

DAMPAK NEGATIF PENGGUNAAN GADGET PADA PERILAKU SOSIAL ANAK DI SEKOLAH DASAR

Zahra Putri Ananda¹, Zaka Hadikusuma Ramadan²

^{1,2}PGSD, FKIP, Universitas Islam Riau

zahraputriananda@student.uir.ac.id¹, zakahadi@edu.uir.ac.id²

ABSTRACT

The importance of this research is because there are problems that occur, especially regarding the influence of gadget use on children's social behavior, such as parents who are more likely to silence their children by using gadgets, children who use gadgets excessively. So ultimately it has an impact on children's social behavior which can reduce children's interest in other activities, prevent children from paying attention when playing with gadgets, and affect children's social interactions. The aim of this research is that researchers want to find out more about the negative impact of using gadgets on children's social behavior. Primary data sources obtained by researchers through interviews, observation and documentation. Researchers interviewed teachers at SDN 006 Pangkalan Kerinci, parents and several students involved in this research. Data collection techniques include interviews, observation and documentation. The validity of the data was tested using 3 triangulations, namely source, technique and time triangulation. Data analysis uses the Miles & Huberman technique which includes stages of data reduction, data presentation and drawing conclusions. Based on the research results, it can be concluded that at SD Negeri 006 Pangkalan Kerinci, the impact of gadget use on children's social behavior initially experienced ambiguous changes, but teachers were able to overcome the existing problems by carrying out repeated habits to reshape children's good social behavior by collaborating with the role of the child's parents as well.

Keywords: *Negative Impact of Using Gadgets, Student Social Behavior*

ABSTRAK

Pentingnya penelitian ini karena adanya permasalahan yang terjadi terutama mengenai pengaruh penggunaan gadget pada perilaku sosial anak seperti orang tua lebih cenderung mendiamkan anaknya dengan menggunakan Gadget, anak-anak yang menggunakan gadget secara berlebihan. Sehingga akhirnya berdampak terhadap perilaku sosial anak yang mana dapat menurunkan minat anak pada aktivitas lain, menghalangi anak untuk memperhatikan saat bermain gadget, mempengaruhi interaksi sosial anak. Tujuan penelitian ini ialah, peneliti hendak mengetahui lebih dalam dampak negatif penggunaan gadget yang berpengaruh pada perilaku sosial anak. Sumber data primer yang diperoleh peneliti melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Peneliti mewawancarai guru di SDN 006 Pangkalan Kerinci, Orang Tua siswa dan beberapa siswa yang terlibat dalam penelitian ini. Teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi dan dokumentasi. Keabsahan data diuji dengan menggunakan 3 triangulasi yakni triangulasi sumber, teknik dan waktu. Analisis data menggunakan teknik Miles & Huberman yang meliputi tahapan reduksi data, penyajian data dan

penarikan kesimpulan. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa di SD Negeri 006 Pangkalan Kerinci, dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak memang awalnya mengalami perubahan yang rancu, namun guru dapat mengatasi permasalahan-permasalahan yang ada dengan melakukan pembiasaan-pembiasaan berulang untuk membentuk kembali perilaku sosial anak yang baik, dengan bekerja sama dengan peran orang tua si anak juga

Kata Kunci: Dampak Negatif Penggunaan Gadget, Perilaku Sosial Siswa

A. Pendahuluan

Kata teknologi berasal dari kata Yunani *technologia*. *Techno* adalah singkatan dari teknologi, sedangkan *logika* adalah singkatan dari pengetahuan. Teknologi adalah keterampilan menciptakan sesuatu, menurut Yaumi (2018). Teknologi, di sisi lain, didefinisikan oleh KBBI sebagai kaidah atau asas ilmiah yang dapat diterapkan pada tindakan yang dilakukan oleh orang-orang yang mencakup semua bidang yang diperlukan untuk kelangsungan dan kenyamanan keberadaannya. Dunia informasi saat ini tidak lepas dari teknologi, dan penggunaan teknologi oleh masyarakat telah menyebabkan peningkatan kecanggihan dunia teknologi.

Penelitian tentang bagaimana teknologi dapat digunakan untuk meningkatkan pendidikan telah banyak dilakukan, termasuk oleh Rogantina (2017), yang menjelaskan bagaimana teknologi sangat penting untuk meningkatkan standar

pendidikan. Komunikasi yang dulunya hanya membutuhkan waktu lama untuk disampaikan, kini dapat dilakukan dengan sangat cepat dan jarak yang jauh berkat teknologi. Perangkat tersebut merupakan salah satu ilustrasi fasilitas mutakhir yang tersedia saat ini.

Pada saat pengembangan pertama mereka, hanya sekelompok orang terpilih yang benar-benar membutuhkan mereka untuk pengoperasian pekerjaan yang efisien yang memegang gadget. Saat ini, teknologi digunakan lebih dari sekadar komunikasi; itu juga dapat digunakan untuk membuat dan menghibur melalui penggunaan musik, teks, foto, dan video. Orang-orang sekarang berlomba-lomba untuk mendapatkan gadget karena mereka berfungsi sebagai metode komunikasi serta gaya hidup, tren, dan simbol status Kogoya (2015).

Dalam bahasa Inggris, perangkat elektronik kompak yang memiliki berbagai tugas unik disebut

sebagai gadget. Gadget adalah kata yang berasal dari bahasa Inggris yang menjelaskan suatu alat yang mempunyai kegunaan dan tujuan khusus serta fungsi yang dapat digunakan untuk memberikan sesuatu yang baru (bahasa Indonesia: acang). Dalam arti luas, gadget dianggap sebagai perangkat elektronik yang masing-masing memiliki fungsi unik. Komputer, smartphone, video game, dan lainnya Chusna (2017).

Dikemukakan oleh Febriani (2017) Media yang dimanfaatkan sebagai alat komunikasi kontemporer antara lain gadget. Saat ini, semua orang bisa memanfaatkan teknologi gadget. Penggunaan teknologi memiliki konsekuensi yang menguntungkan dan merugikan bagi penggunanya. Mempermudah dan mempercepat orang untuk berkomunikasi adalah salah satu gambaran dampak baik yang dicapai.

Dari sudut pandang psikologis, masa kanak-kanak adalah masa keemasan ketika anak muda mengetahui apa yang tidak mereka ketahui. Namun, penggunaan perangkat memiliki dampak yang signifikan terhadap keberadaan manusia, begitu juga dengan anak-

anak. Pertumbuhan anak akan terhambat jika mereka kecanduan dan terkena dampak negatif dari gadget, karena pengalaman awal memiliki dampak yang signifikan pada perkembangan selanjutnya. Fitri (2018).

Berdasarkan hasil wawancara bersama Bu Sih Yuliatwati S.Pd sebagai guru di SDN 006 Pangkalan Kerinci pada Maret 2023, pengaruh pada penggunaan *gadget* ini dikenal sejak usia dini, ketika orang tua lebih cenderung mendiamkan anaknya dengan menggunakan *Gadget*. Karena gadget ini sudahlah tidak asing lagi di era saat ini, ketika anak diberikan gadget tanpa pengawasan orang tua kita tidak tahu apa saja yang mereka lihat di dalam *gadget* tersebut. Karena tanpa pengawasan penggunaan *gadget* terhadap anak-anak dapat mengubah perilaku sosial mereka sehingga mereka dapat menirukan hal yang tidak pantas untuk ditirukan, apalagi maraknya dengan aplikasi yang ada di dalam diri tersebut sehingga dapat menimbulkan dampak negatif terhadap perilaku sosial di lingkungan sekolah maupun di lingkungan bermainnya.

Hal ini juga dapat mengakibatkan anak kurang konsentrasi saat proses pembelajaran, anak yang sudah kecanduan gadget akan lebih sering merasa gelisah saat jam pelajaran, lebih sering melamun, tidak mau diajak berbicara, tidak mau diajak bermain bersama teman-temannya, dan lebih sulit berkonsentrasi saat belajar.

Temuan wawancara ini sependapat dengan salah satu orang tua siswa, Ibu Husnul Khatimah. Anak-anak yang terlalu bergantung pada teknologi menghabiskan banyak waktu bermain dengan perangkat mereka dan tidak berinteraksi atau berkomunikasi dengan lingkungan mereka. Strategi orang tua untuk mengatasi dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial antara lain dengan mendampingi, membatasi, mengawasi, dan memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain dengan teman sebayanya agar anak dapat berinteraksi dan melakukan perkembangan sosial pada usia yang sesuai.

Dampak gadget terhadap perilaku sosial anak dapat menurunkan minat anak pada

aktivitas lain, menghalangi anak mendengarkan saat bermain gadget, dan mempengaruhi interaksi sosial anak. Anak-anak yang menggunakan gadget secara berlebihan menghabiskan banyak waktu untuk bermain dengannya dan tidak terlibat atau berkomunikasi dengan lingkungannya. bahwa pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak dapat menurunkan minat anak pada aktivitas lain, menghalangi anak untuk memperhatikan saat bermain gadget, mempengaruhi interaksi sosial anak, dan strategi orang tua dalam mengatasi dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial yaitu dengan mendampingi, membatasi, mengawasi, dan memberi kesempatan kepada anak untuk bermain dengan teman sebayanya agar anak dapat berinteraksi dan melakukan perkembangan sosial pada usia anak tumbuh. Sebenarnya *gadget* ini tidak selalu membawa dampak negatif saja, tetapi ada hal positif dari *gadget* ini sendiri seperti anak bisa berbicara menggunakan Bahasa Inggris, belajar sambil bermain, dan bisa menuangkan hobinya dengan cara melihatnya dari

gadget. Seharusnya sebagai orang tua lebih memberikan perhatian kepada anak ketika mereka bermain *gadget* dan mengawasinya saat bermain *gadget*.

Menurut wawancara dengan siswa Raisa Nazifa Fema, di sekolah, anak-anak menghabiskan waktunya dengan melakukan aktivitas seperti bermain dan belajar yang dapat membantu perkembangan kognitif dan sosial anak usia dini. Harmoni diperlukan untuk bermain dan belajar, yang berarti tidak ada yang monoton. Anak-anak dapat belajar melalui permainan atau sambil bermain. Anak-anak dapat tertarik dan terpengaruh oleh game elektronik di *smartphone*, termasuk *PlayStation*, *Internet*, dan *game open-source*.

Bahkan, karena begitu asyik dengan aktivitasnya, anak terkadang tidak peduli dengan lingkungan sekitar. Pentingnya pemantauan dan pengaturan penggunaan teknologi anak, khususnya dalam konteks keluarga, di mana orang tua berperan penting dalam pembentukan kepribadian dan perkembangan anak. Perilaku sosial anak-anak yang ada di SDN 006 Pangkalan Kerinci, sejalan dengan penelitian Andi (2022) yaitu rendahnya terhadap interaksi

sosial anak, sehingga anak menjadi kurang peka terhadap lingkungan sosialnya karena penggunaan *gadget* anak memiliki pengaruh signifikan terhadap interaksi sosial anak dengan secara langsung maupun tidak secara langsung.

Oleh sebab itu, orang tua memiliki faktor penghambat dalam pendampingan terhadap dampak penggunaan *gadget* pada anak yaitu lingkungan sekitar ataupun lingkungan keluarga, pembatasan waktu dan dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak akan hal ini orang tua diharapkan dapat selalu memberikan pengawasan dan pembatasan anak dalam menggunakan *gadget*, agar anak dalam masa tumbuh kembang anak menjadi baik, terutama perkembangan sosial anak.

Berdasarkan permasalahan yang telah di paparkan, peneliti tertarik melakukan sebuah penelitian yang berjudul “**Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Perilaku Sosial Anak di Sekolah Dasar**”, peneliti hendak mengetahui lebih dalam dampak negatif penggunaan *gadget* yang berpengaruh pada perilaku sosial anak.

B. Metode Penelitian (Huruf 12 dan Ditebalkan)

Peneliti menggunakan model metode studi kasus kualitatif pada penelitian ini. Guru, siswa, dan wali murid kelas IV dijadikan sebagai subjek penelitian. Sementara penelitian ini dilakukan di SD Negeri 006 Pangkalan Kerinci yang seluruhnya berlokasi di Jalan Raja Bilang Bungsu, kecamatan Pangkalan Kerinci Kota, kabupaten Pelalawan. Dalam penelitian ini peralatan dan metode pengumpulan data adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Adapun prosedur penelitian di dalam penelitian, ini dimulai dari menirukan permasalahan yaitu masih ada dampak negatif penggunaan gadget pada perilaku sosial anak dikelas VB sdn 006 Pangkalan Kerinci.

Sumber data utama dan sekunder merupakan dua sumber yang menjadi sumber data penelitian ini. Melalui observasi, dokumentasi, dan wawancara terhadap pendidik, siswa, dan orang tua, peneliti mampu mengumpulkan sumber data primer. Karena sifat penelitian ini kualitatif, maka analisis data awal dilakukan secara terus menerus sejak

diperolehnya sampai dengan selesainya penelitian.

Dalam penelitian ini analisis data meliputi reduksi data, visualisasi data, penyajian data, pengambilan kesimpulan, dan pengoperasian. Data sekunder hasil wawancara subjek penelitian digunakan oleh peneliti. Tiga triangulasi digunakan untuk menilai keabsahan data penelitian: triangulasi sumber, waktu, dan teknik. Pengujian keakuratan data berdasarkan beberapa sumber dikenal dengan istilah triangulasi sumber. Tiga teknik triangulasi berbeda digunakan dalam penelitian ini. Menemukan permasalahan dalam wawancara guru kelas adalah langkah pertama. Selanjutnya pada waktu observasi yang telah ditentukan, lakukan observasi bersama guru, siswa dan orang tua.

Lembar observasi dan dokumentasi digunakan dalam penelitian ini untuk mencatat hasil pengamatan terhadap proses pembelajaran. Perancangan, penelitian, pelaksanaan, analisis data, dan pembuatan laporan penelitian merupakan langkah awal dalam mempraktekkan penelitian ini. Dalam penelitian ini metode yang digunakan untuk mengumpulkan data

adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian

Tiga metode digunakan untuk mencapai hasil penelitian: observasi, dokumentasi, dan wawancara. Peneliti melakukan wawancara terhadap salah satu siswa yang hadir di kelas VB SDN 006 Pangkalan Kerinci bersama ibu salah satu siswa yaitu Ibu H dan wali kelas kelas VB Ibu S. Wawancara dilakukan dengan menggunakan instrumen berupa panduan wawancara. Wawancara pertama peneliti, yang dilakukan sebelum penelitian, dengan Ibu S, wali kelas, mengungkapkan bahwa ada banyak permasalahan di kelas VB, itulah sebabnya kelas tersebut dipilih. Permasalahan yang terjadi terutama mengenai perilaku sosial siswa akibat pengaruh dampak dari gadget, seperti misalnya anak kurang konsentrasi saat belajar, sering gelisah ketika belajar, tidak mau berbaur dengan temannya, dan sering berkata-kata kasar.

Temuan penelitian ini akan disajikan dalam bentuk analisis dampak gadget terhadap perilaku sosial anak yang dilakukan guru kelas di sekolah dasar

untuk membentuk kembali perilaku sosial anak yang baik. Penerapan atau penanaman yang digunakan oleh para guru telah berhasil menurut peneliti, penanaman sikap-sikap tersebut memberikan dampak yang amat baik bagi peserta didik.

Data pada penelitian ini juga terungkap bukan hanya melalui wawancara, tetapi juga dilengkapi dengan hasil observasi yang dilakukan peneliti secara langsung dengan rentang waktu ± 7 hari lamanya di kelas VB SD Negeri 006 Pangkalan Kerinci. Data wawancara dan observasi diperlukan sebagai sumber data untuk mengetahui bagaimana guru menanamkan sikap-sikap yang baik guna membentuk perilaku sosial anak kembali. Tiga teknik triangulasi digunakan dalam penelitian ini untuk menguji keabsahan data: sumber, teknis, dan waktu. Triangulasi teknis melibatkan pengecekan kembali data dan membandingkannya dengan sumber yang sama dengan menggunakan teknik yang berbeda, sedangkan triangulasi waktu melibatkan pengujian data berdasarkan berbagai waktu peneliti melakukan penelitian. Triangulasi sumber memverifikasi keabsahan data dengan cara

mengecek data dari sumber yang telah diperoleh.

Peneliti akan memberikan gambaran rinci tentang data berdasarkan informasi yang dikumpulkan. Berikut akan dijabarkan seluruh data hasil penelitian:

Peneliti memerlukan indikator-indikator sebagai acuan dalam melakukan penelitiannya guna mempelajari cara penanaman sikap yang dilakukan oleh guru ini. Indikator sikap-sikap sosial harus dijadikan acuan. Indikator sikap pada penelitian ini mengacu pada beberapa variabel, antara lain sikap empati, sikap rendah hati, sikap kerja sama, sikap kasih sayang, sikap saling memberi dan sikap saling membantu satu sama lain. Peneliti membuat checklist observasi dan pertanyaan wawancara dengan menggunakan indikator-indikator tersebut.

1) Identifikasi Penggunaan Gadget Pada Anak

Generasi muda gemar memanfaatkan gadget karena kini dapat digunakan untuk hiburan dan informasi selain sebagai alat informasi. Internet membuat penggunaan gadget menjadi lebih nyaman dalam hal ini. permainan dengan berbagai macam model yang

sangat mudah diperoleh dan diunduh melalui internet sebagai bentuk hiburan (Wahyono & Khotimah, 2021).

Hal ini sejalan dengan temuan penelitian Fitria (2020) yang menyelidiki dampak penggunaan teknologi terhadap perilaku anak dalam rumah tangga. Menurut penelitian ini, anak-anak muda di Desa Lamdom menggunakan perangkat elektronik selama lima hingga tujuh jam per hari. Mayoritas dari mereka bermain game online dan sering menonton video TikTok.

Peneliti menyimpulkan bahwa hampir semua demografi, termasuk anak-anak dan remaja, menggunakan gadget, tidak hanya profesional dan pebisnis. Kesimpulan ini didasarkan pada data dan pendapat yang disampaikan di atas. Aplikasi untuk belajar mengenali huruf dan gambar hanyalah salah satu dari sekian banyak fungsi yang tersedia di perangkat. Aplikasi lainnya termasuk media sosial, video, foto, dan bahkan game online, yang dimaksudkan untuk menghibur. Namun penggunaan teknologi secara terus-menerus akan memberikan dampak baik dan buruk bagi penggunanya, khususnya anak-anak.

2) Identifikasi Perilaku Sosial Pada Anak

Berdasarkan beberapa tinjauan penelitian sebelumnya, perilaku anak-anak usia sekolah teridentifikasi terkena dampak negatif dari penggunaan gadget, dengan rata-rata anak yang menggunakan perangkat cenderung tidak berinteraksi dengan orang lain, lupa di mana mereka berada, dan menghabiskan lebih sedikit waktu bermain dengan teman-temannya.

Menurut penelitian (Prayuda et al., 2020) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa di SD Negeri Taal 01 Kecamatan Tapen Kabupaten Bondowoso”, anak yang menggunakan gadget dalam jangka waktu lama adalah cenderung menunjukkan perilaku tidak sensitif terhadap orang lain dan lingkungannya. Perubahan perilaku sosial anak yang diakibatkan oleh penggunaan gadget tidak disarankan melampaui batas waktu sehari-hari karena hal tersebut menghambat anak dalam belajar dan bersosialisasi, menghambat interaksi sosial dengan teman sebaya, dan menyulitkan anak berinteraksi dengan orang lain. karena perhatian

mereka akan dialihkan dari lingkungan ke perangkat. Namun, pada penelitian yang peneliti lakukan, anak-anak yang ada di SDN 006 Pangkalan Kerinci khususnya di kelas VB menunjukkan perilaku sosial yang cukup baik. Hal ini tentu saja juga karena penanganan dan pembiasaan-pembiasaan yang dilakukan oleh guru dan juga orang tua anak.

a. Empati

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan, hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa memiliki rasa empati yang tinggi terhadap teman-teman dan lingkungan disekitarnya. Guru menyatakan bahwa para peserta didik secara dengan sadar selalu peduli dengan lingkungan disekitarnya. Meskipun memang ada beberapa anak yang terkesan acuh atau kurang peduli. Namun secara keseluruhan siswa sudah mampu menumbuhkan rasa empati dalam dirinya.

b. Rendah Hati

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan, hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa sudah bersikap rendah hati terhadap sesuatu. Baik itu disekolah, maupun

dirumah. Guru menyatakan bahwa contoh sikap rendah hati yang dilakukan oleh siswa misalnya dengan hal kecil mempersilahkan temannya untuk jalan terlebih dahulu, tidak sombong, membantu teman yang kesulitan, dan banyak contoh sikap rendah hati lainnya yang spontan dapat dilakukan.

c. Kerja Sama

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan, hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa selalu menerapkan sikap kerja sama dimanapun iya berada. Ketika disekolah dan juga ketika berada dirumah. Hal ini diakui oleh guru dan orang tua yang menyebutkan contoh sikap kerjasama yang sudah tertanam pada diri anak misalnya seperti saling bekerja sama membersihkan kelas ketika jadwal piketnya masing-masing tiba, bekerja sama dengan saudara nya dirumah untuk menyelesaikan sesuatu.

d. Kasih Sayang

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan, hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa selalu menunjukkan sikap rasa kasih sayang baik itu kepada temannya, kepada guru nya dan juga kepada orang tuanya dirumah.

e. Saling Berbagi

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan, hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa selalu menunjukkan sikap saling berbagi. Hal ini dibuktikan oleh guru dan siswa ketika diwawancara oleh peneliti yang menyebutkan bahwa contoh kecil sikap saling berbagi yang ditunjukkan adalah seperti misalnya dengan ikhlas meminjamkan alat tulis yang dipinjam oleh temannya, itu sudah termasuk contoh sikap berbagi. Dan siswa itu sudah menerapkan itu dikelas.

f. Saling Membantu

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan, hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa selalu menunjukkan sikap saling membantu antara satu sama lain. Hal ini dibuktikan oleh guru dan siswa ketika diwawancara oleh peneliti yang menyebutkan bahwa contoh kecil sikap saling membantu yang ditunjukkan adalah membantu teman yang kesulitan memahami materi pembelajaran, atau sekedar membantu teman yang sakit untuk menuju ke UKS.

Pembahasan

1) Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak

Cara anak-anak menggunakan perangkat ini memengaruhi cara mereka berperilaku, khususnya cara mereka berinteraksi dengan orang lain dan lingkungan sekitar, khususnya keluarga. Penelitian Santoso (2020) menunjukkan bahwa generasi muda saat ini terlalu asyik menggunakan gadgetnya hingga mengabaikan kebutuhannya sendiri, termasuk pendidikan dan interaksi dengan orang lain. Bahkan ketika mereka sedang membawa gadget, anak-anak yang menggunakannya menunjukkan rasa hormat dan perhatian kepada orang lain ketika mereka berbicara. Sekalipun mereka harus menunggu sebentar untuk mematikan perangkatnya, anak-anak tetap lebih memilih untuk tetap menggunakan perangkat tersebut dalam jangka waktu lama. Anak-anak belajar dari dan diajarkan untuk membantu mereka yang membutuhkan oleh orang tuanya.

Gadget ini berdampak pada perkembangan psikologis anak dengan menyebabkan mereka

bertingkah laku, tidak rasional, meniru perilaku pada perangkat, dan berkomunikasi dengan diri sendiri melalui perangkat. Selain itu, hal ini berdampak pada kedisiplinan karena anak menjadi malas dan menghabiskan lebih sedikit waktu untuk belajar dibandingkan belajar dan bermain game atau menonton YouTube.

Mayoritas waktu anak yang dihabiskan dengan gadget dihabiskan untuk bermain game, film, musik, dan menjelajahi situs lain bersama teman-temannya. Anak juga tidak memperhatikan postur tubuh, kecerahan layar, atau jarak perangkat dari matanya. pada akhirnya berdampak pada kesehatan dan penglihatan mereka. Menatap layar elektronik dalam waktu lama dan terus-menerus dapat menimbulkan masalah. Anak-anak mempunyai banyak masalah, seperti mata iritasi atau kesulitan berkonsentrasi saat bermain.

Penelitian lain menemukan bahwa 49% anak yang menggunakan gadget juga mengalami keterlambatan bicara. Akibatnya, anak-anak harus membatasi waktu yang mereka

habiskan di depan layar teknologi yang terang, seperti TV, ponsel pintar, dan tablet. Anak-anak berusia antara enam bulan dan dua tahun yang menggunakan layar ini sering kali berisiko mengalami keterlambatan bicara (Sundus, 2018).

Penjelasan di atas menunjukkan bahwa penggunaan gadget oleh anak-anak tidak boleh mengubah perilaku sosial mereka dalam jangka waktu yang lebih lama dari waktu yang singkat setiap hari. Sebab, penggunaan gadget membuat anak kurang bisa belajar dan bersosialisasi, berinteraksi sosial dengan teman sebaya, dan memperhatikan lingkungan sekitar. Selain penggunaan gadget yang berlebihan dapat berdampak buruk bagi kesehatan, hubungan sosial juga terhambat karena perhatian anak teralihkan dari lingkungan sekitar ke barang elektronik.

2) Analisis Dampak Negatif Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak

Karena setiap orang mengasosiasikan kata "gadget" dengan permainan atau segala jenis permainan, maka segala

sesuatu tentu mempunyai dampak positif dan negatif terhadap perilaku siswa. Apalagi dalam hal penggunaan gadget di dalam kelas, seperti yang disampaikan oleh Bu SY, wali kelas. Pangkalan Kerinci di SDN 006 menyatakan bahwa meskipun perangkat menawarkan banyak komponen mainan, orang tua mungkin menganggapnya sebagai sumber frustrasi. Hal ini terutama berlaku jika anak-anak bermain tanpa pengawasan, karena tidak ada cara bagi orang tua untuk menetapkan batasan. dari wali murid. Saat menggunakan perangkat ini, tanggung jawab orang tua sangatlah penting. Berikut beberapa dampak buruk penggunaan gawai terhadap perilaku siswa:

1. Mengantuk

Jarang sekali guru yang percaya bahwa siswanya tidak tertawa saat proses belajar mengajar. Selain itu, ketika seorang guru gagal melibatkan siswa selama pembelajaran, pada saat itulah siswa merasa paling takut. Menurut penelitian yang dilakukan di SDN 006 Pangkalan Kerinci, mayoritas siswa

mengalami nyeri di kelas akibat begadang.

Berdasarkan sejumlah testimoni siswa yang menjadi temuan penelitian di SDN 006 Pangkalan Kerinci, siswa terkadang mengungkapkan rasa takutnya di kelas karena berbagai alasan. Diantaranya adalah fakta bahwa dia bermain video game sepanjang malam. Akibat kurang tidur dan istirahat, anak-anak tertidur di kelas.

Berikut peneliti lampirkan foto dokumentasi, yang mana memperlihatkan bahwa ada beberapa siswa yang tidur didalam kelas pada saat kegiatan pembelajaran masih berlangsung.



Gambar 1. Terdapat siswa yang tidur didalam kelas.

2. Bermain Pada Saat Proses Belajar Mengajar Berlangsung

Mayoritas siswa yang tidak begitu terlibat dengan materi biasanya adalah mereka yang bermain-main sepanjang proses

belajar mengajar. Namun, hal ini terkait dengan penggunaan teknologi karena anak-anak yang kecanduan video game sering kali meniru skenario yang mereka saksikan dan menerapkannya pada teman sebayanya. Oleh karena itu, guru harus menggunakan kreativitas untuk melibatkan siswa ketika mereka bosan selama proses pembelajaran.

3. Ribut Dalam Kelas

Meskipun perilaku gaduh di kelas sudah tidak lagi dianggap pantas bagi anak-anak, ada beberapa faktor yang dapat menyebabkan perkelahian siswa di kelas. Hal ini terutama terjadi di kalangan sekolah dasar. Dalam wawancara peneliti berbincang dengan Ibu SY guru kelas SDN 006 Pangkalan Kerinci. Dia menyatakan bahwa ketika beberapa siswa terlibat dalam permainan dan kegiatan lainnya, yang lain lebih memilih untuk diam. Namun, ia menambahkan bahwa siswa yang memilih untuk tetap duduk berpotensi menjadi lebih cerdas dibandingkan teman-temannya yang lebih terlibat dan terlibat. Oleh karena itu, tidak

menutup kemungkinan siswa yang lebih pendiam dibandingkan siswa yang suka riuh di kelas akan memperoleh nilai akademis yang memuaskan.

4. Tidak Mengerjakan Tugas

Meskipun siswa mempunyai kewajiban untuk menyelesaikan tugasnya, bahkan ada yang lupa dengan apa yang telah mereka serahkan kepada gurunya. Ibu SY, guru Bahasa Inggris di SDN 006 Pangkalan Kerinci, menjelaskan bahwa perilaku siswa berbeda-beda. siswa mungkin lupa menyelesaikan pekerjaan rumah yang diberikan, yakin bahwa mereka lupa, atau melakukan berbagai hal lainnya. Karena pengaruh teknologi, kemungkinan besar hal ini akan berdampak pada anak-anak hingga begitu pulang ke rumah, mereka melupakannya. Anak-anak bebas menggunakan teknologi untuk bermain dan keperluan lainnya, sehingga besar kemungkinan mereka akan melupakan tugas sekolah.

5. Pemalas

Pola pikir atau perilaku yang menurut kebanyakan orang paling menyenangkan adalah rasa malas.

Anak yang paling malas adalah anak yang banyak ditemui pada kalangan anak-anak, khususnya siswa sekolah dasar. Salah satu penyebabnya adalah anak lebih banyak menggunakan gadget dibandingkan beraktivitas di lingkungan lain. Hal ini sesuai dengan temuan wawancara yang dilakukan kepada orang tua siswa bernama Ibu FH yang menyatakan bahwa anak yang sibuk dengan gadget di rumah sangat sulit untuk dikontrol atau diajak berinteraksi. Kecanduan gadget menyebabkan anak menjadi lesu dan berdampak signifikan terhadap perilaku anak.

D. Kesimpulan

Gadget merupakan produk dari kemajuan dan perkembangan teknologi, dimana dengan gadget kita bisa mengakses informasi-informasi yang kita inginkan dengan mudah, selain itu dengan gadget kita bisa menggunakan aplikasi-aplikasi hiburan seperti youtube, facebook, tiktok, game dan lain-lain. Gadget dapat menjadikan orang yang menggunakannya kecanduan karena fitur-fiturnya, tak terkecuali anak-anak usia sekolah dasar. Penggunaan gadget yang tidak terkontrol dan

tanpa pengawasan orang tua dapat memberikan dampak negatif bagi anak tersebut, salah satunya adalah perilaku sosialnya.

Di SD Negeri 006 Pangkalan Kerinci, dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak memang awalnya mengalami perubahan yang rancu, namun guru dapat mengatasi permasalahan-permasalahan yang ada dengan melakukan pembiasaan-pembiasaan berulang untuk membentuk kembali perilaku sosial anak yang baik, dengan bekerja sama dengan peran orang tua si anak juga.

Sebab, keluarga adalah lingkungan pertama yang bagi anak, sebelum ia mengenal lingkungan sekitar, maka hendaknya orang tua memberikan pendidikan yang bisa menguatkan kognisinya agar bisa membedakan mana yang baik dan yang tidak baik termasuk dalam menggunakan gadget dan saat ia keluar ke lingkungan sekitar ia mempunyai prinsip sesuai yang diajarkan sehingga seburuk apapun lingkungannya tidak akan terpengaruh olehnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Andayani, Tri Rejeki. (2012). *Studi Meta-analisis: Empati dan Bullying*. Jurnal Buletin Psikologi. Vol 20 No 1-2.
- Andreas, Evelin, & Juliana. (2016). *Dampak Pelayanan Badan Penyelenggara Jaminan Sosial Kesehatan Terhadap Masyarakat Di Kelurahan Tingkulu*. Jurnal Acta Diurna Komunikasi. 5(1). 1-14
- Aviva, L., Muhammad, H., & Halili, R. H. (2020). *Upaya Guru Pai Dalam Mengatasi Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Siswa SMP Islam Hikmatul Hasanah Kecamatan Tegalsiwalan*. Jurnal Pendidikan dan Konseling. 4(1). 478-488
- Awalunisa, S. (2022). *Pengaruh Tari Tradisional Vose Sakaya Terhadap Perilaku Sosial Anak Di Kelompok B Paud Sulawesi Permata Bangsa*. Jurnal Golden Age. 6(2). 495-513
- Cahyono, S., A. (2018). *Dampak Media Sosial Terhadap Permasalahan Sosial Anak*. Jurnal Publiciana. 11(1). 89-99.
- Chusna, A. P. (2017). *Pengaruh Media Gadget Pada Anak Perkembangan Karakter Anak*. Jurnal Media Komunikasi Sosial Keagamaan. 17(2). 315-330.
- Harefa A. (2022). *Pengaruh Globalisasi Terhadap Perilaku Sosial Siswa*. Jurnal Pendidikan. 1(1). 271-277
- Herminastiti, R., Musda, A., & Jatiningsih, R. (2019). *Peningkatan Perilaku Sosial Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita*. Jurnal Instruksional. 1(1). 43-55.
- Irawan, E., Rusdin, Salahudin, & Anhar. (2022). *Pengaruh Permainan Tradisional Bentengan Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia 8 Sampai 11 Tahun Di Desa Numggi*. Jurnal Ilmiah Mandala Education. 8(3). 2519-2524.
- Jailani, M. Syahrani. (2015). *Kasih Sayang dan Kelembutan Dalam Pendidikan*. Jurnal. <https://media.neliti.com/media/publications/56476-kasih-sayang-dan-kelembutan-dalam-pendid-b9b1999f.pdf>.
- Kahirunnisa, Fitria dan Fidesrinur. (2021). *Peran Orang Tuan Dalam Mengembangkan Perilaku Berbagi dan Menolong Pada Anak Usia Dini*. Jurnal AUDHI. Vol 4 No.1.
- Luqman, F. (2016). *Perilaku Sosial Anak Usia Dini Di Lingkungan Lokalisasi Guyangan*. Jurnal PG-PAUD Trunojoyo. 3(1). 28-38.
- Mahdi dan Masdudi. (2019). *Membangun Relasi*

- Komunikasi Keluarga Dalam Membentuk Sikap Sosial Remaja.* Jurnal Edueksos. Vol VIII No.2.
- Marpaung, J. (2018). *Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan.* Jurnal KOPASTA. 5(2), 55-64.
- Mutia. (2021). *Characteristics Of Children Age Of Basic Education.* Jurnal FITRAH. 3(1). 114-131.
- Navisa, M. D., & Faizin, M. (2023). *Perilaku Sosial Pada Anak Adiksi Aplikasi Tiktok.* Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam. 3(1). 91-106.
- Nelli. (2019). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Tingkah Laku Siswa Kelas VI SDN 1 Lalebbata Kota Palopo.* Skripsi.
- Nurhalipah, R., Yustiana, M., Saeni, & Muslih, M. (2020). *Pengaruh Gadget Terhadap Minat Belajar Pada Anak – Anak.* Jurnal Universitas Pembangunan Nasional Veteran Yogyakarta. 1(2). 172-177.
- Pramudya, Arsyah Bagas. (2023). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Anak Usia Sekolah.* Skripsi.
- Pratiwi, S. (2017). *Dampak Program Pelatihan Las Listrik Dalam Meningkatkan Status Sosial Ekonomi Eks Narapidana Di Kecamatan Pandeglang Kabupaten Pandeglang Provinsi Banten.* Jurnal Status Sosial Ekonimi. 2(1). 87-101.
- Putri, Amalla Rizki. dkk. (2018). *Kerjasama dan Kekompakan Siswa Dalam Pembelajaran Fisika di Kelas XII MIPA SMAN 3 Kota Jambi.* Edufisika: Jurnal Pendidikan Fisika. Vol 3 No.2.
- Salsabila, H. U. (2022). *Tranformasi Teknologi Pembelajaran Dalam Pendidikan Islam.* Jurnal Studi Pendidikan Islam. 5(1). 7-14.
- Saniyyah, L., Setiawan, D., & Ismaya, A. E. (2021). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Di Desa Jekulo Kudus.* Jurnal Ilmu Pendidikam. 3(4). 2132-2140.
- Sari, I. L., Salsabila, H. U., Lathif, H. K., Lestari, P. A., & Ayuning, A. (2020). *Peran Teknologi Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19.* Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan. 17(2). 188-198.
- Sari, P. I. (2020). *Peran Orang Tua Mencegah Dampak Negatif Gadget Melalui Pendekatan Komunikasi Dan Psikologi.* Jurnal Psikologi Islam. 2(2). 267-289.
- Setiawani, D., & Saidah. (2022). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Kelas V*

- Sd 77 Rejang Lebong. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 7(2), 851-864.*
- Simanjuntak, A. I. (2021). *Faktor – Faktor Pengaruh Pola Perilaku Sosial Anak Usia Dini.* Jurnal Praktek Pembelajaran dan Pengembangan Pendidikan. 1(4). 153-160.
- Siti. (2022). *Mitigasi Resiko Gadget Melalui Pendampingan Orang Tua Pada Masa Pandemi Covid-19.* Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. 6(4). 2483-2494.
- Sofiatul, P. & Lestari T. (2021). *Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar.* Jurnal Pendidikan, Psikologi Dan Konseling (Journal of Education, Psychology and Counseling, 3(1), 219-225.
- Syifa, L., Setianingsih, S. E., & Sulianto, J. (2019). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar.* Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, 3(4), 528-533.
- Tiaranita, Yola. dkk. (2017). *Religiositas, Kecerdasan Emosi dan Tawadhu pada Mahasiswa Pascasarjana.* Psikohumaniora: Jurnal Penelitian Psikologi. Vol 2 No.2.
- Ulfaatin, N. (2019). *Perilaku Sosial Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di*
- Tk Aba Sorogaten Galur Kulon Progo. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. 6(8). 569-578.*
- Wahyono, & Khotimah, H. (2021). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Pegagan Kidul Cirebon.* Jurnal Studi Gender dan Anak. 3(2). 254-261.
- Watak, L. C., & Tuwongihide. Y. (2023). *Dampak Penggunaan Gadget Berlebihan Pada Anak Sekolah Dasar.* Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat MAPALUS Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Gunung Maria Tomohon. 1(2). 43-49.