

**ANALISIS PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP
PERKEMBANGAN SOSIAL-EMOSIONAL
PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR**

Rati Syafiana Putri¹, Nevi Yarni², Desyandri³
^{1,2,3}Universitas Negeri Padang
¹ratisyafianaputri@gmail.com, ²neviyarni_s@fip.unp.ac.id,
³desyandri@fip.unp.ac.id

ABSTRACT

Children's socio-emotional development is a crucial aspect of child development, and it is impossible to discuss emotional development without discussing social development as well. These two developmental domains are integrated into a comprehensive framework. On the other hand, social development inevitably involves emotions. This study aims to determine the effect of using gadgets on the social-emotional development of students at SDN 01 Nan Sabaris, Padang Pariaman Regency. The research was qualitative in nature, with data collection through observation, interviews and recordings. The results showed that the total score of using gadgets was 1657, while the social behavior score was 871. This shows that there is a direct relationship between the use of gadget applications and the social-emotional development of students at SDN 01 Nan Sabaris, Padang Pariaman Regency. Based on these calculations, there is an effect of using the Gadget application on students' social-emotional development.

Keywords: Gadgets, Social, Emotional, Elementary School

ABSTRAK

Perkembangan sosio-emosional anak merupakan aspek yang krusial dalam perkembangan anak, dan tidak mungkin membahas perkembangan emosi tanpa membahas perkembangan sosial juga. Kedua domain perkembangan ini diintegrasikan ke dalam kerangka kerja yang komprehensif. Sebaliknya, perkembangan sosial pasti melibatkan emosi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial-emosional siswa di SDN 01 Nan Sabaris Kabupaten Padang Pariaman. Penelitian yang dilakukan bersifat kualitatif, dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan rekaman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor total penggunaan gadget adalah 1657, sedangkan skor perilaku sosial adalah 871. Hal ini menunjukkan bahwa ada hubungan langsung antara penggunaan aplikasi gadget dengan perkembangan sosial-emosional siswa di SDN 01 Nan Sabaris, Kabupaten Padang Pariaman. Berdasarkan perhitungan tersebut terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *Gadget* terhadap perkembangan sosial-emosional siswa.

Kata kunci : Gadget, Sosial, Emosional, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Dunia informasi dan komunikasi tidak bisa menghindari teknologi.

Konsumsi teknologi oleh masyarakat menjadikan dunia teknologi semakin canggih (Machmud, 2012).

Komunikasi yang membutuhkan waktu untuk dilalui, semuanya sangat dekat dan tanpa jarak karena adanya teknologi. Awalnya teknologi diciptakan untuk memudahkan manusia (Desyandri & Vernanda, 2017). Lahir dari pemikiran manusia yang berupaya memfasilitasi aktivitas yang kemudian diterapkan dalam kehidupan (Nurdyansyah & Aini, 2020). Now technology has developed rapidly and is increasingly advanced to keep up with the times, so that it has a transfer of technology functions (Afriani & Fitria, 2021). Misalnya, salah satu penguatan lanjutan yang hari ini adalah alat teknologi terbaru yang dikenal sebagai Gadget.

Gadget adalah inovasi teknologi terbaru dengan kemampuan dan fitur terbaru yang memiliki fungsi lebih praktis dan bermanfaat tujuan (Putri, 2021);(Salis Hijriyani & Astuti, 2020). Seiring dengan perkembangan pengertian gadget, seringkali smartphone sebagai gadget dan juga sebagai komputer atau laptop ketika produk baru diluncurkan, juga dianggap sebagai *Gadget*. Menurut Hudaya, (2018) Gadget adalah teknologi yang diciptakan oleh manusia untuk memudahkan komunikasi. Gadget mempercepat

proses pengiriman pesan, menghemat waktu (Kian, 2020);(Susiyanto, 2021). *Inside the Gadget/smartphone there are several communication applications that people usually use, such as BBM, Line, Whatsapp* (Kamil, 2017);(Tangdilintin, 2019). Aplikasi ini menyederhanakan proses pengiriman dan penerimaan pesan, memungkinkan komunikasi yang cepat dan efisien. Ini membanggakan kemampuan perpesanan grup juga, membuatnya mudah untuk terlibat dalam diskusi dan menyebarkan informasi ke banyak penerima. Namun, gadget modern multifungsi dan melayani berbagai keperluan. Menurut Subarkah, (2019) browsing dan gaming adalah salah satu penggunaan gadget yang paling populer saat ini, yang telah menjadi fashion statement bagi banyak orang.

Gadgets are very influential in social life. Social development is the process of maturing in social relations and learning to adapt to the norms that apply to groups of traditions and morals (Mera, Neviyarni, 2020). Tamimi, (2017) Jika seseorang terpacu pada gadget, siswa mungkin kesulitan untuk berinteraksi dengan dunia nyata, yang mengarah ke kepasifan. Pada dasarnya, ketika

seseorang asyik dengan gadgetnya, mereka mungkin menjadi tidak tertarik untuk bersosialisasi. Saniyyah et al., (2021) menjelaskan bahwa individu yang terlalu banyak berinvestasi pada perangkatnya kemungkinan besar tidak akan menyadari lingkungannya. Dampak gadget ini terhadap pengguna sangat signifikan, termasuk siswa di lingkungan sekolah. Learning is a conscious process carried out by individuals or groups with the aim of transitioning from ignorance to knowledge throughout their lives (Neviyarni, 2020);(Hanafy, 2014). Proses pembelajaran dimulai sejak awal kehidupan dan terjadi baik dalam pengaturan formal maupun informal.

Di sisi lain, penggunaan gadget berdampak negatif bagi siswa. Salah satu dampak tersebut adalah keasyikan siswa dengan SMS, fitur telepon, aplikasiMP3, dan game. Siswa sering lupa belajar ketika asyik menggunakan gadget (Harfiyanto et al., 2015);(Kurniawati, 2020). Akibatnya, hal ini berdampak langsung pada prestasi belajar siswa. Dalam skenario ini, orang tua memikul tanggung jawab untuk anak-anak mereka. Tidak wajib bagi orang tua untuk membelikan gadget untuk anaknya. Sementara beberapa orang

tua mungkin memberikan gadget agar mereka dapat mengikuti perkembangan teknologi atau berkomunikasi dengan orang lain, orang tua juga harus mengatur penggunaan gadget. Kelalaian dalam melakukannya dapat mengakibatkan penyalahgunaan gadget, yang dapat berdampak buruk pada sistem dan prestasi belajar siswa.

B. Metode Penelitian

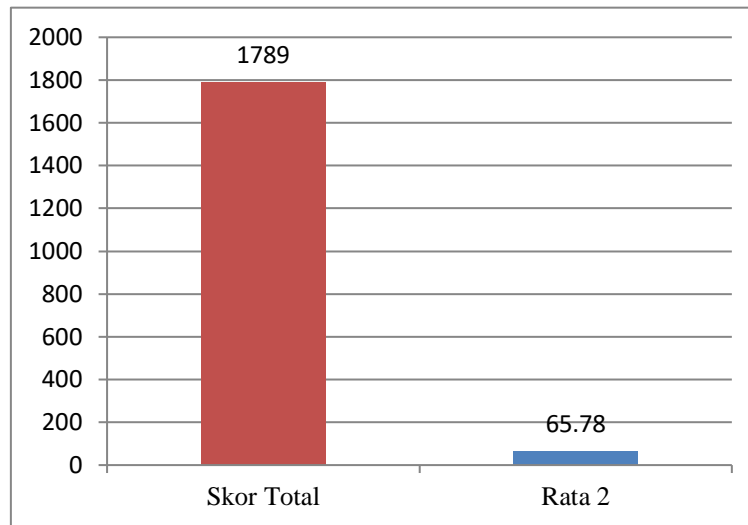
Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Nazir, (2018) explaining descriptive method is a method that describes symptoms in such a way that based on field facts so that a condition or event can be understood correctly.

Populasi adalah wilayah subjek generalisasi majemuk yang memiliki kualitas dan ciri tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2017). Sedangkan data penelitian ini adalah siswa kelas III SDN 01 Nan Sabaris, Kabupaten Padang Pariaman, yang berjumlah 30 orang.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Siswa menggunakan aplikasi Gadget sesuai dengan hasil skala

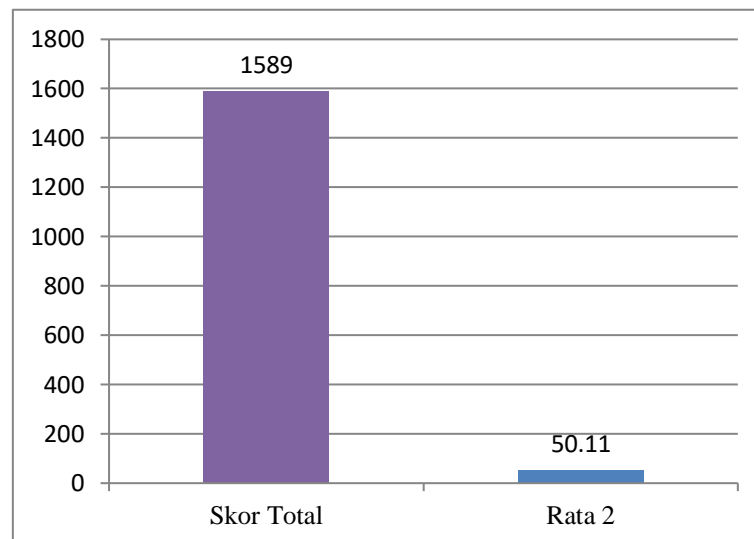
penilaian yang dilakukan, hasil yang diperoleh ditunjukkan di bawah ini:



Penggunaan aplikasi Gadget siswa kelas III di SDN 01 Nan Sabaris adalah 65,78, berarti penggunaan aplikasi Gadget siswa SDN 01 Nan Sabaris termasuk dalam kategori Tinggi, yaitu pada rentang 81-100.

Perilaku Sosial

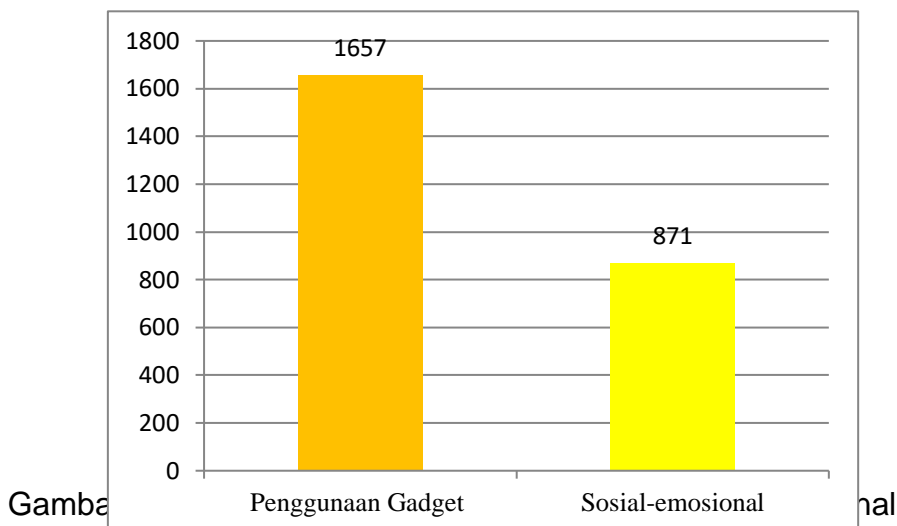
Berdasarkan hasil yang diperoleh dengan mewawancarai guru dengan skala penilaian yang dilakukan mengenai perilaku anak di lingkungan sekolah:



Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan, rata-rata perilaku sosial-emosional siswa di SDN 01 Nan Sabaris Kabupaten Padang Pariaman

adalah 50,11 itu berarti perilaku sosial-emosional termasuk dalam kategori Baik, yaitu pada rentang 51- 75.

Menggunakan aplikasi Gadget dan perilaku sosio-emosional siswa berdasarkan hasil yang diperoleh dari guru, kemudian diperoleh data anak menggunakan aplikasi Gadget dan terlihat pada diagram berikut:



Berdasarkan hasil perhitungan skala penilaian penggunaan aplikasi *Gadget* terhadap perilaku sosial-emosional siswa, dapat disimpulkan terdapat pengaruh pada penggunaan aplikasi *Gadget* terhadap perkembangan sosial-emosional siswa di SDN 01 Nan Sabaris Kabupaten Padang Pariaman.

Pembahasan

Penggunaan aplikasi *Gadget* pada anak usia Sekolah Dasar

Penggunaan gadget saat ini digunakan mulai dari anak usia sekolah dasar hingga orang dewasa. Penggunaan gadget pada orang dewasa biasanya membutuhkan waktu 1-4 jam per waktu dan dapat

digunakan beberapa kali dalam sehari (Suparman, 2020). Ini berbeda untuk siswa karena dibatasi waktu dan digunakan untuk jumlah waktu yang berbeda dan dengan intensitas yang berbeda dari orang dewasa. Bentuk pemanfaatan yang dapat mengakibatkan efek negatif seperti kecanduan gadget dapat dirasakan dengan cepat akibat pemanfaatan yang terus menerus. Definisi diperlukan untuk mengatasi adiksi penggunaan gawai yang sulit diobati pada anak sekolah dasar. Menurut Rosiyanti & Muthmainnah, (2018) Gadget adalah alat elektronik kecil yang memiliki banyak fungsi. Penggunaan dewasa digunakan untuk

alat komunikasi, pencarian informasi atau browsing, YouTube, bermain game atau lainnya. Meskipun penggunaan siswa pada umumnya terbatas dan penggunaannya hanya sebagai sarana belajar, dan melihat animasi.

Perkembangan Sosial-Emosional Pada Anak Usia Sekolah Dasar

Bermain adalah aktivitas yang mendukung anak bertumbuh secara fisik, intelektual, moral dan emosional. Konflik dalam interaksi sekitar keduanya akan mendukung anak mengetahui bahwa orang lain selain dirinya memiliki cara pandang yang berbeda terhadap subjek dibandingkan dirinya sendiri.

Berbicara tentang perkembangan sosial-emosional, anak sebagai perkembangan anak tidak dapat dipisahkan dari orang lain. Dengan kata lain, membahas perkembangan emosional harus bersinggungan dengan perkembangan sosial anak (Kaffa & Neviyarni, 2021). Sebaliknya, tidak mungkin membahas perkembangan emosional tanpa menyertakan perkembangan sosial, karena mereka saling terkait dalam kerangka kognitif yang komprehensif. Pengembangan keterampilan sosial-emosional memberi anak kemampuan

yang lebih besar untuk berinteraksi dengan orang lain dan belajar lebih efisien, selain berhasil dalam konteks sosial lainnya. Saat anak-anak berpindah dari lingkungan rumah mereka yang aman dan nyaman ke dunia baru saat mereka memasuki kelompok bermain, mereka mengalami transisi yang signifikan. Perubahan ini melibatkan perpindahan dari lingkungan emosional yang nyaman ke lingkungan yang asing. Di dunia baru ini, anak-anak harus memiliki kemampuan untuk menjalin hubungan positif dengan teman sebaya, guru, dan orang dewasa lainnya agar berhasil.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, diperoleh hasil menunjukkan bahwa dari 27 anak perilaku sosio-emosional yang baik yaitu pada rentang 51-75. rata-rata perilaku sosial-emosional siswa dikategorikan baik. Disimpulkan dengan tingkat konversi perilaku sosio-emosional siswa SDN 01 Nan Sabaris dalam kategori baik.

Pengaruh penggunaan aplikasi Gadget terhadap perkembangan Sosial-Emosional Pada Anak Usia Sekolah Dasar

Dari perhitungan yang telah dilakukan diperoleh skor total penggunaan *gadget* yaitu 1657 dan skor perilaku sosial 871, Artinya di SDN 01 Nan Sabaris Kabupaten Padang Pariaman penggunaan aplikasi *Gadget* berdampak pada perkembangan sosial-emosional siswa. Berdasarkan perhitungan di atas, penggunaan aplikasi *Gadget* berdampak pada perkembangan sosial-emosional siswa. Excessive use of electronic products can have a negative impact on a child's social and emotional development (Pardede & Watini, 2021). Dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak antara lain kepribadian tertutup, perilaku kekerasan dan ancaman *cyberbullying*. Mendampingi anak bermain dengan *gadget* bersama orang tua yang bermain sangat penting peranannya dan merencanakan waktu yang baik saat anak bermain *gadget*, sehingga *gadget* tidak dapat mengganggu perkembangan sosial-emosionalnya.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil kajian menunjukkan bahwa siswa SDN 01 Nan Sabaris Kabupaten Pariaman pernah mengalami dampak

penggunaan *gadget*, tentu dampaknya tidak hanya negatif, tapi juga positif. Beberapa anak mengalami gangguan sosial-emosional tetapi perkembangan kognitifnya meningkat karena *gadget*. Ada juga beberapa anak yang mahir belajar melalui *gadget* tanpa diajarkan oleh orang tuanya, mereka hanya melihat dan mendengar melalui *gadget*, dan beberapa anak menulis dan mengenal huruf melalui *gadget* melalui kebiasaan orang tuanya. Selain itu, ada beberapa orang yang mengalami efek negatif seperti insomnia, emosi atau agresi yang tidak terkendali, mudah tersinggung, paparan radiasi dan kepekaan. Solusi anak kecanduan *gadget* adalah memilih sesuai usia, selektif memilih aplikasi game di *gadget*, menemani anak bermain *gadget*, membatasi anak bermain *gadget*, dan mengajak anak beraktivitas aktif. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kurangnya pengawasan dan ketegasan orang tua yang membuat anak kecanduan *gadget* dan pertimbangan perlu diberikan untuk membatasi jumlah waktu mereka menggunakan dan melihat materi.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriani, L., & Fitria, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Berbantuan Adobe Flash Cs6 untuk Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2141–2148.
- Desyandri, & Vernanda. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar Menggunakan Identifikasi Masalah. *Seminar Nasional HDPGSDI Wilayah 4*, 3(1), 163–174.
- Hanafy, M. S. (2014). Konsep Belajar Dan Pembelajaran. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 17(1), 66–79.
- Harfiyanto, D., Utomo, C. B., & Budi, T. (2015). Pola interaksi sosial Siswa pengguna Gadget di SMAN 1 Semarang. *Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget Di SMAN 1 Semarang*, 4(1), 1–5.
- Hudaya, A. (2018). Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin Dan Minat Belajar Peserta Didik. *Research and Development Journal of Education*, 4(2), 86–97.
- Kaffa., Neviyarni, N. (2021). Analisis Perkembangan Sosial Ana. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 14(1), 1–13.
- Kamil. (2017). Pengaruh Gadget Berdampak Kepada Kurangnya Komunik asi Tatap Muk a Dalam Kehidupan Sehari-hari. In (*Doctoral dissertation, IAIN Raden Intan Lampung*).
- Kian. (2020). Perancangan Video Dampak Positif Bodybuilding Untuk Membangun Gaya Hidup Sehat bagi Remaja di Surabaya. *Jurnal DKV Adiwarna*, 5(2).
- Kurniawati, D. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Prestasi Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 78–84.
- Machmud, M. (2012). Perkembangan Teknologi dalam Industri Media. *Jurnal Teknik Industri*, 12(1), 57–64.
- Mera, Neviyarni, I. (2020). Perkembangan Bahasa, Emosi, Dan Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 1.
- Nazir, M. (2018). Metode Penelitian. In *Bogor: Ghalia Indonesia*.
- Neviyarni, A. (2020). Perkembangan Kognitif, Bahasa, Perkembangan Sosio-Emosional, Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Inovasi Pendidikan*, 7(2), 1–13.
- Nurdyansyah, N., & Aini, Q. (2020). Peran Teknologi Pendidikan Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Iii Di Mi Ma'arif Pademonegoro Sukodono. *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 124.
- Pardede, R., & Watini, S. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Emosional Anak Usia Dini di TK Adifa Karang Mulya Kota Tangerang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 4728–4735.
- Putri. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *El-Athfal: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*

- Anak, 1(01), 46–55.
- Rosiyanti, H., & Muthmainnah, R. N. (2018). Penggunaan Gadget Sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Matematika Dasar. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 4(1), 25.
- Salis Hijriyani, Y., & Astuti, R. (2020). Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8(1), 015.
- Saniyyah, L., Setiawan, D., & Ismaya, E. A. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2132–2140.
- Subarkah, M. A. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(1), 125–139.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. In *Bandung : Alfabeta, CV*.
- Suparman. (2020). Sosialisasi Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Anak Di Desa Buntu Pema Kecamatan Curio Kabupaten Enrekang. *Pendidikan*, 1(2), 40–50.
- Susiyanto. (2021). Kipin Pto Sebagai Media Asesmen Digital Pembelajaran Daring Di Tengah Pandemi Covid-19. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 1(4), 280–292.
- Tamimi, K. (2017). Pengaruh Pemanfaatan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Siswa MTsN Maguwoharjo. In *dspace.uui.ac.id*. <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/4975%0Ahttps://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/4975/05.1> bab 1.pdf?sequence=5&isAllowed=y
- Tangdilintin, A. F. (2019). Remaja dan Media. *Jurnal*, 1(1), 1–6.
-