



Analisis Dampak Gadget Pada Perkembangan Sosial Anak di SD Negeri Limbangan Wetan 02

Widya Ulmi¹, Moh. Toharudin², Muamar³

¹²³PGSD Universitas Muhadi Setiabudi

Abstract

Received: 14 September 2022
Revised: 18 September 2022
Accepted: 24 September 2022

The background of this study is based on the impact of using gadgets on the social development of children at SDN Limbangan Wetan 02. The purpose of this study was to determine the impact of gadgets on the social development of children at SDN Limbangan Wetan 02, Brebes district. This type of research uses descriptive qualitative research, while the data collection techniques used are interviews, observations, and documentation directly with informants in the field to obtain the required data. Data analysis in this study used data analysis techniques using the Miles and Huberman flow model, namely data reduction, data presentation, and conclusion drawing or verification to determine the impact of using gadgets on the social development of children at SDN Limbangan Wetan 02 Brebes sub-district. The conclusion of this researcher is that there is a negative impact of gadgets on the social development of children at SDN Limbangan Wetan 02, Brebes sub-district. This impact is caused because children use it too often at home without being controlled by their parents and children who are addicted to using gadgets feel that gadgets are the most interesting thing than playing with people around or their peers. Therefore, schools are expected to always provide activities that are able to stimulate children's social development when they are in the school environment. Then parents are expected to be able to control and supervise children when using gadgets at home.

Keywords: Use of Gadgets, Children's Social Development

(*) Corresponding Author: ¹widyaulmi1999@gmail.com, ²sunantoha12@gmail.com,
³muamarade@gmail.com

How to Cite: Ulmi, W., Toharudin, M., & Muamar, M. (2022). Analisis Dampak Gadget Pada Perkembangan Sosial Anak di SD Negeri Limbangan Wetan 02. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(18), 400-406. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7135866>

PENDAHULUAN

Di era globalisasi, kemajuan teknologi sangat cepat dan semakin canggih. Gadget telah membawa perubahan yang cepat di berbagai bidang sepanjang kehidupan manusia. Dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat, dunia telah memasuki era globalisasi yang sangat maju dan modern. Di zaman yang serba modern ini, manusia perlu mengikuti perkembangan zaman dimana kehidupan menjadi praktis, efektif, dan efisien. Karena kebutuhan sehari-hari semakin besar kompleks dan diciptakannya alat-alat untuk membantu mengurangi dan mengurangi beban kerja manusia, termasuk gadget. *Gadget* adalah alat elektronik yang fungsi dan tujuannya untuk mempermudah pekerjaan manusia (Rahmawati, 2020). Dengan *gadget* kita tidak hanya bisa menelpon atau sms seperti zaman dahulu, namun kita juga bisa bermain media sosial, bermain game, dan mencari informasi. Pada umumnya gadget biasa dikenal dengan sebutan *smarthphone* atau *telephone* cerdas. Di era ini, *gadget* menjadi sangat populer bahkan hampir semua penduduk bumi mempunyai *gadget*. Dengan *gadget* kita tidak hanya bisa menelpon

atau sms seperti zaman dahulu, namun kita juga bisa bermain media sosial, bermain game, dan mencari informasi (Sholihah et al., 2022).

Gadget dapat mempengaruhi perkembangan sosial anak jika digunakan secara tidak tepat atau berlebihan, terutama pada anak sebagai pengguna gadget, tanpa pengawasan orang tua. Menurut Sugandhi (2013) “Perkembangan sosial ialah pencapaian hubungan atau interaksi sosial”. Perkembangan sosial pada anak usia Sekolah Dasar dapat dilihat dengan meluasnya pergaulan. Interaksi sosial anak memanglah sangat dibutuhkan karena nantinya anak diajarkan bagaimana hidup bermasyarakat, kemudian anak juga akan diajarkan berbagai peran dalam kehidupan nantinya, selain itu juga saat melakukan interaksi sosial anak akan memperoleh berbagai informasi yang ada disekitarnya.

Penggunaan *gadget* yang terus menerus menciptakan atau mempengaruhi perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Anak-anak yang cenderung terus menggunakan *gadget* menjadi ketergantungan dan menjadi aktivitas yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut tidak bisa dipungkiri, saat ini anak-anak cenderung bermain *game* daripada belajar dan berinteraksi dengan lingkungan. Hal ini sangat mengkhawatirkan, karena pada masa anak-anak mereka masih belum stabil, mempunyai rasa keingintahuan yang sangat tinggi, dan berdampak pada konsumsi anak. Oleh karena itu, penggunaan *gadget* untuk anak membutuhkan perhatian khusus orang tua.

Dengan pengecualian sebuah rumah di mana dua anak terhubung secara sosial di sekolah, tidak cukup bagi anak-anak untuk berinteraksi hanya di rumah. Selain teman sebaya dan keluarga, sekolah juga memiliki dampak penting bagi perkembangan sosial anak. Interaksi sosial anak tidak hanya berlangsung di rumah, tetapi juga di sekolah, di mana anak-anak bahkan menghabiskan waktu bertahun-tahun dengan guru dan teman sebayanya. Oleh karena itu, interaksi yang berlangsung harus seimbang dengan keluarga, teman sebaya dan sekolah. Sedangkan menurut Asrori (2009) “kehadiran di sekolah ialah perluasan lingkungan sosial pada rangka mengembangkan kemampuan hubungan sosial anak sekaligus pada faktor lingkungan baru yang sangat menantang”. Guru dan teman-teman sekelas membuat sistem yang kemudian sebagai semacam lingkungan tata cara baru.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di SDN Limbangan Wetan 02 banyak sekali terlihat anak yang sudah menggunakan gadget. Anak menggunakan gadget karena orang tua yang sibuk bekerja. Selain itu, harga gadget yang relative murah di pasaran. Orang tua memberikan gadget kepada anak dengan maksud yang baik untuk membantu proses pembelajaran anak. Hal ini juga sebagai upaya agar anak tidak gaptek (gagap teknologi). Banyak fitur aplikasi yang tersedia pada gadget, selain itu gadget juga terdapat aplikasi hiburan bahkan *game online*. Penggunaan gadget yang secara terus menerus ini memberikan dampak pada pola perilaku anak dalam kehidupan sehari-hari. Anak-anak sangat bergantung pada gadget dan seringkali menjadi kegiatan yang rutin yang harus dilakukan oleh anak. Banyak dijumpai anak-anak lebih sering bermain gadget daripada belajar berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

Peserta didik di SDN Limbangan 02 memakai gadget untuk bermain game, mendengarkan lagu, membuka YouTube serta membuka TikTok. Mereka

menghabiskan sebagian waktunya dalam kegiatan ini, tidak memperhatikan kecerahan layar serta jarak berasal mata mereka, yang di akhirnya dapat mempengaruhi penglihatan dan kesehatan mata mereka. Anak-anak lebih eksklusif serta kurang sensitif terhadap lingkungan mereka. Penggunaan gadget ini membentuk anak lebih emosional serta memberontak sebab merasa gelisah waktu bermain game, malas melakukan urusan sehari-hari, serta tidak mau menyapa orang tua.

Widya (2020) “yang melakukan penelitian mengkaji tentang dampak negative kecanduan *gadget* terhadap perilaku anak usia dini dan penangananya di paud ummul habibah. Hasil Penelitian ini menunjukan anak yang lebih sering menggunakan *gadget* akan kecanduan dan berpengaruh terhadap perilaku anak”. *Gadget* dapat menurunkan daya aktif anak dan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain, anak menjadi kurang interaktif dan lebih suka dengan zona nyamanya dengan *gadget* yang menimbulkan sikap individualis pada anak dan kurangnya sikap peduli terhadap teman maupun orang lain. Sedangkan menurut Lestari (2014) judulnya "Dampak Gadget Terhadap Interaksi Sosial Keluarga. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa perbedaan dan perubahan interaksi sosial yang terjadi dalam keluarga sebelum dan sesudah keluarga menggunakan *gadget* bisa mempengaruhi pola interaksi sosial di seluruh keluarga. Hasil penelitian dapat dilihat melalui komunikasi dan kontak sosial”. Hal ini menunjukkan bahwa *gadget* berpengaruh terhadap interaksi sosial anak. Berdasarkan latar belakang tersebut, bisa diketahui bahwa penggunaan *gadget* lebih banyak dipergunakan untuk membuka sosial media dan game online.

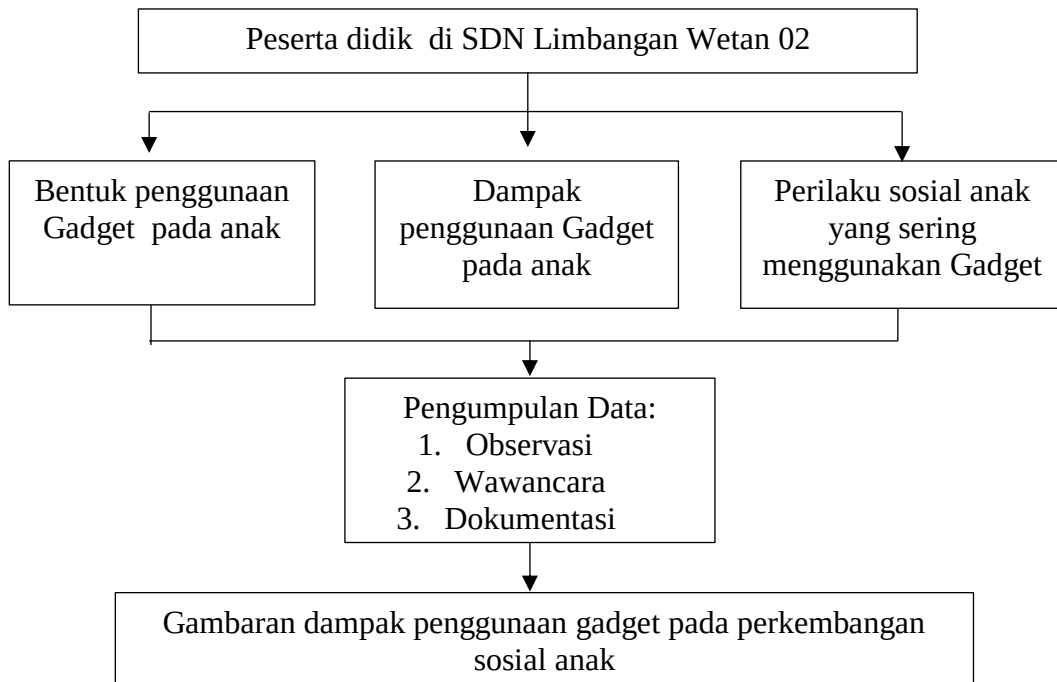
METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Limbangan Wetan 02 yang terletak di Jl. Raden Patah No.3, Limbangan Wetan, Kec, Brebes Kab, Brebes Prov, Jawa Tengah selama 5 bulan. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif dengan analisis data deskriptif. Penelitian ini dilakukan dengan menekankan kedalaman konsep yang dikaji secara empiris. Penelitian ini dilakukan dengan cara mengumpulkan. Data tersebut berupa catatan observasi atau pengamatan, catatan wawancara, dokumentasi lapangan, foto-foto dan data pendukung lainnya yang bisa digunakan sebagai data penelitian.

Sugiono (2019) menyatakan bahwa “metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat post positivisme yang dipakai sebagai sarana meneliti kondisi obyek yang alamiah, dimana peneliti sebagai instrument kunci dan hasilnya lebih menekankan kepada makna dari pada generalisasi”.

Metode yang digunakan merupakan studi kasus. Peneliti studi kasus berupaya menelaah sebanyak mungkin data tentang subjek yang diteliti. Penelitian ini menggunakan berbagai metode seperti wawancara, pengamatan, penelaahan dokumen, survey, dokumentasi dan data apapun untuk menguraikan suatu kasus secara terperinci yang dilakukan dengan cara terjun langsung ke lapangan. Tujuannya yakni supaya dapat melakukan pendataan, mengolah data, dan menganalisis data yang telah didapat secara mendalam.

Adapun kerangka berpikir dalam penelitian ini yaitu pada Gambar 1 sebagai berikut.



Gambar 1. Kerangka Berpikir

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. *Gadget*

a. Intensitas pemakaian *gadget*

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara, Subjek sudah memiliki *Gadget* pribadi yang berbasis android. Subjek sudah mengenal *gadget* sejak umur delapan tahun dan lama penggunaan dalam sehari yakni bisa mencapai lebih dari dua jam. Subjek juga kurang beraktifitas keluar rumah dan berinteraksi dengan anak lain. Seorang siswa mengaku mengenal *Gadget* sejak di Taman Kanak-kanak. Walaupun orang tua membatasi waktu penggunaan *Gadget* dalam sehari, anak yang sudah kecanduan *gadget* masih saja suka melebihi batas waktu yang telah ditentukan.

b. Dampak penggunaan *gadget*

Ketergantungan terhadap *Gadget* di usia dini disebabkan karena lamanya durasi dalam menggunakan *gadget*. Bermain *gadget* dengan durasi yang cukup Panjang dan dilakukan terus-menerus setiap hari, dapat mengakibatkan anak berkembang kearah pribadi yang anti dengan sosial. Dampak yang ditimbulkan membuat anak lebih bersikap individualis karena lama kelamaan menyebabkan lupa berkomunikasi dan berinteraksi terhadap dilingkungan sekitarnya dan perintah orang tua pun tiddak didengarkan.

Penggunaan *Gadget* cukup berdampak pada subjek penelitian ini, ada subjek yang sempat mengalami penurunan prestasi karena lebih menyukai ermaian hp dibandingkan belajar. Sangking asyiknya mereka bermain hp membuat mereka lupa akan segala hal yang seharusnya dilakukan seorang anak. Apabila sudah bermain *Gadget* anak akan cenderung lupa segala hal terutama kewajiban mereka, seperti halnya lupa makan, lupa sholat, lupa mengaji, lupa mengerjakan PR yang diberikan oleh guru dan lupa belajar.

Dampak *Gadget* yang terlihat pada saat pembelajaran seperti anak kurang fokus mengikuti pelajaran, mereka lebih suka mencari kesibukan sendiri, anak malas menulis dan membaca, jika diberi tugas malas mengerjakan, anak sering jalan-jalan dan sibuk sendiri.

2. Perkembangan sosial

Penggunaan *Gadget* yang berlebihan memuat anak jarang melakukan komunikasi baik dengan teman satu kelas nya lingkungan ataupun dengan orang tuanya serta pendamping orang tua yang sibuk dalam bekerja menjadikan anak lebih asyik dalam bermain *Gadget* nya sampai lupa waktu. Selain anak menggunakan untuk mencari informasi, diskusi, bekerja kelompok dan bermain games menjadikan anak berkomunikasi hanya melalui media sosial seperti facebook, whatsapp tanpa harus bertatap muka secara langsung. Terjadi proses interaksi yang bersifat disosiatif berupa pertikaian atau pertentangan seperti berkelahi karena masalah sepele, saling mengejek orangtua, adu mulut karena berbeda pendapat, jahil, sulit diatur, kalau dinasehati berani melawan, kurang peduli terhadap lingkungan baik individu maupun kelompok, entah itu kepada sesama jenis maupun lawan jenis.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil data penelitian tentang kepemilikan gadget, sebagian besar peserta didik sudah memiliki *gadget*. *Gadget* tersebut diberikan oleh orang tuanya dengan beralasan supaya anak tidak ketinggalan dengan zaman yang dimana pada saat ini mempunyai *gadget* adalah hal yang biasa bagi masyarakat. *Gadget* memiliki banyak fitur yang menarik perhatian. Ada sebagian anak yang tidak memiliki *gadget* tapi sering menggunakan gadget milik kedua orangtuanya ketika orang tuanya sibuk. Dengan gadget anak menjadi malas bermain. Orang tua seharusnya tidak memberikan *gadget* ketika masih dalam usia sekolah dasar.

Gadget selain alat komunikasi juga terdapat berbagai permainan yang menarik perhatian anak. Beberapa permainan atau game yang sering dimainkan oleh anak yaitu Free Fire karena dianggap game yang paling menarik dan menantang. Karena kesukaanya terhadap game tersebut membuat anak menjadi lebih sering berdiam diri di dalam rumah dan menjadi pribadi yang tertutup. Selain itu juga, orang tua mengiyakan bahwa saat anak-anaknya bermain game cenderung anak-anak lebih aktif saat di depan gadget. Tanpa di sadari anak yang sering bermain game tersebut sudah mengalami ketergantungan. Ketergantungan inilah yang menjadi salah satu dampak negatif. Seharusnya anak lebih banyak belajar dan orang tua seharusnya mengganti aplikasi game tersebut dengan aplikasi pembelajaran serta membimbing agar anak bisa memanfaatkan gadget dengan baik.

Bermain gadget dengan durasi yang cukup Panjang dan dilakukan setiap hari, bisa membuat anak berkembang kearah pribadi yang tertutup dan anti sosial. Dampak yang terjadi yakni bisa membuat anak lebih bersikap individualisme. Sikap individualisme tersebut lama kelamaan dapat menyebabkan kurangnya komunikasi dan interaksi terhadap lingkungan di sekitar maupun di sekolahnya. Hal tersebut sangat berpengaruh negatif terhadap prestasi anak di sekolah. Anak sudah terbiasa bersikap individualis di rumah maka akan terbawa juga ke sekolah. Beberapa siswa memiliki durasi penggunaan gadget bisa sampai 5 jam lebih dalam sehari. Kegiatan ini menyita waktu anak untuk bermain Bersama teman sebaya dan waktu mengerjakan tugas sekolah serta waktu istirahat anak

Sebagian besar anak lebih memilih untuk bermain gadget di bandingkan bermain dengan temannya. Ketika anak sedang asyik bermain *gadget* di rumah, lalu teman tersebut mengajak untuk bermain, anak tersebut akan langsung menolak ajakan dan memilih bermain di dalam rumah dengan *gadget*. Selain itu, anak menjadi tidak peka terhadap lingkungan di sekitarnya. Anak yang terlalu asik dengan gadget nya berakibat lupa untuk berinteraksi ataupun berkomunikasi dengan orang sekitar maupun keluarga. Kurangnya komunikasi dapat berdampak buruk bagi perkembangan sosial anak. Dimana seharusnya pada usia anak harus lebih banyak bermain dengan teman seayanya di lingkungan sekitar dan pada usia ini anak seharusnya anak dapat mengasah kemampuan bersosialisasinya dengan baik di lingkungan sosial.

Dengan penggunaan *gadget* yang berlebih, anak menjadi malas melakukan hal lain seperti bermain di luar rumah bahkan tidak mamatuhi peraturan orang tua dan sering membantah. Anak akan mengabaikan nasehat baik orang tua ketika anak sudah asyik dengan gadget. Dalam hal ini sebaiknya orang tua bisa lebih tegas lagi. Terlalu sering bermain gadget membuat anak menjadi kecanduan. Bermaian gadget menjadi rutinitas mereka setiap harinya yang menyebabkan anak menjadi seorang yang pasif terhadap dunia luar. Kecanduan membawa dampak negative bagi anak karena sangking senang dan gembiranya mereka bermain gadget yang dapat menyebabkan mereka lupa untuk berkomunikasi dengan orang lain.

Hal-hal negatif yang ditimbulkan dari kecanduan *gadget* tidak akan terjadi jika orang tua mempunyai aturan pelarangan ataupun pengawasan penggunaan gadget. Orang tua sebaiknya melakukan pengawasan terhadap anak yang sedang bermain gadget. Selain itu orang tua juga harus mempunyai aturan tersendiri terhadap anaknya tentang gadget agar anak dapat memanfaatkan gadget dengan sebaik mungkin. Orang tua memiliki peran yang sangat penting dalam menangani anak yang sudah kecanduan bermain *gadget*.

Sebagain besar anak yang mengalami gangguan perkembangan sosial adalah anak yang cenderung memiliki kebiasaan bermain gadget bahkan kecanduan. Begitu banyak sesuatu yang bisa saja terjadi apabila perkembangan anak usia sekolah dasar terhambat karena gadget. Di sekolah, sebagian anak yang sudah kecanduan bermain gadget, akan menjadi pribadi yang tertutup dan menjadikan mereka tidak aktif di luar maupun di dalam kelas. Bebrapa dampak yang timbul juga seperti anak menjadi fasif dan tidak peka terhadap lingkungan. Anak tersebut seolah-olah memiliki dunianya sendiri dan akan sulit berinteraksi dengan orang lain. Pada usia sekolah dasar perasaan sosialisasi anak akan

berkembang dan rasa ingin tahu terhadap hal baru akan tinggi. Namun perkembangan tersebut tidak terlihat pada anak yang sering menggunakan gadget (kecanduan).

KESIMPULAN

Gadget mempunyai dampak positif dan negatifnya. Gadget jika dimanfaatkan dengan sebaik mungkin maka akan menjadi berfaedah dan memiliki manfaat yang baik. Namun sebaliknya gadget dengan penggunaan yang berlebihan atau pada tingkat kecanduan maka akan berdampak negatif. Dampak negative dari penggunaan gadget yang berlebihan adalah anak lebih sering menyendiri dan tidak mudah untuk bergaul serta akan menjadi pribadi yang sangat tertutup dari dunia luar. Anak yang sudah kecanduan gadget, maka akan sulit untuk untuk mengontrolnya. Pada ahirnya otak anak-anak sulit berkembang karena terlalu sering bermain gadget yang didalamnya terdapat banyak sekali hiburan dan permainan (game). Tingginya intensitas dan durasi penggunaan gadget serta aplikasi yang digunakan kebanyakan game, sebaiknya dibatasi dalam pemakaiannya karena akan berdampak buruk bagi anak jika dalam penggunaannya tidak ada pengawasan dan batasan dari oran tua. Anak yang sudah kecanduan gadget menganggap bahwa gadget adalah segalanya, gadget adalah dunianya, dan gadget merupakan hal yang paling menarik bahkan melebihi bermain dengan orang-orang sekitar atau temannya. Hal tersebut pastinya berdampak negatif terhadap perkembangan sosial anak.

Kecanduan gadget artinya intensitas penggunaannya tinggi. Dengan demikian semakin tinggi penggunaan *gadget* pada peserta didik di SD Negeri Limbangan Wetan 02 Kecamatan Brebes, Kabupaten Brebes, Jawa Tengah, maka akan semakin rendah intensitas sosial peserta didik di sekolah maupun di rumah dan lingkungan sekitar. Hal ini bisa kita lihat dari tingkah laku anak yang tidak bisa diatur oleh orang tua, kerjasama anak dengan lingkungan masyarakat ataupun disekolah berkurang atau bahkan tidak ada, rasa peduli terhadap orang lain berkurang atau menurun, dan komunikasi dengan teman, sahabat maupun keluarga dan lingkungan sekitar juga berkurang, dan lain sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

- Asrori, M. (2009). *Psikologi Pembelajaran*. Cv Wacana Prima.
- Lestari, I. (2014). Pengaruh Gadget Pada Interaksi Sosial Dalam Keluarga. *Jurnal Prosiding KS : Riset & PKM*, 2(2), 157–300.
- Rahmawati, Z. D. (2020). Penggunaan Media Gadget dalam Aktivitas Belajar dan Pengaruhnya terhadap Perilaku Anak. *Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 3(1), 97–113.
- Sholihah, S., Nurpratiwiningsih, L., & Muamar, muamar. (2022). Pengaruh Kecanduan Bermain Gadget dan Kontrol Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas V SD Negeri Kubangpari 02. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(14), 317–325.
- Sugandhi, Y. (2013). *Perkembangan Peserta Didik*. PT Rajagrafindo Persada.
- Sugiono. (2019). *Metode penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Widya, R. (2020). Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Anak

Usia Dini Dan Penanganannya Di Paud Ummul Habibah. *Jurnal Abdi Ilmu*, 13(1), 29-34.