

ANALISIS DAMPAK GADGET PADA PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK KELAS VI DI SDN 1 BATU NAMPAR

Analysis of the Impact of Gadgets on Children's Social Development at SDN Batu Nampar

Sukranudin

STIT Palapa Nusantara Lombok-NTB

sukranudin7@gmail.com

Article Info:

Submitted: Jun 17, 2025	Revised: Jun 18, 2025	Accepted: Jun 20, 2024	Published: Jul 1, 2025
----------------------------	--------------------------	---------------------------	---------------------------

Abstract

The development of science and technology is marked by the emergence of various types of features of technology that are getting newer from day to day, this development makes human lifestyle patterns more striking because the development of technology affects the human communication model. The purpose of this study was to determine the impact of gadgets on the social development of children at SDN 2 Sepit, Keruak District. This type of research uses qualitative descriptive research, while the data collection techniques used are interviews, observations, and direct documentation with informants in the field to obtain the required data. Data analysis in this study uses data reduction analysis techniques, data presentation, and drawing conclusions or verification. The results of this study are the negative impact of gadgets on the social development of children at SDN 2 Sepit, Keruak District. This impact is caused because children use gadgets 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 more than playing with people around them or their peers. Therefore, schools are expected to always provide activities that can facilitate 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: *Gadget Use, Children's Social Development.*

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak gadget terhadap perkembangan sosial anak SDN 2 Sepit Kecamatan Keruak. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian Deskriptif kualitatif, sedangkan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, dan dokumentasi secara

langsung dengan informan di lapangan untuk mendapatkan data yang dibutuhkan. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis Reduksi data, Penyajian Data, dan Penarikan Kesimpulan atau Verifikasi. Hasil Penelitian ini adalah adanya dampak negatif gadget terhadap perkembangan sosial anak di SDN 2 Sepit Kecamatan Keruak. Dampak tersebut disebabkan karena anak terlalu sering menggunakan gadget di rumah tanpa dikontrol oleh orang tua dan anak yang sudah kecanduan menggunakan gadget merasa gadget adalah hal yang paling menarik melebihi bermain dengan orang-orang sekitar atau teman sebayanya. Oleh sebab itu, sekolah diharapkan dapat selalu memberikan kegiatan yang mampu menstimulus perkembangan sosial anak ketika berada di lingkungan sekolah. Kemudian orang tua diharapkan dapat mengontrol dan mengawasi anak ketika penggunaan gadget di rumah.

Kata Kunci: Penggunaan Gadget, Perkembangan Sosial anak.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha secara sadar untuk mewujudkan suatu pewarisan budaya dari suatu generasi ke generasi lain, dan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Pendidikan juga tidak dipandang hanya sebagai usaha pemberian informasi dan pembentukan karakter saja tetapi, diperluas sehingga mencakup usaha untuk mewujudkan keinginan, kebutuhan individu sehingga tercapai pola hidup pribadi dan sosial yang memuaskan.

Hakikat pendidikan adalah suatu proses menumbuhkan kembangkan eksistensi peserta didik yang bermasyarakat, membudaya, dalam tata kehidupan yang berdimensi lokal, nasional dan global. Pendidikan itu wajib diberikan sejak anak berada dalam buaian orang tua sampai kelahirannya (Husnul Laili, 2025). Dunia yang pertama kali dikenal oleh anak adalah lingkungan keluarganya. Dalam sebuah keluarga peran orangtua sangatlah penting bagi anak, karena pada awal kehidupannya anak berada di tengah ibu dan ayahnya, terlebih lagi anak mulai memasuki tahap awal dalam menempuh pendidikan. Pada dasarnya setiap anak membutuhkan pendidikan, karena dengan pendidikan anak dapat mengembangkan minat dan bakat yang dimilikinya. Salah satu upaya untuk mengembangkan bakat dan minat tersebut adalah melalui suatu lembaga formal atau non formal. Di lembaga tersebut kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok (Muhamad Zamil Gapari, 2024).

Perkembangan Teknologi Informasi (TI) merupakan suatu hasil yang tampak jelas dari berkembangnya pengetahuan manusia yang dapat memberikan perubahan pada pola-pola kehidupan manusia saat ini. Teknologi Informasi (TI) memberikan beberapa kemudahan dalam dunia pekerjaan, komunikasi, tugas sekolah, jual-beli barang dan lain sebagainya sehingga menuntut manusia untuk menggunakan TI (Miranti et al., 2021).

Teknologi memegang peran penting dalam kehidupan umat manusia sehingga banyak tantangan menghadang dimasa depan, tidak hanya menyangkut soal kelestarian lingkungan hidup tetapi juga masalah etika dan moral. Ilmu pengetahuan adalah kunci bagi putera-puteri kita, yang memungkinkan mereka menelusuri dunia ilmu pengetahuan yang semakin berkembang dari masa ke masa.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi ditandai dengan munculnya berbagai macam jenis fitur-fitur dari teknologi yang dari hari ke hari semakin baru, perkembangan ini membuat pola hidup manusia semakin mencolok dikarenakan perkembangan teknologi tersebut mempengaruhi model berkomunikasi manusia. Salah satu perkembangan teknologi yang mempengaruhi pikiran manusia adalah gadget. Gadget adalah media yang digunakan sebagai sarana komunikasi modern.

Manusia sebagai makhluk hidup membutuhkan alat komunikasi untuk mendapatkan informasi, karena sudah menjadi kebutuhan yang penting agar dapat melakukan interaksi dan komunikasi dengan baik. Atas dasar tersebut manusia berupaya mencari dan menciptakan sistem dan alat untuk dapat memudahkan dalam berkomunikasi dan mendapatkan informasi serta hiburan, mulai dari gambar, tulisan, suara, video, permainan (game), fasilitas internet, jejaring sosial yang terangkup dalam 2 fitur-fitur yang disajikan oleh gadget (handphone, smartphone, laptop, tablet, note, mp3 dan lain-lain). Dimana gadget adalah alat komunikasi yang memiliki banyak fungsi, dimana fungsi tersebut sudah menggunakan fitur yang berbeda.

Sedangkan menurut Indrawan Tania, Widada “gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris yang merujuk pada perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus untuk mengunduh informasi-informasi terbaru dengan berbagai teknologi maupun fitur terbaru, sehingga membuat hidup manusia menjadi lebih praktis”.

Zaman globalisasi seperti sekarang, media komunikasi berupa gadget (smartphone) merupakan benda yang dimiliki oleh hampir setiap orang mulai dari yang tua maupun yang muda bahkan anak-anak sudah dapat menggunakan gadget (smartphone) dan mengerti akan pengoperasiannya fasilitas gadget (internet, game, sosial media, telepon, dan SMS). Apabila digunakan secara salah atau berlebihan tanpa pengawasan dari orang tua khususnya anak-anak sebagai pengguna gadget dapat berpengaruh pada interaksi sosial anak.

Perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan atau interaksi sosial. Dapat juga diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri dengan norma-norma kelompok, tradisi, dan moral agama (Syamsul Yusuf et al., 2013). Perkembangan sosial pada anak usia SD/MI ditandai dengan adanya perluasan hubungan, di samping dengan para anggota keluarga, 3 juga dengan teman sebaya (*peer group*), sehingga ruang gerak hubungan sosialnya

bertambah luas. Interaksi sosial memanglah sangat dibutuhkan karena anak nantinya akan diajarkan bagaimana hidup bermasyarakat, lalu anak juga akan diajarkan berbagai peran yang nantinya akan mengidentifikasi dirinya, selain itu pula saat melakukan interaksi sosial anak akan memperoleh berbagai informasi yang ada disekitarnya.

Pada usia ini, anak mulai memiliki kemampuan menyesuaikan diri dari sikap berpusat kepada diri sendiri kepada sikap bekerjasama atau sosiosentris. Anak mulai berminat terhadap kegiatan-kegiatan teman sebaya, dan bertambah kuat keinginannya untuk diterima menjadi anggota kelompok, dan merasa tidak senang apabila tidak diterima oleh kelompoknya (Syamsul Yusuf et al., 2013).

Gadget merupakan sebuah perangkat atau instrument elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis untuk membantu pekerjaan manusia (Derry, 2013). Gadget adalah suatu alat teknologi yang saat ini berkembang pesat yang memiliki fungsi khusus diantaranya smartphone, Iphone and Blackberry (Beauty Manumpil et al., 2015). Jadi, bisa disimpulkan bahwa gadget adalah sebuah alat elektronik yang memiliki fungsi khusus yang membantu pekerjaan manusia dan bisa dibawa kemana-mana yang saat ini berkembang pesat.

Namun dengan adanya Gadget (*smartphone*) yang memiliki fitur game menarik yang ditawarkan dan seringkali membuat anak-anak cepat akrab dengannya. Banyak manfaat yang diperoleh dari penggunaan gadget. Namun penggunaan gadget secara terus menerus akan berdampak bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya, anak-anak yang cenderung terus-menerus menggunakan gadget akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang harus dan rutin dilakukan oleh anak dalam aktifitas sehari-hari, tidak dipungkiri saat ini anak lebih sering bermain gadget dari pada belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

Dengan bantuan gadget, penafsiran yang berbeda antar guru dapat dihindari dan kesenjangan informasi antar guru dan siswa maupun siswa dengan siswa dimanapun keberadaannya. Gadget juga memiliki manfaat yaitu proses belajar mengajar yang akan berlangsung secara menarik dan materi akan tersampaikan dengan jelas (Hamzah et al., 2010).

Pemanfaatan media pembelajaran berupa gadget dilingkungan sekolah sangat perlu mengingat beberapa pertimbangan baik positif maupun negatif. Pada dampak positif penggunaan gadget dalam pembelajaran adalah akan memudahkan siswa memperoleh informasi dengan cepat dan simpel. Tiak hanya dampak positif yang ditimbulkan dalam gadget, dampak negatif dari media pengguna gadget juga diperlu diperhatikan. Penggunaan waktu yang berlebihan dalam penggunaan gadget, dapat membuat siswa enggan belajar dengan buku dan tidak jarang disalahgunakan penggunaannya. Dengan demikian, dampak ini perlu diperhatikan dan diperkenalkan oleh semua

pihak kepada siswa, sehingga siswa dapat mengetahui dampak positif dan negatif dari penggunaan gadget dalam pembelajaran (Deni Darmawan, 2011).

Hal ini mengkhawatirkan, sebab pada masa anak-anak mereka masih tidak stabil, memiliki rasa keingintahuan yang sangat tinggi, dan berpengaruh pada meningkatnya sifat konsumtif pada anak-anak untuk itu penggunaan gadget pada anak-anak perlu mendapatkan perhatian khusus bagi orang tua.

Pada umumnya mereka sangat menikmati keasikan dalam menggunakan gadget (*smartphone*) dalam kegiatan mereka sehari-hari di rumah dan juga lingkungan bermain anak, sehingga sebagian anak cenderung merasa asik menikmati sajian game dari sebuah gadget (*smartphone*) yang dimiliki dibandingkan bermain dengan teman sebayanya di lingkungan rumah. Anak-anak tidak cukup hanya melakukan interaksi di rumah, selain di rumah tempat kedua anak melakukan hubungan sosial adalah di sekolah. Disamping keluarga dan teman sebaya, sekolah juga mempunyai pengaruh yang sangat penting bagi perkembangan selama masa pertengahan dan akhir anak-anak.

Interaksi sosial tidak hanya dilakukan di rumah melainkan di sekolah, bahkan anak akan menghabiskan waktunya bertahun-tahun di sekolah dengan guru dan teman sebaya. Jadi interaksi yang dilakukan harus seimbang antara di rumah, teman sebaya dan sekolah.

Kehadiran di sekolah merupakan perluasan lingkungan sosial individu dalam rangka mengembangkan kemampuan hubungan sosialnya dan sekaligus merupakan faktor lingkungan baru yang sangat menantang. Para guru dan teman-teman sekelas membentuk sistem yang kemudian menjadi semacam lingkungan norma baru (Muhammad Asrori, 2009).

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di kelas VI SDN 2 Sepit Kecamatan Keruak menemukan bahwa anak yang sering menggunakan gadget di rumah membawa dampaknya ke sekolah. Itu dapat dilihat ketika pemberian kelompok diskusi, mereka cenderung diam tanpa banyak interaksi dengan teman kelompoknya. Jadi anak akan kesulitan dalam menyelesaikan tugas kelompok tersebut. Padahal tugas kelompok memberikan kesempatan kepada setiap peserta didik atau siswa untuk menunjukkan prestasinya, dan juga diarahkan untuk mencapai tujuan bersama.

Adapun penelitian yang terdahulu telah meneliti tentang penelitian ini dengan judul: 1) Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar (Saputri et al., 2024). Perbedaan dalam penelitian ini pada metode penelitian tempat, waktu dan hasil penelitian yang diperoleh penggunaan gadget kebanyakan anak lebih menggunakannya untuk bermain. Dari hal kecil ini, anak yang awalnya senang bermain dengan temannya dapat berubah dengan terbiasanya diberikan gadget sebagai pengganti teman bermain. 2) Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun (Putri et al., 2024). Perbedaan dalam

penelitian ini pada titik metode penelitian, lokasi, waktu dan hasil penelitian yaitu terdapat pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun.

Selain itu, ketika jam istirahat berlangsung, pada umumnya temanteman sebayanya bermain bersama di lapangan maupun di kantin sekolah namun anak yang sering menggunakan gadget di rumah cenderung menyendiri karena menganggap permainan yang dilakukan oleh temannya tidak menarik dan membosankan. Mereka seperti memisahkan diri dengan teman sebayanya. Fenomena ini terjadi secara natural atau tanpa disadari terjadi di lingkungan sekolah, dimana anak terlihat tidak intensif melakukan komunikasi dan berinteraksi sosial pada saat jam istirahat yang biasanya dipakai oleh anak-anak seumuran mereka untuk bermain bersama.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian tentang bagaimana dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan kualitatif ini menggunakan metode deskriptif. Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2007). Metode itu sendiri merupakan sesuatu prosedur atau cara yang digunakan untuk mengetahui sesuatu yang mempunyai langkah-langkah sistematis (Husaini Usman et al., 2011). Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif, karena data-data yang dikumpulkan merupakan data-data mengenai keterangan atau uraian dalam bentuk kualitatif serta digunakan untuk memperoleh data yang pasti atau data yang terjadi sebenarnya. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek peneliti dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Lexy J. Moleong, 2013).

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Batu Nampar Kecamatan Jerowaru Kabupaten Lombok Timur, waktu pelaksanaan penelitian adalah mulai Februari sd April 2025. Dalam penelitian ini jenis-jenis sumber data yang dipakai oleh peneliti yaitu: Siswa-siswi kelas V, Guru dan Orang Tuan siswa.

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini observasi, wawancara dan dokumentasi. sedangkan teknik analisis data menggunakan analisis penyajian data, reduksi data dan penarikan kesimpulan.

HASIL

Pada penelitian ini, peneliti menganalisis dampak gadget terhadap perkembangan sosial anak di SDN 2 Sepit kecamatan keruak. Analisis dalam penelitian ini adalah menggunakan analisis data model Miles and Huberman, dimana analisis yang dilakukan dengan 3 tahapan. Tahapantahapan yang digunakan dalam analisis ini yaitu, Reduksi Data, Penyajian Data, dan verifikasi/penarikan kesimpulan. Berikut akan dijelaskan mengenai hasil penelitian yang telah peneliti lakukan di sekolah SDN 11 Sepit Kecamatan Keruak.

Jumlah siswa yang diteliti pada kelas VI di SDN 2 Sepit adalah 13 orang, selain siswa peneliti juga melakukan observasi dan wawancara dengan 7 orang tua siswa dan guru kelas VI, jadi penelitian dilakukan di 2 tempat yaitu di Sekolah dan di Rumah.

Wawancara dilaksanakan dengan menggunakan teknik wawancara semi terstruktur terhadap 21 orang narasumber kunci dengan rincian 1 orang guru/wali kelas, 13 orang siswa dan 7 orang tua siswa. Narasumber yang berhasil diwawancarai dengan nama inisial I (wali kelas VI), inisial AWP, WS, DL, EM, ECP, HSDM, LRA, MM, MIY, NRA, NIP, OSP, PSW, (Siswa kelas VI), inisial SP, H, MW, ST, L, PW, S (Orang tua siswa).

Data yang tidak terungkap melalui wawancara, dilengkapi dengan hasil observasi yang dilaksanakan pada bulan mei sampai bulan juli. Untuk memperkuat substansi hasil wawancara dan observasi, maka dilakukan penelusuran terhadap dokumen dan arsip yang ada.

1. Wawancara Siswa

a. Kepemilikan Gadget dan Jenisnya

Berdasarkan hasil wawancara terhadap siswa DL, ECP, HSDM, MM, mengatakan “saya memiliki gadget jenis Smartphone dengan berbagai aplikasi yang tersedia di dalamnya, karena diberikan orang tua sebagai hadiah. Siswa EM, NRA, OSP, PSW, mengatakan “Saya tidak memiliki gadget karena orang tua tidak mengizinkan untuk menggunakan gadget namun sering menggunakan gadget milik ibu saya untuk bermain game”. Siswa AWP dan WS, mengatakan “saya tidak memiliki gadget karena orang tua tidak memiliki uang untuk membelikan saya. Saya sering melihat teman saya bermain gadget, meskipun tidak ikut bermain dan hanya melihat saja”.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut ternyata sebagian siswa memiliki gadget jenis smartphone karena memang diberikan oleh orang tuanya dan ada sebagian siswa yang tidak memiliki gadget karena memang orang tua belum mengizinkan anak tersebut menggunakan gadget namun mereka sering menggunakan gadget milik ibu dan ayahnya untuk bermain game dan ada beberapa siswa yang memang tidak pernah menggunakan gadget sama sekali karena orang tuanya tidak memiliki gadget dan tidak mampu untuk membeli.

b. Game dalam Gadget

Hasil wawancara ECP, HSDM, MM, mengatakan “saya memiliki banyak game di dalam gadget. Game yang paling sering saya mainkan adalah game Real Bike Racing, Lego Junior, Fighting Tiger dan Blossom Shooter. Namun game yang paling saya sukai diantara ke empat game itu adalah game Blossom Shooter karena sangat seru dan menyenangkan untuk dimainkan”. Siswa EM, NIP, NRA, OSP, PSW, mengatakan “Saya sering bermain game Blossom Shooter, dan Lego Junior di gadget milik ibu dan Ayah saya, karena permainan itu sangat mudah tapi menyenangkan”.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan siswa di atas, ternyata kebanyakan siswa memiliki game Blossom Shooter karena permainan tersebut sangat menyenangkan dan menarik perhatian siswa untuk memecahkan permainan tersebut selain itu permainan Blossom Shooter sangat mudah untuk dimainkan.

c. Durasi Penggunaan Gadget dalam Sehari

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan siswa DL, ECP, HSDM, MM, mengatakan “saya menggunakan gadget ketika pulang sekolah sampai sore atau sebelum magrib, setelah itu nanti sepulang mengaji saya melanjutkan bermain game sampai saya mengantuk. Saya sangat senang bermain gadget setiap hari, apabila ibu dan ayah melarang saya bermain gadget maka saya sering ngambek dan tidak mau menuruti perintah mereka”. Sedangkan Siswa EM, NIP, NRA, OSP, PSW, Mengatakan “Saya menggunakan gadget milik ibu dan ayah saya ketika waktu istirahat di rumah. Ketika tidak diberikan saya marah dan cepat merasa bosan di rumah”.

Dari hasil wawancara tersebut Ternyata durasi anak menggunakan gadget hampir 8 jam dalam sehari. Mereka berhenti menggunakan gadget hanya ketika waktu makan dan mengaji. Ketika mereka tidak menggunakan gadget mereka akan memberontak kepada orang tuanya sampai mereka diizinkan menggunakan gadget lagi, padahal pada usia Sekolah Dasar anak seharusnya bermain bersama teman sebaya dan menanamkan jiwa sosialnya di lingkungan bermasyarakat.

d. Tujuan Menggunakan Gadget

Berdasarkan hasil wawancara peneliti terhadap siswa siswa DL, ECP, HSDM, MM, mengatakan “saya menggunakan gadget hanya untuk bermain game saja karena dengan bermain gadget saya tidak akan bosan di rumah meskipun sendirian”. Siswa EM, NIP, NRA, OSP, PSW, mengatakan “saya biasanya diizinkan menggunakan gadget apabila ingin belajar karena di gadget milik ibu dan ayah saya ada aplikasi untuk belajar berhitung. Namun setelah itu saya sering menggunakan gadget untuk bermain game”.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, anak lebih banyak menggunakan gadget hanya untuk bermain saja dan sangat jarang gadget dimanfaatkan untuk belajar di rumah dan dimanfaatkan anak untuk mencari pelajaran yang sulit ia pecahkan di sekolah.

e. Gadget atau Teman Sebaya

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti terhadap Siswa DL, ECP, HSDM, MM, mengatakan “saya lebih memilih bermain gadget dari pada bermain dengan teman sebaya. karena bermain gadget lebih menarik dan menyenangkan dari pada bermain dengan teman sebaya, kadang-kadang ketika teman sebaya saya datang kerumah mengajak berbain, saya menolaknya”. Siswa EM, NIP, NRA, OSP, PSW, mengatakan “ketika saya bermain gadget di rumah dan teman saya datang, saya seringkali menolak namun apabila gadget di ambil oleh ibu dan ayah maka saya akan bermain bersama teman sebaya. Siswa AWP, WS, MIY, LRA, dan VSI mengatakan “saya lebih memilih bermain bersama teman sebaya karena kita bisa melakukan banyak hal seperti bermain peran, bermain boneka, dan lainlain”.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa ternyata siswa yang memiliki gadget dan siswa yang tidak punya gadget namun sering bermain ternyata lebih memilih untuk bermain gadget dibandingkan dengan teman sebaya karena gadget lebih menarik dibandingkan permainan yang akan mereka lakukan dengan teman sebaya. Mereka lebih memilih untuk bermain sendiri di dalam rumah dengan gadget. Sedangkan siswa yang tidak pernah menggunakan gadget lebih senang bermain dengan teman sebaya di lingkungan sekitar mereka. Hal tersebut tak lepas oleh berbagai aplikasi permainan yang terdapat pada gadget anak-anak ini, yang tentunya lebih menarik perhatian anak-anak dibandingkan dengan permainan yang terdapat di lingkungan sekitarnya. Hal tersebut merupakan dampak yang sangat jelas sudah terjadi terhadap perkembangan sosial anak.

f. Gadget di Lingkungan Sekolah

Hasil wawancara yang dilakukan peneliti terhadap Siswa DL, ECP, HSDM, MM, mengatakan “karena di sekolah saya dilarang membawa gadget jadi saya merasa sangat bosan berada di dalam kelas. Selain itu saya juga merasa sangat bosan ketika jam istirahat karena tidak tau mau mengerjakan apa jadi saya lebih memilih berdiam diri di dalam kelas”. Sedangkan siswa EM, NIP, NRA, OSP, PSW, mengatakan “saya terkadang memang merasa bosan di dalam kelas namun untuk menghindari kebosanan itu saya sering bermain di kantin dengan teman saya”. Sedangkan Siswa AWP, WS, MIY, LRA, mengatakan “saya merasa senang berada di sekolah, ketika jam istirahat saya pergi bermain dengan teman sebaya di kantin dan halaman sekolah”.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan sebagian siswa ternyata siswa sering merasa bosan di sekolah karena memang seharian di rumah mereka sudah terbiasa bermain gadget dan tidak keluar rumah untuk bermain bersama teman sebayanya. Hal tersebut membuat siswa menjadi kurang aktif terhadap lingkungannya. Sekolah menjadi tempat yang membosankan karena bermain gadget adalah satu-satunya hal yang paling menarik yang bisa dilakukan. Mereka lebih senang berdiam diri di dalam kelas karena merasa tidak tertarik bermain bersama teman sebayanya. Hasil wawancara tersebut menunjukkan anak yang terbiasa bermain gadget dirumah membawa

dampak negatif terhadap perkembangan sosialnya di lingkungan sekolah dan masyarakat. Dimana keduanya memiliki hubungan yang sangat erat antara rumah dan Sekolah karena anak menggunakan gadget di Rumah namun membawa dampaknya ke Sekolah. Namun bagi siswa yang memang tidak terbiasa bermain gadget di rumah, menganggap sekolah adalah tempat yang menyenangkan karena banyak teman sebayanya yang bisa di ajak bermain terutama pada jam-jam istirahat.

2. Wawancara Orang Tua Siswa

a. Pemberian Gadget

Berdasarkan hasil wawancara terhadap SP, H, MW, ST, L, PW Dan S mengatakan “saya memberikan anak gadget sebagai hadiah karena ingin menyenangkan hati anak, dan saya ingin anak mengenal teknologi agar tidak gaptek seperti saya”.

Jadi berdasarkan hasil wawancara tersebut bahwa orang tua memberikan anak gadget secara cuma-cuma, mereka ingin anak tidak ketinggalan zaman. Orang tua menganggap bahwa penggunaan gadget di sekolah dan di lingkungan luar sekolah merupakan suatu kebiasaan yang wajar di era globalisasi seperti saat ini.

b. Tingkah Laku Anak

Hasil wawancara terhadap SP, H, MW, ST, L, PW Dan S mengatakan “ketika anak bermain gadget di rumah mereka tidak mempedulikan lingkungan sekitar, dia menjadi malas melakukan hal yang lebih bermanfaat. Ketika kami memanggil atau menyuruh, mereka tidak peduli dan selalu membantah “.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut ternyata anak memiliki kebiasaan-kebiasaan buruk setelah menggunakan gadget. Mereka menjadi malas, perintah orang tua diabaikan dan hal ini menjadi kebiasaan anak setiap harinya ketika di rumah.

c. Sikap Orang Tua

Berdasarkan hasil wawancara terhadap SP, H, MW, ST, L, PW Dan S mengatakan “ketika melihat anak kecanduan bermain gadget saya biarkan dia bermain gadget sesuka hatinya karena kebahagiaan anak adalah hal yang paling utama bagi saya”.

Jadi berdasarkan hasil wawancara di atas dapat kita tau ternyata orang tua memberikan atau membebaskan anak bermain gadget sesuka hati karena ketika anak merasasenang bermain gadget orang tua juga merasa bahagia.

d. Larangan Bermain Gadget

Hasil wawancara terhadap SP, H, MW, ST, L, PW Dan S mengatakan “Saya sudah melarang anak bermain gadget. Namun, mereka tidak mau mendengarkan larangan itu. Jadi saya biarkan saja anak bermain gadget karena sudah merasa bosan menasehati”.

Berdasarkan hasil wawancara di atas ternyata orang tua membebaskan anak bermain gadget meskipun mereka sempat melarang anak menggunakan gadget namun itu tidak dilakukan secara terus menerus sampai anak patuh terhadap perintah orang tua.

e. Perlakuan Orang Tua

Hasil wawancara terhadap SP, H, MW, ST, L, PW Dan S mengatakan “saya akan menasehati anak jika gadget membawa dampak negatif, kemudian saya akan menyita hp anak untuk sementara waktu sampai dia lupa untuk menggunakan gadget. Namun, jika anak terus menerus meminta gadget dikembalikan saya kan memberikan. Meskipun mereka sudah kecanduan asalkan anak tidak mengganggu pekerjaan saya di rumah dan saya juga sangat sibuk bekerja di sawah sehingga tidak ada waktu untuk mengurus anak di rumah. Menurut saya gadget juga membawa dampak yang positif karena anak menjadi senang dan tidak banyak mengganggu saya”.

Berdasarkan hasil wawancara di atas ternyata orang tua tidak memiliki komitmen yang kuat untuk menghentikan kebiasaan anak bermain gadget, mereka memanjakan anak meskipun tau akan dampak negatif yang akan terjadi jika anak terlalu sering menggunakan gadget. Orang tua hanya melihat dampak positif saja dari gadget dilihat dari kebiasaan anak yang merasa sangat senang ketika bermain gadget. Mereka tidak keberatan asalkan anak tidak mengganggu pekerjaan orang tua selama mereka di rumah. Mengingat juga orang tua sebagian besar bekerja sebagai petani dan tidak banyak waktu di rumah.

3. Wawancara Guru

a. Dampak Gadget Bagi Siswa

Berdasarkan hasil wawancara terhadap I mengatakan “Selain dampak negatif, gadget juga memiliki dampak positif namun yang saya lihat gadget lebih banyak membawa dampak negatif terhadap anak, khususnya anak usia Sekolah Dasar cenderung menggunakannya untuk bermain game saja, tanpa pernah berpikir menggunakannya untuk belajar”.

Jadi berdasarkan hasil wawancara tersebut bahwa gadget lebih banyak membawa dampak negatif terhadap siswa, terutama siswa usia sekolah dasar karena siswa menyalah gunakan gadget dimana seharusnya gadget digunakan untuk belajar namun siswa lebih sering menggunakan gadget untuk bermain game saja dan itu tentunya mengganggu waktu anak dengan teman sebaya dan mengganggu waktu belajar dan istirahat anak. Hal tersebut sangat membahayakan bagi anak mengingat begitu banyak sekali dampak penggunaan gadget.

b. Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak

Dalam wawancara ini II mengatakan “menurut saya gadget sangat berpengaruh terhadap perkembangan sosial anak, Anak menjadi tidak peka terhadap apa yang disampaikan oleh guru

ketika belajar di dalam kelas. Selain itu, ketika pembagian kelompok anak yang sering menggunakan gadget tidak bisa berkomunikasi yang baik dengan teman kelompoknya”.

Berdasarkan hasil wawancara di atas maka, gadget sangat berpengaruh terhadap perkembangan sosial anak. Anak tidak akan cepat menerima pelajaran dari guru dengan kata lain anak menjadi lamban berpikir karena anak tersebut otaknya hanya di penuhi dengan keinginan bermain gadget saja tanpa mau memikirkan hal lain. Ia cenderung akan berdiam diri padahal tujuan diberikan tugas kelompok adalah untuk melatih siswa agar memiliki rasa sosialisasi yang tinggi terhadap teman sebayanya, namun yang terjadi malah sebaliknya anak yang bermain gadget menjadi pasif.

Hal tersebut berdampak juga terhadap prestasi anak di sekolah, anak yang terlalu sering bermain gadget prestasinya menjadi buruk karena kurang di dalam pelajaran dan sering sekali tidak mengerjakan tugas sekolah yang diberikan oleh guru.

c. Peran Orang Tua Terhadap Penggunaan Gadget

Berdasarkan hasil wawancara dengan I, mengatakan “orang tua sangat berperan penting dalam penggunaan gadget. Orang tua perlu mendampingi dan membimbing anaknya saat sedang menggunakan gadget tapi kenyataannya orang tua sering kali tidak mau peduli”.

Maka berdasarkan hasil wawancara tersebut peneliti mengungkapkan peran orang tua dalam mendisiplinkan anak sangat dibutuhkan agar anak tidak mengalami ketergantungan yang akan menyebabkan dampak negatif terhadap perkembangan anak terutama dengan kehidupan sosial anak. orang tua sering lalai dan seakan tidak mempedulikan anak bermain gadget di rumah karena sibuk dengan pekerjaannya sehingga anak tidak terkontrol.

d. Gadget Sebagai Penghalang Perkembangan Sosial Anak

Ketika melakukan wawancara dengan I, mengatakan “banyak sekali hal yang akan terjadi jika perkembangan sosial anak terganggu. Di sekolah, sebagian anak yang sudah terbiasa bermain gadget menjadi pribadi yang pendiam dan tidak aktif di luar maupun di dalam kelas.”.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut ternyata gadget adalah salah satu penghambat perkembangan sosial anak. Diantaranya anak menjadi fasif dan tidak peka terhadap lingkungan, mereka seolah-olah memiliki dunia sendiri, anak akan sulit berinteraksi dengan orang lain dimana pada usia Sekolah dasar perasaan sosialisasinya akan berkembang dan rasa ingin tahu terhadap hal baru akan tinggi. Namun perkembangan tersebut tidak terlihat pada anak yang sering menggunakan gadget.

e. Tindakan agar prestasi anak tidak turun karena gadget

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti terhadap I mengungkapkan “orang tua perlu membatasi anak dalam menggunakan gadget, jika waktu belajar dan istirahat orang tua harus

melarang bahkan menyita gadget anak. Hal tersebut harus dilakukan agar anak bisa mengatur waktunya untuk bermain gadget dan belajar sehingga prestasi di sekolah tidak bermasalah”.

Jadi dari hasil wawancara tersebut, Orang tua ikut berperan untuk membatasi anak menggunakan gadget karena anak menggunakan gadget di rumah. Ketika memang anak memiliki Tugas sekolah maka orang tua perlu membimbing anak untuk mengerjakannya dan mengawasi anak agar tidak menggunakan gadget ketika waktu belajar dan istirahat.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang kepemilikan gadget sebagian besar anak memiliki gadget karena memang dibelikan orang tuanya dengan alasan agar anak tidak ketinggalan zaman, dengan kata lain agar anak mengikuti perkembangan zaman dimana pada saat ini memiliki gadget adalah hal yang biasa bagi masyarakat karena gadget memiliki fitur yang begitu banyak dan menarik perhatian masyarakat. Namun sebagian anak tidak memiliki gadget tapi sering menggunakan gadget milik kedua orang tuanya ketika ada kesempatan saat orang tuanya sibuk atau melepas gadget di rumah.

Gadget saat ini sangat digemari kalangan masyarakat bahkan menjadi barang pokok yang wajib dimiliki oleh setiap orang, baik kalangan pejabat, masyarakat kelas atas maupun masyarakat kelas bawah dan yang paling gemar menggunakan gadget adalah kalangan remaja dan anak-anak. Penggunaan gadget saat ini tidak hanya orang dewasa saja, melainkan anak-anak juga menggunakan gadget (Ariston et al., 2018). Anak-anak lebih senang memakai gadget karena sekarang gadget tidak hanya bisa digunakan sebagai alat informasi, tetapi sekarang gadget memiliki sarana informasi dan hiburan, adanya internet menambah kemudahan bagi pengguna gadget dalam hal-hal tersebut. Fitur hiburan berupa game-game yang banyak jenis modelnya yang mudah sekali diakses dan didownload melalui internet (Nita Monita Rini et al., 2021).

Menurut peneliti seharusnya anak usia sekolah dasar belum saatnya untuk dibelikan atau berikan gadget, karena pada usia ini anak masih dalam tahap pertumbuhan motoriknya salah satunya yaitu bermain. Namun dengan adanya gadget anak menjadi malas bermain. Sehingga orang tua seharusnya tidak memberikan anak gadget pada usia Sekolah Dasar. Orang tua sebaiknya lebih banyak membimbing anak dalam meningkatkan hasil belajar dari pada memberikan gadget yang hanya akan membuat anak menjadi malas belajar.

Adapun game yang sering dimainkan oleh anak yaitu game Real Bike Racing, Lego Junior, Fighting Tiger dan Blossom Shooter. Diantara ke empat game tersebut anak paling tertarik memainkan game Blossom Shooter karena dianggap game yang paling menarik dan mudah

dipecahkan. Karena kesukaannya terhadap game tersebut membuat anak menjadi lebih senang berdiam diri di dalam rumah. Selain itu juga orang tua mengiyakan bahwa saat anak-anaknya bermain gadget cenderung anak-anak diam di depan gadgetnya masing-masing tanpa mempedulikan dunia sekitarnya. Secara tidak sadar, anak-anak sudah mengalami ketergantungan memainkan game tersebut, ketergantungan inilah yang menjadi salah satu dampak negatif yang sangat berpengaruh. Seharusnya anak lebih banyak mengerjakan tugas sekolah dan Orang tua seharusnya mengganti aplikasi game tersebut dengan aplikasi pembelajaran serta membimbing mereka agar bisa memanfaatkan gadget sebagaimana mestinya.

Ketergantungan terhadap gadget pada anak disebabkan karena lamanya durasi dalam penggunaan gadget. Bermain gadget dengan durasi yang cukup panjang dan dilakukan setiap hari, bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang anti sosial. Dampak yang ditimbulkan dari hal ini sebenarnya adalah dapat membuat anak lebih bersikap individualis karena lama kelamaan menyebabkan lupa berkomunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan di sekitarnya maupun lingkungan sekolahnya. Hal tersebut sangat membahayakan prestasi anak di sekolah karena bagaimana tidak, ketika anak sudah terbiasa bersikap individualis di rumah maka akan terbawa juga ke sekolah beberapa siswa tentang durasi penggunaan gadget.

Peneliti menemukan anak menggunakan gadget bisa sampai 8 jam lebih dalam sehari. Kegiatan ini menyita waktu anak untuk bermain bersama teman sebaya dan waktu mengerjakan tugas sekolah serta waktu istirahat anak. Durasi ini terlalu lama untuk anak usia Sekolah dasar dimana seharusnya durasi yang sesuai untuk anak usia Sekolah dasar dalam menggunakan gadget adalah maksimal 2 jam dalam sehari. Jadi orang tua perlu mengontrol durasi penggunaan gadget anak dengan membatasi anak dalam penggunaan gadget. Apabila anak menggunakan gadget lebih dari 2 jam maka orang tua harus tegas melarang menggunakan gadget. Sebagian besar anak menggunakan gadget hanya untuk bermain game saja tanpa memanfaatkan gadget untuk belajar ataupun mengerjakan tugas sekolah. Hal tersebut dipengaruhi karena lemahnya pengawasan orang tua terhadap penggunaan gadget pada anak usia sekolah dasar. Setiap harinya anak hanya akan memainkan gadget untuk bermain game di dalam rumah. Seharusnya anak memanfaatkan gadget sebagai media belajar untuk mempermudah dalam belajar di rumah. Orang tua seharusnya memasukkan banyak aplikasi yang bisa dimanfaatkan untuk anak belajar sehingga prestasi anak di sekolah akan meningkat dengan penggunaan gadget sebagai alat bantu belajar. Penelitian yang dilakukan oleh Fifi, dkk. menemukan fakta bahwa orang tua dan lingkungan sekitar subyek yang memakai gadget dalam kesehariannya ternyata mempengaruhi anak untuk menggunakan gadget dalam kesehariannya baik menyangkut kapan anak mulai dikenakan gadget serta intensitas penggunaannya (Fifit et al., 2024). Dan juga penelitian dari Widya Ulmi, dkk. menyatakan

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 maupunkeluargadan lingkungan sekitar juga berkurang, dan lain sebagainya (Widya Ulmi et al., 2022).

Hasil penelitian menunjukkan Sebagian besar anak lebih memilih untuk bermain gadget dibandingkan bermain bersama teman sebaya mereka. Ketika anak sedang asyik bermain gadget di rumah dan ada teman sebaya yang mengajak bermain, anak akan langsung menolak ajakan tersebut dan lebih memilih bermain di dalam rumah dengan gadget. Selain itu, anak menjadi tidak peka terhadap lingkungan di sekelilingnya. Anak yang terlalu asik dengan gadgetnya berakibat lupa untuk berinteraksi ataupun berkomunikasi dengan orang sekitar maupun keluarga dan itu akan berdampak buruk bagi perkembangan sosial anak. Dimana seharusnya pada usia ini anak harus lebih banyak bermain dengan teman sebayanya di lingkungan sekitar dan pada usia ini anak seharusnya anak dapat mengasah kemampuan bersosialisasinya dengan baik di lingkungan sosial.

Lembaga sekolah dasar sudah menetapkan larangan untuk membawa gadget di sekolah, beberapa anak yang terbiasa menggunakan gadget di rumah mengaggap sekolah adalah tempat yang membosankan. Anak menjadi malas untuk bermain dan mengerjakan tugas dari guru. Anak cenderung lebih memilih berdiam diri di dalam kelas ketika jam istirahat.

Jadi hal yang harus dilakukan oleh siswa adalah aktif di lingkungan sekolah baik di luar maupun di dalam kelas. Anak harus aktif dan tanggap terhadap kondisi apapun yang dihadapi di sekolah. Ketika di kelas anak harus semangat dalam belajar bersama teman-temannya dan ketika di luar kelas pada saat jam istirahat maka anak juga harus aktif bermain bersama teman sebayanya karena itu untuk melatih kepekaan anak terhadap lingkungan. Hal tersebut tidak akan terjadi apabila orang tua tidak memberikan anak gadget terlalu dini, orang tua mengiyakan saja ketika anak meminta gadget bahkan orang tua memberikan anak gadget sebagai hadiah untuk tujuan tertentu seperti mengenalkan teknologi lebih dini kepada anak. Seharusnya orang tua lebih bijak dalam mengambil keputusan dalam memberikan anak gadget karena dengan ini anak menjadi merasa dimanjakan. Akan lebih baik lagi jika orang tua tidak memberikan anak bermain gadget di usia Sekolah Dasar. Karena terlalu sering menggunakan gadget, anak menjadi malas melakukan hal lain seperti bermain di luar rumah bahkan tidak mematuhi peraturan orang tua dan membantah perkataan orang tua. Mereka mengabaikan nasehat baik orang tua ketika anak sudah asyik dengan gadget. Seharusnya orang tua harus lebih tegas lagi dalam hal ini. Orang tua harus lebih keras dalam menertibkan anak di rumah. Karena hal tersebut dapat membuat anak menjadi pribadi yang tidak aktif, dan menjadikan watak anak menjadi keras karena terlalu dimanjakan tanpa ada perhatian khusus dari orang tua Terlalu sering bermain gadget membuat anak menjadi kecanduan. Bermain

gadget menjadi rutinitas mereka setiap harinya yang menyebabkan anak menjadi pribadi yang Pasif terhadap dunia luar.

Kecanduan ini membawa dampak negatif bagi anak karena saking senangnya mereka bermain gadget menyebabkan mereka lupa untuk berkomunikasi dengan orang lain. Seharusnya orang tua harus lebih memperhatikan hal tersebut dengan cara membatasi anak bermain gadget. Orang tua harus membantu anak membagi waktu di rumah dimana waktu dia memang harus belajar dan menggunakan gadget. Hal-hal tersebut tidak akan terjadi apabila orang tua melarang anak menggunakan gadget. Namun faktanya orang tua membiarkan saja anak bermain gadget. Larangan-larangan tersebut tidak dilakukan orang tua secara terus menerus. Mereka seakan-akan tidak peduli terhadap dampak yang akan disebabkan oleh gadget. Seharusnya orang tua harus melarang anak menggunakan gadget secara terus menerus tanpa henti.

Orang tua harus lebih memahami pentingnya menerapkan larangan-larangan bermain gadget untuk anak Sekolah dasar agar larangan tersebut tidak mereka lakukan hanya beberapa kali saja tanpa menyerah sampai anak berhenti menggunakan gadget. Orang tua memiliki peran penting dalam menangani anak yang sudah kecanduan bermain gadget. Orang tua akan sadar bahwa gadget memiliki dampak negatif ketika hal itu sudah terjadi. Orang tua hanya menganggap gadget menjadi sarana anak untuk bermain tanpa mereka tau dampak negatif dari penggunaan gadget. Mereka hanya melihat sisi positif penggunaan gadget yang diukur dari rasa senang anak dan aktifitas orang tua yang tidak diganggu oleh anak. Hal tersebut disebabkan karena sibuknya orang tua bekerja di sawah karena orang tua sebagian besar berprofesi sebagai petani. Seharusnya orang tua lebih memperhatikan anak di rumah dan lebih fokus dalam mendidik anak. Membiarkan anak sebebasnya di rumah bermain gadget sangat tidak baik. Jadi, orang tua harus lebih meluangkan waktunya bermain ataupun menemani anak di rumah.

Gadget memiliki dampak negatif terhadap siswa., meskipun gadget memiliki begitu banyak dampak positif namun anak seringkali menyalah gunakan gadget dengan hal-hal negatif tanpa sedikitpun memanfaatkan gadget terhadap hal-hal positif. Dalam hal ini anak harus mampu memanfaatkan gadget semaksimal mungkin untuk kegiatan-kegiatan yang bermanfaat. Tidak ada yang akan menyalahkan anak ketika menggunakan gadget untuk hal yang positif namun sebaliknya, jika anak selalu menggunakan gadget hanya untuk hal-hal yang negatif maka orang tua perlu membatasi anak dalam menggunakan gadget. Sebagian besar anak yang mengalami gangguan perkembangan sosial adalah anak yang cenderung memiliki kebiasaan bermain gadget setiap harinya. Hal tersebut dikarenakan pemakaian gadget yang terlalu lama. Selain gadget dapat mempengaruhi perkembangan sosial anak gadget juga dapat mempengaruhi kesehatan anak., penggunaan gadget yang terlalu lama dapat mempengaruhi tingkat agresif pada anak. Jadi anak

yang terbiasa menggunakan gadget dapat mempengaruhi perkembangannya di mana seharusnya pada usia ini anak harus mampu mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya di lingkungan sosial. Peran orang tua untuk membatasi anak dalam penggunaan gadget begitu sangat penting agar perkembangannya tidak terganggu, orang tua memiliki peran utama dalam membatasi anak bermain gadget karena anak menggunakan gadget di rumah. Orang tua seharusnya mengontrol dan membimbing anak ketika bermain gadget bukannya melepas anak begitu saja menggunakan gadget. Ketika anak sedang bermain gadget, orang tua harus selalu di samping anak untuk memastikan apa anak menggunakan gadget untuk hal yang positif ataupun negatif.

Begitu banyak hal yang akan terjadi apabila perkembangan anak usia Sekolah Dasar terhambat karena gadget. Di sekolah, sebagian anak yang sudah terbiasa bermain gadget menjadi pribadi yang pendiam dan tidak aktif di luar maupun di dalam kelas. Selain itu, anak menjadi fasif dan tidak peka terhadap lingkungan, mereka seolah-olah memiliki dunia sendiri, anak akan sulit berinteraksi dengan orang lain dimana pada usia Sekolah dasar perasaan sosialisasinya akan berkembang dan rasa ingin tahu terhadap hal baru akan tinggi. Namun perkembangan tersebut tidak terlihat pada anak yang sering menggunakan gadget. Berdasarkan hasil penelitian terhadap hal yang harus dilakukan siswa agar prestasi belajar tidak menurun karena gadget adalah dengan cara mengurangi durasi penggunaan gadget dalam sehari. Dimana biasanya anak menggunakan gadget 8 jam lebih dalam sehari maka harus dikurangi karena semestinya anak harus menggunakan gadget 2 jam dalam sehari. Jadi anak harus memanfaatkan waktu luang untuk belajar dan mengerjakan tugas sekolah bukannya bermain gadget.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengenai Analisis dampak gadget terhadap perkembangan sosial anak di SDN 2 Sepit Kecamatan Keruak didasarkan pada penelitian yang dilakukan penulis 2024 dengan melakukan observasi, wawancara di lapangan, dengan mengambil 13 Subjek penelitian dari siswa/siswi, 1 Subjek penelitian guru di kelas VI dan 7 Subjek penelitian orang tua siswa, dapat disimpulkan bahwa adanya dampak negatif penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak di sekolah. Dampak negatif dari penggunaan gadget adalah anak lebih sering menyendiri, susah bergaul dan apabila sudah kecanduan akan sangat sulit untuk dikontrol dari pemakaian gadget yang pada akhirnya otak anak-anak sulit berkembang karena terlalu sering bermain game. Tingginya intensitas dan durasi penggunaan gadget serta aplikasi yang dibuka kebanyakan game membuat anak-anak usia Sekolah Dasar sebaiknya dibatasi dalam pemakaian gadget karena tidak sesuai atau layak pada usianya jika terlalu banyak bermain game

tanpa berinteraksi dengan orang lain atau teman sebayanya. Dampak tersebut muncul karena anak terlalu sering menggunakan gadget di rumah tanpa dikontrol oleh orang tua dan anak yang sudah kecanduan menggunakan gadget merasa gadget adalah hal yang paling menarik melebihi bermain dengan orang-orang sekitar atau teman sebayanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariston, Y., & Frahasini, F. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 1(2), 86–91. doi: <https://doi.org/10.26737/jerr.v1i2.1675>
- Beauty Manumpil, Amatus Yudi Ismanto, & Franly Onibala. (2015). Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA Negeri 9 Manado. *Jurnal Keperawatan*, 3(2), 1–6. doi: <https://doi.org/10.35790/jkp.v3i2.7646>
- Deni Darmawan. (2011). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Derry. (2013). *Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan Bagi Orang Tua untuk Memahami FaktoreFaktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget*. Jakarta: Bisakimia.
- Fifit, F., Supriyadi, S., & Fitrah, F. (2024). Analisa Dampak Gadget terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak di RA Al- Furqon. *Mutiara: Multidisciplinary Scientific Journal*, 2(8), 603–608. doi: <https://doi.org/10.57185/mutiara.v2i8.237>
- Hamzah, & Nina Lamatenggo. (2010). *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Husaini Usman, & Purnomo Setiadi Akbar. (2011). *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Husnul Laili. (2025). Penggunaan Metode Bernyanyi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelompok B TK Pusaka Ayah Bunda Desa Gereneng Kecamatan Sakra Timur. *Aslamiah: Jurnal Pendidikan, Ekonomi, Sosial Dan Budaya*, 3(1), 95–110.
- Lexy J. Moleong. (2013). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Miranti, P., & Putri, L. D. (2021). Waspada Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jendela PLS*, 6(1), 58–66. doi: <https://doi.org/10.37058/jpls.v6i1.3205>
- Muhamad Zaryl Gapari. (2024). Peran Orang Tua Dan Guru dalam Meningkatkan Perkembangan Belajar Siswa Kelas II di SDN 2 Batu Nampar. *Al-Faiẓa: Journal of Islamic Education Studies*, 2(2), 100–113.
- Muhammad Asrori. (2009). *Psikologi Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Nita Monita Rini, Ika Ari Pratiwi, & Muhammad Noor Ahsin. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Urnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1236–1241. doi: <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1379>

- Putri, A., & Khadijah, K. (2024). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(2), 364–373. doi: <https://doi.org/10.31004/aulad.v7i2.677>
- Saputri, R. E., Salsabilla, C. A., Nurazizah, D., & Azahra, N. (2024). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 1–10. doi: <https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i1.1139>
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Syamsul Yusuf, & Nani M Sugandi. (2013). *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Widya Ulmi, Moh Toharudin, & Muamar. (2022). Analisis Dampak Gadget Pada Perkembangan Sosial Anak di SD Negeri Limbangan Wetan 02. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(18), 400–406. doi: <https://doi.org/10.5281/zenodo.7135866>