



## **PENGARUH GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK SEKOLAH DASAR**

**Putri Sofiatul Maola<sup>1</sup>, Triana Lestari<sup>2</sup>**

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru

Jl Pendidikan No. 15 Cibiru Wetan, Bandung 40625, Jawa Barat Indonesia

[putrism@upi.edu](mailto:putrism@upi.edu)

**Abstract:** *In the current era, technology can easily penetrate all regions and develop very fast. One of them is a gadget, gadgets are used in almost all circles, from parents to young people. Especially now that is the center of attention and conversation, namely gadgets that are widely used among elementary school children. Of course this can affect the social development of his personality. Therefore, the research was conducted using a qualitative method through a descriptive analytic approach, in which the theory or basis of discussion was taken from the results of literature studies such as books, articles and journals. As we know as the nation's future successors, of course children must be provided with positive things that can add to their horizons. Indeed, gadgets can be useful if used wisely and as well as possible, but for children, it is necessary to have strict supervision from their parents to always monitor their children while using gadgets, because from the other side, gadgets can also bring negative things. Therefore, parents as much as possible should be wise to their children in using gadgets.*

**Keywords:** *The influence of gadgets, Social Development, Elementary School*

**Abstrak :** Di era saat ini teknologi dapat dengan mudah merambak masuk di seluruh wilayah dan berkembang sangat cepat. Salah satunya gadget, gadget digunakan hampir pada semua kalangan dari orang tua hingga anak muda. Terutama sekarang yang menjadi pusat perhatian dan perbincangan yaitu gadget banyak digunakan di kalangan anak-anak Sekolah Dasar. Tentunya hal tersebut dapat berpengaruh terhadap perkembangan sosial kepribadiannya. Oleh karena itu, penelitian dilakukan dengan metode kualitatif melalui pendekatan secara deskriptif analitik, yang mana teori ataupun dasar pembahasannya diambil dari hasil studi kepustakaan seperti buku, artikel dan jurnal. Seperti yang kita tahu sebagai calon penerus bangsa, tentunya anak-anak harus dibekali hal-hal positif yang dapat menambah wawasan mereka. Memang gadget dapat menjadi suatu yang bermanfaat jika digunakan dengan bijak dan sebaik mungkin, akan tetapi bagi anak-anak perlu pengawasan yang cukup ketat dari orang tua untuk senantiasa memantau anaknya selama menggunakan gadget, karena dari sisi lain yang lain, gadget pula dapat membawa hal negatif. Oleh karena itu, orang tua sebisa mungkin harus bijak kepada anak dalam penggunaan gadget.

**Kata Kunci :** Pengaruh Gadget, Perkembangan Sosial, Sekolah Dasar

## PENDAHULUAN

Saat ini arus globalisasi tidak dapat dipungkiri lagi, masuk dan merembak ke seluruh lapisan masyarakat. Perubahan yang dirasakan hampir diseluruh aspek kehidupan masyarakat baik pada bidang teknologi, ekonomi, pendidikan maupun sosial (Hidayat, dkk, 2021). Namun yang paling berkembang pesat dan signifikan yaitu bidang teknologi. Menurut Kurniawan, dkk (2019) teknologi ini muncul dengan berbagai fitur dan jenis yang dapat memudahkan masyarakat dalam beraktivitas sehari-hari. Salah satu dari kemajuan teknologi yaitu adanya gadget. Gadget digunakan pada seluruh kalangan mulai dari golongan tua sampai golongan muda, karena penggunaannya yang mudah untuk dipahami ketika mencari informasi dan praktis (Amri, dkk, 2020).

Namun saat ini gadget banyak digunakan di kalangan anak-anak yang masih duduk di bangku sekolah dasar. Padahal pada usia itu anak-anak disarankan lebih banyak bermain pada permainan fisik yang nyata, bekerja sama dengan membuat tim ataupun kelompok, bercerita dan mengobrol dengan teman-teman secara langsung serta saling aktif berprestasi di sekolah (Suherman, 2012). Sudah seharusnya orang tua lebih memperhatikan dan mengawasi perkembangan anak dalam penggunaan gadget, karena gadget untuk pengguna anak-anak ini tentunya dapat membawa hal positif dan negatif. Menurut Al-Ayouby (2017) anak akan merasa lebih bergantung pada gadget karena banyaknya permainan-permainan menarik yang telah disediakan dan dapat digunakan dalam setiap harinya dibandingkan belajar ataupun bersosialisasi di lingkungan sekolah.

Kondisi tersebut cukup mengkhawatirkan karena seperti yang kita tahu masa perkembangan anak pada usia tersebut, mereka memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan akan mencoba hal-hal baru yang menurut mereka itu menarik. Dengan demikian, dampak dari penggunaan gadget ini secara umum dapat terlihat dan dapat merugikan perkembangan anak. Seperti salah satunya mereka akan kecanduan game online (Putri, 2018). Ketika anak kecanduan game online, maka mereka akan meminta uang saku untuk dibelikan kuota dan top up untuk game nya. Maka tentunya hal tersebut membuat anak boros. Bahkan yang lebih mengkhawatirkan, anak akan mengabaikan perintah orang tua karena fokus dengan game nya tersebut. Ketika orang tua meminta bantuan anak hanya diam saja, tidak menengok kanan maupun kiri dan tidak peduli lingkungan sekitar.

Dengan demikian, orang tua harus benar-benar bijak dalam menerapkan peraturan penggunaan gadget pada anak. Orang tua harus senantiasa mengawasi. Menurut Ariston dan Frahasini (2018) pengawasan dan kontrol dari orang tua kepada anak merupakan hal yang paling utama, orang tua harus memberikan batasan jelas ketika menggunakan gadget karena bagaimanapun gadget dapat menimbulkan sikap konsumtif berlebih untuk anak-anak. Tidak dapat dipungkiri, saat ini anak-anak telah menjadi konsumen aktif para produk-produk gadget yang sebenarnya memiliki tujuan untuk menjadikan anak-anak tersebut target pasar mereka (Chusna, 2017). Seperti salah satunya saat ingin membeli keperluan game online nya, anak-anak akan saat

melakukan top up terus menerus. Walaupun di sisi sebaliknya, ada hal positif serta manfaat yang diberikan seperti untuk mencari pengetahuan dan menambah wawasan yang tidak terdapat di dalam buku pelajaran. Akan tetapi, penggunaan gadget untuk anak tersebut harus didampingi dan diawasi orang tua (Marpaung, 2018).

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif secara analitik. Penelitian ini lebih banyak diambil dari gambaran teori-teori kemudian menganalisisnya. Penelitian ini dilakukan dengan membandingkan teori-teori yang ada lalu menganalisisnya berdasarkan studi kepustakaan seperti buku, jurnal ataupun artikel. Penelitian ini juga dilakukan melalui pendekatan metode kualitatif ini, Peneliti ingin mencari bagaimana pengaruh gadget terhadap perkembangan sosial anak di Sekolah Dasar.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Gadget merupakan alat yang digunakan untuk berkomunikasi sesuai perkembangan zaman yang tentunya memiliki manfaat memudahkan manusia dalam beraktivitas sehari-hari. Menurut Pebriana (2017) gadget dapat mempengaruhi pola pikir dan perilaku seseorang yang menggunakannya dengan merasa kecanduan karena menyediakan beragam aplikasi yang dapat dengan mudah digunakan manusia dalam kesehariannya. Gadget ini pun merupakan bentuk nyata dari adanya kemajuan zaman. Gadget saat ini digunakan oleh seluruh lapisan baik kalangan atas maupun menengah ke bawah. Gadget jugabanyak model dan

bentuknya serta menawarkan banyak fitur-fitur menarik yang dapat digunakan oleh penggunanya (Rozalia, 2017).

Gadget awalnya dipakai oleh orang tua saja, tetapi untuk sekarang ini memakai atau menggunakan gadget merupakan hal lumrah yang dapat digunakan baik dari golongan tua maupun golongan muda. Bahkan pada era ini, jumlah terbanyak pengguna gadget merupakan anak-anak yang berumur sekitar 6-12 tahun. Banyak yang dapat terjadi ketika anak-anak yang masih di bangku Sekolah Dasar menggunakan gadget, selain dari sisi positifnya mereka mendapatkan manfaat untuk dapat belajar secara online melalui aplikasi-aplikasi yang ada di gadget mereka pun mendapatkan pula sisi negatifnya.

Anak-anak dapat dengan mudah juga mengunduh aplikasi-aplikasi game online. Game online ini tentunya banyak menuai kontra di kalangan orang tua. Ketika anak-anak tersebut fokus terhadap gadget nya (sedang bermain game online) mereka akan mengabaikan orang-orang di sekitarnya dan tidak mendengarkan seseorang berbicara bahkan ketika pembicaraan tersebut tertuju kepada dirinya. Mereka akan lebih cenderung untuk menjadi sosok individualis yakni tidak mempedulikan lingkungan sekitar. Padahal pada usia tersebut anak-anak seharusnya keluar rumah bersosialisasi dengan teman-teman sebaya untuk bermain permainan fisik seperti permainan tradisional yang ada di derah mereka.

Pemakaian gadget pada anak Sekolah Dasar, membuat anak menjadi antisosial terhadap rekan-rekan yang lain. Saat ini pun, ketika anak berkumpul bersama rekannya mereka akan membawa gadget, akibatnya anak akan saling diam tidak ada yang

berbicara ataupun berinteraksi satu sama lain, semuanya fokus pada gadget nya masing-masing. Maka hal tersebut telah menghilangkan kebiasaan lama yang sudah ada (Kamil, 2016). Bahkan menurut Syifa, dkk (2019) penggunaan gadget yang berlebihan seperti lebih dari 2 jam per hari membuat anak akan mengalami perubahan dari segi sikap maupun perkembangannya. Hal tersebut didapat ketika anak sedang bermain game online lalu permainan tersebut kalah maka emosi anak yang masih labil akan muncul. Mereka akan mengalami perubahan sikap seperti mudah marah ataupun yang lebih parah dapat membentak orang tua maupun sekitarnya. Selain itu, perubahan perkembangan moral yang terjadi anak akan menjadi lebih pemalas untuk beraktivitas, mereka lebih memilih tiduran sambil melihat youtube berjam-jam atau bermain game online nya tersebut sehingga waktu yang biasa digunakan untuk belajar dapat tersita.

Menurut Witarsa, dkk (2018) memang gadget ini dapat mempermudah komunikasi antar teman walaupun dari jarak jauh. Dengan menggunakan aplikasi yang ada di dalam gadget tersebut anak-anak dapat saling bertukar pesan dan berinteraksi dengan teman walau dengan jarak yang jauh. Bahkan anak-anak dapat menjalin hubungan serta menambah pertemanan dari berbagai daerah hanya melalui benda elektronik kecil seperti gadget. Menurut Fitri (2017) tentunya hal ini dapat menimbulkan sisi positif maupun negatif pula. Seperti dapat menjadi hal yang positif apabila penambahan teman atau teman baru tersebut untuk saling bertanya jawab, sharing-sharing atau diskusi soal pelajaran sehingga memudahkan anak dalam mengerjakan dan menyelesaikan tugas-tugas sekolah.

Namun di sisi lain dapat menjadi hal yang negatif bagi pengguna anak-anak apalagi yang masih duduk di Sekolah Dasar, ketika mendapat teman baru melalui aplikasi yang ada dari gadget tersebut seperti contohnya aplikasi media sosial. Tentunya mereka belum mengetahui apakah temannya itu merupakan orang yang baik ataupun sebaliknya. Media sosial merupakan media komunikasi yang semu (Firda, 2013). Bahkan tidak menutup kemungkinan bahwa teman barunya tersebut ternyata bukan anak-anak tetapi akun fake yang berpura-pura menjadi anak-anak demi sebuah keuntungan. Memang dari pihak peraturan media sosial membatasi untuk pengguna anak-anak, tetapi masih banyak dari mereka yang dapat dengan mudah menggunakan media sosial.

Saat menggunakan gadget untuk hal-hal tersebut, anak-anak akan melihat konten-konten tidak baik yang belum waktunya untuk seumurannya mereka karena banyak yang tidak tersaring ketika ditampilkan di media sosial sehingga mereka akan menirukan apa yang dilihat. Seperti cara menggunakan baju layaknya orang dewasa, berbicara yang tidak sopan, kekerasan, peperangan, pornografi, penganiayaan dan lain sebagainya. Selain itu, anak juga akan menjadi malas pada dunia nyatanya. Mereka sibuk bersosialisasi dengan teman-teman baru di dunia virtual nya tersebut. Anak-anak akan menjadi boros karena uang yang diberikan dari orang tua digunakan untuk membeli kuota. Selain itu, ada juga beberapa anak demi membeli kuota itu berbohong kepada orang tuanya dan mengambil uang secara diam-diam.

Tentunya orang tua harus melakukan pengawasan dan pemantauan pada anak untuk

menghindari dampak-dampak negatif dari gadget tersebut. Orang tua senantiasa mendampingi ketika anak sedang bermain gadget ataupun dapat diberi pengertian dan peraturan dalam menggunakan gadget, tetapi sebagai orang tua tidak boleh juga terlalu mengekang apalagi keras pada anak karena ditakutkan dapat mengganggu kondisi mental mereka. Ketika mengingatkan anak berikan pengertian serta nasehati dengan lembut karena saat menasehati dengan baik maka anak akan lebih mendengarkan apa yang dinasehati orang tuanya, anak akan memaknai setiap kata yang diucapkan orang tua dan akan melaksanakannya sehingga tujuan yang disampaikan orang tua dapat berjalan dengan baik. Seperti contohnya boleh silahkan menggunakan gadget tetapi waktunya hingga 2 jam saja setelah itu belajar dan kerjakan tugas dari sekolah karena di dalam gadget ada sinar radiasi yang jika digunakan terlalu lama maka dapat menyebabkan mata menjadi sakit bahkan bisa minus lalu tulisan-tulisan menjadi buram dan harus menggunakan kacamata. Saat orang tua memberikan nasehat dengan lembut dan disertai pengertian yang mudah dipahami tersebut, maka anak akan patuh dan dapat menjalankan apa yang diperintahkan dengan baik.

Untuk memaksimalkan pengawasan orang tua terhadap anak dalam penggunaan gadget, menurut Setianingsih (2019) orang tua dapat melakukan hal-hal berikut ini, yang pertama terapkan peraturan no gadget setiap setelah maghrib hingga sekitar pukul 21:00 malam karena pada jam-jam tersebut merupakan waktu efektif untuk anak belajar, mengulang pelajaran yang disampaikan guru ataupun mengerjakan tugas dari sekolah. Kemudian menjadikan akun utama email yang ada pada hp anak

yaitu email pribadi orang tua sehingga segala suatu kegiatan internet yang dilakukan anak pada gadget nya dapat terpantau dan terintegrasi. Selanjutnya membatasi akun-akun media sosial anak dengan hanya mengizinkan mereka menambahkan teman yang seusia atau sebaya serta orang tua tetap mengecek dan mencari tau terlebih dahulu kejelasan biodata dari teman baru anak.

Lalu orang tua sebagai teladan dan panutan anak juga sudah seharusnya mencotohkan dengan menunjukkan sikap tidak terlalu intens terhadap gadget, orang tua harus lebih mengutamakan hubungan dengan keluarga yaitu menghabiskan waktu bersama-sama keluarga untuk berbincang dan saling bertukar cerita dibandingkan dengan hubungan teman-teman maya yang ada ada di gadget. Ketika sedang kumpul keluarga, orang tua memberikan contoh dengan tidak fokus terhadap gadget atau lebih baik tidak membawa gadget. Dengan demikian. maka momen bersama keluarga akan tercipta lebih indah dan berkesan. Anak-anak pun akan melihat dan mencotoh sikap dari orang tuanya, mereka akan mengikuti dan lebih memilih untuk berbincang bersama keluarga daripada fokus terhadap gadget.

Orang tua memiliki peran yang besar dan penting terhadap tumbuh kembang anak. Selain yang telah disebutkan, menurut Frahasini, dkk (2018) cara yang dapat dilakukan untuk meminimalisir penggunaan gadget pada anak adalah orang tua dapat mengajak anak untuk mengetahui bagaimana serunya ketika belajar bersama. Kita tidak tahu bisa jadi anak merasa bosan belajar sendirian di kamar maka merasa lebih tertarik pada gadget. Oleh karenanya, orang tua dapat membuat suasana rumah tampak seru

dan bahagia dengan belajar bersama, lebih menyenangkan daripada aplikasi-aplikasi yang ada di gadget anak. Orang tua harus kreatif dalam menerapkan metode belajar bersama anak saat di rumah sehingga anak dapat melupakan sejenak akan gadget miliknya. Dengan demikian, pengaruh-pengaruh negatif dari gadget dapat dicegah.

Sudah seharusnya anak-anak lebih mengutamakan interaksi dengan teman lewat tatap muka bukan hanya tatap maya, hal itu untuk perkembangan sosial yang ada pada dirinya agar tetap berkembang dengan baik. Melalui permainan-permainan yang sudah ada di lingkungan sekitar tempat tinggal, seperti enggrang, petak umpet dan lain sebagainya. Meskipun dengan perkembangan zaman, permainan-permainan tradisional tersebut mulai memudar. Tetapi justru permainan-permainan yang ada itu perlu dilestarikan dan dikembangkan lebih menarik, dimulai dari kesadaran anak-anak bangsa agar dapat meminimalisir penggunaan game online di gadget bagi anak-anak. Memang untuk saat ini dirasa sulit bagi anak yang telah memiliki kebiasaan dan merasa kecanduan untuk 100% lepas dari gadget. Terlebih lagi, gadget semakin canggih dan fitur-fitur yang diberikan lebih lengkap dengan penggunaan yang tentunya mudah dan praktis. Oleh karena itu, pokok terpenting orang tua harus senantiasa memantau, mengawasi dan mendampingi anak ketika menggunakan gadget agar dampak negatif dari gadget dapat dicegah serta dampak positifnya dapat terealisasi.

## **KESIMPULAN**

Era saat ini tidak dapat dipungkiri lagi adanya teknologi yang semakin canggih. Salah satunya,

teknologi berbentuk kecil dengan segudang manfaat yang diberikan untuk memudahkan kegiatan aktivitas manusia sehari-hari yakni disebut dengan gadget. Gadget digunakan baik dimulai dari golongan tua hingga golongan muda. Namun yang sekarang hangat diperbincangkan pengguna gadget paling banyak yaitu anak-anak usia Sekolah Dasar.

Anak-anak yang masih berusia sekitar 6-12 tahun tersebut, tentunya penggunaan gadget dapat menjadi hal yang positif maupun negatif bahkan lebih banyak negatifnya, dikarenakan gadget ini dapat membuat seseorang yang memakainya ini merasa kecanduan untuk ingin terus memainkan aplikasi-aplikasi yang ada di dalamnya. Dengan demikian, anak menjadi individual dan anti sosial padahal usia mereka seharusnya dapat berinteraksi dengan rekan-rekannya untuk bermain permainan aktivitas fisik. Oleh karena itu, peran orang tua sangat diperlukan yakni harus senantiasa memantau dan mengawasi anak saat menggunakan gadget.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Al-Ayouby, M. H. (2017). *Dampak penggunaan gadget pada anak usia dini (Studi di PAUD dan TK. Handayani Bandar Lampung)*. Lampung: Universitas Lampung.
- Amri, M. I. U. dkk. (2020). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Anak Sekolah Dasar pada Situasi Pandemi Covid-19. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 14-23.
- Ariston, Yummi., & Frahasini. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal of*

- Educational Review and Research*, 1(2), 86-91.
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17(2), 315–330.
- Firda, Rukin. (2013). Komunikasi Sosial Semu di Jejaring Sosial Dunia Maya (Virtual Social Network). *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1(1), 7-14.
- Fitri, Sulidar. (2017). Dampak Positif dan Negatif Sosial Media terhadap Perubahan Sosial Anak. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(2), 118-123.
- Frahasini.dkk. (2018). The Impact of The use of Gadgets in School of School Age Towards Children's Social Behavior in Semata Village. *Journal of Educational Social Studies*, 7(2), 161-168.
- Hidayat, Fahrul. dkk. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kepribadian Anak Sekolah Dasar: Putri, R. A. (2018). *Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Perkembangan Prestasi Motorik dan Emosional Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar di Air Teluk Kiri Kecamatan Teluk Dalam Kab.Asahan*. Medan: Universitas Sumatera Utara.
- Rozalia, M. F. (2017). Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*, 5(2), 722-731.
- Setianingsih, E. R. (2019). Gadget “Pisau Bermata Dua” Bagi Anak?. *SENDIKA*, 1(1), 397-405.
- Studi Kasus pada Siswa ‘X’ (The Impact of Gadget Use on The Personality of Basic School Children: Case Studies on Students ‘X’). *Jurnal Humaniora dan Pendidikan*, 1(1), 1-13.
- Kamil, M. F. (2016). *Pengaruh Gadget Berdampak kepada Kurangnya Komunikasi Tatap Muka dalam Kehidupan Sehari*. Lampung: IAIN Raden Intan.
- Kurniawan, A. R. dkk.(2019). Kebijakan Sekolah Dalam Penggunaan Gadget di Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 2(1), 72-81.
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. *Kopasta: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 5(2), 55–64.
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1-11.
- Suherman.(2012). *Buku Saku Perkembangan Anak*. Jakarta: EGC.
- Syifa, Layyinat. dkk. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 527-533.
- Witarsa, Ramdhan. dkk. (2018). Pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial siswa Sekolah Dasar. *Pedagogik*, 6(1), 9-20