



ANALISIS DAMPAK GADGET TERHADAP PERILAKU SOSIAL ANAK SEKOLAH DASAR

Analysis of The Impact of Gadgets on The Social Behavior of Elementary School Children

Sapta Yuliansyah¹, Lishapsari Prihatini², Marleni, Junior Zamrud Pahalmas³

^{1,2,3}Sekolah Tinggi Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Candradimuka

Email: sapta070787@gmail.com

Abstract

This study aims to examine the impact of gadgets on the social development of elementary school children, particularly fifth- and sixth-grade students at SDN 171 Palembang. The background of this research arises from the growing phenomenon of gadget ownership and usage among children. On the one hand, gadgets provide benefits such as enhancing creativity, communication skills, and access to information. On the other hand, they also bring negative effects such as decreased social interaction, tendencies toward individualism, and disciplinary issues. The research applied a descriptive qualitative method with data collection techniques including semi-structured interviews, participatory observation, and documentation involving students, parents, and homeroom teachers. The findings indicate that most students tend to use gadgets more for entertainment than for educational purposes. Regular and supervised gadget use still allows children to remain socially active, while excessive use leads to a decline in direct communication skills, social abilities, and self-control. Various internal, situational, social, and external factors influence how children use gadgets. The conclusion of this study highlights the importance of parental and teacher supervision and guidance to ensure that gadget usage remains limited in duration, directed toward positive purposes, and balanced with social interaction, so that children's development can remain optimal.

Keywords: *gadget, social development, elementary school children, social interaction, parental supervision*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dampak gadget terhadap perkembangan sosial anak-anak di sekolah dasar, terutama pada siswa kelas V dan VI di SDN 171 Palembang. Latar belakang penelitian ini muncul dari fenomena yang menunjukkan peningkatan kepemilikan dan penggunaan gadget di kalangan anak-anak. Di satu sisi, gadget memberikan keuntungan seperti peningkatan kreativitas, keterampilan komunikasi, dan akses informasi. Namun, di sisi lain, gadget juga menimbulkan dampak buruk seperti menurunnya interaksi sosial, kecenderungan individualisme, dan masalah disiplin. Metode penelitian yang diterapkan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data meliputi wawancara semi-terstruktur, observasi partisipatif, dan dokumentasi yang melibatkan siswa, orang tua, dan guru wali kelas. Temuan dari penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa cenderung menggunakan gadget lebih untuk hiburan daripada untuk kegiatan edukatif. Penggunaan gadget yang rutin dan terawasi tetap memberikan kesempatan bagi anak untuk tetap aktif dalam bersosialisasi, sementara penggunaan berlebihan berakibat pada penurunan kemampuan komunikasi secara langsung, keterampilan sosial, dan kontrol diri. Terdapat berbagai faktor internal, situasional, sosial, dan eksternal yang berpengaruh terhadap cara anak

menggunakan gadget. Kesimpulan dari penelitian ini menekankan pentingnya pengawasan dan bimbingan dari orang tua serta guru agar durasi penggunaan gadget tetap terbatas, penggunaannya diarahkan pada hal-hal yang positif, dan terciptanya keseimbangan antara teknologi dan interaksi sosial agar perkembangan anak dapat optimal.

Kata Kunci: *gadget, perkembangan sosial, anak sekolah dasar, interaksi sosial, pengawasan orang tua*

PENDAHULUAN

Perangkat elektronik yang sering disebut gadget memiliki banyak kegunaan dan variasi dalam penggunaannya. Gadget masih menjadi bagian vital dalam kehidupan sehari-hari saat ini, bahkan menjadi elemen dari gaya hidup manusia. Dengan berkembangnya teknologi, semakin banyak anak-anak sekolah dasar yang memakai gadget. Gadget memberikan banyak manfaat yang berharga dalam dunia pendidikan, namun ada juga pengaruh buruk dari pemakaian yang berlebihan dapat mempengaruhi anak dalam bersosialisasi.

Gadget dapat mendukung pertumbuhan anak, termasuk peningkatan kreativitas dan keterampilan berkomunikasi yang lebih baik. Namun dampak negatif yang muncul, terutama dalam perilaku sosial, juga tidak bisa diabaikan. Penggunaan gadget yang terlalu sering pada usia anak-anak dapat berimbas pada kecenderungan berkurangnya berinteraksi sosial dengan lingkungan mereka.

Hal ini bisa mempengaruhi kemampuan mereka untuk bersosialisasi dan membuat mereka lebih individualistis. Anak dengan sifat seperti ini sering kali tidak memperhatikan teman-teman dan orang-orang di sekitarnya, yang pada gilirannya dapat berimbas pada cara mereka bersosialisasi. Anak-anak yang sering menggunakan gadget akan lebih pendiam, meniru bahasa yang mereka dengar, menjadi tertutup, serta kesulitan mentransmisikan pesan dengan teman-teman atau orang lain disekitar mereka.

Keterampilan sosial merupakan aspek penting yang perlu diperhatikan dalam perkembangan anak. Sukirman (2017) berpendapat, perilaku sopan meliputi tindakan yang menghargai perasaan orang lain dengan kata-kata, di mana keterampilan ini membantu seseorang menempatkan dirinya secara tepat dalam berbagai situasi tanpa merugikan orang lain. Penelitian oleh Syifa dan rekan-rekan (2018) menunjukkan bahwa penggunaan gadget dapat memiliki dampak positif bagi perkembangan psikologis anak, terutama dalam bidang kognitif dan afektif.

Secara umum, gadget seperti ponsel pribadi saat ini belum cocok untuk diberikan pada anak, karena bisa berdampak pada sikap konsumtif yang berlebihan. Anak-anak di tingkat sekolah dasar sangat disarankan untuk menggunakan gadget secara terbatas dan memerlukan pengawasan yang ketat saat menggunakannya untuk kegiatannya sehari-hari. Oleh sebab itu, orang tua dibutuhkan kebijaksanaan saat menyediakan alat bantu bagi kebutuhan anak-anak dan berupaya menjaga aktivitas mereka.

Faktor yang berperan dalam kecanduan gadget diantara para siswa meliputi faktor internal, situasional, sosial, dan eksternal.

1. Faktor internal

Siswa sering kali bergantung pada gadget karena alasan dalam diri mereka, seperti kurangnya kontrol diri dan penggunaan gadget yang terlalu lama. Kecenderungan untuk mencari kesenangan bisa jadi tanda adanya kebosanan,

sementara kontrol diri adalah kemampuan untuk membatasi diri dalam hal hiburan. Terdapat hubungan antara kontrol diri dan cara siswa berperilaku sosial, yang berkaitan dengan disiplin; siswa yang tidak mampu mengontrol penggunaan gadget dengan baik akan kesulitan mengatur perilakunya di sekolah, rumah, atau lingkungan sekitar. Hal ini berdampak pada penurunan perilaku sosial mereka dan mempengaruhi tingkat disiplin siswa tersebut.

2. Faktor situasional

Ada beberapa faktor situasional yang membuat siswa menjadi tergantung pada gadget. Faktor-faktor tersebut termasuk lingkungan yang tidak mendukung, perasaan sepi, pengalaman sedih, tekanan, dan juga kurangnya aktivitas saat waktu luang. Hal ini menunjukkan bahwa ketidaknyamanan dan kurangnya kegiatan dapat membuat siswa menggunakan gadget secara berlebihan. Dalam situasi ini, ketika siswa merasa stres, tidak nyaman, dan tidak ada aktivitas yang dilakukan, hal ini berdampak pada perilaku sosial mereka, yang pada pasangannya dapat mengurangi disiplin.

3. Faktor sosial

a) Interaksi sosial

Interaksi sosial adalah bagian dalam kehidupan manusia yang sangat penting, baik dalam kelompok ataupun masyarakat. Ini menjadi dasar yang dibangun untuk memenuhi kebutuhan hidup. Agar interaksi sosial terjadi, diperlukan komunikasi interpersonal, baik secara langsung maupun tidak. Terjadi penurunan hubungan sosial, untuk itu banyak murid memilih untuk berkomunikasi melalui gadget daripada berbicara langsung dengan teman atau guru. Dengan demikian, interaksi sosial mempunyai peran penting dalam ketergantungan siswa pada gadget, yang pada akhirnya berdampak pada perilaku mereka.

b) Komunikasi

Komunikasi merupakan unsur vital dalam interaksi sosial, dan berasal dari kata yang berarti 'hubungan' (comunicare). Proses ini meliputi desiminasi dan akuisisi pesan; jika dilakukan dengan rutin, akan berlangsung peralihan informasi. Banyak murid cenderung berkomunikasi dengan gadget, baik dengan guru maupun teman-teman mereka. Mereka merasa bahwa berkomunikasi melalui perangkat itu lebih menarik dibandingkan berbicara langsung. Siswa akan berkomunikasi dengan guru atau teman ketika mereka memerlukan penjelasan tentang tugas atau untuk meminta izin. Dalam konteks kecanduan gadget, faktor sosial mempunyai pengaruh terhadap interaksi dan perilaku sosial siswa, yang tercermin dari cara mereka menyatakan sikap sopan kepada guru dan orang tua.

4. Faktor Eksternal

Faktor-faktor dari luar, atau elemen eksternal, menjadi penyebab utama bagi pelajar yang bergantung pada gadget, dengan media berperan penting di sini. Hal ini berkaitan dengan mudahnya mengakses media terkait ponsel dan berbagai fitur yang ditawarkannya. Fitur-fitur tersebut mencakup berbagai platform seperti permainan online, TikTok, WhatsApp, dan lain-lain. disamping itu, dampak dari lingkungan keluarga, masyarakat, serta teman sebaya dan kemajuan teknologi juga merupakan faktor eksternal yang perlu diperhatikan.

a) Orang Tua

Sisi eksternal yang berperan dalam Kecanduan gadget di kalangan siswa adalah kurangnya perhatian dari orang tua. Banyak pelajar yang menggunakan gadget berasal dari keluarga di mana salah satu orang tua bekerja di luar kota, agar

mereka dapat tinggal bersama asisten yang tidak memberikan pengawasan yang ketat. Kurangnya perhatian orang tua berkaitan dengan interaksi sosial siswa, yang sering kali kurang terdidik karena minimnya perhatian orang tua yang sibuk beraktifitas.

b) Pemanfaatan Aplikasi

Tersedia beragam aplikasi di gadget yang memikat siswa dan mendorong mereka untuk menghabiskan waktu berjam-jam menikmatinya. Siswa yang terjebak dalam kecanduan gadget sering kali terpengaruh oleh aplikasi menarik seperti TikTok, CapCut, YouTube, serta berbagai permainan. Ini membuat mereka melupakan kesenangan bermain dengan teman-teman mereka. Dari wawancara dengan siswa, terlihat bahwa sebagian besar dari mereka menikmati gadget karena hiburan yang disediakan oleh aplikasi seperti TikTok dan permainan lainnya, sehingga jelas aplikasi memiliki pengaruh besar terhadap siswa.

c) Keluaran Gadget Terbaru

Dengan kemajuan teknologi yang cepat, produsen gadget terus meluncurkan varian terbaru yang menjadikan penggunaannya merasa terdorong untuk selalu memperbarui perangkat mereka, sehingga harga gadget pun semakin terjangkau. Aspek eksternal yang mencakup penggunaan aplikasi dan peluncuran gadget terbaru berkaitan erat dengan perilaku sosial siswa, yang dipengaruhi oleh kompetisi dalam memiliki gadget baru.

Aspek pertumbuhan Sosial bagi Anak Sekolah Dasar

1. Interaksi Sosial

Melalui berbagai platform, siswa dapat bersosialisasi bersama keluarga dan teman menggunakan perangkat digital. Meliputi teks, videocall, serta media sosial yang berimbas pada gaya mereka menjalin hubungan sosial.

2. Keterampilan Komunikasi

Keterampilan siswa dalam mempergunakan gadget, terdapat berbagai metode komunikasi digital, seperti video call, email, ataupun pesan teks. Hal ini cukup mempengaruhi cara mereka berkembang dalam keterampilan komunikasi, yang terindikasi dari cepatnya mereka saat menyusun dan memahami pesan.

3. Kerjasama dan Kolaborasi

Tersedianya aplikasi dan permainan yang mengedukasi mendorong siswa untuk berkolaborasi serta saling bekerja sama. Melalui platform digital, mereka belajar untuk berbagai tugas, bekerja dalam kelompok dan mencapai tujuan secara bersamaan.

4. Empati dan Keterampilan Sosial

Terdapat permainan dan sistem yang disusun agar membantu anak-anak belajar tentang sifat peduli dan kecerdasan sosial dengan berkomunikasi dalam cerita atau permainan petualangan, agar mereka bisa memahami perasaan dan pandangan orang lain dengan menggunakan media sosial.

5. Kemandirian dan Pengaturan Diri Alat

Perangkat digital mampu mendukung siswa dalam menyusun jadwal dan kewajiban mereka lewat penggunaan aplikasi pengingat, kalender, dan alat manajemen waktu lainnya, hal tersebut mendukung mereka untuk menjadi lebih mandiri dan disiplin.

6. Paparan Budaya dan Perspektif Berbeda

Penggunaan internet memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk memahami multikultur dan pandangan dari seluruh dunia. Mereka bisa memahami

mengenai bahasa, gaya hidup, dan tradisi yang berbeda, serta meningkatkan pemahaman, toleransi terhadap perbedaan.

7. Keamanan dan Penggunaan

Perlindungan dalam penggunaan gadget mengajarkan anak-anak tentang pentingnya menjaga privasi dan keamanan saat berintraksi di media online. Mereka diharapkan untuk melindungi informasi pribadi dan menyadari potensi resiko di dunia digital.

8. Pengaruh Perilaku dan Nilai

Materi yang diterima lewat gadget mampu berdampak pada perilaku dan nilai norma siswa. Kemungkinan mereka terpengaruh oleh norma dan nilai yang berbeda dibandingkan dengan yang diterima saat disekolah ataupun rumah, pengetahuan mereka tentang penggunaan gadget dapat mempengaruhi pola pikir anak-anak.

METODE

Pendekatan deskriptif kualitatif metode yang dipilih pada penelitian ini, dengan tujuan untuk mendapatkan pemahaman mendalam mengenai pola, motivasi, dan dampak pengaplikasian gadget di antara Murid Sekolah Dasar (SD). Pendekatan ini dipilih karena dapat menggali pengalaman subjektif dari anak, orang tua, serta guru dalam kehidupan sehari-hari, dan juga mampu menangkap dinamika sosial yang tidak dapat diukur hanya dengan angka. Penelitian ini dilakukan di salah satu SD di Kelurahan Bukit Sangkal yang memiliki tingkat kepemilikan gadget yang cukup tinggi di antara siswa-siswinya.

Peserta dalam penelitian ini terdiri dari anak-anak kelas 5-6 SDN 171 Palembang yang secara rutin menggunakan gadget, orang tua atau wali mereka, serta guru wali kelas yang memahami kebiasaan siswa. Pemilihan peserta dilakukan melalui teknik purposive sampling, dan jika diperlukan, dilakukan snowball sampling untuk menemukan informan tambahan yang relevan. Kriteria untuk berpartisipasi meliputi kesediaan untuk ikut, mendapat izin dari orang tua, serta memiliki kemampuan untuk berkomunikasi dengan baik. Jumlah peserta tidak ditentukan secara pasti sebelumnya, tetapi akan disesuaikan sampai data mencapai titik jenuh, yaitu ketika informasi baru yang diperoleh tidak lagi menambah tema atau kategori baru dalam analisis.

Data dikumpulkan melalui metode wawancara semi-terstruktur, observasi partisipatif, dan dokumentasi. Wawancara dilaksanakan terhadap anak, orang tua, dan guru untuk memperoleh perspektif dari berbagai sudut. Observasi dilakukan di lingkungan sekolah dan rumah, dengan fokus pada perilaku anak saat memakai gadget, jenis konten yang diakses, waktu penggunaan, serta pola interaksi sosial. Dokumentasi mencakup foto, catatan kebijakan sekolah, atau tangkapan layar mengenai pengaturan durasi penggunaan gadget yang relevan. Semua proses wawancara direkam dengan izin, lalu ditranskripsi secara verbatim untuk analisis selanjutnya.

Dalam analisis data, digunakan teknik analisis tematik yang meliputi langkah membaca dan memahami data, memberikan kode awal, mengelompokkan kode menjadi tema, meninjau tema, dan menyusun deskripsi naratif berdasarkan temuan. Validitas data dipastikan lewat triangulasi sumber (anak– orang tua– guru), member checking, serta deskripsi tebal mengenai konteks penelitian. Aspek etika juga diperhatikan dengan meminta persetujuan tertulis dari orang tua,

persetujuan lisan dari anak, menjaga kerahasiaan identitas, dan memberi hak pada peserta untuk mundur kapan saja tanpa ada konsekuensi. Dengan cara ini, penelitian diharapkan mampu memberikan gambaran lengkap mengenai fenomena penggunaan gadget di kalangan anak SD dengan konteks yang mendalam.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan siswa-siswa kelas 5 dan 6 di Sekolah Dasar negeri 171, yang melibatkan 30 anak, menunjukkan bahwa ada perbedaan dalam waktu penggunaan gadget dan dampaknya berimbas pada sosialisasi. Beberapa pelajar berujar bahwa mereka menghabiskan cukup banyak waktu menggunakan gadget, sedangkan yang lain menggunakan gadget dalam waktu yang lebih sedikit. Meski begitu, banyak siswa yang masih aktif sosialisasi dengan teman-teman mereka disekitar lingkungannya, yang menunjukkan bahwa gadget tidak selalu menghalangi sosialisasi. Namun demikian, ada beberapa siswa yang mengaku pernah menghadapi masalah karena penggunaan gadget. Penelitian ini menampilkan bahwa di kalangan siswa kelas 5-6 di SDN 171 Palembang, terdapat perbedaan dalam lama pemanfaatan gadget dan efeknya pada relasi sosial.

Murid yang memanfaatkan gadget untuk waktu yang teratur umumnya masih terlibat dalam kegiatan sosial, sementara pemakaian yang terlalu banyak bisa menimbulkan masalah dan menurunkan kualitas interaksi sosial. Untuk mendukung penggunaan gadget yang sehat, disarankan agar orang tua dan guru mengawasi serta mengatur durasi pemakaian gadget oleh anak-anak. Kegiatan sosial diluar juga harus didorong agar ada harmonisasi antara penggunaan teknologi dan interaksi sosial, hal lain yang esensial adalah untuk menanamkan pemahaman tentang pemanfaatan perangkat digital yang bijaksana beserta dampaknya terhadap hubungan sosial.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa banyaknya siswa Sekolah Dasar yang menggunakan gadget kini telah menjadi bagian biasa dalam kehidupan mereka sehari-hari. Di SDN 171 Palembang, khususnya di kelas V dan VI, hampir semua murid memiliki akses ke gadget, baik mereka miliki sendiri maupun yang mereka pinjam dari orang tua. Gadget digunakan untuk berbagai aktivitas, seperti bermain permainan, menonton video, atau mencari informasi untuk pekerjaan sekolah. Namun, meski gadget seharusnya digunakan untuk hal-hal edukatif, mayoritas siswa mengaku lebih sering pakai untuk hiburan. Ini menggambarkan bahwa meskipun gadget berpotensi mendukung perkembangan kognitif, jika penggunaannya tidak dikelola dengan baik, dapat mengurangi interaksi sosial secara langsung.

Berdasarkan data yang diperoleh, ada beberapa faktor yang memengaruhi penggunaan gadget oleh siswa. Faktor internal mencakup kurangnya disiplin diri dan kebiasaan lama dalam menggunakan gadget. Siswa yang merasa jenuh atau mencari kesenangan instan cenderung menghabiskan waktu cukup lama berada di depan layar, yang mengurangi partisipasi mereka dalam kegiatan sosial di lingkungan sekitar. Faktor situasional seperti perasaan kesepian, pengalaman negatif, dan aktivitas yang minim di waktu luang juga mendorong siswa untuk menggunakan gadget sebagai pelarian. Dalam kondisi tersebut, gadget menjadi alat utama untuk mengatasi stres atau kebosanan, tetapi dapat menyebabkan disiplin dan keterampilan sosial menurun.

Pengaruh sosial juga terlihat jelas dalam pola penggunaan gadget. Banyak siswa lebih memilih berkomunikasi melalui platform digital daripada berbicara langsung dengan teman atau guru. Ini berdampak pada penurunan kemampuan berkomunikasi secara tatap muka, sehingga interaksi sosial menjadi terbatas. Beberapa siswa mengungkapkan merasa lebih nyaman jika mengirim pesan atau melakukan panggilan daring daripada berinteraksi langsung. Hal ini sejalan dengan hasil yang menunjukkan bahwa adanya dominasi komunikasi digital dapat mengubah perilaku dan etika sosial, terutama ketika siswa meniru bahasa atau ekspresi yang mereka lihat dalam konten online. Selain itu, faktor eksternal seperti kurangnya pengawasan orang tua, adanya aplikasi hiburan, dan tren gadget terbaru juga berperan besar dalam membentuk kebiasaan ini.

Dalam aspek perkembangan sosial, penelitian ini menemukan bahwa meski gadget dapat membantu meningkatkan beberapa keterampilan seperti kreativitas, kerjasama dalam permainan edukatif, dan akses informasi dari berbagai budaya, dampak negatif pada interaksi langsung tidak bisa diabaikan. Anak-anak yang terlalu sering menggunakan gadget cenderung bersikap lebih individualis, pendiam, dan kurang terbuka terhadap lingkungan sosial mereka. Selain itu, paparan terhadap berbagai macam konten digital mempengaruhi nilai dan perilaku anak, yang tidak selalu sesuai dengan norma di rumah atau sekolah. Berdasarkan hasil ini, sangat penting bagi orang tua dan guru untuk memberikan arahan aktif agar penggunaan gadget tetap pada batas wajar, sambil menyeimbangkan keuntungan teknologi dengan kebutuhan interaksi sosial secara langsung.

Tabel 1. Hasil wawancara observasi sikap siswa

Indikator	Pertanyaan	S	SS	TS
Keterbukaan	Bila tidak ada Tugas, kamu bermain Hp seharian ?	√		√
Inisiatif	Apakah anak menunjukkan inisiatif ?	√	√	√
Kesungguhan	Siswa belajar setelah bermain?	√	√	

Tabel 2. Hasil wawancara sosialisasi siswa

Indikator	Pertanyaan	S	SS	TS
Adaptasi	Siswa mudah bertemu dengan teman baru ?	√	√	√
Disiplin waktu	Siswa menggunakan waktu dengan efektif ?	√	√	√
Komunikasi	Siswa mampu berkomunikasi dengan baik guru,teman dan Masyarakat?	√	√	√
Mandiri	Siswa mampu melakukan sendiri mengerjakan proyeknya?	√		√

Tabel 3. Total respons siswa dan persentasenya

Indikator	S	SS	TS	Persentase S dan SS
Keterbukaan	25	-	5	70
Inisiatif	10	15	5	70
Kesungguhan	10	20	-	100
Adaptasi	9	14	7	77
Disiplin Waktu	17	10	3	68
Komunikasi	13	10	7	69
Mandiri	15	-	15	50
Total		30		



Catatan:

S: Setuju

SS: Sangat Setuju

TS: Tidak Setuju

Hasil observasi tentang peran guru dalam membentuk karakter siswa di SDN 171 Palembang menunjukkan bahwa setiap indikator menunjukkan bahwa perilaku sehari-hari siswa tidak mengalami perubahan yang signifikan. Sekitar tujuh puluh persen anak-anak masih menerima pengawasan dari orang tua dalam hal penggunaan gadget. Banyak dari mereka yang belum mampu beradaptasi ketika berkunjung, seringkali merasa malu dan mengalami kesulitan untuk mengungkapkan diri saat menjawab pertanyaan.

Penelitian ini mengungkap bahwa sekolah dasar merancang kegiatan untuk membangun karakter pendidikan, seperti menciptakan generasi yang mempunyai moral yang terpuji. Karakter yang diinginkan dari peran guru meliputi religiusitas, kejujuran, toleransi, disiplin, kerja keras, kreativitas, dan rasa tanggung jawab. Semua nilai ini dirumuskan oleh pemerintah melalui penelitian dan pengembangan dari Pusat Kurikulum Kementerian Pendidikan Nasional. Kementerian Kesehatan RI (2019) juga menekankan bahwa penggunaan gadget pada anak harus dibatasi, karena dapat menimbulkan dampak negatif seperti gangguan tidur, obesitas, menurunnya prestasi belajar, hingga masalah kesehatan mata.

Dari hasil pengamatan, terlihat sesungguhnya murid-murid mulai mengaplikasikan gadget pribadi mereka atau gadget milik orang tua. Kurangnya kontrol dari orang tua bisa berdampak negatif terhadap perkembangan murid. Kebanyakan, murid-murid menggunakan sekitar tiga jam sehari waktu mereka dengan gadget. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget pada murid sekolah dasar lebih dari dua jam per hari berangsur dengan seiring berjalannya waktu dapat mengalami perubahan tingkah laku. Hal ini dapat diperkuat dengan pendapat dari Sudjana (2008:29), bahwa hasil belajar di sekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan. Terdapat beberapa faktor pendukung seperti inspirasi belajar, minat dan pertimbangan, perspektif dan kecenderungan belajar, tak kenal lelah, ekonomi, variabel material dan imaterial.

Penggunaan gadget dapat mempengaruhi perkembangan psikologis anak, yang dapat membuat mereka lebih emosional, memberontak, meniru perilaku gadget, dan berbicara sendiri. Dari analisis sebelumnya, siswa mengalami gangguan sosial seperti kurangnya komunikasi, kurangnya kreativitas, dan ketidaktertarikan terhadap lingkungan. Penelitian ini menawarkan analisis mengenai perilaku sosial siswa kelas 5-6 Sekolah Dasar Negeri 171 Palembang dengan fokus pada penggunaan gadget, serta dampak positif dan negatifnya, dan kontrol cara siswa bersosialisasi di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Penggunaan gadget memiliki dampak yang bersifat baik atau buruk, tergantung pada pengawasan dan bimbingan dari orang tua yang memberikan contoh yang baik kepada anak-anak di usia muda. Orang tua sering merasakan lebih banyak manfaat positif, seperti lebih mudah memperhatikan interaksi sosial anak mereka. Namun, bagi anak-anak, penggunaan gadget di usia dini cenderung

lebih untuk hiburan dan kurang membantu dalam proses belajar. Penggunaan gadget pada siswa terpantau hanya sedikit yang menggunakan gadget sebagai alat untuk belajar. Pengaruh negatif dari penggunaan gadget yang tidak terkontrol antara lain meliputi kecenderungan untuk bersikap individualis, mengalami kesulitan dalam bersosialisasi, serta ketergantungan yang dapat mengakibatkan kesulitan dalam mengendalikan diri. Hal ini dapat menghambat perkembangan otak anak dampak bermain game. Frekuensi yang tinggi dan lama pemakaian gadget, terutama yang mengandung banyak permainan, menunjukkan bahwa siswa sedini mungkin harus dibatasi dalam penggunaan gadget, agar tidak mengganggu keadaan psikologis dan mengurangi kreativitas mereka kedepannya.

Peran wali murid diharapkan memberikan penekanan tegas saat anak meminta gadget pribadi sebelum usia yang ditentukan untuk bermain game. Pengawasan dari guru di sekolah juga sangat penting agar anak tidak terlalu cepat mengenal gadget, yang dapat menyebabkan Kecanduan. Orang tua dapat mengajak anak untuk melakukan aktivitas lain sebagai alternatif, sehingga anak tidak hanya fokus pada bermain gadget, dan mendorong mereka untuk beraktivitas produktif setiap hari bersama keluarga atau teman.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariston, Yummi, Frahasini. Dampak penggunaan gadget bagi perkembangan sosial anak sekolah dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 1 (2), 86-91.
- Asiah, S. N., Pranoto, B. A., Sunarsih, D., & Triputra, D. R. (2022). Faktor Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Peserta Didik Kelas V. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8 (17), 465-474.
- Asiah, Sinta Nur. (2022). Faktor Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Peserta Didik Kelas V. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8 (17): 465-474.
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (2019). *Pedoman Penggunaan Gadget Pada Anak*. Jakarta: Kementerian Kesehatan Republik Indonesia.
- Novitasari, N. (2019). Strategi pendampingan orang tua terhadap intensitas penggunaan gadget pada anak. *Al Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 3 (2), 167-188.
- Novitasari, Nurul. (2019). Strategi pendampingan orang tua terhadap intensitas penggunaan gadget pada anak. *Al Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 3 (2): 167-188.
- Saputri, Rieke Dyah Ramadhani, Agung Setyawan. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar. *AMAL INSANI (Indonesian Multidiscipline of Social Journal)*, 3 (1): 24-31.
- Sipayung, R., Silaban, P. J., Siregar, H. A., Tamba, M., Simamora, A., Gaol, M. A. L., & Panjaitan, D. (2024). Sosialisasi Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Kabar Masyarakat*, 2 (1), 97-100.
- Sipayung, Regina. (2024). Sosialisasi Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Kabar Masyarakat*, 2 (1): 97-100.
- Sudjana, N. (2008). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

