

MALIH PEDDAS

Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/malihpeddas>

ANALISIS PENGGUNAAN *GADGET* DALAM PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK KELAS IV SDN 1 SEKARSARI SUMBER REMBANG

Adelia Rizki Rahayu¹⁾, Ikha Listyarini²⁾, Diana Endah Handayani³⁾

DOI : [10.26877/malihpeddas.v15i2.26702](https://doi.org/10.26877/malihpeddas.v15i2.26702)

¹²³ Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menganalisis penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak kelas IV SDN 1 Sekarsari Sumber Rembang. Penelitian ini dilatar belakangi bahwa di era digital, penggunaan *gadget* pada anak-anak telah meningkat pesat, memberikan dampak positif maupun negatif pada perkembangan sosial mereka. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif, dengan teknik pengumpulan data berupa angket, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian melibatkan guru kelas IV, siswa, dan orang tua siswa kelas IV SDN Sekarsari 01 Sumber Rembang. Keabsahan data menggunakan triangulasi teknik. Metode analisis data yang digunakan yakni pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan/verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positifnya meliputi peningkatan wawasan dan keterampilan digital melalui akses informasi dan aplikasi edukatif, sementara dampak negatifnya mencakup kecenderungan malas, kurang responsif terhadap orang tua, kesulitan mengelola emosi, serta gangguan fisik seperti sakit kepala dan mata. Intensitas penggunaan *gadget* juga menyebabkan anak cenderung menarik diri dari interaksi fisik, menjadi lebih individualis, dan mengubah pola interaksi sosial mereka. Dalam perkembangan sosial menyebabkan siswa menarik diri dari interaksi langsung dan lebih memilih komunikasi virtual meskipun masih ada ruang untuk interaksi fisik. *Gadget* menuntut perhatian serius dari orang tua dan pendidik untuk pengelolaan yang bijak demi perkembangan holistik anak.

Kata Kunci: Analisis, *Gadget*, Perkembangan Sosial.

Abstract

This study aims to analyze the use of gadgets on the social development of fourth-grade students at SDN 1 Sekarsari Sumber Rembang. This study is motivated by the fact that in the digital era, the use of gadgets among children has increased rapidly, having both positive and negative impacts on their social development. The research method used is descriptive qualitative, with data collection techniques in the form of questionnaires, interviews, and documentation. The research subjects involved fourth-grade teachers, students, and parents of fourth-grade students at SDN Sekarsari 01 Sumber Rembang. Data validity was ensured using triangulation techniques. The data analysis methods used were data collection, data reduction, data presentation, and conclusion/verification. The results showed that gadget use has both positive and negative impacts. The positive impacts include increased digital knowledge and skills through access to information and educational applications, while the negative impacts include laziness, lack of responsiveness to parents, difficulty managing emotions, and physical disorders such as headaches and eye strain. The intensity of gadget use also causes children to tend to withdraw from physical interaction, become more individualistic, and change their social interaction

patterns. In social development, this causes students to withdraw from direct interaction and prefer virtual communication even though there is still room for physical interaction. Gadgets demand serious attention from parents and educators for wise management for the holistic development of children.

Keywords: Analysis, Gadgets, Social Development.

History Article

Received 10 September 2025
Approved 30 September 2025
Published 31 Desember 2025

How to Cite

Rahayu, Adelia Rizki. Liatyarini, Ikha. Handayani, Diana Eka. (2025). Analisis Penggunaan *Gadget* Dalam Perkembangan Sosial Anak Kelas IV SDN Sekarsari 1 Sumber Rembang. *Malih Peddas*, 15(2), 205-215



Coressponding Author:

Jl. Dr. Cipto No. 80 Kota Semarang, Indonesia.
E-mail: ¹adeliarizki50@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam pembentukan karakter dan perkembangan individu. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Ki Hajar Dewantara, Pendidikan merupakan tuntunan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak, Adapun agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya. Pendidikan diharapkan benar-benar diarahkan untuk menjadikan peserta didik mampu mencapai proses pembelajaran dan kemandirian. Pembelajaran adalah kegiatan yang bertujuan untuk mengajarkan siswa dimana dalam prosesnya melibatkan berbagai komponen. Setidaknya semua guru memahami tujuan pembelajaran atau hasil yang diharapkan, proses aktivitas pembelajaran yang perlu diimplementasikan, penggunaan masing-masing komponen dalam proses kegiatan untuk mencapai tujuan yang harus dicapai. (Akbar et al., n.d 2022: 196).

Di era kemajuan pembelajaran yang menekankan pada teknologi digital 4.0, memberikan pengaruh bagi mereka yang menggunakannya. Teknologi merupakan sebuah perkembangan perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*) yang didasari ilmu pengetahuan dengan perkembangan zaman dan didasari kebutuhan pengguna saat ini. Teknologi berperan penting dalam pembelajaran karena dapat mempermudah proses belajar, meningkatkan efektivitas pengajaran dan mengembangkan keterampilan digital siswa. Perkembangan teknologi pada abad ke 21 yang terlihat sangat menonjol pada bidang pendidikan, khususnya siswa di usia krusial adalah teknologi komunikasi dan informasi. Pada usia 6-11 tahun anak yang penuh inisiatif ketika mereka memasuki sekolah dasar akan mengarahkan energinya pada penguasaan pengetahuan dan keterampilan intelektual. Mereka tertarik pada sesuatu hal seperti berlari, berenang, mengumpulkan segala sesuatu sampai batas yang diperbolehkan bahkan tidak diperbolehkan oleh guru atau orang tua. Perkembangan ini membawa kemudahan bagi kehidupan manusia terutama anak-anak, dengan adanya pembaharuan teknologi komunikasi dan informasi yang menciptakan berbagai inovasi, termasuk perubahan dari telepon rumah menjadi perangkat elektronik yang lebih ringkas dan canggih yang sering dikenal dengan istilah *Gadget* (Afandi, M. 2021: 20).

Menurut Fitri et al., (2024:240) *Gadget* adalah perangkat elektronik portable karena dapat digunakan tanpa harus terhubung dengan stop kontak beraliran listrik. *Gadget* merupakan salah satu bagian dari perkembangan teknologi yang selalu menghadirkan teknologi terbaru yang dapat membantu aktivitas manusia menjadi lebih mudah. Dengan kata lain, teknologi adalah bahasa secara umumnya, sedangkan *Gadget* adalah bahasa spesifiknya. Salah satu hal yang membedakan *Gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur kebaruan, artinya, dari hari ke hari *Gadget* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Dengan berkembangnya teknologi (*Gadget*) yang saat ini terus berlanjut, maka muncul lah berbagai jenis yang baru dan semakin beragam. Diantaranya yaitu handphone, tablet, komputer dan laptop/netbook PC. *Gadget* dapat digunakan sebagai sarana bisnis, penyimpanan berbagai macam data, sarana musik atau hiburan alat informasi bahkan sebagai alat dokumentasi (Rosiyanti dalam Rini et., al 2021: 2).

Menurut Sofiana et al., (2022: 53) *Gadget* memiliki dampak positif dan negatif, terutama untuk pengguna anak-anak. Dampak positif dari penggunaan *Gadget* adalah menambah wawasan dari informasi, terdapat permainan edukatif yang dapat merangsang kinerja otak anak-anak menjadi media pembelajaran dan meningkatkan pengetahuan. Dampak positif menggunakan *Gadget* adalah pengembangan imajinasi antara siswa dalam sistem kerja otak, sehingga dapat menaikkan kemampuan kecerdasan dan meningkatkan kepercayaan diri pada siswa ketika memenangkan sebuah game yang ada di *Gadget*, dan juga mengembangkan kemampuan belajar menghitung, membaca dan solusi untuk sebuah permasalahan.

Adapun dampak negatif penggunaan *Gadget*, antara lain, anak menjadi ketergantungan terhadap *Gadget*, sehingga dalam aktivitas sehari-harinya hidup anak menjadi sulit berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Onibala dalam Ragil et al., (2020: 65) mendefinisikan anak-anak yang bermain *Gadget*, sering lupa dengan lingkungan sekitarnya, mereka lebih memilih bermain menggunakan *Gadget* daripada bermain bersama teman-teman lingkungan sekitarnya.

Dampak lainnya tersebut adalah semakin terbukanya akses internet dalam *Gadget* yang menampilkan segala hal beberapa diantaranya merupakan suatu hal yang semestinya belum waktunya dilihat oleh anak-anak. Pada usia anak sekolah dasar tentu akan mengganggu proses kegiatan belajar mereka di sekolah, dimana anak membutuhkan hubungan sosial yang baik seperti interaksi pada teman dan gurunya. Radiasi *Gadget* yang dapat merusak jaringan saraf otak anak saat terlalu lama menggunakan *Gadget*, selain itu dapat mengurangi kemampuan anak berinteraksi dengan orang lain. Lebih lanjut menurut Saputri & Pambudi, (2018: 277) mengatakan bahwa “Dampak negatif dari penggunaan *Gadget* adalah anak cenderung untuk individualis, 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.”

Penggunaan *Gadget* dalam kehidupan sehari-hari bagi anak memengaruhi perkembangan mereka. Fuadia (2022: 32) berpendapat bahwa Perkembangan adalah peningkatan kapasitas atau keterampilan struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam model *konveksional* dan dapat diprediksi sebagai hasil dari pengalaman dan kematangan yang mana kemampuan ini meliputi interaksi dengan orang lain, pemahaman norma dan nilai sosial, serta kemampuan beradaptasi dalam berbagai situasi sosial. Perkembangan sosial berarti perolehan kemampuan

perilaku yang sesuai dengan kebutuhan sosial. Perkembangan sosial merupakan kematangan yang dicapai dalam hubungan sosial. Perkembangan sosial dapat dipahami sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral dan tradisi serta meleburkan diri menjadi satu kesatuan dan saling berkomunikasi dan kerjasama Assingkily et al., (2019: 21).

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Gunganto, bahwa siswa di kelas IV menggunakan *Gadget* milik pribadi maupun milik orang tua dengan rata-rata penggunaan *Gadget* lebih dari 3 jam dalam sehari. Banyak dijumpai anak menggunakan *Gadget* dirumah lebih banyak digunakan untuk menonton youtube, menonton tiktok dan bermain game yang membuat siswa menjadi kecanduan setiap harinya dibandingkan digunakan untuk mencari informasi materi yang diajarkan guru disekolah atau sumber belajar yang lain. Dengan penggunaan *Gadget* secara terus menerus ini memberikan dampak pada kesehatan fisik seperti anak menjadi sakit kepala dan sakit mata. Tidak hanya itu dampak lainnya juga berpengaruh pada perilaku anak dalam keseharian. Banyak dijumpai anak-anak lebih sering bermain *Gadget* dari pada belajar berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya maupun bermain dengan teman sebayanya. Ketika anak menggunakan *Gadget* seringkali anak menjadi malas dan tidak memberikan respon ketika dipanggil oleh orang tua sehingga menyebabkan anak menjadi sulit diatur. Bahkan anak yang sering menggunakan *Gadget* menjadi suka membantah jika ditegur oleh orang tua mereka.

METODE

Pada penelitian ini menggunakan jenis pendekatan kualitatif. Menurut Sugiyono (2019:18) berpendapat bahwa “Penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah dimana peneliti adalah instrument kunci. Teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi. Jenis metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif yang akan mendeskripsikan penggunaan *Gadget* dalam perkembangan sosial. Penggunaan metode deskriptif dalam penelitian ini tidak hanya sekedar mengumpulkan dan menyusun data saja, namun juga melakukan analisis terkait data yang diteliti.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Sekarsari Sumber Rembang. Penelitian ini melibatkan kepala sekolah, guru kelas, siswa, dan orang tua siswa kelas IV yang ada di SDN Sekarsari 01 Sumber Rembang. Alasan peneliti melakukan penelitian di sekolah tersebut dikarenakan di sekolah tersebut sudah banyak siswa yang menggunakan *Gadget*. Peneliti ingin tahu seberapa jauh siswa sudah mengenal *Gadget* dan bagaimana perkembangan sosial siswa SDN Sekarsari setelah mengenal *Gadget*. Kemudian belum pernah ada penelitian yang berkaitan dengan penggunaan *Gadget* di sekolah tersebut.

Data dalam penelitian ini bersifat deskriptif mengenai analisis penggunaan *Gadget* dalam perkembangan sosial anak SDN 01 Sekarsari Sumber Rembang. Dalam penelitian ini peniliti memperoleh data primer dengan mengumpulkan semua data-data yang diperoleh yang berupa wawancara yang diberikan kepada guru kelas IV dan orang tua siswa serta angket yang

diberikan kepada siswa. Sedangkan sumber data sekunder dalam penelitian adalah data yang diperoleh tidak secara langsung, melainkan melalui sumber-sumber yang sudah ada. Data ini bukan hasil pengumpulan langsung oleh peneliti, melainkan berasal dari dokumen, literatur, atau data yang dikumpulkan oleh pihak lain, seperti, jurnal ilmiah, artikel. Sumber data sekunder dari penelitian ini berupa data pendukung dari buku-buku atau dokumen dari guru kelas IV seperti profil sekolah dan daftar siswa. Pada instrumen penelitian ini peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa data angket, wawancara dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun data angket siswa sebagai berikut:

Tabel 1. Angket Siswa

Pertanyaan	Ya	Tidak	Keterangan
Saya memiliki <i>Gadget</i> sendiri	54% (7)	46% (6)	Sebagian punya <i>Gadget</i> sendiri, sejak 2024.
Orang tua saya memberi batasan waktu saat bermain <i>Gadget</i> .	62% (8)	38% (5)	Rata-rata batasan 2-6 jam, adapun yang tidak diberi batasan.
Saya sering bermain sepak bola, layangan dan naik sepeda dengan teman-teman disekitar rumah.	77% (10)	23% (3)	Rata-rata bermain layangan, sepedah dan sepak bola
Saya lebih percaya diri saat berkomunikasi dengan teman lewat <i>Gadget</i> daripada bertemu.	77% (10)	23% (3)	Rata-rata menjawab Ya karena malas bertemu dengan teman.
Saya menggunakan <i>Gadget</i> untuk mencari sumber belajar <i>online</i> .	77% (10)	23% (3)	Digunakan untuk mencari jawaban soal yang sulit
Saya menggunakan <i>Gadget</i> untuk menonton video yang menarik, seperti membuat kerajinan tangan atau membuat prakarya lain.	92% (12)	8% (1)	Menonton video youtube melihat referensi kerajinan tangan.
Ketika bermain <i>Gadget</i> saya menjadi bermalas-malasan untuk melakukan kegiatan lain.	100% (13)	0	Semua siswa mengatakan saat bermain <i>Gadget</i> menjadi bermalas-malasan karena sudah keasikan dan kecanduan.
Saya memiliki aplikasi tiktok, Instagram, Youtube dan aplikasi lain dalam <i>Gadget</i> .	100% (13)	0	Aplikasi yang banyak digunakan siswa <i>Tiktok</i> , <i>Youtube</i> , <i>Mobile legend</i> .
Saya seringkali tidak memberikan respon ketika dipanggil orangtua dan mengabaikan arahan kegiatan yang seharusnya menjadi prioritas saya	77% (10)	23% (3)	Sebagian besar mereka mengaku memang saat dipanggil orang tua jarang merespon dan pasti menunda - nunda.
Saya menunjukkan perilaku yang kurang baik atau emosi yang tidak stabil setelah menggunakan <i>Gadget</i> (misalnya, mudah marah jika tiba-tiba <i>gadget</i> yang saya mainkan eror atau koneksi internet yang tidak stabil).	85% (11)	15% (2)	Sebagian besar dari mereka mengatakan mudah marah saat <i>Gadget</i> yang mereka mainkan tiba-tiba terputus koneksi atau <i>lag</i> .

Saya sering berbicara kasar karena mengikuti konten yang ada di <i>Gadget</i> .	77% (10)	23% (3)	Hampir sebagian dari mereka berbicara kasar.
Saya mengalami keluhan pada fisik seperti sakit kepala, sakit mata serta bentuk postur tubuh yang beda setelah bermain <i>Gadget</i> .	85% (11)	15% (2)	Rata-rata sakit kepala, sakit mata dan sakit punggung.
Saya selalu membawa <i>gadget</i> kemanapun saya pergi, seperti saat bermain diluar bersama teman-teman saya.	23% (3)	77% (10)	Rata-rata menjawab Tidak karena takut hilang
Ketika dirumah saya sering berinteraksi dengan keluarga seperti berbagi cerita.	85% (11)	15% (2)	Sebagian besar dari mereka suka berinteraksi dengan keluarga, seeperti bercerita keseharian mereka saat disekolah
Belajar menggunakan <i>Gadget</i> membuat saya menjadi bersemangat dalam belajar karena dapat melihat hal-hal baru yang membuat tidak jemu dan bosan	92% (12)	8% (1)	Hampir semua siswa mengatakan "Ya" karena memang fakta dilapangan begitu, ada 1 siswa yang mengatakan tidak karena jarang mernggunakan <i>Gadget</i> .
Saya hanya bermain dengan teman yang sama setiap harinya (punya genk sendiri/kelompok bermain)	77% (10)	23% (3)	Ada yang memang sebagian punya kelompok bermain, karena memnag itu teman yang dirasa nyaaman dan cocok.
Saya lebih suka menulis status di media sosial daripada berinteraksi dengan keluarga.	31% (4)	69% (9)	Banyak siswa yang menjawab tidak pernah menulis status di media sosial, tetapi ada beberapa yang suka menulis status di media sosial.
Saat saya ditegur orangtua untuk berhenti bermain <i>Gadget</i> , saya langsung berhenti .	62% (8)	38% (5)	Banyak dari mereka jika ditegur saat disuruh berhenti bermain <i>Gadget</i> langsung berhenti, tetapi ada juga yang masih bandel jika disusuh berhenti tidak berhenti.
Saya suka bersosialisasi dengan orang sekitar dan teman-teman	69% (9)	31% (4)	Sebagian besar dari mereka suka bersosialisasi dengan teman-teman
Saya suka mengikuti trend yang ada di media sosial, seperti menonton, membuat video tiktok.	77% (10)	23% (3)	Mengikuti trend membuat video <i>Tiktok</i>
Saya merasakan adanya perubahan interaksi sosial dengan teman, merasa semakin jauh karena lebih sering menggunakan <i>Gadget</i> .	92% (12)	8% (1)	Karena sering bermain <i>gadget</i> menjadi jarang keluar rumah bermain dengan teman
Saya lebih dapat membatasi diri saya saat menggunakan <i>Gadget</i> , agar tidak berdampak buruk pada kesehatan fisik dan emosional.	69% (9)	31% (4)	Sebagian besar siswa mengatakan dapat membatis diri mereka.

Penelitian ini menggunakan wawancara guru dan orangtua serta angket untuk mengetahui informasi lebih lanjut tentang penggunaan *Gadget* dalam perkembangan sosial anak kelas IV. Pada lembar angket terdapat 22 pertanyaan untuk diisi siswa dan diberikan ceklis dan keterangan sesuai keadaan yang sebenarnya. Angket yang diberikan kepada siswa ini terfokus pada kelas IV dengan jumlah siswa 13 yang terdiri 6 laki-laki dan 7 perempuan. Adapun tabel hasil pengisian angket siswa dijelaskan bahwa beberapa pernyataan mengenai penggunaan *Gadget* dalam perkembangan sosial anak kelas IV dapat dideskripsikan sebagai berikut:

1. Penggunaan *Gadget*

Penggunaan *Gadget* telah menjadi fenomena yang tak terhindarkan dalam kehidupan anak-anak usia sekolah dasar di SDN 01 Sekarsari, meskipun sebagian dari mereka belum memiliki *Gadget* pribadi, yang didalamnya terdapat fitur-fitur menarik menjadikan anak-anak seringkali menggunakan *Gadget* milik orang tua ketika ada kesempatan, misalnya saat orang tua sibuk atau melepaskan *Gadget*-nya. Hasil angket siswa mengatakan mereka mempunyai *Gadget* pribadi sejak 2024-2025. Padahal, pada fase pertumbuhan motorik anak usia sekolah dasar, aktivitas bermain di luar sangatlah penting, namun keberadaan *Gadget* justru cenderung membuat anak malas berinteraksi secara fisik, mengindikasi bahwa orang tua sebenarnya disarankan untuk tidak memberikan *Gadget* pada usia ini. 100% siswa mengatakan ketika mereka bermain *Gadget* menjadikan malas melakukan kegiatan lain. Dan seringkali mereka tidak merespon apa yang dikehendaki oleh orang tuanya terbukti 77% hasil pengisian angket siswa mengatakan demikian.

Dalam hal durasi, berdasarkan angket siswa menunjukkan bahwa penggunaan *Gadget* pada siswa berkisar antara 2 hingga 6 jam per hari, yang didukung oleh wawancara dengan guru serta orang tua. Durasi yang signifikan ini menyoroti bahwa sebagian besar waktu luang anak dihabiskan di depan layar, berpotensi memengaruhi aspek kesehatan fisik dan interaksi sosial mereka. Hal ini terbukti dari pengisian angket siswa sebanyak 62% siswa mengatakan diberikan batasan sehingga siswa mengikuti intruksi yang diberikan orang tuanya untuk berhenti memainkan *Gadget*-nya. Meskipun semua orang tua telah mengatakan memberikan batasan, fakta ini kontras dengan pernyataan siswa yang merasa tidak memiliki batasan jelas, menunjukkan adanya ketidaktegasan dalam implementasi atau perbedaan persepsi antara orang tua dan anak, yang menggarisbawahi pentingnya edukasi bagi orang tua tentang konsistensi pengawasan.

Jenis aplikasi yang digunakan pun sangat bervariasi. *WhatsApp* menjadi sarana komunikasi utama, sementara *TikTok* dan *YouTube* digunakan untuk hiburan, menonton video, bahkan sebagai sumber referensi tugas sekolah. 77% siswa mengikuti perkembangan trend di *TikTok* yang didominasi oleh siswa perempuan. Permainan daring populer seperti *Mobile Legend*, *Free Fire*, dan *Black Blast* juga mendominasi waktu penggunaan *Gadget*. Hal ini menunjukkan bahwa *Gadget* berfungsi sebagai jendela digital multifungsi yang menyediakan hiburan, edukasi, dan sarana komunikasi, yang jika digunakan secara bijak dan dengan pengawasan, dapat memperkaya wawasan anak. Dimana dibuktikan dari 100% siswa mengatakan memiliki aplikasi tersebut. *Gadget* ini menjadi jendela digital yang memfasilitasi penemuan topik-topik menarik. *Gadget* memungkinkan anak untuk mengetahui berbagai hal baru dengan cara yang interaktif dan menarik. Sebagai contoh, ketika mendapatkan tugas

kerajinan tangan di sekolah, anak-anak kini dapat dengan mudah mencari referensi dan melihat video tutorial di *YouTube*. Kemudahan akses informasi visual ini tidak hanya mempermudah proses belajar tetapi juga memperkaya pemahaman mereka tentang berbagai teknik dan ide. Sebanyak 92% siswa memanfaatkan *Gadget* sesuai dengan kebutuhannya dan 69% siswa mengatakan lebih dapat membatasi diri untuk menggunakan *gadget*. Oleh karena itu *Gadget*, jika dimanfaatkan dengan bijak dan dalam pengawasan, dapat berfungsi sebagai alat edukasi yang sangat efektif. Ini menunjukkan bahwa di tengah potensi dampak negatif, *Gadget* juga membawa manfaat besar dalam mendukung proses belajar dan menumbuhkan rasa ingin tahu anak-anak di era digital ini. Hal ini diperkuat dengan teori Afdalia & Gani (2023: 91) mengatakan anak lebih mudah memahami pelajaran, dikarenakan belajar menggunakan *Gadget* akan menjumpai contoh konkret bukan hanya materi pelajaran.

Selain dampak positif, terdapat dampak negatif yaitu yang berdampak pada emosional dan perilaku. Berdasarkan angket siswa sebesar 77% siswa mengatakan sering meniru bahasa kasar dari konten yang mereka tonton, tetapi hal ini kontras dengan wawancara orang tua yang mengatakan anak mereka tidak pernah berbicara kasar, karena saat dirumah selalu dalam pengawasan dan anak tidak mungkin berani berbicara kasar diperkuat dengan wawancara guru yang mengatakan jika di sekolah, siswa masih bisa menjaga bahasa karena pengawasan guru, sementara di luar rumah (saat bermain) kebiasaan berbicara kasar lebih sering terjadi. Selain itu mengalami kesulitan mengelola emosi. Hal ini sesuai dengan teori yang dicetuskan oleh Bandura dalam Yanuardianto 2019: 97 bahwa sebagian besar siswa meniru apa yang diamatinya. Lebih lanjut teori Sitorus, M 2012: 112 menyebutkan bahwa kapasitas mental dan emosi anak memengaruhi perkembangan sosial. Selain itu, 85% siswa mengeluhkan gejala fisik seperti pusing dan sakit mata akibat penggunaan *Gadget* yang berlebihan.

2. Perkembangan Sosial

Berdasarkan angket siswa terhadap *Gadget* dan aktivitas sehari-hari, sebagian besar siswa menunjukkan kepatuhan saat diminta menghentikan aktivitas *Gadget* untuk kewajiban seperti mengaji. Namun, ada sebagian kecil yang menunda-nunda atau bahkan mengabaikan kewajiban demi bermain *Gadget*, hal ini juga didukung oleh wawancara orang tua yang mengatakan anak seringkali tidak mendengarkan nasihat orang tua saat disuruh berhenti bermain *Gadget*, juga dengan wawancara guru yang mengatakan jika disekolah saat siswa asyik sendiri ketika guru menjelaskan materi, siswa sering kali mengabaikan dan harus dinasehati dulu baru berhenti. Hal ini diperkuat dengan teori Sitorus, M 2012: 112 yang mengatakan memberi dan menerima nasehat orang lain membutuhkan kematangan intelektual dan emosional. Hal ini menunjukkan tantangan orang tua dalam menanamkan disiplin. Meskipun demikian, sebagian besar anak memiliki kepercayaan diri yang baik dalam menyampaikan pendapat dan berinteraksi sosial. Dalam hal interaksi sosial di luar rumah, banyak siswa masih meluangkan waktu untuk bermain dengan teman sebaya atau lintas usia. Hasil penelitian menyebutkan bahwa peran *Gadget* dalam membentuk dinamika kelompok sosial siswa dimana sebanyak 77% siswa cenderung bermain dengan teman yang sama setiap hari, membentuk "genk" sendiri berdasarkan kenyamanan. Hal ini didukung oleh teori Setyaningsih dan Widyaningrum 2021: 134 yang mengatakan bahwa anak-anak suka membentuk kelompok sebaya untuk bermain bersama, mereka membuat peraturan sendiri dalam kelompoknya. *Gadget* juga memengaruhi cara siswa berekspresi, dengan 77% mengikuti tren digital seperti membuat video. Triangulasi data memperlihatkan bahwa *Gadget* tidak sepenuhnya mengisolasi siswa dari lingkungan

sosial, tetapi mengubah pola interaksi mereka. Oleh karena itu, penting untuk menyeimbangkan penggunaan *Gadget* dengan aktivitas sosial langsung, serta memperkuat pengawasan dan bimbingan dari orang tua dan guru.

Secara keseluruhan, *Gadget* memiliki keterkaitan erat dengan perkembangan sosial anak. *Gadget* dapat memengaruhi cara anak berinteraksi dengan lingkungan, baik secara positif melalui komunikasi virtual maupun negatif dengan mengurangi interaksi tatap muka. Dalam konteks perkembangan sosial, *Gadget* dapat memberikan dampak positif dan negatif, di satu sisi dapat meningkatkan pengalaman belajar dan pemahaman sosial melalui konten edukatif, namun di sisi lain dapat menyebabkan anak menjadi malas, egois, pembangkang, hingga enggan menjalin hubungan sosial di dunia nyata. Ini semua mengindikasikan bahwa *Gadget*, dengan segala potensi positif dan negatifnya, menuntut perhatian serius dari orang tua dan pendidik untuk mengelola penggunaannya secara bijak demi mendukung perkembangan holistik anak. Hal ini diperkuat dengan teori Itsna & Rofi'ah 2021: 64 yang mengatakan tipe pola asuh yang digunakan orang tua akan sangat mempengaruhi anak dalam penggunaan *Gadget*.

Interaksi sosial siswa mengalami pergeseran signifikan akibat penggunaan *Gadget*. Sebanyak 77% siswa mengaku lebih percaya diri berkomunikasi melalui *Gadget* daripada bertemu langsung, namun 77% pada indikator lainnya mengatakan siswa tidak membawa *Gadget* saat berinteraksi ataupun bermain di luar bersama temannya dikarenakan mereka takut kehilangan *Gadget*. Sementara 92% menyadari adanya jarak dengan teman-teman karena kebiasaan bermain *Gadget* yang membuat mereka merasa interaksi sosial semakin jauh. Hal ini juga didukung oleh wawancara orang tua yang mengatakan anak suka berkomunikasi lewat *Gadget* daripada bertemu, yang diperkuat oleh teori Afdalia & Gani (2023: 91) yaitu mengenalkan *Gadget* pada anak dapat meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam menyampaikan ide dan pendapat serta membekali pembiasaan mereka dengan teknologi yang kian pesat perkembangannya. Berdasarkan wawancara guru dan orang tua mengatakan bahwa siswa yang terlalu asyik dengan *Gadget* cenderung mengabaikan panggilan orang tua yang dibuktikan dengan pengisian angket siswa sebesar 77% dan 85% siswa menunjukkan emosi tidak stabil, seperti mudah marah saat koneksi internet terputus. Di sisi lain, 77% siswa masih aktif bersosialisasi dengan teman sebaya melalui permainan tradisional seperti sepak bola dan layangan, yang didukung dengan wawancara orang tua yang mengatakan anak terkadang bermain diluar rumah bersama teman-temannya. Dan juga diperkuat oleh teori Sitorus, M (2012: 112) yang mengatakan perkembangan emosi sangat mempengaruhi perkembangan sosial anak. Anak dengan keterampilan intelektual tinggi sering akan mampu berbahasa dengan baik. Hal ini menunjukkan bahwa interaksi langsung belum sepenuhnya tergantikan.

SIMPULAN

Penggunaan *Gadget* memiliki dampak yang kompleks terhadap perkembangan sosial siswa, dengan dampak positif maupun negatif yang signifikan. Dari sisi positif, *Gadget* berfungsi sebagai informasi dan memperluas wawasan siswa dengan menyediakan akses mudah ke berbagai informasi dan materi pembelajaran. Hal ini membuat proses belajar lebih menarik dan interaktif. Selain itu, aplikasi edukatif tertentu dapat merangsang fungsi kognitif, seperti imajinasi, kemampuan berhitung, membaca, dan pemecahan masalah, sekaligus meningkatkan rasa percaya diri.

Adapun dampak negatifnya dalam penggunaan *Gadget* yang berlebihan membuat ketergantungan sehingga menyebabkan penurunan minat pada kegiatan lain, membuat siswa

kurang responsif terhadap orang tua, sering membantah, dan mengalami kesulitan dalam mengelola emosi, yang ditandai dengan kecenderungan mudah marah atau emosional. Selain itu adapun kesehatan fisik dapat terganggu oleh penggunaan gawai yang terlalu lama, memicu sakit kepala, sakit mata, dan perubahan postur tubuh. Secara keseluruhan, penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Gadget* yang intensif berpotensi memengaruhi perkembangan sosial anak, seringkali menyebabkan mereka menarik diri dari interaksi fisik seperti interaksi langsung dengan lingkungan sekitar dan teman sebaya dan lebih memilih bermain dengan *Gadget* mereka dan menjadi lebih individualis.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M. 2021. *Strategi Pembelajaran berbasis Multiple Intelligences*. Yogyakarta: Diva Press.
- Afdalia, A. P., & Gani, I. 2023. Dampak pengaruh *Gadget* terhadap interaksi sosial anak usia dini. *Al-Irsyad Al-Nafs: Jurnal Bimbingan dan Penyuluhan Islam*, 10(1), 87-96.
- Akbar, M. S. F., Fauzi, R., Tsamanyah, Z. A., & Marini, A. 2022. Pengaruh penggunaan *Gadget* dalam kegiatan belajar dan mengajar terhadap pembentukan karakter anak generasi Z. *Jurnal pendidikan dasar dan sosial humaniora*, 2(2), 375-384.
- Assingkily, M. S., & Hardiyati, M. 2019. Analisis perkembangan sosial-emosional tercapai dan tidak tercapai siswa usia dasar. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 2(2), 19-31.
- Fuadia, N. N. 2022. Perkembangan Sosial Emosi Pada Anak Usia Dini. *Wawasan: Jurnal Kediklatan Balai Diklat Keagamaan Jakarta*, 3(1), 31-47.
- Itsna, N. M., & Rofiqah, R. 2021. Dampak penggunaan *Gadget* pada interaksi sosial anak usia dini. *Ummul qura jurnal institut pesantren sunan dradjat (INSUD) Lamongan*, 16(1), 60-70.
- Ragil, D. R. A., & Sodikin, S. 2020. Hubungan peran pengawasan orang tua dan kecanduan *Gadget* dengan kemampuan interaksi sosial pada anak usia sekolah di SD Negeri 1 Pamijen Sokaraja. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*.
- Rini, N. M., Pratiwi, I. A., & Ahsin, M. N. 2021. *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar*. 7(3), 1236–1241. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1379>
- Setianingsih E.,S., & Widyaningrum A,. 2021. *Perkembangan Peserta Didik*. Purwokerto Selatan: CV.Pena Persada
- Sitorus, M. 2012. "Perkembangan peserta didik". Medan : Perdana Mulya Sarana
- Saputri, A. D., & Pambudi, D. A. (2018). Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Kemampuan Intraksi Sosial Anak Usia Dini. In *Annual Conference on Islamic Early Childhood Education (ACIECE)* (Vol. 3, pp. 265-278).
- Sofiana, S. N. A., & Fakhriyah, F. F. 2022. Dampak penggunaan *Gadget* pada perkembangan emosional dan kognitif siswa kelas IV sekolah dasar. *Indonesian Gender and Society Journal*, 3(2), 53-59.

Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung:Alfabeta

Yanuardianto, E. 2019. Teori Kognitif Sosial Albert Bandura (Studi Kritis Dalam Menjawab Problem Pembelajaran di Mi). *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 94-111.