

Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Peserta Didik Di Sekolah Dasar

Pujian Muslim

SDIT AT-Takwin
pujianmuslim@gmail.com

Article History

received 14/11/2020

revised 21/11/2020

accepted 26/11/2020

Abstract

Writing this article aims to analyze and examine the impact of using gadgets on the social development of students in elementary schools. This article is the result of a study and analysis of various literatures related to the topic of discussion. The model that I use is a literature study or literature review. So the results show that most students at the elementary school level use gadgets only to play online games, create content on the Tiktok application, and watch animated films that should be gadgets that can be used to explore knowledge or serve as learning media for students in developing their insights. So, in this case, intense supervision is needed by parents as the main person in charge to always remind and provide control over all children's activities in using gadgets on a daily basis. This must be done to minimize the negative side of the impact of using gadgets on children and teachers must be involved so that the synergy between parents and teachers can run optimally. Students at the elementary school level should be directed to always explore activities that further hone their independence, motor skills and knowledge.

Keywords: *gadgets, the social development of elementary school children*

Abstrak

Penulisan artikel ini bertujuan untuk menganalisis serta mengkaji mengenai dampak penggunaan *gadget* bagi perkembangan sosial peserta didik di sekolah dasar. Artikel ini merupakan hasil kajian dan analisis dari berbagai literatur yang memiliki keterkaitan dengan topik pembahasan. Adapun model yang saya gunakan adalah studi literatur atau literature review. Sehingga hasilnya menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik di tingkat sekolah dasar menggunakan *gadget* hanya untuk bermain *game online*, membuat konten di aplikasi tiktok, dan menonton film animasi yang seharusnya *gadget* dapat dipergunakan untuk menggali pengetahuan atau dijadikan sebagai media pembelajaran bagi peserta didik dalam mengembangkan wawasannya. Sehingga dalam hal ini sangat diperlukan pengawasan yang intens oleh orang tua selaku penanggung jawab utama agar selalu mengingatkan dan memberikan kontrol pada semua kegiatan anak dalam menggunakan *gadget* sehari-hari. Hal ini harus dilakukan untuk meminimalisir sisi negatif dari dampak penggunaan *gadget* pada anak serta guru harus dilibatkan agar sinergitas antara orang tua dan guru dapat berjalan dengan optimal. sudah seharusnya peserta didik di tingkat sekolah dasar dapat diarahkan untuk selalu melakukan eksplorasi kegiatan yang lebih mengasah kepada kemandirian, motorik maupun pengetahuannya

Kata kunci: *gadget, perkembangan sosial anak sekolah dasar*

Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series

p-ISSN 2620-9284

<https://jurnal.uns.ac.id/shes>

e-ISSN 2620-9292



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Di era globalisasi seperti sekarang ini, Penggunaan *gadget* tidak hanya digunakan di kalangan orang dewasa saja, melainkan sudah merambah ke usia remaja hingga anak-anak yang masih duduk di bangku sekolah dasar. hal ini bukan hanya terjadi tanpa alasan karena daya dan sifat yang konsumtif ditambah dengan berbagai kebutuhan masyarakat saat ini sudah jauh berbeda dibandingkan dengan 20 tahun yang lalu.

Belakangan ini, anak-anak sudah akrab dengan *gadget*. Tidak terkecuali pada peserta didik yang masih duduk di bangku sekolah dasar. Menurut Rosalina (dalam Admin Ridwan 2017:2) "Peserta didik Sd adalah mereka yang berusia sekitar 6 s/d 12 tahun yang sedang menjalani tahap perkembangan masa anak-anak dan akan memasuki masa remaja awal". Di usia ini sudah seharusnya peserta didik di bangku sekolah dasar mampu mengisi waktunya dengan hal-hal yang dapat membantu mendorong perkembangan otak dan sosial anak seperti bermain dan belajar.

Dalam setiap aktivitas bermain dan belajar tentunya harus terdapat kesesuaian, artinya jangan sampai terjadi kesenjangan atau hal yang membuat anak bosan pada keduanya. Tetapi peserta didik diharapkan dapat bermain sambil belajar maupun belajar yang dikemas melalui permainan. Seperti yang terdapat pada Permainan elektronik di komputer, maupun *video game* sehingga mampu membuat anak menjadi lebih tertarik, seperti yang terdapat pada *game online*, *playstation* dan *game game* dari *gadget* lainnya. Bahkan kadang peserta didik sudah tidak memperdulikan lingkungan sekitarnya karena terlalu asik dengan game yang dimainkannya.

Pentingnya pengawasan dan kontrol pada peserta didik dalam penggunaan *gadget*, khususnya di lingkungan keluarga yaitu orang tua yang mempunyai peran utama dalam pembentukan karakter dan tumbuh kembang anak, dimana pemberian dan penggunaan *gadget* pada anak seharusnya memiliki batasan dan aturan yang jelas. Pada lingkungan sekolah dasar, guru sebagai orang tua kedua disekolah harus dapat melayani dan membimbing peserta didiknya Tanpa memandang latar belakangnya baik suku, rasa, agama, status sosial dan sebagainya.

Pada dasarnya, *gadget* belum waktunya untuk diberikan pada peserta didik seperti telepon seluler pribadi, hal ini dikarenakan dapat memicu perilaku konsumtif yang berlebih pada peserta didik. Sudah sepantasnya peserta didik di tingkat sekolah dasar masih sangat dilarang atau memerlukan pengawasan yang ketat dalam menggunakan *gadget* pada aktivitas sehari-hari mereka. Oleh karena itu orang tua harus memperhatikan dan lebih bijak dalam memberikan alat penunjang untuk kebutuhan anaknya serta selalu mengontrol setiap konten yang ada pada *gadget* yang diberikan.

Sering kali orang tua menjadikan *gadget* sebagai salah satu solusi paling ampuh karena di dalam *gadget* terdapat berbagai fitur dan aplikasi yang menarik sehingga orang tua bisa memanfaatkannya untuk menemani setiap aktivitas anak, karna orang tua berpandangan "gawai sesungguhnya bisa menjelma menjadi semacam pengasuh bagi anak-anak"(www.dw.com/id). hal ini sangat memudahkan orang tua dalam menjalankan segala aktivitas dengan tenang, tanpa khawatir anaknya bermain kotor, membuat rumah berantakan sehingga mengganggu aktivitas orang tua. Hal ini justru menjadi keliru, karena dapat berdampak buruk bagi perkembangan anak. Orang tua harus sering berdiskusi dengan menbuah hatinya mengenai isi atau konten yang terdapat pada *gadget*. Apalagi dalam penggunaannya, berbagai Kemudahan untuk mengakses informasi seperti pada *smartphone*, membuat anak-anak cenderung belum bisa memahami dan juga memilih hal yang memang disajikan untuk anak-anak atau orang dewasa.

Dari kemudahan tersebut bisa menimbulkan rasa ingin tahu anak mengenai konten-konten dewasa yang mengarah pada tayangan kriminal atau perbuatan asusila, sehingga membuat mereka ingin melakukannya. Hal ini menjadi peran dan tanggung

jawab orang tua, guru maupun lingkungan yang diharapkan selalu lebih bersinergi agar aktivitas anak dapat terjaga sesuai dengan pola perkembangan usia pada anak.

METODE

Artikel ini menggunakan studi literatur atau *literature riview* dengan menganalisis beberapa kajian yang berkaitan dengan topik pembahasan yaitu dampak penggunaan *gadget* dan perkembangan sosial anak. Sumber-sumber rujukan yang menjadi pokok bahasan bersumber dari buku, jurnal artikel, prosiding dan yang lainnya. Hal tersebut dimaksudkan untuk meninjau dampak penggunaan *gadget* bagi perkembangan sosial peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. *Gadget*

Gadget adalah sebuah istilah bahasa inggris yang memberikan arti sebuah perangkat atau instrument elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi khusus terutama untuk membantu manusia dalam menjalankan aktivitasnya. Menurut Hana Pebriana (2017:3) menyatakan "*Gadget* adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Diantaranya *smartphone* seperti *iphone* dan *blackberry*, serta netbook (perpaduan antara komputer portabel seperti notebook dan internet". *Gadget* mempunyai fungsi dan manfaat yang relatif sesuai dengan penggunaannya seperti menurut Puji Asmaul Chusna (2017:318-319) Fungsi dan manfaat *gadget* secara umum diantaranya:

a. Komunikasi

Seiring berkembangnya waktu, kehidupan manusia semakin menunjukkan tingkat kemajuan yang sangat signifikan. Jika zaman dahulu manusia berkomunikasi melalui benda benda sederhana seperti kentungan, gong dan peralatan yang menghasilkan bunyi, kemudian berkembang melalui tulisan yang dikirimkan melalui pos atau telegraf. Dan Sekarang di zaman era globalisasi, manusia dapat berkomunikasi dengan mudah, cepat, praktis dan lebih efisien dengan menggunakan *handphone* dan akan terus menerus berkembang seiring dengan berbagai kemudahan yang di inginkan oleh manusia itu sendiri.

b. Sosial

Gadget memiliki banyak fitur dan aplikasi yang menarik dan praktis, sehingga memudahkan manusia untuk saling berbagi berita, kabar, dan cerita. Sehingga dengan pemanfaatan tersebut dapat menambah teman dan menjalin hubungan kerabat yang jauh tanpa harus menggunakan waktu yang relatif lama untuk berbagi. *gadget* juga mampu memberikan berbagai informasi aktual yang lebih cepat beredar, sehingga memudahkan manusia untuk mendapatkan informasi secara cepat dan luas, sehingga mampu menambah wawasan pengetahuan yang lebih banyak.

c. Pendidikan

Dalam dunia Pendidikan di era globalisasi sekarang ini, telah terjadi tranformasi Pendidikan diantaranya, di masa sekarang peserta didik dalam belajar tidak hanya terfokus dengan buku. Namun melalui *gadget* kita dapat mengakses berbagai ilmu pengetahuan yang kita perlukan. Tentang pendidikan, politik, ilmu pengetahuan umum, agama, tanpa harus repot pergi ke perpustakaan yang mungkin jauh untuk dijangkau. Sehingga tingkat pengetahuan masyarakat menjadi lebih berkembang.

Jadi penggunaan gadget di masa sekarang ini, memiliki banyak keunggulan dan kemudahan dalam kehidupan masyarakat di era global ini. Selain untuk berkomunikasi, kehidupan sosial dan pendidikan pun mulai mengalami perubahan sehingga pola kehidupan masyarakat menjadi lebih maju dan modern.

2. Perkembangan Sosial Peserta didik Sekolah Dasar

Menurut Farida Mayar (2013:460) mengatakan “Perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial”. Ia mengartikan bahwa perkembangan sosial sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma, moral dan tradisi: Meleburkan diri menjadi suatu kesatuan yang saling berkomunikasi dan bekerjasama. Umi Latifa (2017:194), mengatakan bahwa “Karakteristik perkembangan seseorang berbeda-beda, tergantung faktor yang memengaruhi perkembangan seseorang”.

Pada awalnya, tingkah laku sosial peserta didik dipengaruhi dari lingkungan keluarganya. Kemudian perkembangannya dipengaruhi oleh lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat. Ketiga pengaruh ini tentu sangat berdampak besar bagi perkembangan peserta didik. Bimbingan dan perlakuan orang tua kepada sang anak, sangat berpengaruh besar pada perkembangannya diberbagai aspek kehidupan sosial atau norma-norma kehidupan bermasyarakat serta dapat mendorong dan memberikan contoh kepada buah hatinya bagaimana hidup sebagai makhluk sosial dan menerapkan norma-norma dalam kehidupan sehari-hari. Yusmi Warisyah (2018:131) mengatakan bahwa “Penggunaan Internet dikalangan anak-anak terkadang menimbulkan kekhawatiran bahkan bisa dikatakan semakin memprihatinkan dan tentu memiliki dampak negatif terhadap tumbuh kembang”. Menurutnya anak-anak lebih cepat beradaptasi dengan teknologi yang ada dan dapat membuat sang anak betah dengan kecanggihan *gadget* yang menyediakan fitur-fitur menarik didalamnya sehingga dapat mengubah prilaku sosial dengan lingkungan sekitarnya.

Penggunaan *gadget* yang berlebihan akan berdampak buruk bagi anak. Anak yang menghabiskan waktunya dengan *gadget* akan lebih emosional, bahkan dapat membentuk sikap memberontak pada anak karena merasa terganggu saat orang lain maupun orang tuanya yang berbicara maupun bermaksud berinteraksi secara fisik pada anak saat anak sedang asyik bermain *gadget* seperti *game*. Sehingga memunculkan sifat Malas salam mengerjakan rutinitas sehari-hari seperti belajar. Bahkan untuk makanpun harus disuap. Hal ini berdampak besar pada berkurangnya minat dan semangat peserta didik untuk belajar di sekolah.

Perkembangan usia peserta didik di usia sekolah dasar merupakan tahap perkembangan dimana pada masa ini anak-anak tengah mempersiapkan dirinya demi kelangsungan hidup mereka di masa mendatang. “Anak atau peserta didik adalah pribadi yang tumbuh dan berkembang menuju kedewasaannya” (Amin Ridwan 2017:2). Menurutnya, seiring bertambahnya usia, peserta didik akan mengalami proses belajar dari yang sebelumnya tidak tahu menjadi tahu. Sehingga kekhawatiran ini sangat penting untuk kita perhatikan dan menjadi tanggung jawab Bersama. Agar peserta didik dapat menikmati masa kekanakannya dengan penuh kesan dan sesuai dengan tumbuh kembangnya.

Jadi penggunaan *gadget* haruslah bijak dan wajib mempertimbangkan berbagai aspek dan sendi kehidupan anak sebelum diberikan. Karna jika orang tua tidak mempertimbangkan hal tersebut, gangguan perkembangan sosial anak akan terdampak dan mengalami hambatan.

3. Penggunaan *gadget* bagi perkembangan sosial Peserta didik di sekolah dasar

Di masa sekarang ini, penggunaan *gadget* terhadap perkembangan usia peserta didik di tingkat sekolah dasar tentu memiliki dampak positif dan dampak negatif. Berdasarkan hasil observasi dilapangan secara terbuka dan spontan, dampak positif penggunaan *gadget* pada peserta didik antara lain, mampu menambah wawasan pengetahuan anak, mempermudah komunikasi, maupun memperluas jaringan

persahabatan bahkan peserta didik mampu mengetahui berbagai peristiwa yang terjadi di negara lain. Penggunaan *gadget* secara bijak maupun sewajarnya, telah banyak membantu peserta didik dalam mempermudah beberapa kebutuhan kesehariannya diantaranya, membantu mencari dan menemukan data maupun informasi dalam memenuhi tugas sekolah maupun sarana hiburan lainnya dengan menjalankan fitur-fitur maupun aplikasi yang tersedia pada *gadget*. Sedangkan dampak negatifnya antara lain peserta didik menjadi ketergantungan terhadap penggunaan *gadget*, sehingga dalam aktivitas kesehariannya peserta didik menjadi lebih sulit dalam berinteraksi secara nyata dengan lingkungan sekitarnya. Selain itu penggunaan *gadget* secara berlebihan tentu dapat mengganggu Kesehatan mata, akibat lain peserta didik menjadi lebih malas beraktivitas sehingga lebih suka bermain dengan gadgetnya dari pada bermain dengan temannya.

Iswanto dan Onibala (dalam Yusmi Warisyah 2015:131) mendefinisikan, “Anak-anak yang sering menggunakan gadget, sering kali lupa dengan lingkungan sekitarnya, mereka lebih memilih bermain menggunakan gadget dari pada bermain bersama teman-teman di lingkungan sekitar tempat tinggalnya”. Dampak lainnya adalah semakin meluas dan terbukanya akses internet dalam *gadget* yang menampilkan segala hal. beberapa diantaranya merupakan suatu hal yang kurang semestinya dilihat oleh peserta didik. Pada usia anak sekolah dasar tentu akan mengganggu proses kegiatan belajar mereka di sekolah, dimana peserta didik membutuhkan hubungan sosial yang baik seperti interaksi pada teman dan gurunya. Penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak akan menimbulkan sifat egois dan individualisme. Menurut Adek Diah Saputri (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 peserta didik menjadi sulit berkembang karena terlalu sering bermain *game*”.

Penggunaan *gadget* secara terus-menerus akan menimbulkan kecanduan pada penggunaannya. Hal ini tentu perlu menjadi perhatian karena dampak negatif yang begitu mengkhawatirkan terlebih bagi peserta didik yang menggunakan *gadget*. Maka dari itu peran orang tua sangat penting dalam memberikan dan melakukan pengawasan dan selalu mengontrol penggunaan *gadget* pada anak. “Keluarga disarankan untuk lebih memperhatikan penggunaan *gadget* pada anak saat di rumah dengan cara memberikan batasan waktu maupun jam malam untuk bermain *gadget* pada anak. Disarankan saat di rumah perbanyaklah interaksi dengan anak seperti melakukan hal yang menarik dengan mengajak bermain diluar rumah, ajak anak untuk lebih banyak beraktivitas (olahraga, bermain musik, dll), dan bersosialisasi dengan teman sebayanya” (Setianingsih, dkk 2018:201).

Menurut Fadilah (dalam Yusmi Warisyah 2015:137) “Hal-hal yang dilakukan orang tua untuk meminimalisir anak dari pengaruh negatif penggunaan *gadget* (1) Mendampingi anak (2) Membuat kesepakatan waktu dalam penggunaan *gadget* (3) Membuat kesepakatan dalam membuka fitur-fitur yang akan dibuka (4) Modelling yang baik dari orang tua (5) Orang tua dapat memberikan contoh penggunaan *gadget* dengan bijak (7) Mengajak anak untuk belajar bersama”. Orang tua harus mampu mendidik dan mengarahkan buah hatinya sejak dini melalui sikap dan perbuatan yang sepatutnya dicontoh oleh anak-anaknya. “Peran orang tua dalam mengawasi penggunaan gadget untuk peserta didik tingkat SD/ sederajat adalah dilakukan melalui pengawasan waktu dan pengawasan akses yang digunakan oleh peserta didik melalui *gadget*.” (Frahasini dkk 2018:167).

Selain orang tua, di lingkungan sekolah diperlukan peran guru sebagai pendidik yang harus selalui memberikan arahan dan bimbingan pada peserta didik berupa ilmu maupun motivasi. Menurut Rukaiah Proklamasi Hasibuan (2017:401) mengatakan “Guru sejatinya seorang pribadi yang harus serba bisa dan serba tahu, serta mampu mentransferkan kebiasaan pengetahuan pada muridnya dengan cara yang sesuai dengan perkembangan dan potensi peserta didik”. Pada dasarnya guru memang mengemban peran yang banyak bagi peserta didiknya, guru harus dapat memahami karakteristik pada peserta didiknya.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan gadget khususnya pada peserta didik di sekolah dasar dapat berdampak bagi perkembangan sosial mereka. Dalam hal ini, orang tua dan guru juga lingkungan sangatlah berperan penting dalam mengontrol dan mengawasi maupun memberikan bimbingan pada anak terkait penggunaan *gadget* agar generasi bangsa kita tetap terjaga pola perkembangan dan wawasannya dengan baik.

SIMPULAN

Di era globasai seperti sekarang ini, Peran *gadget* di era sekarang ini tentu sangat membantu manusia dalam menjalankan kehidupan sehari-harinya seperti bekerja dan sekolah. Akan tetapi *gadget* juga mempunyai dampak negatif yang harus perlu sama sama kita perhatikan. Penggunaan *gadget* pada peserta didik di tingkat sekolah dasar dapat berdampak bagi perkembangan sosialnya, seperti lupa dengan lingkungan sekitarnya dan kurangnya waktu bermain bersama teman-temannya.

Maka dari itu orang tua selaku pihak yang memberikan fasilitas *gadget* pada anak harus memiliki rasa tanggung jawab yang besar dan tentunya sangatlah berperan penting dalam hal ini karena sudah sepatutnya orang tua mengajarkan dan mengarahkan anak-anaknya pada hal-hal yang dapat membangun dan mengembangkan pengetahuan dan karakter anak dengan memperhatikan faktor-faktor yang dapat berdampak buruk bagi perkembangan sosial anak.

Guru disekolah dasar dapat membimbing dan menuntun serta mengarahkan pada suatu pemahaman konsep bagi anak sekolah dasar.yang terakhir adalah peran lingkungan yang harus mendukung dan sejalan dengan upaya yang dilakukan oleh orang tua dan guru agar peserta didik kita bisa terhindar dari dampak negatif dari penggunaan *gadget* yang berlebihan maupun tantangan global lainnya

DAFTAR PUSTAKA

- Asmaul Chusna, Puji. (2017). *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*. Jurnal Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan 17(2), 315-330.
- Diah Saputri, Adek Dkk. (2018). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Intraksi Sosial Anak Usia Dini*. Online Issn (E-Issn): 2548-4516 Volume 3.
- Frahasini Dkk. (2018). *The Impact Of The Use Of Gadgets In School Of School Age Towards Children' Social Behavior In Semata Village*. Journal Of Educational Social Studies 7 (2), 161-168.
- Hana Pebriana, Putri. (2017). *Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interkasi Sosial Pada Anak Usia Dini*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 1 (1), 1-11.
- Latifa, Umi. (2017). *Aspek Perkembangan Pada Anak Sekolah Dasar:Masalah Dan Perkembangannya*. *Academica: Journal Of Multidisciplinary Studies* 1 (2), 185-196.
- Mayar, Farida. (2013). *Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Sebagai Bibit Untuk Masa Depan Bangsa*. Al-Ta'lim Journal 20 (3), 459-464.

- Proklamasi Hasibuan, Rukiah. (2017). *Peran Guru Dalam Pendidikan*. Prosiding Seminar Nasional Tahunan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan 1.
- Ridwan, Admin. (2017). *Peran Guru Agama Dalam Bimbingan Konseling Siswa Sekolah Dasar*. *Risâlah, Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam* 4 (1), 1-13.
- Setianingsih, Dkk. (2018). *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas*. *Gaster: Jurnal Kesehatan* 16 (2), 191-205.
- Warisyah, Yusmi. (2015). *Pentingnya "Pendampingan Dialogis" Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini*. *Seminar Nasional Pendidikan*, 130-138
- Siregar, Uly. (2018) *Anak Rewel Dan Bikin Sibuk? Beri Saja Handphone Solusi Jitukah?* Diakses Dari <https://www.dw.com/ld/Anak-Rewel-Dan-Bikin-Sibuk-Beri-Saja-Handphone-Solusi-Jitukah/A-44665859>