

Impact Of Gadget Use on Elementary School Students in The Time of The Covid-19 Pandemic

Pancarini

SD N 1 Gambasan
rinibuwonorini@gmail.com

Article History

accepted 1/8/2021

approved 17/8/2021

published 1/9/2021

Abstract

This study aims to examine the literature on the impact of using gadgets on elementary school students during the COVID-19 pandemic. The steps taken include data collection, data deduction, and drawing conclusions. Data reduction is done by analyzing and taking materials that are relevant to the topic of discussion after the required data is collected. Conclusions are drawn after analyzing various literature sources. The use of gadgets has both positive and negative impacts on elementary school students during the COVID-19 pandemic. The positive impacts of using gadgets include making it easier to obtain information and communication, increasing friendship, self-confidence, and student creativity, as well as being a means of entertainment. The negative impacts include making children lazy and addicted to gadgets, low social interaction skills of children, exposure to radiation hazards from gadgets, reducing children's focus in learning, and prioritizing gadgets over stature commands.

Keywords: *gadgets, elementary school students, covid-19*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengkaji literatur dampak penggunaan gadget pada siswa sekolah dasar selama masa pandemi covid-19. Langkah-langkah yang dilakukan meliputi pengumpulan data, deduksi data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan cara menganalisis dan mengambil bahan yang relevan dengan topik pembahasan setelah data yang dibutuhkan terkumpul. Kesimpulan diambil setelah menganalisis berbagai sumber literatur. Penggunaan gadget memberikan dampak positif dan negatif bagi siswa sekolah dasar di masa pandemi covid-19. Dampak positif penggunaan gadget antara lain mempermudah dalam memperoleh informasi dan komunikasi, meningkatkan silaturahmi, rasa percaya diri, dan kreativitas siswa, serta menjadi sarana hiburan. Dampak negatifnya antara lain membuat anak malas dan kecanduan gadget, rendahnya kemampuan interaksi sosial anak, terpapar bahaya radiasi dari gadget, mengurangi fokus anak dalam belajar, dan lebih mengutamakan gadget daripada perintah perawakan.

Kata kunci: *gadget, siswa sekolah dasar, covid-19*

Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series
<https://jurnal.uns.ac.id/shes>

p-ISSN 2620-9284
e-ISSN 2620-9292



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

PENDAHULUAN

Globalisasi telah menyebabkan perubahan di berbagai aspek kehidupan, di antaranya yaitu dalam bidang teknologi dan informasi. Gadget merupakan satu di antara bentuk perkembangan teknologi informasi dan komunikasi masa kini yang telah dikenal di berbagai kalangan, termasuk siswa sekolah dasar (Sudatha, Parmiti, & Simamora, 2020). Ibrahim (2019) menyatakan bahwa gadget bermanfaat dalam memudahkan untuk mengakses berbagai informasi dan sebagai sarana hiburan baik dalam bentuk offline maupun online.

Pandemi covid-19 (Corona Virus Diseases) pertama kali muncul di Wuhan, China telah menyebar ke berbagai negara, termasuk Indonesia. Adanya pandemi tersebut merubah tatanan kehidupan secara global, baik tingkat individu maupun kelompok (Widiyono, 2020). Satu di antara kebijakan pemerintah Indonesia dalam mengurangi penyebaran virus covid-19 yaitu dengan pembatasan di ruang publik dan physical distancing. Hal tersebut juga berdampak pada pembelajaran di sekolah (Lisnawati, Yuliana, & Hasan, 2020). Menteri Pendidikan dan Kebudayaan menghimbau agar semua lembaga pendidikan tidak melakukan proses pembelajaran secara tatap muka atau langsung, dan diganti dengan pembelajaran daring/jarak jauh (Indahri, 2020). Dalam pembelajaran daring ini biasanya menggunakan media berupa gadget.

Penggunaan gadget dalam pembelajaran di masa pandemi covid-19 menjadikan alat komunikasi yang pada awalnya hanya digunakan oleh orang dewasa kini banyak digunakan oleh siswa-siswa sekolah dasar (Rosiyanti & Muthmainnah, 2018). Gadget menjadi kebutuhan utama sebagai alat komunikasi dan informasi selama pembelajaran online/daring. Di dalam gadget terdapat berbagai macam aplikasi. Adapun aplikasi yang dimanfaatkan siswa sekolah dasar dalam pembelajaran daring yaitu berupa whatsapp, zoom, google classroom, youtube, dan sebagainya (Setiawati, 2019).

Adanya penggunaan gadget sebagai alat untuk membantu proses pembelajaran di masa pandemi covid-19 ini juga menyebabkan peran gadget tidak terbatas pada aplikasi tertentu saja. Fasilitas-fasilitas dalam gadget memberikan kemudahan-kemudahan yang akan menjadikan orang-orang yang memakainya tidak perlu bersusah payah untuk mencari informasi dari luar dengan jarak yang jauh (Widyantara, 2020) dan terdapat berbagai aplikasi sebagai sarana hiburan. Hal ini menjadi salah satu faktor penyebab anak-anak usia sekolah dasar menjadi sangat keasyikan menggunakan gadget dalam kehidupan sehari-hari, baik di rumah maupun di lingkungannya sehingga dapat menyebabkan kebiasaan dan kecanduan (Rozalia, 2017). Di samping itu, tidak semua orang tua dapat mengawasi dan membatasi penggunaan gadget pada anak-anaknya karena kesibukan mereka dan bahkan ada beberapa orangtua yang tidak bisa dalam menggunakan gadget seperti anak-anaknya. Penggunaan gadget secara terus menerus dalam waktu yang relatif lama dapat menyebabkan berbagai dampak bagi siswa sekolah dasar. Hal ini yang menjadi latar belakang penulisan artikel ini, yaitu mengkaji tentang dampak penggunaan gadget pada siswa sekolah dasar di masa pandemi covid-19.

METODE

Artikel ini menggunakan metode penelitian literatur review dengan menganalisis beberapa kajian yang berkaitan dengan topik pembahasan yaitu dampak penggunaan gadget pada siswa sekolah dasar di masa pandemi covid-19. Literatur yang digunakan sebagai bahan kajian yaitu literatur yang bersumber dari buku dan artikel jurnal. Menurut Marzali (2017), kajian literatur atau literatur review merupakan penciptaan karya tulis dengan kajian kepustakaan melalui proses membaca berbagai sumber buku, jurnal, dan sumber-sumber lain yang berkaitan dengan topik penulisan. Langkah-langkah yang dilakukan yaitu, 1) Pengumpulan sumber data dari berbagai sumber, seperti buku, artikel jurnal, dan lainnya, 2) Reduksi data dilakukan setelah data-data

yang dibutuhkan terkumpul, kemudian data tersebut dianalisis dan diambil materi yang relevan dengan topik pembahasan, 3) penarikan kesimpulan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada masa pandemi covid-19, pembelajaran tidak dapat dilakukan secara tatap muka dan diganti dengan pembelajaran secara daring. Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang memanfaatkan jaringan internet untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajarn. Dalam pembelajaran tersebut, peran *gadget* sangat diperlukan. *Gadget* merupakan teknologi yang diciptakan oleh manusia untuk mempermudah dan memberikan rasa nyaman bagi penggunanya. *Gadget* merupakan sesuatu yang berkaitan dalam perkembangan teknologi pada saat ini. *Gadget* merupakan teknologi yang digemari oleh berbagai kalangan masyarakat, termasuk anak sekolah dasar. Berbagai macam aplikasi yang terdapat dalam gadget antara lain aplikasi yang berperan dalam proses pembelajaran, seperti *zoom*, *google meet*, *google classroom*, *Edmodo*, dan lain-lain. Selain itu, ada juga aplikasi sosial media seperti *facebook*, *whatsapp*, *Instagram*, *tik tok*, dan lainnya. Ada juga aplikasi games yang digunakan sebagai hiburan, misalnya mobil legend, TTS, dan lain-lain. Hal tersebut sesuai pendapat Chusna (2017) yang menyatakan bahwa *gadget* merupakan istilah kata yang berasal dari bahasa inggris yang artinya suatu alat elektronik dengan berbagai fungsi khusus.

Dalam penggunaannya, gadget mempunyai dampak positif dan negatif bagi para siswa. Adapun dampak tersebut yaitu sebagai berikut.

a. Dampak positif penggunaan *gadget*

Menurut Ardianti, Lapau, & Dewi (2018), dampak positif penggunaan *gadget* yaitu sebagai berikut.

1) Menambah kreativitas pada anak

Melalui aplikasi-aplikasi yang ada di dalam *gadget*, siswa dapat menjadi lebih kreatif. Adapun contoh aplikasi pada *gadget* yang dapat meningkatkan kreativitas yaitu seperti *canva*, *kinemaster*, dan lain-lain.

2) Mempermudah dalam memperoleh informasi

Melalui *gadget*, siswa akan lebih mudah dalam mengakses berbagai informasi yang dibutuhkan dan dapat menunjang pembelajaran.

Rozalia (2017) menyatakan bahwa dampak positif dari penggunaan *gadget* yaitu.

1) Sebagai media komunikasi

Melalui aplikasi yang ada di dalam *gadget*, siswa akan dapat berkomunikasi dengan lebih mudah.

2) Sebagai hiburan

Di dalam *gadget* terdapat berbagai aplikasi seperti *games* yang dapat digunakan sebagai hiburan. Selain itu, bermain *games* juga dapat meningkatkan kecerdasan otak siswa.

3) Penggunaan internet

Materi yang terdapat di dalam buku sumber dan dari guru kadang terbatas. Oleh karena itu, siswa dapat mencari materi-materi tambahan yang berkaitan dengan materi pelajaran melalui internet, seperti *google*.

Menurut Witarsa et al (2018), dampak positif penggunaan *gadget* yaitu sebagai berikut.

1) Menambah teman

Di dalam *gadget* terdapat berbagai aplikasi sosial media, seperti *whatsapp*, *facebook*, *Instagram*, *telegram*, dan lain-lain yang dapat digunakan siswa untuk

memperluas jaringan pertemanan melalui dunia maya sehingga mereka dapat mempunyai banyak teman.

- 2) Memudahkan komunikasi
Di dalam *gadget* terdapat berbagai aplikasi yang dapat memudahkan siswa untuk berkomunikasi dengan teman-teman yang lain.
- 3) Menambah rasa percaya diri
Setiap hari manusia biasanya akan membawa *gadget* di mana saja karena dapat menambah rasa percaya diri.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* memiliki dampak positif bagi siswa yaitu memudahkan dalam memperoleh informasi dan komunikasi, menambah pertemanan, rasa percaya diri, dan kreativitas siswa, serta sebagai sarana hiburan.

b. Dampak negatif penggunaan *gadget*

Novitasari (2016) menyatakan bahwa penggunaan *gadget* berdampak negatif pada siswa, di antaranya yaitu.

- 1) Lupa bermain bersama teman
Pemakaian *gadget* bagi anak merupakan suatu hal yang sangat mengasyikkan karena di dalamnya berisi berbagai aplikasi yang dapat digunakan sebagai hiburan. Namun, kebiasaan tersebut dapat berpengaruh terhadap kemampuan interaksi sosial siswa, misalnya dapat melupakan kebiasaan bermain bersama teman-teman di dunia nyata.
- 2) Malas melakukan kegiatan
Pada *gadget* terdapat berbagai macam aplikasi yang sifatnya mengasyikkan sehingga anak lebih senang bermain *gadget* daripada melakukan aktivitas yang lainnya, seperti olahraga sehingga kekebalan anak rendah yang menyebabkan mereka mudah terserang penyakit.

Hidayati (2016) menyatakan bahwa dampak negatif penggunaan *gadget* pada siswa antara lain sebagai berikut.

- 1) Menyebabkan kecanduan *gadget*
Penggunaan *gadget* dalam waktu yang lama dapat menjadikan anak kecanduan *gadget* sehingga anak menjadi tidak peduli saat diajak bicara oleh orang lain.
- 2) Lebih mengutamakan *gadget* daripada perintah orangtua
Bermain *gadget* merupakan sesuatu kegiatan yang mengasyikkan. Pada saat anak sedang bermain *gadget*, kemudian orangtua memerintahkan anak untuk mengerjakan suatu hal, misalnya membeli obat di warung, belajar, dan lain-lain, anak kadang tidak peduli dengan perintah tersebut dan malah melanjutkan bermain *gadget*.

Menurut Sinta (2018), penggunaan *gadget* memiliki beberapa dampak negatif yaitu sebagai berikut.

- 1) Menjadi sebuah kebiasaan
Siswa akan membawa *gadget* ke manapun dia pergi sehingga dapat menjadi sebuah kebiasaan dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Bahaya terkena sinar radiasi
Penggunaan *gadget* dalam waktu yang relatif lama dapat menyebabkan siswa terkena sinar radiasi yang berasal dari *handphone* sehingga dapat menyebabkan berkurangnya kemampuan indera penglihatan.
- 3) Terlambat dalam memahami materi pelajaran
Kebiasaan siswa yang sering bermain *gadget* dapat menyebabkan berkurangnya fokus siswa dalam belajar sehingga dapat mempengaruhi kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* memiliki beberapa dampak negatif yaitu menjadikan anak malas dan kecanduan terhadap *gadget*, kemampuan interaksi sosial anak rendah, terkena bahaya sinar radiasi dari *gadget*, mengurangi fokus anak dalam belajar, dan lebih mengutamakan *gadget* daripada perintah orangtua.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan kajian literatur yang telah dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* pada siswa sekolah dasar memiliki dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif penggunaan *gadget* antara lain memudahkan dalam memperoleh informasi dan komunikasi, menambah pertemanan, rasa percaya diri, dan kreativitas siswa, serta sebagai sarana hiburan. Adapun dampak negatifnya antara lain menjadikan anak malas dan kecanduan terhadap *gadget*, kemampuan interaksi sosial anak rendah, terkena bahaya sinar radiasi dari *gadget*, mengurangi fokus anak dalam belajar, dan lebih mengutamakan *gadget* daripada perintah orangtua.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardianti, W., Lapau, B., & Dewi, O. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Anak Sekolah Dasar pada Situasi Pandemi Covid 19. *Jurnal Photon*, 9(1), 1-8.
- Chusna, P.A. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian : Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17(2), 315-330.
- Hidayati, R. (2016). Peran Orangtua : Komunikasi Tatap Muka dalam Mengawal Dampak Gadget pada Masa Golden Age. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1-10.
- Ibrahim, N. (2019). ICT untuk Pendidikan Terbuka Jarak Jauh. *Jurnal Teknodik*.
- Indahri, Y. (2020). Permasalahan Pembelajaran Jarak Jauh di Era Pandemi. Pusat Penelitian Badan Keahlian DPR R.
- Lisnawati, E., Yuliana, L., & Hasan, F.M. (2020). Lingkungan Bagi Siswa Sekolah Dasar Saat Pandemi.
- Novitasari, W. (2016). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Anak Usia 5-6 Tahun. *PAUD Teratai*, 182-186.
- Rosiyanti, H. & Muthmainnah, R.N. (2018). Penggunaan Gadget sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Matematika Dasar. *FIBONACCI : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1): 25.
- Rozalia, M.F. (2017). Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 5(2), 722.
- Rozalia, M.F. (2017). Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 5(2): 722.
- Setiawati. (2019). Aplikasi Pendidikan Online 'Ruang Guu' sebagai Peningkatan Minat Belajar Generasi Milenial dalam Menyikapi Perkembangan Revolusi Industri 4.0. *Seloka : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(2) : 241-246.
- Sinta. (2018). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal VI. *Artikel Penelitian*, 1-11.
- Sudatha, I.G.W., Parmiti, D.P., & Simamora, A.H. (2020). Pengelolaan Sumber Belajar Digital untuk Meningkatkan Pembelajaran Daring. *Proceeding Senadimas Undiksha*.
- Widiyono, A. (2020). Efektivitas Perkuliahan Daring (Online) pada Mahasiswa PGSD di Saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan*.

- Widyantara, V. (2020). Konsep Penggunaan, Perbandingan, Kelebihan dan Kekurangan, serta Implikasi Google Classroom sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh. Jakarta State University.
- Witarsa, R., Mulyani, R.S., Urhananik, & Haerani, N.R. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Pedagogik*, 6(1), 9-20.