

Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar

Mita Prasasti^{1*}, Luncana Faridhoh Sasmito², Yusuf Panjalu Aji³, Sekar Wulan Prawesti⁴, Roni Endrawan⁵

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tunas Pembangunan Surakarta

¹mitaprast151@gmail.com*, ²luncanafs@gmail.com, ³yusufpanjalu4@gmail.com,

⁴sekarwulanprawesti8@gmail.com, ⁵endrawanr@gmail.com.

Kata-kata kunci:

Kata Kunci 1; Anak Sekolah Dasar
Kata Kunci 2; Bimbingan orang tua
Kata Kunci 3; Gadget
Kata Kunci 4; Pendidikan
Kata Kunci 5; Perilaku sosial

: ABSTRAK

Penelitian ini membahas pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak usia sekolah dasar. Dengan pesatnya perkembangan teknologi, anak-anak semakin banyak menggunakan gadget yang dapat secara signifikan mengubah pola interaksi sosial dan komunikasi mereka. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi baik dampak positif maupun negatif dari penggunaan gadget serta mengidentifikasi strategi efektif bagi orang tua dan pendidik dalam membimbing anak-anak dalam penggunaannya. Temuan menunjukkan bahwa ketergantungan yang berlebihan pada gadget dapat mengakibatkan berkurangnya interaksi tatap muka, menurunnya keterampilan sosial, dan meningkatnya kecenderungan anak untuk menarik diri dari lingkungan sosial. Sebaliknya, penggunaan gadget yang tepat dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan berpikir kritis. Melalui pengawasan orang tua dan bimbingan guru, anak-anak dapat belajar memanfaatkan gadget sebagai alat pendidikan positif sembari mempertahankan hubungan sosial yang sehat. Penelitian ini menekankan perlunya upaya kolaboratif antara orang tua, pendidik, dan masyarakat untuk menciptakan pendekatan seimbang antara penggunaan teknologi dan keterlibatan sosial di era digital.

Keywords:

Keyword 1; Elementary school children
Keyword 2; Parental guidance
Keyword 3; Gadget
Keyword 4; Education
Keyword 5; Social behavior

ABSTRACT

This study discusses the influence of gadget use on the social behavior of elementary school children. With the rapid development of technology, children are increasingly using gadgets that can significantly change their social interaction and communication patterns. The purpose of this study is to explore both the positive and negative impacts of gadget use and to identify effective strategies for parents and educators in guiding children in their use. The findings indicate that excessive dependence on gadgets can result in reduced face-to-face interactions, decreased social skills, and increased tendency for children to withdraw from social environments. Conversely, appropriate use of gadgets can increase learning motivation and critical thinking skills. Through parental supervision and teacher guidance, children can learn to utilize gadgets as positive educational tools while maintaining healthy social relationships. This study emphasizes the need for collaborative efforts between parents, educators, and the community to create a balanced approach between technology use and social engagement in the digital era.

Pendahuluan

Kemajuan teknologi pada saat ini berkembang sangat pesat, terutama pada bidang Teknologi Informasi (IT). Perkembangan teknologi yang sangat cepat ini telah membawa dunia menuju ke era globalisasi yang dimana semuanya sudah serba modern. Di era globalisasi ini manusia dituntut untuk mengikuti kehidupan yang serba praktis, efektif, dan efisien. Hal ini disebabkan karena kebutuhan hidup yang semakin banyak dan semakin kompleks. Oleh karena itu diciptakanlah sebuah alat yang berfungsi untuk mempermudah dan melancarkan seseorang dalam bekerja, berkomunikasi maupun mencari suatu informasi, salah satunya yaitu dengan diciptakannya gadget atau lebih dikenal dengan *smartphone android*.

Saat ini, gadget telah menjadi barang yang sangat digemari oleh kalangan masyarakat. Ia bukan hanya menjadi aksesoris tambahan, melainkan sudah dianggap sebagai kebutuhan pokok yang wajib dimiliki oleh setiap individu, baik pejabat, masyarakat kelas atas, maupun kelas bawah. Menariknya, penggunaan gadget kini tidak terbatas pada orang dewasa; anak-anak pun sudah banyak mengandalkan gadget dalam aktivitas sehari-hari. Kecenderungan anak-anak untuk menggunakan gadget semakin tinggi karena perangkat ini sekarang tidak hanya berfungsi sebagai alat informasi, tetapi juga sebagai sarana hiburan. Dengan adanya internet, akses ke berbagai informasi dan hiburan menjadi semakin mudah. Fitur hiburan seperti game kini tersedia dalam beragam jenis dan model yang dapat dengan mudah diunduh melalui internet. Selain itu, gadget juga menawarkan peluang untuk menghasilkan pendapatan. Pengguna dapat menjual berbagai produk atau makanan tanpa perlu menyewa toko untuk memasarkan barang mereka. Proses transaksi pun semakin praktis dengan adanya aplikasi *Mbanking*, yang memungkinkan pembayaran langsung melalui gadget. Hal ini tentu saja sangat memudahkan dalam bertransaksi, sehingga kita tidak perlu keluar rumah hanya untuk berbelanja atau membeli makanan. (Pipit et al., 2020)

Anak-anak adalah mereka yang berusia 6-12 tahun atau bisa disebut sebagai periode intelektual. Noormianto (dalam Rini et al., 2021) berpendapat bahwa Anak-anak terutama para pelajar, sedang berada dalam fase penting perkembangan menuju kedewasaan. Pola pikir mereka yang lebih terbuka memungkinkan mereka untuk lebih mudah menerima ide-ide baru dan inovatif dibandingkan dengan orang dewasa. Masa kanak-kanak adalah tahap di mana interaksi dan komunikasi dengan lingkungan sekitar berlangsung secara intens. Pada umumnya, anak-anak sangat menikmati bermain dan terlibat dalam interaksi langsung dengan orang-orang di sekitarnya. Namun, ketika terjebak dalam penggunaan gadget, mereka cenderung diam dan tidak memperhatikan lingkungan sekitar. Pemakaian gadget yang berlebihan dapat mengubah perilaku sosial anak. Jika dibiarkan terlalu lama, bisa jadi anak mulai menunjukkan sikap acuh tak acuh terhadap interaksi sosial, baik dengan teman sebaya, orang tua, maupun orang-orang di sekitarnya.

Tinjauan literatur sebelumnya mengungkapkan bahwa penggunaan gadget dapat berdampak baik dan buruk terhadap perilaku sosial anak. Perilaku sosial merupakan salah satu aspek yang perlu ditanamkan dalam diri siswa. Hurlock (dalam Pangestu, FA & Rahayu, 2022), Perilaku sosial dapat dipahami sebagai serangkaian aktivitas fisik dan mental yang dilakukan individu terhadap orang lain, dengan tujuan memenuhi kebutuhan baik untuk diri sendiri maupun orang lain, sesuai dengan tuntutan yang ada di masyarakat. Hal ini mencerminkan cara individu berinteraksi dalam konteks kehidupan sosial, terutama bagi siswa yang berkaitan dengan alam, lingkungan, keluarga, sekolah, dan masyarakat, serta lingkungan sekitar mereka. Pada usia sekolah dasar, anak-anak berada dalam fase di mana interaksi dan komunikasi berlangsung secara intens. Mereka cenderung menikmati permainan dan berinteraksi langsung dengan teman-teman. Namun, saat ini banyak siswa yang lebih mengandalkan gadget, yang bisa mengubah cara mereka berperilaku sosial. Akibatnya, bisa muncul sikap acuh tak acuh terhadap lingkungan sosial di sekolah, baik dalam berinteraksi dengan teman sekelas maupun Guru. Hal ini berpotensi membuat mereka menjauh dari lingkungan sekitarnya.

Dari perspektif psikologis, masa kanak-kanak bisa dianggap sebagai masa keemasan, di mana anak-anak dengan mudah dapat menyerap pengetahuan tentang dunia di sekitar mereka. Namun, penggunaan gadget memiliki dampak yang cukup besar terhadap kehidupan manusia, termasuk pada anak-anak. Jika mereka terjebak dalam kecanduan gadget, pertumbuhan dan perkembangan mereka dapat terhambat. Pengalaman awal sangat berpengaruh terhadap perkembangan mereka di masa depan, sehingga penting untuk memantau dan mengatur penggunaan perangkat tersebut. (Tambunan & Sinaga, 2022).

Dalam konteks Pendidikan, salah satu tantangan utama yang harus dihadapi adalah bagaimana cara guru untuk membangun karakter siswa supaya tidak bergantung dengan gadget. Tentunya untuk mengatasi hal ini guru harus berkolaborasi dengan orang tua siswa, karena pengawasan penggunaan gadget yang paling utama berada di tangan orang tua siswa. Banyak orang tua siswa memberikan gadget kepada anaknya dengan tujuan sebagai media belajar, namun anak-anak seringkali salah dalam memanfaatkan gadget. Anak-anak tidak menggunakan gadget sebagai media belajar akan tetapi mereka memanfaatkannya sebagai sarana hiburan dan bermain. Tentunya penggunaan gadget yang salah akan memberikan banyak dampak negatif daripada dampak positifnya, salah satu dampak paling utama dari penggunaan gadget yang berlebihan yaitu kurangnya interaksi sosial. Anak-anak ketika bermain dengan temannya mereka lebih sering bermain game ataupun menonton video yang tidak ada hubungannya dengan Pendidikan.

Melalui pengawasan dari orang tua serta bimbingan dari guru mengenai penggunaan gadget yang benar sebagai media belajar diharapkan anak-anak tidak terbawa kedalam pengaruh negatif dari penggunaan gadget. Apabila anak-anak bisa memanfaatkan gadget dengan benar maka interaksi sosial mereka baik dengan teman sebaya, guru, orang tua, maupun lingkungan sekitar akan tetap terjaga. Diharapkan orang tua mampu mengawasi anaknya supaya dapat menggunakan gadget sebagai sumber belajar mereka, jika hal itu terjadi maka akan memberikan banyak dampak positif seperti meningkatnya motivasi belajar siswa, meningkatnya prestasi siswa dan meningkatnya kemampuan anak untuk berpikir kritis.

Permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: (1) Bagaimana pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak-anak pada usia sekolah dasar? (2) Bagaimana penggunaan gadget pada anak usia sekolah dasar? (3) Upaya apa saja yang dapat dilakukan guna mencegah dampak negatif dari penggunaan gadget pada anak usia sekolah dasar? Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dampak penggunaan gadget terhadap kemampuan anak dalam berinteraksi, berkomunikasi, berkolaborasi, dan berempati dengan orang lain. Selain itu, penelitian ini juga akan menganalisis berbagai bentuk penggunaan gadget pada anak usia sekolah dasar terutama kelompok umur 9-11 tahun, serta berbagai upaya yang dapat dilakukan untuk mencegah dampak negatif dari penggunaan gadget.

Tujuan dari kajian artikel ini adalah untuk memberikan pemahaman yang mendalam tentang dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak-anak di tingkat sekolah dasar terutama kelompok usia 9-11 tahun. Diharapkan bahwa hasil penelitian ini akan menjadi sumber informasi yang berguna bagi orang tua, guru, pembuat kebijakan, serta pihak-pihak terkait lainnya dalam mendukung perkembangan sosial anak serta perilaku sosial anak di era digital yang semakin modern ini. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menyusun rekomendasi praktis bagi orang tua dan pendidik dalam mengelola penggunaan gadget agar dapat memberikan manfaat maksimal bagi perkembangan sosial anak-anak.

Metode

Penelitian ini akan dilaksanakan di Desa Musuk, khususnya di Dukuh Sidoharjo RT 07 RW 00, Kelurahan Musuk, Kecamatan Sambirejo, Kabupaten Sragen. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif deskriptif menurut Sugiyono (Sugiono(2019), 2021), yang bertujuan Untuk memahami dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak-anak usia sekolah dasar, penelitian ini

dirancang dengan tujuan memberikan gambaran yang mendalam dan rinci mengenai fenomena yang terjadi. Fokus utama dari penelitian ini adalah untuk meneliti bagaimana penggunaan gadget dapat memengaruhi interaksi sosial di antara anak-anak. Fokus utama penelitian ini adalah menggali pengalaman dan perspektif anak berusia 9-11 tahun, orang tua, serta guru mengenai penggunaan gadget dan dampaknya.

Hasil dan pembahasan

Kemajuan teknologi yang berkembang pesat pada saat ini telah memberikan banyak kemajuan, terutama dengan hadirnya gadget yang semakin canggih. Produk gadget diantaranya ada notebook, laptop, tablet, dan smartphone. Gadget di era modern sekarang mempunyai pengaruh yang signifikan bagi anak usia sekolah dasar, banyak anak-anak yang sudah di berikan gadget oleh orang tua, hal ini sangat disayangkan karena akan membuat hal negatif bagi perkembangan sosial anak. Dalam hal ini, Orang tua harus memiliki peran untuk terlibat aktif dalam memantau dan mengatur waktu penggunaan gadget anak-anak (Kurnia et al., 2024). Sehingga peran orang tua dapat meminimalisir dampak negatif dari penggunaan gadget dan peran guru disekolah adalah mengedukasi bagaimana dampak negatif yang terjadi jika menggunakan gadget terlalu berlebihan.

1. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Sekolah Dasar

Penggunaan gadget di kalangan anak-anak usia sekolah dasar memberikan dampak yang signifikan terhadap perkembangan sosial mereka. Di satu sisi, dampak negatif dari penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan:

a. Perubahan Pola Interaksi Sosial

Penggunaan gadget yang berlebihan di kalangan anak-anak usia sekolah dasar memberikan dampak yang signifikan terhadap pola interaksi sosial mereka. Anak-anak kini lebih sering menggantikan interaksi langsung dengan teman sebaya menggunakan perangkat digital, hal ini mengakibatkan terbatasnya perkembangan keterampilan komunikasi dan sosialisasi mereka. Sebuah studi oleh Haeroni dan Eliasa (dalam Kurnia et al., 2024) mengungkapkan bahwa sebagian besar anak lebih memilih menggunakan gadget untuk bermain game online, mengakses media sosial, dan menonton film animasi, dibandingkan berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Akibatnya, mereka menjadi kurang aktif dalam berpartisipasi dalam berbagai kegiatan sosial di dunia nyata.

b. Dampak Negatif Terhadap Perkembangan Sosial

Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengganggu perkembangan sosial anak. Salah satu konsekuensi utama adalah kecenderungan anak untuk menjadi lebih tertutup, kurang percaya diri, dan sulit memahami norma-norma sosial. Berdasarkan penelitian oleh (Prasetyo, 2019), anak-anak yang sering menggunakan gadget mengalami penurunan kemampuan interaksi sosial karena lebih banyak menghabiskan waktu di dunia maya dibandingkan berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya. Selain itu, penelitian oleh (Haeroni & Eliasa, 2023) menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dan perilaku sosial anak. Anak yang menggunakan gadget dalam waktu lama cenderung menunjukkan perubahan perilaku yang membuat mereka kurang peka terhadap lingkungan sosial.

c. Pengaruh Pada Keterampilan Komunikasi dan Empati

Anak-anak yang lebih banyak menghabiskan waktu berinteraksi dengan gadget dibandingkan dengan teman-teman seusianya cenderung mengalami keterlambatan dalam perkembangan keterampilan komunikasi dan empati. Studi oleh (Rismala et al., 2021) menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengurangi kemampuan anak dalam memahami ekspresi wajah dan bahasa tubuh lawan bicara mereka. Lebih jauh lagi, penelitian oleh (Aisyah et al., 2024) menegaskan bahwa pola asuh orang tua dalam memberikan akses terhadap gadget berpengaruh besar terhadap perkembangan sosial-emosional anak. Anak

yang diizinkan menggunakan gadget tanpa pengawasan cenderung menghadapi kesulitan dalam mengontrol emosi dan memahami perasaan orang lain.

Gadget memberikan banyak pengaruh terhadap perilaku sosial anak sekolah dasar. Beberapa pengaruh yang telah disebutkan lebih condong terhadap pengaruh negatif dari penggunaan gadget. Selain memberikan pengaruh negatif gadget juga memberikan beberapa dampak positif terhadap anak usia sekolah jika mereka bisa menggunakannya dengan benar, berikut adalah beberapa dampak positif penggunaan gadget pada anak usia sekolah dasar :

- a. Dampak positif yang pertama yaitu dalam aspek komunikasi dan pembelajaran. Dengan adanya gadget, anak dapat lebih mudah berkomunikasi dengan teman, guru, maupun keluarga.
- b. Berbagai aplikasi dan konten edukatif yang tersedia dalam gadget dapat menjadi sumber hiburan yang sekaligus mendukung perkembangan kreativitas dan imajinasi mereka.
- c. Gadget bisa berfungsi untuk meningkatkan kenyamanan dalam belajar, terutama ketika digunakan sebagai alat bantu pendidikan yang interaktif dan menarik.
- d. Akses terhadap informasi yang luas melalui internet dapat membantu anak memperoleh pengetahuan baru yang bermanfaat bagi perkembangan akademik dan keterampilan berpikir mereka.

Sangat penting bagi orang tua untuk secara aktif terlibat dalam memantau dan membimbing anak-anak mereka dalam penggunaan gadget. Orang tua harus memastikan bahwa anak menggunakan teknologi dengan cara yang seimbang, tidak hanya untuk hiburan, tetapi juga untuk tujuan yang mendukung pertumbuhan dan perkembangan mereka. Demikian pula, peran guru di sekolah sangat krusial dalam membantu anak memahami konsep penggunaan gadget yang sehat. Melalui bimbingan dan arahan, guru dapat membantu anak menggunakan teknologi secara produktif dan tidak berlebihan.

Ketergantungan pada gadget di usia dini terjadi ketika anak mulai menggunakan perangkat tersebut secara terus-menerus selama lebih dari dua jam. Dalam beberapa kasus, anak dapat mengungkapkan protes jika tidak diberi akses ke gadget, bahkan merasa sulit untuk melewatkan satu hari tanpa menggunakannya.

Gadget membawa manfaat dan kerugian yang bervariasi, tergantung pada bagaimana anak memanfaatkannya, apakah untuk tujuan yang bermanfaat atau sebaliknya. Oleh karena itu, sangat penting untuk melakukan penilaian terhadap dampak positif dan negatif yang ditimbulkan oleh penggunaan gadget. Sayangnya, pada anak-anak, dampak negatif sering kali lebih terlihat dibandingkan dampak positifnya. Hal ini terjadi karena banyak orang tua cenderung membiarkan anak mereka bermain gadget tanpa pengawasan dan aturan yang jelas. Bahkan, beberapa orang tua sudah memfasilitasi anak mereka dengan memberikan gadget pribadi..

2. Bentuk Penggunaan Gadget Anak Usia Sekolah Dasar

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi oleh anak-anak sekolah dasar, khususnya usia 9-10 tahun di Dukuh Sidoharjo RT 07, serta hasil studi pendahuluan yang dijelaskan dalam bagian pengantar artikel ini, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak di wilayah tersebut. Penelitian dilaksanakan pada tahun pelajaran 2024/2025, dengan subjek yang terdiri dari sepuluh siswa jenjang sekolah dasar berusia 9-11 tahun. Melalui analisis data hasil wawancara, diperoleh informasi mengenai durasi penggunaan gadget dan aplikasi yang paling sering diakses oleh siswa-siswa di Dukuh Sidoharjo, yang akan disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Bentuk Penggunaan Gadget Siswa Sekolah Dasar Usia 9-11 Tahun di Dukuh Sidoharjo RT 07

Koding Responding	Waktu Penggunaan	Aplikasi yang sering dibuka
MR	3 jam	<i>Whatsapp, tiktok, youtube, dan game online</i>
AW	2 jam	<i>Whatsapp, tiktok, youtube, dan game online</i>
RA	1 jam	<i>Game online dan youtube</i>
YP	1 jam	<i>Game online</i>
N	2 jam	<i>Tiktok dan whatsapp</i>
A	3 jam	<i>Whatsapp, tiktok, dan youtube</i>
I	1 jam	<i>Tiktok dan youtube</i>
AI	1 jam	<i>Tiktok dan youtube</i>
AF	4 jam	<i>Whatsapp, tiktok, youtube, dan game online</i>
RA	4 jam	<i>Whatsapp, tiktok, youtube, dan game online</i>

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada subjek, ditemukan bahwa lima dari sepuluh siswa sudah memiliki gadget, yang semuanya adalah smartphone android. Pada anak-anak berusia 10-11 tahun, penggunaan gadget rata-rata tergolong tinggi, dengan intensitas penggunaan mencapai 1-4 jam setiap harinya. Aplikasi yang paling sering digunakan oleh siswa sekolah dasar berusia 9-11 tahun di Dukuh Sidharjo RT 07 antara lain adalah YouTube, WhatsApp, TikTok, dan game online.

Dalam wawancara dengan para siswa, terungkap bahwa mereka lebih sering menggunakan aplikasi YouTube untuk menonton video bertema hiburan. Namun, beberapa di antara mereka juga menyaksikan video tentang tokoh masyarakat yang mereka idolakan serta berbagai konten yang menambah pengetahuan. Beberapa siswa menyatakan bahwa mereka lebih menyukai video pembelajaran berbentuk animasi di YouTube karena dianggap lebih menarik. Selain itu, mereka memanfaatkan YouTube untuk menikmati video hiburan setelah menonton video pembelajaran.

TikTok, di sisi lain, merupakan aplikasi yang memberikan ruang bagi mereka untuk mengekspresikan diri di media sosial. Dalam wawancara dengan A, AF, dan RA, mereka mengakui bahwa TikTok adalah aplikasi yang sering mereka akses setiap hari. Mereka lebih memilih untuk membuat konten TikTok dibandingkan bermain dengan teman-teman di sekitar. Mereka menjelaskan bahwa proses pembuatan konten TikTok itu menyenangkan dan mudah, di mana video yang dihasilkan biasanya diedit terlebih dahulu melalui aplikasi TikTok atau CapCut sebelum diunggah. Mereka merasa bangga ketika konten yang mereka buat dapat dilihat oleh banyak orang.

WhatsApp juga menjadi salah satu dari tiga aplikasi yang sering mereka gunakan dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hasil wawancara, mereka menggunakan WhatsApp sebagai media komunikasi utama. Kemudahan penggunaan dan fitur lengkapnya, baik untuk berkomunikasi secara lisan melalui panggilan telepon maupun secara tertulis melalui pesan, menjadi alasan utama mereka memilih aplikasi ini untuk berinteraksi satu sama lain. Selanjutnya, wawancara menunjukkan bahwa anak-anak lebih suka menghabiskan waktu dengan gadget bukan untuk belajar, tetapi untuk bermain game online, seperti Free Fire, Mobile Legends, dan BusID. Salah satu responden, RA, memiliki durasi penggunaan gadget yang paling tinggi di antara teman-temannya. RA mengungkapkan bahwa tingginya penggunaan gadget disebabkan oleh kebiasaan mereka untuk "main bareng" (Mabar) game online. Ia menyatakan bahwa saat bermain Mobile Legends atau Free Fire, ia membutuhkan waktu sekitar 4 jam setiap hari, dan terkadang waktu tersebut masih terasa kurang. Hal ini tentu berdampak pada anak-anak usia sekolah dasar karena waktu mereka banyak dihabiskan untuk bermain game online.

3. Upaya untuk Mengurangi Dampak Negatif Penggunaan Gadget pada Anak Usia Sekolah Dasar

Pemanfaatan gadget untuk hal positif memang sangat baik untuk anak-anak, selain mereka bisa menjalin hubungan dengan lebih mudah dan jangkauan lebih luas mereka dapat bertukar informasi yang positif. Akan tetapi jika melihat fenomena pada saat ini justru penggunaan gadget pada anak usia sekolah dasar lebih banyak memberikan dampak negatifnya. Anak-anak yang bermain media sosial lebih banyak menjadi target tindak kejahatan pada saat ini, contohnya seperti anak dibawah umur yang menjadi korban pelecehan seksual maupun tindak penipuan. Mereka belum mengetahui apakah yang mereka lakukan itu hal baik ataupun sebaliknya. Hal ini didasari karena media sosial yang bersifat semu.

Peran orang tua sangat krusial dalam membatasi dan mengatur penggunaan gadget oleh anak-anak mereka. Hal ini penting untuk mencegah dampak negatif yang mungkin ditimbulkan akibat penggunaan gadget tersebut. Selain orang tua, Guru juga memiliki peranan untuk melakukan bimbingan pada siswanya mengenai dampak negatif penggunaan gadget serta menasehati siswanya supaya tidak kecanduan dengan gadget. Berikut beberapa upaya yang dapat dilakukan untuk meminimalisir dampak negatif penggunaan gadget :

- a. Orangtua dapat mendampingi anaknya ketika bermain gadget dan membatasi aplikasi yang boleh dibuka anaknya.
- b. Mengatur kesepakatan dengan anak mengenai batas waktu yang diperbolehkan untuk bermain gadget setiap harinya.
- c. Orangtua memberikan pengajaran positif pada anaknya daripada bermain gadget para orang tua bisa mengajarkan anaknya untuk melakukan kegiatan/pekerjaan sehari-hari yang lebih positif.
- d. Orangtua lebih memberikan kebebasan anaknya untuk bermain di lingkungan sekitarnya daripada anak bermain gadget, hal ini bertujuan untuk menjaga interaksi sosial anak.
- e. Orang tua sebaiknya menjadi contoh yang baik bagi anak-anak mereka. Jika anak-anak memiliki batasan waktu dalam menggunakan gadget, maka orang tua pun perlu menerapkan hal yang sama. Dengan tidak menggunakan gadget di hadapan anak, orang tua dapat memberikan contoh yang baik secara adil.
- f. Dalam upaya mencegah ketergantungan pada gadget, ada beberapa pihak yang berperan penting, di antaranya keluarga dan sekolah. Dalam konteks keluarga, selain ibu, ayah juga memiliki peran yang krusial. Sebagai sosok pendisiplin yang tegas, ayah dapat membantu mengatur penggunaan gadget di rumah. Di sisi lain, Sekolah juga berperan aktif dengan menetapkan larangan bagi siswa untuk membawa perangkat gadget ke dalam lingkungan sekolah. Penggunaan gadget di sekolah dianggap dapat mengganggu kesehatan serta hubungan sosial siswa, sehingga kebijakan ini diharapkan dapat mendukung perkembangan anak secara lebih baik.
- g. Selain orangtua, ketika berada di lingkungan sekolah Guru harus selalu memberikan nasehat kepada muridnya dan memberikan beberapa contoh kegiatan yang dinilai dapat merubah pola pikir siswa yang telah kecanduan dengan gadget.

Diharapkan melalui beberapa upaya pencegahan yang bersumber utama dari orangtua dan didukung oleh penguatan dari Guru di Sekolah anak-anak bisa terbebas dari kecanduan gadget yang memberikan banyak dampak negatif itu. Interaksi sosial pada anak harus dibentuk sejak dini supaya tidak terjadi kesenjangan ketika anak sudah menginjak fase dewasa nanti. Dengan adanya keterkaitan antara orangtua, guru, serta masyarakat maka upaya pencegahan ini dapat berjalan dengan cepat dan tepat.

Simpulan

Penggunaan gadget di kalangan anak usia sekolah dasar memberikan dampak signifikan terhadap perkembangan perilaku sosial mereka. Meskipun gadget memiliki potensi untuk menjadi alat belajar yang bermanfaat, penggunaannya yang berlebihan dapat menyebabkan perubahan pola interaksi sosial, mengurangi keterampilan komunikasi, dan meningkatkan kecenderungan anak untuk menjauh dari lingkungan sosial mereka. Hal ini berakibat pada kurangnya kepercayaan diri dan ketidakmampuan memahami norma-norma sosial. Oleh karena itu, keterlibatan aktif orang tua dan bimbingan dari guru

sangat penting dalam memanager penggunaan gadget. Dukungan ini diharapkan dapat meminimalkan dampak negatif dan mendorong anak untuk memanfaatkan teknologi secara positif. Dalam konteks ini, kerja sama antara orang tua, guru, dan masyarakat akan sangat berperan dalam membantu anak-anak membangun interaksi sosial yang sehat dan produktif, sehingga mereka dapat berkembang dengan baik di era digital ini. Dengan demikian, pendekatan edukatif perlu diterapkan untuk membantu anak-anak memahami dalam menggunakan gadget secara bijak guna menjaga kualitas interaksi sosial mereka, serta meminimalisir efek dari dampak negatif yang mungkin timbul dari ketergantungan pada teknologi digital / gadget

Referensi

- Aisyah Amalia Khoirul Amini, Nailul Azizah, Siti Salwa, & Fidrayani Fidrayani. (2024). Meta Analisis Pengaruh Pola Asuh Dalam Memberikan Gadget Terhadap Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 117–124. <https://doi.org/10.47861/khirani.v2i2.1081>
- Haeroni, R., & Eliasa, E. I. (2023). Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 13(4), 418. <https://doi.org/10.24114/esjpsd.v13i4.46716>
- Kurnia, A., Kusuma, S. A., Rizka, A., Arimanda, Y., Lestari, N. D., Matematika, P. S., & Mataram, U. (2024). Penumbuhan Motivasi Belajar Serta Pengenalan Dampak Gadget pada Anak Sekolah Dasar. *PaKMas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 4(1), 198–208. <https://doi.org/10.54259/pakmas.v4i1.2760>
- Pangestu, FA & Rahayu, E. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Siswa pada Kelas Tinggi di SDN 216 Inpres Tetebassi. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4, 1349–1358.
- Pipit Muliyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, T. (2020). Dampak Nrgtaif Penggunaan Gadget Pada Perilaku Sosial Anak Di Sekolah Dasar. *Journal GEEJ*, 7(2).
- Prasetyo, A. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak. *Jurnal Psikologi Anak*, 5(2), 123–135. <https://doi.org/10.31004/aulad.v7i2.677>
- Rini, N. M., Pratiwi, I. A., & Ahsin, M. N. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 7(3), 1236–1241. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1379>
- Rismala, Y., Aguswan, Priyantoro, D. E., & Suryadi. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *El-Athfal : Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Anak*, 1(01), 46–55. <https://doi.org/10.56872/elathfal.v1i01.273>
- Sugiono(2019). (2021). Analisis Perubahan Hemodinamik. *Skripsi STT Kedirgantaraan Yogyakarta*, 34–50.
- Tambunan, K., & Sinaga, M. M. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Prilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar Jurnal Sains dan Teknologi Widyaloka. *Jurnal Sains dan Teknologi Widyaloka*, 1, 170–177.