

# Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Siswa Sekolah Dasar

Moh Vikram Dwi Putra<sup>1</sup>, Priyono Tri Febrianto<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar, Universitas Trunojoyo Madura

e-mail [210611100161@student.trunojoyo.ac.id](mailto:210611100161@student.trunojoyo.ac.id)<sup>1</sup>, [priyono.febrianto@trunojoyo.ac.id](mailto:priyono.febrianto@trunojoyo.ac.id)<sup>2</sup>

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa sekolah dasar. Metode yang kami gunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif. Penelitian deskriptif ialah penelitian yang dimaksudkan untuk menyelidiki suatu kondisi, keadaan, atau peristiwa lain, kemudian hasilnya akan dipaparkan dalam bentuk laporan penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan teknologi telah memiliki dampak signifikan pada perilaku sosial siswa. Gadget dapat memberi dampak positif pada perkembangan perilaku sosial siswa, seperti meningkatkan kreativitas, kemampuan berkomunikasi, dan sosial siswa. Namun, di sisi lain gadget memiliki pengaruh negatif yaitu siswa lebih mementingkan gadget dan sulit berinteraksi dengan orang lain, sulit berkomunikasi dengan baik, serta sulit membangun tim atau kelompok sehingga sulit menyelesaikan masalah.

**Kata Kunci :** *Pengaruh Gadget, Perilaku Sosial, Perkembangan Teknologi*

## Abstract

This study aims to provide an overview of the Effect of Gadget Use on Social Behavior of Elementary School Students. The method we used in this study was descriptive. Descriptive research is research intended to investigate a condition, circumstance, or other event, then the results will be presented in the form of a research report. The results showed that technological developments have had a significant impact on students' social behavior. Gadgets can have a positive impact on the development of students' social behavior, such as increasing students' creativity, communication skills, and social. However, on the other hand, gadgets have a negative influence, namely students are more concerned with gadgets and difficult to interact with others, difficult to communicate well, and difficult to build teams or groups so that it is difficult to solve problems.

**Keyword :** *Influence Of Gadgets, Social Behavior, Technological Developments*

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar dalam cara masyarakat Indonesia berkomunikasi, berinteraksi, dan mengakses informasi. Dari perkembangan infrastruktur telekomunikasi hingga meledaknya penggunaan perangkat seluler dan internet, teknologi telah menjadi komponen penting dalam setiap aspek kehidupan. Ponsel pintar, media sosial, platform pesan instan, dan berbagai aplikasi telah menjadi teman sehari-hari yang tak terpisahkan bagi banyak orang Dinas Komunikasi Informatika, Statistik dan Persandian Provinsi Sulawesi Selatan, 2021).

Kemajuan teknologi salah satunya ditandai oleh hadirnya alat komunikasi yang dapat membantu meringankan pekerjaan dan memudahkan manusia dalam melakukan kegiatan sehari-hari, salah satunya adalah gadget. Gadget menurut (Jey & Mau, 2021) adalah alat yang digunakan untuk memudahkan dalam mencari informasi dan berkomunikasi.

Gadget merupakan teknologi komunikasi yang berkembang sangat cepat. Di Indonesia sendiri pemakaian gadget semakin hari semakin bertambah. Pada tahun 2022, jumlah konsumen pemakai gadget hanya 204 juta penduduk dan saat ini tahun 2024 jumlah pemakaian internet yakni sebesar 221 juta penduduk, dimana 221 juta penduduk menggunakan handphone untuk pemakaian internet. Hal tersebut disebabkan karena handphone mudah didapatkan dan harga yang terjangkau (Ketua Umum APJII Muhammad Arif saat mengumumkan hasil survei pengguna internet di Kantor APJII, Jakarta, Rabu (31/1/2024)

Gadget merupakan perangkat elektronik simpel yang mempunyai fitur lebih lengkap daripada perangkat elektronik yang lain dengan rancangan baru sesuai perkembangan zaman saat ini. Jenis fitur gadget pada era globalisasi ini sangat beragam, seperti laptop, komputer, kamera, handphone, notebook dan lain sebagainya. Penggunaan gadget di zaman sekarang tidak hanya untuk berkomunikasi, tetapi digunakan sebagai alat untuk berbisnis, bermain games, menyimpan data, media untuk mendengarkan musik/ hiburan dan sebagai alat dokumentasi. Aplikasi yang terdapat dalam gadget sangat banyak, seperti aplikasi edukasi diantaranya: zoom, youtube, microsoft, google meet, wps office dan lain sebagainya. Aplikasi media sosial diantaranya: whatsapp, tiktok, instagram, facebook, twitter, telegram dan lain sebagainya. Aplikasi game diantaranya: mobile legends, free fire, stumble guys, pubg dan lain sebagainya.

Gadget tak hanya digunakan oleh orang profesional, pekerja dan orang tua, tetapi di zaman sekarang anak-anak sudah memakai gadget bahkan pemakaiannya pun lebih mahir daripada orang tua mereka (Gutji, 2021). Gadget sudah menjadi kebutuhan yang digunakan setiap hari termasuk oleh siswa sekolah dasar. Mereka difasilitasi gadget oleh orang tuanya karena berbagai alasan seperti untuk kebutuhan belajar, agar memahami teknologi dan menurut (Novitasari, 2019) agar orang tua lebih bebas melakukan kegiatan tanpa mendampingi anak bermain.

Selain berdampak positif bagi manusia, gadget juga memiliki dampak negatif, Gadget berpengaruh pada perilaku sosial anak. Anak akan sulit melakukan interaksi dengan orang lain sehingga akan menurunnya sikap peduli dengan sesama. Hal tersebut sesuai dengan penelitian bahwa anak yang sering menggunakan gadget membuat anak menjadi terhambat dalam proses interaksi siswa terhadap sesama, mengabaikan lingkungan sekitar yang

berakibat buruk pada perilaku sosial dan sikap siswa, minat belajar siswa berkurang, siswa menjadi malas belajar dan menurunkan konsentrasi belajar siswa karena siswa hanya menggunakan gadget sebagai sarana hiburan. Jadi dapat disimpulkan bahwa sikap individualis mengakibatkan anak lupa dalam berinteraksi dan berkomunikasi dengan lingkungan sekitar.

Perilaku sosial adalah suasana saling ketergantungan yang merupakan keharusan untuk menjamin keberadaan manusia. Sebagai bukti bahwa manusia dalam memenuhi kebutuhan hidup sebagai diri pribadi tidak dapat melakukannya sendiri melainkan memerlukan bantuan dari orang lain. Ada ikatan saling ketergantungan diantara satu orang dengan yang lainnya. Artinya bahwa kelangsungan hidup manusia berlangsung dalam suasana saling mendukung dalam kebersamaan. Untuk itu manusia dituntut mampu bekerja sama, saling menghormati, tidak mengganggu hak orang lain, toleran dalam hidup bermasyarakat.

Perilaku sosial adalah aspek yang wajib ditanamkan kepada diri siswa. Karena perilaku sosial akan berdampak pada prestasi belajar siswa. Prestasi belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor luar dan dalam. Faktor dalam meliputi fisiologis, intelegensi, motivasi dan bakat, sikap, dan perhatian. Faktor luar meliputi keluarga, sekolah dan masyarakat. Oleh karenanya perilaku sosial mempengaruhi prestasi belajar siswa (Sebrina & Putri, 2021).

## **METODE**

Metode yang kami gunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif. Menurut (Arikunto 2010) Penelitian deskriptif ialah penelitian yang dimaksudkan untuk menyelidiki suatu kondisi, keadaan, atau peristiwa lain, kemudian hasilnya akan dipaparkan dalam bentuk laporan penelitian. Penelitian deskriptif ini berdasarkan hasil data-data atau sumber kepustakaan relevan yang telah kami kumpulkan. Adapun sumber kepustakaan pada penelitian ini berupa sumber internet, jurnal ilmiah, artikel, buku dan skripsi dari para ahli atau penulis terdahulu. Hasil data-data atau sumber yang relevan kemudian dikembangkan dengan topik bahasan pada penelitian kami.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pengaruh Gadget Terhadap Perilaku Sosial Pendidikan harus terus melakukan berbagai inovasi agar dapat menyesuaikan dengan perubahan yang terjadi. Upaya yang dilakukan yaitu salah satunya dengan pemanfaatan teknologi seperti gadget dalam pembelajaran. Adanya teknologi sangat membantu berlangsungnya proses pembelajaran karena teknologi saat ini sudah menjadi kebutuhan setiap sekolah. Siswa dapat menggunakan gadget dalam kehidupan sehari-hari khususnya dalam kegiatan penting seperti dalam proses pembelajaran. Akan tetapi, dalam penggunaan gadget siswa harus dalam pengawasan dan harus diarahkan agar dapat menggunakan gadget secara bijak. Penggunaan teknologi gadget membutuhkan peran berbagai pihak dalam pengaplikasiannya. Guru harus menggunakan gadget secara tepat sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu, peran serta orang tua sangat penting dalam membimbing dan mengawasi siswa agar teknologi gadget dapat digunakan secara optimal.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan teknologi telah memiliki dampak signifikan pada perilaku sosial siswa. Gadget dapat memberi dampak positif pada perkembangan perilaku sosial siswa, seperti meningkatkan kreativitas, kemampuan berkomunikasi, dan sosial siswa. Hasil studi Syifa dkk. (2018) menyimpulkan bahwa penggunaan gadget berdampak positif terhadap perkembangan psikologi siswa, lebih tepatnya dalam ranah kognitif dan afektif. Dalam studi Syifa dkk. (2018), ditemukan bahwa siswa Sekolah Dasar dapat dengan mudah mencari informasi tentang pembelajaran berkomunikasi dengan teman sebaya melalui gadget. Kemudahan dalam mengakses informasi dapat meningkatkan kreativitas dan pengetahuan siswa. Selain itu, siswa dapat mempelajari sikap dan nilai yang baik untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Dampak negatif pada perkembangan perilaku sosial siswa yaitu siswa lebih mementingkan gadget dan sulit berinteraksi dengan orang lain, sulit berkomunikasi dengan baik, serta sulit membangun tim atau kelompok sehingga sulit menyelesaikan masalah. Menurut Biang & Lian (dalam Fitriani, Sri 2017) adanya gadget dapat menimbulkan gejala perilaku baru yaitu seseorang mudah peka terhadap sesuatu yang terdapat dalam gadget dibandingkan lingkungan sekitarnya, hal ini dapat menjadi sebuah masalah bagi penggunanya.

Siswa sekolah dasar merupakan anak-anak berusia 6-12 tahun yang dapat disebut sebagai periode intelektual. Bahwa siswa sekolah dasar sebagai pelajar berada dalam proses menuju kedewasaan, pola pikir siswa terbuka dan mudah menerima hal-hal baru. Usia siswa sekolah dasar merupakan usia yang mulai melakukan interaksi dan komunikasi dengan orang-orang baru ataupun lingkungan baru. Siswa sekolah dasar cenderung suka bermain dan berinteraksi secara langsung bersama teman sebayanya. Apabila siswa menggunakan gadget secara berlebihan tanpa memperdulikan lingkungan sekitarnya, maka siswa dapat mempengaruhi perilaku sosial siswa acuh tak acuh terhadap lingkungan sosialnya.

### **Solusi Mengatasi Pengaruh Negatif Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial**

1. Membatasi penggunaan gadget  
Pembatasan penggunaan gadget perlu dilakukan untuk mengontrol penggunaan gadget. Hal ini dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya dengan memasang aplikasi khusus untuk membatasi penggunaan gadget. Dengan begitu, notifikasi akan muncul ketika waktu penggunaan gadget sudah melebihi ketentuan yang diperkirakan.
2. Memperbanyak aktivitas melatih fisik  
Untuk mengalihkan perhatian dari penggunaan gadget, coba anak diarahkan untuk melakukan kegiatan melatih fisik yang ada diluar rumah. Banyaknya kegiatan melatih fisik diluar rumah nantinya bisa membuat anak teralihkan dari yang semula terus fokus dengan gadget dan tidak ber sosial dengan teman-temannya nantinya pasti akan menjadi lebih sibuk dengan aktivitas positif. Contohnya bermain sepeda, bermain bola, dan bermain dengan teman sebaya.
3. Memberikan punishment dan reward kepada siswa  
Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggunakan gadget sebagai alat teknologi yang menambah wawasan tetapi tetap mewaspadaai pengaruh gadget terhadap perilaku sosial siswa. Siswa diberi kesempatan dalam menggunakan gadget tetapi dalam

batasan, hal ini dilakukan agar guru tetap dapat mengontrol perilaku sosial siswa. Guru dan siswa dapat membuat aturan penggunaan gadget dalam pembelajaran. Apabila siswa mematuhi kesepakatan dalam penggunaan gadget maka guru dapat memberi reward berupa pujian atau hadiah kepada siswa. Namun, apabila siswa melanggar aturan kesepakatan penggunaan gadget maka diberikan punishment.

4. Siswa diberikan kegiatan yang membutuhkan fokus tinggi  
Dampak terlalu sering bermain gadget dapat membuat siswa menjadi kurang fokus dalam pembelajaran maupun perilaku sosialnya. Oleh sebab itu, sebaiknya kita harus memberikan kegiatan kepada siswa untuk melatih kefokusannya dengan cara, siswa diberikan kegiatan seperti melukis karna dengan melukis siswa dapat bisa melatih kefokusannya Kembali.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian kami, dapat disimpulkan bahwa dampak penggunaan gadget tergantung dari pemakainya sendiri. Salah satu dampak positif yang paling mencolok adalah seperti meningkatkan kreativitas, kemampuan berkomunikasi, dan sosial siswa. Dengan teknologi, siswa kini memiliki akses yang lebih mudah dan cepat ke berbagai sumber informasi. Ini memungkinkan mereka untuk tetap terinformasi tentang berita, tren terbaru, dan perkembangan penting dalam berbagai bidang.

Namun, ada juga dampak negatif yang perlu diperhatikan. Salah satunya adalah masalah perilaku sosialnya siswa lebih mementingkan gadget dan sulit berinteraksi dengan orang lain, sulit berkomunikasi dengan baik, serta sulit membangun tim atau kelompok sehingga sulit menyelesaikan masalah. Terutama di kalangan generasi muda seperti siswa di sekolah dasar, interaksi sosial dalam kehidupan nyata dapat berkurang akibat ketergantungan pada teknologi. Ini memunculkan pertanyaan tentang kualitas hubungan sosial dan pengaruhnya terhadap kesejahteraan psikologis.

Solusi dalam mengatasi pengaruh negatif yaitu membatasi penggunaan gadget, memperbanyak melakukan aktifitas fisik, memberikan punishment dan reward kepada siswa, siswa diberikan kegiatan yang membutuhkan fokus yang tinggi

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan psikologi pada anak sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 538. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22310>
- Yumarni, V. (2022). Pengaruh gadget terhadap anak usia dini. *Jurnal Literasiologi*. Volume 8, (2).
- Rahayu, N. S., Elan, Mulyadi, S. (2021). Analisis penggunaan gadget pada anak usia dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, Vol.5 No. 2.
- Bunga Alamiah, D. (2020). Pengaruh Terapi Perilaku Kognitif (Cognitive Behavioral Therapy) Terhadap Tingkat Kecanduan Gadget Pada Anak Sekolah Dasar di Mekarsari Kalibeyer Mojotengah Wonosobo (Doctoral dissertation, Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang).

- Sebrina, N., & Putri, E. (2021). Pengaruh Pembelajaran Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMP Al[1]Falah Bekasi. *Research and Development Journal of Education*, 7(2), 353. <https://doi.org/10.30998/rdje.v7i2.10384>
- Jey, G., & Mau, B. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Perilaku Anak Remaja Masa Kini. *Excelsis Deo: Jurnal Teologi, Misiologi, Dan Pendidikan*, 5(1), 99–110. <https://doi.org/10.51730/ed.v5i1.70>
- Novitasari, N. (2019). Strategi Pendampingan Orang Tua terhadap Intensitas Penggunaan Gadget pada Anak. *Al-Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 3(2), 167–188. <https://doi.org/10.35896/ijecie.v3i2.77>
- Gutji. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Dan Self Regulated Learning Terhadap Prestasi BelajarSiswaSman2MuaroJambi.<https://kns.cnki.net/kcms/detail/11.1991.n.20210906.1730.014.html>
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Fitriani, S. (2017). *Penggunaan Gadget Sebagai Media Pembelajaran IPS dalam Membangun Keterampilan Sosial Peserta Didik*. Perpustakaan Universitas Pendidikan Indonesia.
- Dinas Komunikasi Informatika, Statistik dan Persandian Provinsi Sulawesi Selatan. (2021). Dampak Teknologi Terhadap Kehidupan Sosial Masyarakat. Retrieved from [sulselprov.go.id](https://sulselprov.go.id): <https://sulselprov.go.id/welcome/post/dampak-teknologi-terhadap-kehidupan-sosial-masyarakat>
- Muzaki (2017:17). *Kecerdasan sosial bagi peserta didik usia sd di zaman digital*. Universitas malang