

## **Pengaruh Pemakaian Gadget pada Peserta Didik Sekolah Dasar Berkaitan dengan Perkembangan Psikologinya**

**Diren Agasi<sup>1</sup>, Rizka Oktarina<sup>2</sup>, Desyandri<sup>3</sup>, Irda Murni<sup>4</sup>**

<sup>1,2,3,4</sup> Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang  
e-mail: direnagasi2895@gmail.com

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk melihat dampak yang ditimbulkan dalam penggunaan gadget baik dampak positif ataupun dampak negatif terhadap perkembangan emosional anak. Penelitian ini dilakukan agar dapat mendeskripsikan dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan psikologi. metode yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan penelitian yang kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, angket dan wawancara. Hasil dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan psikologi anak. Dalam penelitian yang dilakukan pada siswa kelas IV dengan jumlah siswa 26 orang terdapa 13 siswa yang menggunakan gadget lebih dari 2 jam dengan persentase 50,01% kategori tinggi, 10 siswa yang menggunakan gadget dengan durasi 30 menit-1 jam dengan persentase 38,46% kategori sedang dan 3 orang siswa yang menggunakan gadget 5-30 menit kategori rendah. Dampak positif yang ditimbulkan yaitu menambah wawasan siswa dan mempermudah siswa berkomunikasi dengan guru. Sedangkan dampak negatifnya yaitu mudah marah, menirukan tingkah laku pada gadget dan kecanduan memainkan gadget.

**Kata kunci:** *Gadget, Perkembangan Psikologi*

### **Abstract**

This study aims to see the impact of using gadgets, both positive and negative impacts on children's emotional development. This research was conducted in order to describe the impact of using gadgets on psychological development. The method used in this research is a qualitative research approach. Data collection techniques used are observation, questionnaires and interviews. The result of this study is that there is an effect of using gadgets on the psychological development of children. In a study conducted on fourth grade students with 26 students, there were 13 students who used gadgets for more than 2 hours with a percentage of 50.01% in the high category, 10 students who used gadgets with a duration of 30 minutes-1 hour with a percentage of 38.46%. medium category and 3 students who use gadgets for 5-30 minutes in low category. The positive impact is increasing students' insight and making it easier for students to communicate with teachers. While the negative impact is irritability, imitating behavior on gadgets and addiction to playing gadgets.

**Keywords :** *Gadget, Psychology Development*

### **PENDAHULUAN**

Pada saat menjalankan kehidupan manusia merupakan makhluk yang mampu memprediksi apa yang akan terjadi dimasa yang akan datang. Manusia menggunakan kemampuan berpikirnya untuk menghasilkan pembaharuan – pembaharuan baik itu dibidang ilmu pengetahuan maupun pada bidang teknologi yang sesuai dengan direncanakannya. Antara ilmu pengetahuan dan teknologi itu sendiri saling berkaitan dan berhubungan satu sama lain, karena pada dasarnya tanpa adanya ilmu pengetahuan mustahil untuk mengaplikasikan teknologi begitu juga sebaliknya dengan teknologi tidak dapat berkembang tanpa bantuan dari ilmu pengetahuan(Hartanti & Said, 2020). Pada saat sekarang ini teknologi dan informasi mengalami perkembangan yang sangat signifikan didalam

kehidupan dunia, sehingga dikatakan bangsa yang maju adalah bangsa yang mampu menguasai dan mempunyai teknologi yang mumpuni. Begitu juga dengan bangsa kita, Indonesia merupakan salah satu bangsa didunia yang ikut aktif dalam memajukan perkembangan teknologi, informasi serta media – media penyebarannya. Dengan dibuktikan didalam peraturan dalam bentuk undang – undang yang telah dibuat oleh pemerintah Indonesia sesuai dengan yang mana pemerintah dengan jelas membahas mengenai segala aspek yang berhubungan dengan pengertian teknologi,serta media – media yang meyebarluaskan teknologi tersebut (Kemkominfo, 2016).

IPTEK itu sendiri diartikan sebagai suatu hal yang berkaitan dengan segala yang berhubungan dengan kemajuan peradapan manusia, dimana semua hal itu berkaitan dengan teknologi beserta segala aspek pendukung dibelakangnya sehingga mampu membantu mempermudah kehidupan manusia termasuk dalam proses pemecahan masalah (Talu et al., 2019). IPTEK yang mengalami perkembangan yang sangat pesat tersebut mampu membuat manusia melakukan inovasi – inovasi yang sangat beragam, terutama dalam menciptakan peralatan yang canggih yang tujuan akhirnya mampu mempermudah manusia untuk melaksanakan kehidupannya. Perkembangan ilmu pengetahuan ini mempunyai dua sisi yang berbeda, di satu sisi perkembangan teknologi membawa dampak yang positif dan disisi lain juga membawa dampak yang negatif. Sebagai salah satu conoth dari kemajuan IPTEK ialah penemuan alat komunikasi yang sangat canggih yang sering disebut dengang Gadget. Dimana gadget ini membawa dampak positif misalkan membuat peserta didik mudah untuk berkomunikasi dan menambah wawasan baru yang lebih lengkap, tetapi mempunyai dampak yang negative juga seperti membuat peserta didik menjadi individu yang apatis dan tidak bisa menghargai waktu.

Peserta didik terutama di lingkup sekolah dasar merupakan pribadi – pribadi yang mempunyai karakternya tersendiri, mereka mempunyai potensi dalam berkembang sesuai dengan lingkungan dimana mereka tumbuh. Dalam proses perkembangan itu peserta didik membutuhkan pertolongan dari lingkungan sekitar, misalnya disekolah dibantu oleh guru atau dirumah dibantu oleh anggota keluarga dirumah, sehingga perkembangan yang dialami peserta didik tadi dapat diarahkan dengan baik(Ramli, 2015). Orang tua memainkan peran penting dalam kehidupan anak-anak mereka. Perhatian dan bimbingan orang tua akan membuahkan kebahagiaan tersendiri bagi psikologi anaknya. Orang tua selalu menginginkan yang terbaik untuk anaknya, karena anak adalah segalanya bagi mereka (Nur Atikah, 2021). Perkembangan itu sendiri mampu menunjukkan bagaimana tahapan dari sebuah proses untuk menuju kedepan dan tidak bisa dilakukan pengulangan kembali. Pada hakikatnya perkembangan yang terjadi pada manusia itu sendiri mengalami perubahan – perubahan yang kurang lebih mempunyai sifat yang konsisten. Perkembangan itu sendiri itu tidak hanya sebatas kepada aspek material saja melainkan juga pada aspek fungsional, begitu juga perkembangan yang terjadi pada peserta didik disekolah dasar, dimana fase perkembangan yang mereka alami dan lewati harus sejalan dengan tugas perkembangan anak itu sendiri, oleh karena itu guru mempunyai peran sebagai fasilitator agar proses perkembangan peserta didik di Sekolah dasar dapat terlaksanakan dengan baik(Khaulani et al., 2020).

Pada pendidikan di sekolah dasar rata – rata usia anak di Indonesia kisaran usia 6 tahun dan akan selesai diusia 12 tahun, jika mengacu pada pengelompokkan fase – fase perkembangan anak , maka pada sekolah dasar ada dua tahapan perkembangan yang akan dilalui peserta didik yakni, 6 – 9 tahun tahapan kanak – kanak menengah serta 10 – 12 tahun tahapan kanak – kanak akhir(Istiqomah & Suyadi, 2019). pada saat peserta didik sudah mencapai usia sekolah tadi yaitu umur 6 sampai dengan 12 tahun, maka anak akan mengalami perkembangan yang sangat signifikan, bukan hanya sebatas fisiknya saja melainkan juga berkembang secara psikologisnya. Pada tahap perkembangan fisik peserta didik akan mempunyai keterampilan dalam bermain, ketera,pilan yang menjadi dasar dalam belajar seperti membaca, menghitung, berbicara dan sebagainya(Syifa et al., 2019)

Perkembangan peserta didik di sekolah dasar saat ini tidak dapat terhindarkan dari sentuhan teknologi, salah satunya ialah gadget. Gadget itu sendiri merupakan sebuah alat

elektronik yang mempunyai tugas dan fungsi sesuai dengan kegunaan mereka masing – masing , misalkan computer untuk membuat tugas, HP untuk berkomunikasi dan sebagainya(Chusna, 2017). Pada saat sekarang ini produsen – produsen dari gadget itu sendiri banyak menjadikan peserta didik atau anak – anak sebagai target pasar mereka, sehingga sekarang anak – anak menjadi pengguna gadget yang sangat aktif dibandingkan dengan usia – usia lainnya. Anak – anak zaman sekarang sangat menikmati gadget yang mereka miliki sehingga mereka menjadi manusia yang terlalu asik dengan dunianya itu sehingga banyak dari kalangan anak – anak itu sendiri sampai melupakan apa yang menjadi kebutuhan esensial anak itu sendiri seperti belajar dan berbaur dengan baik terhadap lingkungan (Hasanah, 2020). Pada kasus yang sangat mengkhawatirkan banyak ditemukan peserta didik lebih cenderung mengabaikan apa yang dikatakan oleh guru disekolah dan orang tua dirumah karena keasikan memainkan gadget tersebut, dengan dibuktikan dengan sikap peserta didik yang menjadi pemarah dan melawan kepada guru maupun orang tua dirumah akibat gadget yang sudah menjadi candu didalam kehidupan mereka (Setianingsih, 2018). Bercermin dari kejadian tersebut juga akan memberikan dampak yang sangat buruk bagi kesehatan fisik ataupun mental peserta didik. Dari segi kesehatan fisik, indera penglihatan peserta didik yang mulai terganggu, bahkan pada segi mental ada kasus dimana peserta didik menjadi anak – anak yang mengalami gangguan kejiwaan karena gadget tersebut. Tetapi jika penggunaan gadget itu bisa diarahkan dengan benar maka gadget itu sendiri mempunyai banyak manfaat yang sangat baik, oleh karena itu orang tua maupun guru disekolah mempunyai kiat – kiat agar pengaruh negative itu tidak muncul, seperti akun gadget anak seharusnya adalah akun guru ataupun orang tua dirumah, mengizinkan anak – anak mempunyai sosial media tetapi hanya sebatas dalam lingkup pertemannya saja, ada aturan limit waktu penggunaan gadget, guru ataupun orang tua harus menjadi rolemodel anak dalam penggunaan gadget serta jangan memarahi anak – anak ketika salah dalam penggunaan gadget, lakukanlah pendekatan yang humanis dan lemah lembut(Palar et al., 2018)

Dari permasalahan yang telah dipaparkan diatas peneliti ingin mencari bagaimana dampak penggunaan gadget pada peserta didik disekolah dasar terhadap perkembangan psikologi mereka masing – masing.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian yang kualitatif, dimana penelitian kualitatif ini pendekatan penelitian yang pengumpulan datanya dilakukan dengan menggunakan observasi dan kegiatan wawancara yang hasil datanya itu tidak berbentuk angka – angka melainkan kata – kata yang mendeskripsikan sesuatu masalah yang tengah diteliti (Kazumaretha et al., 2020). Pendekatan kualitatif digunakan karena peneliti ingin mencari dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan psikologi anak, baik itu dampak negatif maupun dampak positif di salah satu sekolah dikecamatan Koto Lamo, Kecamatan Kapur IX, Kabupaten Lima puluh kota. Dimana disekolah itu memiliki kelas IV yang terdiri dari 26 peserta didik dan terdiri dari 12 orang pendidik dan tenaga kependidikan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil telaahan dari instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa observasi dan kegiatan wawancara terhadap narasumber yang dipilih, serta dari angket serta dokumentasi yang telah diambil, berkaitan dengan dampak atau pengaruh pemakaian gadget dikalangan peserta didik dikelas IV sekolah dasar. Penelitian yang telah dilaksanakan ini bertujuan menggali dan menjumpai apa saja dampak yang akan diterima peserta didik sekolah dasar secara psikologis. Baik itu dampak positif , dampak negatif serta bagaimana perkembangan psikologi peserta didik yang sudah kecanduan gadget. Maka terdapat tiga bagian dalam perkembangan psikologi peserta didik, diantaranya proses kembang dan tumbuhnya emosi peserta didik, aktivitas atau tindakan prososial dari peserta didik, serta perkembangan moral yang ada pada peserta didik.

Pembahasan tersebut akan dibagi berdasarkan cara pengumpulan datanya yaitu, observasi, angket, dan wawancara.

### Hasil Observasi

Menurut kegiatan peneliti pada tahap observasi yang dilaksanakan selama 4 hari dikelas IV tersebut yang dimulai dari hari senin sampai hari kamis, selama proses pembelajaran, diperoleh hasil observasi berupa, peserta didik masih merespon ketika sedang diajak berbiacara, marah ketika tidak sesuai dengan keinginan mereka, sebagian peserta didik tidak suka berada didalam kelas karena ingin cepat – cepat istirahat, sebagai besar peserta didik mampu menyelesaikan tugas dengan baik, 5 dari 26 peserta didik suka dan secara konsisten melakukan perbuatan mengganggu temannya, sebagian besar peserta didik mampu menghargai teman – temannya ketika sedang berbicara didepan kelas serta sebagian besar peserta didik sudah sadar dan mampu untuk menjalankan peraturan yang sudah ditetapkan oleh guru dikelas maupun aturan sekolah secara umum.

### Hasil Angket

Dari pengisian angket yang telah diberikan oleh peneliti kepada 26 peserta didik berkaitan dengan penggunaan gadget oleh mereka, maka didapati hasil sebagai berikut,

**Tabel 1. Angket Penggunaan Gadget Peserta didik sehari - hari**

Jumlah Peserta didik	Persentase	Waktu Penggunaan	Kategori
13	50,01%	2 – 12 jam	Tinggi
10	38,46%	30 menit – 1 jam	Sedang
3	11,53%	5 – 30 menit	Rendah

Dari tabel di atas maka terlihat bahwa dari 26 peserta didik, maka 13 orang peserta didik atau setara dengan 50% nya sangat aktif dalam penggunaan Gadget berupa Handpone, sedangkan 10 orang peserta didik termasuk kategori sedang karena menggunakan gadget saat malam hari, dan 3 orang peserta didik termasuk kategori rendah karena penggunaan gadget yang masih ganti – gantian dengan anggota keluarga lain. Berdasarkan angket juga mayoritas peserta didik menggunakan gadget untuk diluar kebutuhan pendidikan seperti menonton Youtube, bermain Game, menggunakan Instagram, Chat di group WA, membuat video atau menonton Tiktok, serta mengunggah foto di facebook. Tingkat addictif atau kecanduan yang diperoleh oleh peserta didik yang sangat aktif menggunakan gadget sangat bervariasi, dimulai dari menangis ketika tidak dibelikan paket game, marah – marah ketika orang tuanya mengambil atau menyita HP, suka menirukan suara atau gerakan dari game yang mereka mainkan, sering menjuluki atau menggolok teman yang jarang main game, serta yang paling parah nya ada 2 orang peserta didik yang tangannya suka gemeteran kalau tidak diberikan gadget untuk bermain game. Selain dampak buruk yang dialami terhadap perkembangan psikologinya, gadget itu juga mempunyai dampak yang baik seperti, peserta didik mempunyai wawasan yang luas mengenai apa yang sedang terjadi diluaran, wawasan umum yang signifikan bertambah, serta peserta didik mera terbantu untuk berkomunikasi dengan guru ketika mengalami kendala ketika mengerjakan tugas rumah yang kurang mereka pahami.

### Hasil Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara yang sudah dilakukan terhadap peserta didik kelas IV sekolah dasar maka terlihat bahwa hampir secara keseluruhan peserta didik yang menggunakan gadget berbentuk HP menghabiskan waktu mereka mengakses situs youtube, tiktok, instgram dan sebagian besar waktunya itu bermain game dengan durai 1 – 2 jam untuk sekali memegang Hp. untuk peserta didik yang menggunakan gadget pada tahapan sedang mereka diebrikan oleh orang tua dirumah aturan waktu dalam penggunaan gadget tersebut agar tidak mengalami kecanduan yang dapat mengganggu kesehatan fisik maupun

perkembangan psikologi anak. Dari hasil wawancara juga diperoleh ada beberapa orang peserta didik yang akan mengamuk, menangis, dan marah – marah kepada orang tuanya ketika gadget yang mereka mainkan diminta untuk disimpan terlebih dahulu, dan peserta didik itu mengatakan bahwa bermain gadget tidak akan membuatnya bodoh dan sakit. Tetapi pada kenyataan yang mereka rasakan efek terlalu lama bermain gadget membuat mata perih, tangan pegel, serta kemampuan untuk konsentrasi dalam belajar menjadi menurun. Kecanduan negatif yang ditimbulkan oleh gadget itu sendiri terjadi karena peserta didik sendiri belum mampu dan matang secara emosional sehingga apapun yang tidak sesuai dengan ekspektasi mereka, mereka menjadi sangat sensitif, emosional dan panik seketika. Tetapi dari sekitar 26 peserta didik yang sudah diwawancarai terdapat kesimpulan mengenai dampak gadget yang sama – sama terlihat dari jawaban peserta didik tersebut adalah gadget mampu memudahkan untuk berkomunikasi serta membuat mereka senang dan bahagia.

Selain itu wawancara ini juga dilakukan oleh peneliti terhadap kepala sekolah dan guru – guru, dimana hasil wawancara tersebut mengatakan bahwa pihak sekolah sudah mempunyai aturan khusus untuk peserta didik tidak diijinkan kesekolah membawa gadget dari rumah, karena dari pihak sekolah supaya peserta didik tidak ketinggalan dalam kemajuan teknologi khususnya gadget, sudah memfasilitasi peserta didik setiap kelas tinggi di sekolah tersebut mempunyai tambahan waktu belajar menggunakan gadget (tablet) dari sekolah dengan durasi 1 kali seminggu dengan penggunaan 25 menit setiap penggunaannya. Serta setiap guru yang diwawancarai selalu memberikan pernyataan bahwa peserta didik diberikan nasehat dan himbauan agar tidak terlalu sering main gadget, karena itu akan membawa dampak yang buruk kepada psikologi perkembangan mereka, karena disekolah ditemui anak – anak yang sering masuk buku kasus sekolah adalah peserta didik yang waktu bermain gadgetnya diatas 4 jam sehari, sehingga mereka sering emosional dan susah terkendali. Oleh karena itu guru – guru dan pihak sekolah selalu memberikan himbauan dan pendampingan bagaimana memanfaatkan penggunaan gadget supaya dampak yang ditimbulkan adalah dampak yang positif sehingga peserta didik mempunyai proses dalam perkembangan kehidupannya menjadi terarah ketahap yang bermanfaat.

## SIMPULAN

Dilihat dari hasil pembahasan dan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget sangat berpengaruh terhadap perkembangan psikologi anak. Dalam penelitian ini terdapat 13 anak yang menggunakan gadget dalam waktu lebih dari 2 jam mengalami perubahan perilaku. Dampak positif dari penggunaan gadget pada anak yaitu anak memiliki pengetahuan yang luas, wawasan umum semakin bertambah dan mempermudah anak dalam berkomunikasi dengan guru. Dampak negatif dari penggunaan gadget pada anak yaitu mempengaruhi perkembangan psikologi anak terutama pada perkembangan emosionalnya.. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat menimbulkan kecanduan dan apabila anak tidak diperbolehkan bermain gadget akan membuatnya marah, menangis bahkan kesal kepada orang tuanya. Karena belum siapnya anak dalam penggunaan gadget maka berpengaruh terhadap pola perilaku anak dimana mereka akan sangat sensitive terhadap apa yang tidak sesuai dengan ekspektasinya. Dalam kehidupan sehari-hari anak sering menirukan suara dan gerakan yang mereka lihat pada game dan juga mereka dengan mudahnya mengolok-ngolok temannya yang tidak memahami tentang game.

## DAFTAR PUSTAKA

- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17(2), 315–330.
- Hartanti, R., & Said, E. (2020). Penanaman Pendidikan Moralitas Dan Nilai Pancasila Anak Usia Dini Dalam Perkembangan Iptek. *ADIMAS: Papua Journal of Community Service*, 2(1), 11–17.
- Hasanah, A. (2020). Perbedaan perkembangan moral anak laki-laki dan anak perempuan pada usia Sekolah Dasar. *Yinyang: Jurnal Studi Islam Gender Dan Anak*, 15(1), 41–58.

- <https://doi.org/10.24090/yinyang.v15i1.3442>
- Istiqomah, H., & Suyadi, S. (2019). Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Sekolah Dasar Dalam Proses Pembelajaran (Studi Kasus Di Sd Muhammadiyah Karangbendo Yogyakarta). *El Midad*, 11(2), 155–168. <https://doi.org/10.20414/elmidad.v11i2.1900>
- Kazumaretha, T., Arisanti, Y., & Fitria, Y. (2020). Universitas Negeri Padang 184 IMPLEMENTASI KOMPETENSI PEDAGOGIK GURU DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK DI SEKOLAH DASAR. *SEJ (School Education Journal)*, 10(2).
- Kemkominfo. (2016). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik. *UU No. 19 Tahun 2016*, 1, 1–31.
- Khaulani, F., S, N., & Irdamurni, I. (2020). Fase Dan Tugas Perkembangan Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 51. <https://doi.org/10.30659/pendas.7.1.51-59>
- Nur Atikah, M. D. (2021). Analisis Hasil Belajar Siswa Ditinjau dari Peran Orang Tua. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2052-2062.
- Palar, J. E., Onibala, F., & Wenda Oroh. (2018). Negatif Penggunaan Gadget Pada Anak Dengan Perilaku Anak Dalam Penggunaan Gadget. *E-Journal Keperawatan*, 6(2), 1–8.
- Ramli, M. (2015). Hakikat pendidikan dan peserta didik. *Tarbiyah Islamiyah*, 5(1), 61–85.
- Setianingsih, S. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas. *Gaster*, 16(2), 191. <https://doi.org/10.30787/gaster.v16i2.297>
- 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>
- Talu, A. T. I., Rahmat, S. T., & Sum, T. A. (2019). Pemanfaatan Media Bigbook Dalam Mengembangkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Tk Kelompok B Di Kecamatan Langke .... *Randang Tana-Jurnal ...*, 2(1), 1–88.