

## Penggunaan Gadget di Kalangan Siswa (Studi Kasus Perilaku Sosial pada Siswa SD Negeri Mawas Kota Makassar)

*Use of Gadgets Among Students  
(Case Study of Social Behavior in Students of Sd Negeri Mawas City of Makassar)*

**Rio Aswandi\***, Iskandar, Andi Burchanuddin

Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Bosowa

\*email: rioaswandi22@gmail.com

Diterima: 04 Maret 2023 /Disetujui: 28 Juni 2023

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana dampak penggunaan gadget terhadap perilaku siswa dan faktor apa yang mempengaruhi siswa sehingga sangat tergantung pada gadget. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, penentu informan menggunakan teknik Snowball sampling dengan kriteria informan yang telah ditentukan. Dalam teknik pengumpulan data dilakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Serta analisis datanya melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan : (1) Penggunaan gadget awalnya hanya dipergunakan untuk membantu proses pembelajaran, tetapi jika kurangnya kontrol dari orang tua mereka pasti akan sangat tergantung akan gadget, perubahan pola perilaku siswa yang menjadi lebih emosional terhadap apa yang mereka lakukan, suka berbohong hanya untuk bermalas-malasan, boros karena pengeluaran yang tidak perlu, dan kurang bergaul karena kurangnya sosialisasi pada lingkungan sekitar. Perubahan perilaku tersebut dapat disebabkan karena penggunaan gadget yang berlebihan. (2) Terdapat beberapa faktor yang dapat menarik ketertarikan siswa sehingga menjadi sangat tergantung pada gadget. Faktor-faktor tersebut ialah lingkungan, sosial media dan game online

**Kata Kunci:** Gadget, Perubahan, Perilaku, Game Online, Sosial Media

### Abstract

*This study aims to find out (1) How is the impact of using gadgets on student behavior? (2) What factors influence students to be highly dependent on gadgets? This type of research is descriptive qualitative, determining informants using the Snowball sampling technique with predetermined informant criteria. In data collection techniques, observations, interviews, and documentation are carried out. As well as data analysis through data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of this study indicate: (1) The use of gadgets was initially only used to assist the learning process, but if there is a lack of control from their parents they will definitely be very dependent on gadgets, changes in students' behavior patterns that become more emotional about what they do, like to lie only to be lazy, extravagant because of unnecessary expenses, and less sociable because of a lack of socialization in the surrounding environment. These changes in behavior can be caused by excessive use of gadgets. (2) There are several factors that can attract students' interest so that they become very dependent on gadgets. These factors are the environment, social media and online games*

**Keywords:** Gadgets, Change, Behavior, Online Games, Social Media



This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

## A. PENDAHULUAN

Teknologi semakin berkembang cepat mengikuti perkembangan zaman, selalu muncul dengan berbagai jenis dan fitur terbaru dari hari ke hari, dimana Perkembangan

teknologi dan informasi telah menguasai dunia dengan kemajuan yang sangat pesat, serta tidak boleh memungkiri fakta bahwa bangsa Indonesia merupakan salah satu bangsa yang ikut terlibat dalam kemajuan media informasi dan teknologi. Kebutuhan akan teknologi merupakan salah satu kebutuhan yang besar saat ini karena teknologi sangat dibutuhkan untuk banyak hal. Teknologi ini mudah didapat karena mudah didapat, murah, dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan ekonomi dan anggaran pengguna.

Gadget merupakan wujud nyata perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) saat ini dan di masa mendatang. Tentunya dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi sangat mempengaruhi pola kehidupan manusia baik dari segi pemikiran maupun perilaku. Alat bantu teknologi seperti gadget dapat mempermudah aktivitas manusia sehingga tidak membuang waktu, apalagi penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya mempengaruhi perilaku orang dewasa, anak-anak pun mau tidak mau juga terpengaruh oleh penggunaan gadget.

Gadget yang saat ini sudah menjadi kebutuhan dalam berbagai aktivitas, dimana tidak bisa dipungkiri, bahwa hadirnya gadget sangat membantu rutinitas sehari-hari, mulai dari ojek online, jual beli online, konsultasi, sistem pembayaran, bahkan proses belajar mengajar pun dapat dilakukan menggunakan fitur yang ada pada gadget. Gadget diharapkan bisa menjadi sarana yang membantu masyarakat secara positif untuk berbagai kalangan dan usia, tidak terkecuali siswa Sekolah Dasar (SD).

Menurut Beichler dan Snowman (Dwi Yulianti, 2010), siswa Sekolah Dasar (SD) masih tergolong anak-anak dengan pola pertumbuhan dan perkembangan ditinjau dari kemampuan fisik, kognitif, sosio-emosional, kreatif, linguistik dan komunikasi yang spesifik pada tahap mereka. berada dalam. dia ada di sana. Siswa sekolah dasar sangat rentan terhadap perangkat ini. Pada usia sekolah dasar ini, hampir semua calon siswa melewati masa sensitif pertumbuhan dan perkembangan yang cepat dan intens. Perkembangan setiap siswa tidak sama karena perkembangan setiap individu berbeda-beda.

Pada siswa sekolah dasar, mereka mengalami perkembangan pada tahap penemuan dan interaksi langsung dengan lingkungannya. Siswa sekolah dasar cenderung puas dengan kebaruan yang mereka dapatkan dari kegiatan bermain. Tidak jarang siswa bermain dan memuaskan rasa ingin tahunya melalui gadget karena gadget adalah daya tarik mereka, terutama terkait dengan aplikasi game online yang tersedia di gadget, sehingga sebagian besar mereka menghabiskan waktu seharian untuk bermain gadget sehingga malas untuk belajar. Siswa sekolah dasar, bahkan di usia mereka, masih harus bersenang-senang, belajar dengan giat, dan bergaul dengan teman sebayanya.

Gadget sangat mempengaruhi kehidupan dalam masyarakat, mulai dari orang dewasa hingga anak-anak. Kenyamanan di saat seperti ini bukan lagi sebuah kemewahan saat ini, karena sebagian siswa sudah diberi kesempatan oleh orang tuanya untuk membuat orang tuanya lebih nyaman dalam menjalani kehidupan tanpa harus mengajak anaknya jalan-jalan. Anak-anak tentu akan senang menerima bekal dari orang tuanya. Namun tanpa disadari, hal seperti ini berdampak besar pada kemampuan bersosialisasi anak.

Pemberian gadget kepada anak tanpa pengawasan orang dewasa atau orang tua justru akan cenderung menimbulkan efek negatif, seperti pendapat Wulan Patria Saroinsong (2016) yang mengungkapkan bahwa penggunaan gadget akan berdampak buruk pada semua kemampuan komunikasi sehingga anak lebih mengandalkan pada gadget daripada kemampuannya. Ada juga efek negatif radiasi pada alat elektronik yang dapat merusak sistem syaraf pada otak anak, membuat anak kurang aktif dalam berinteraksi dengan orang lain karena anak suka menggunakan gadget kapanpun dan dimanapun.

Sebagai contoh di tahun 2019, saat awal virus SARS-CoV2 (Covid19) menyerang dimana virus ini dapat menyebar melalui droplet serta penyebaran yang cepat membuat beberapa negara menerapkan kebijakan lockdown. Di Indonesia, pemerintah menerapkan kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) untuk menekan penyebaran virus ini, maka semua aktivitas secara otomatis dilakukan di rumah, dan salah satunya dibidang pendidikan yang mengharuskan siswa untuk menggunakan gadget agar bisa mengikuti proses pembelajaran di sekolah yang sejatinya perlu digaris bawahi karena hal ini akan berdampak pada interaksi siswa yang terbatas.

Namun penggunaan gadget secara terus menerus akan berdampak negatif pada perilaku anak dalam kehidupan sehari-hari, anak yang sering menggunakan gadget akan cenderung menjadi sangat kecanduan. Dalam kegiatan sehari-hari, tidak dapat dipungkiri bahwa anak-anak saat ini lebih sering bermain dengan benda daripada belajar berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Hal ini memprihatinkan, karena pada masa kanak-kanak, anak masih labil, rasa ingin tahunya sangat tinggi, yang berdampak pada meningkatnya perilaku konsumsi pada anak. Oleh karena itu, anak perlu mendapat perhatian khusus dari orang tua dalam penggunaan gadget. Beberapa kasus terkait dampak negatif gadget ini biasanya menimpa anak-anak. Mulai dari kecanduan jejaring sosial, game, hingga kecanduan melihat konten sensitif, mulai merasa malas karena sering menggunakan gadget, dan lainnya.

Dilansir di website Suara.com, Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) telah menerbitkan daftar jumlah pengguna internet Indonesia tahun 2020. Dalam data tersebut, APJII menjelaskan bahwa pengguna internet di Indonesia mengalami peningkatan. Pada 2018-2019, pengguna internet di Indonesia mencapai 171,1 juta. Namun, pada periode 2019-2020, setidaknya hingga kuartal II 2020, pengguna internet meningkat menjadi 199,71 juta orang dari total populasi 266,91 juta orang. Dan salah satu daerah dengan penggunaan internet terbanyak diluar pulau jawa yaitu Sulawesi Selatan 5.750.314 orang, hal ini merupakan hal wajar karena adanya Makassar yang merupakan salah satu Kota Besar dan menjadi salah satu sentral bisnis yang ada di Indonesia Timur.

Makassar merupakan Kota dengan kemajuan pesat, juga cukup kewalahan saat penyesuaian pembelajaran jarak jauh secara online dengan menggunakan gadget, mulai dari permasalahan fasilitas berbeda beda yang dimiliki oleh siswa, hingga sistematis pembelajaran yang termasuk baru. Salah satu Sekolah di Kota Makassar yang mulai melakukan penyesuaian dengan pembelajaran jarak jauh adalah SD Negeri Mawas, kendati disebut sebagai proses penyesuaian namun faktanya terjadi penyimpangan yang mempengaruhi perilaku siswa dalam penggunaan gadget secara umum, dimana berdasarkan data yang diperoleh dari presensi siswa.

Berdasarkan survey awal penulis, peragustus 2022 sudah tidak ada lagi larangan bagi siswa SD Negeri Mawas Makassar untuk membawa gadget, bahkan dari salah satu kelas yang terdiri dari 32 siswa, hanya 6 siswa yang belum menggunakan gadget, hal ini menurun disbanding tahun 2021 dimana ada 13 siswa yang belum memiliki gadget.

Banyaknya hal positif yang didapatkan saat menggunakan gadget, namun banyak hal negatif pula, seperti Fakta yang ditemukan peneliti, dimana terjadinya perubahan perilaku siswa yang signifikan di SD Negeri Mawas seperti mereka lebih sering menggunakan gadget sebagai sarana permainan dan bersosial media, serta bermalas-malasan. Padahal, gadget ini diharapkan bisa membantu proses pembelajaran serta perkembangan siswa di SD Negeri Mawas. Peneliti akan lebih fokus terhadap lokasi di SD Negeri Mawas, Peneliti sendiri juga sudah akrab dengan SD Negeri Mawas sehingga akses datanya mudah untuk didapatkan.

Pemberian gadget kepada anak-anak tanpa pengawasan orang dewasa atau orang tua justru akan cenderung menimbulkan efek negatif, seperti pendapat Wulan Patria Saroinsong (2016) yang mengungkapkan bahwa Penggunaan gadget akan berdampak buruk pada semua keterampilan komunikasi dan yang diandalkan anak. lebih banyak tentang kenyamanan mereka daripada kemampuan mereka. Ada juga efek negatif radiasi pada perangkat yang dapat berbahaya bagi sistem saraf dan otak anak, di mana anak-anak mengurangi kemampuan fungsionalnya untuk berinteraksi dengan orang lain karena senang berada di bawah sinar matahari sendirian dengan perangkatnya. Gadget juga tidak hanya memberikan efek negatif, tetapi juga efek positif, misalnya, tidak hanya memberikan efek positif pada kondisi mental anak, yaitu membantu anak menyesuaikan kecepatan permainan, menangani strategi dalam permainan. permainan dan membantu meningkatkan otak kanan. Gadget menjadi salah satu hal yang dimiliki kebanyakan orang dalam proses memulai pembelajaran online.

Meskipun dalam beberapa tahun terakhir ini digitalisasi sudah mulai merambah di dunia pendidikan, di tahun 2020 Indonesia benar-benar mulai mengimplementasikan pembelajaran menggunakan gadget sebagai media pendukung. Pandemi Covid-19 benar-benar memaksa kita untuk melangkah lebih cepat dengan pertumbuhan digital. Menurut pendapat Fathoni (2017) mengungkapkan bahwa gadget merupakan teknologi yang sangat populer saat ini, tidak hanya orang dewasa tetapi anak-anak masih menggunakan gadget. Dimana banyak fasilitas yang menjadikan anak-anak sebagai target pasarnya. Termasuk konsumen yang aktif menggunakan gadget.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana dampak penggunaan gadget terhadap perilaku siswa dan faktor apa yang mempengaruhi siswa sehingga sangat tergantung pada gadget.

## **B. METODE PENELITIAN**

Positivisme untuk meneliti pada kondisi alamiah, peneliti dalam penelitian tersebut merupakan kunci instrument, Teknik pengumpulan data menggunakan Teknik trigulasi, analisis data yang bersifat kualitatif, dan hasilnya lebih menekankan pada makna. Metode Kualitatif pada penelitian ini menggunakan pendekatan studi kasus Menurut Creswell (2007), studi kasus adalah penggunaan suatu peristiwa untuk memahami suatu isu tertentu berupa suatu proses, kejadian, program dan kegiatan. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Mawas, Kecamatan Mamajang, Kota Makassar. Peneliti memilih lokasi ini karena di lokasi tersebut terdapat fenomena perubahan perilaku siswa. Informan pada penelitian ini ialah, guru, orang tua siswa, dan siswa Kelas VI dan total informan berjumlah 6 orang.

Sumber data pada penelitian ini ialah data primer yang diperoleh langsung dari lapangan, dan data sekunder sebagai data penunjang untuk data primer. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan Teknik riset lapangan; (1) observasi partisipasi merupakan kegiatan pengamatan langsung di lapangan. (2) Wawancara pada penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi terkait permasalahan penelitian. (3) dokumentasi, sebagai bukti terkait penelitian yang berupa foto, video, dan rekaman.

Tahapan dalam teknik analisis data yang dilakukan ialah, tahap pertama ialah mengumpulkan data, menggali berbagai informasi dari informan. Tahap kedua reduksi kata, yang merupakan proses memilah data yang akan digunakan dan dibuang. Tahap ketiga penyajian data, membentuk catatan yang mengarah pada kesimpulan dari data yang telah direduksi. Tahap keempat kesimpulan, proses terkait pemahaman peneliti dari hasil data yang disajikan.

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, secara umum segmen tersebut dapat dibagi menjadi tiga kategori, yaitu gadget high-end dengan fitur yang luar biasa dan spesifikasi yang tinggi, gadget mid-range yang kompleks dengan harga yang lebih murah namun lebih peminat dan gadget low-end yang memiliki spesifikasi minimal dengan banyak peminat dan dengan harga yang terjangkau. Gadget ini awalnya hanya untuk kalangan menengah ke atas. Namun seiring berjalannya waktu, gadget ini semakin mudah diakses oleh semua kalangan karena ada juga gadget yang harganya terjangkau. Jejaring sosial dan video game menjadi elemen yang mengganggu kemewahan pengguna gadget.

Meskipun dalam beberapa tahun terakhir ini digitalisasi sudah mulai merambah di dunia pendidikan, di tahun 2020 Indonesia benar-benar mulai mengimplementasikan pembelajaran menggunakan gadget sebagai media pendukung. Pandemi Covid-19 benar-benar memaksa kita untuk melangkah lebih cepat dengan pertumbuhan digital. Menurut pendapat Fathoni (2017) mengungkapkan bahwa gadget merupakan teknologi yang sangat populer saat ini, tidak hanya orang dewasa tetapi anak-anak masih menggunakan gadget. Dimana banyak fasilitas yang menjadikan anak-anak sebagai target pasarnya. Termasuk konsumen yang aktif menggunakan gadget.

Dalam pembahasan ini, peneliti menyelidik penggunaan gadget dikalangan siswa (Study Perilaku Sosial Pada Siswa SD Negeri Mawas Kota Makassar) untuk memperjelas alur maka peneliti membagi atas dua masalah, yaitu: bagaimana perilaku sosial siswa terhadap dampak penggunaan gadget dan faktor yang mempengaruhi siswa sehingga menjadi sangat tergantung dengan gadget. Sebelum peneliti terjun ke lapangan untuk mewawancarai informan, peneliti mencari gambaran fenomena langsung seperti bagaimana gambaran interaksi siswa, saat ini, setelah menemukan fenomenanya maka peneliti mengabdikannya dalam sebuah foto. Pada tahun 2020, awal virus covid-19 telah menyebar ke Indonesia yang mengakibatkan pemerintah untuk mengeluarkan sebuah kebijakan yaitu Pembatasan Sosial Berskala Besar, kebijakan ini dikeluarkan untuk mengurangi angka penyebaran virus covid yang ada di Indonesia. Berkat dari kebijakan tersebut, Pendidikan di Indonesia sempat mengalami sebuah kendala yaitu mereka tidak bisa mendapatkan pembelajaran secara tatap muka, SD Negeri Mawas juga terkena dampaknya.

Adapun perubahan yang diakibatkan karena kebijakan ini, siswa secara terpaksa harus tetap menjalani pembelajaran dengan menggunakan gadget. Selain penggunaannya hanya belajar, sosial media dan game online dapat membuat siswa menjadi tertarik bahkan sampai mengalami ketergantungan yang membuat siswa di SD Negeri Mawas lupa waktu. Gadget membuat siswa sudah mulai berani untuk berbohong, mencari jalan keluar agar tidak ketahuan jika sedang berbohong. Pengeluaran mereka juga sudah terbelang tidak stabil karena game online, bahkan sampai membeli keinginan yang tidak perlu. Gadget juga membuat siswa menjadi sibuk dengan urusan masing-masing ketika sedang berinteraksi dengan orang lain, baik itu kumpul dengan keluarga besar maupun kumpul bersama teman, Seperti yang dijelaskan sebelumnya dalam tinjauan pustaka mengenai dalam penggunaan teori perubahan sosial yang dijelaskan oleh William F. Ogburn. untuk mendapatkan hasil penelitian dengan menggunakan teori tersebut, jika dikaitkan dengan dari hasil wawancara dan teori perubahan sosial itu saling berkaitan. Sebagaimana yang dikatakan oleh William F. Ogburn, dimana pola tingkah laku manusia, lebih besar dipengaruhi oleh perubahan-perubahan kebudayaan yang bersifat material. Yang dimaksud William F. Ogburn, pola tingkah laku manusia yang menjadi lebih berani untuk berbohong, menjadi lebih boros, emosional, dan kurangnya sosialisasi disebabkan oleh faktor yang membuat siswa menjadi tertarik untuk menggunakan gadget. Sosial

media, dan games menjadi faktor penyebab perubahan pola perilaku seseorang dan kedua faktor tersebut bisa ditemukan dalam gadget.

Faktor yang membuat siswa untuk menggunakan gadget dikarenakan ada kebijakan dari pemerintah yaitu pembatasan sosial berskala besar yang mengakibatkan masyarakat untuk *who* (*work from home*) atau *sfh* (*shool from home*). Akibat dari kebijakan tersebut mengharuskan siswa di SD Negeri Mawas untuk tetap mengikuti pembelajaran tetapi melalui pembelajaran daring (dalam jaringan). Faktor yang kedua sosial media, berbagai sosial media seperti youtube, Instagram, whatsapp, tiktok, dll dapat dijumpai pada gadget. Keinginan seseorang untuk terus berinteraksi membuat seseorang akan lebih berekspresif dalam bersosial media. Hal tersebut membuat seseorang mengalami perubahan pola perilaku yang menjadi pasif dalam beraktivitas dan tetap fokus pada gadgetnya karena kurangnya kecakapan dan bersosialisasi pada lingkungan sekitar.

Faktor ketiga itu game online, game mobile legend, free fire, dll juga dapat dijumpai dalam gadget. Kedua game tersebut memiliki durasi permainan yang lama. Kesenangan akan bermain game membuat pola perilaku seseorang mengalami perubahan, munculnya aspek emosional yang membuat siswa menjadi lebih mudah emosi hanya karena mereka kalah dalam satu permainan.

Siswa yang dihadapkan pada kondisi bermalas-malasan baik pada saat belajar maupun membantu pekerjaan rumah, membuat mereka mengalami perubahan pola perilaku yang menjadi berani untuk berbohong karena kesenangan akan menggunakan gadget, baik dalam bersosial media maupun bermain game online. Jika dilihat kembali dalam tinjauan pustaka, melihat penjelasan dari Erving Goffman mengenai teori dramaturgi, jika dikaitkan dengan hasil wawancara dan teori dramaturgi itu saling berkaitan. Menurut Erving Goffman, ketika individu tersebut telah memanipulasi cerminan dirinya menjadi orang lain, berarti ia telah memainkan suatu pola teateris, peng-aktor-an yang berarti dia merasa bahwa ada suatu panggung di mana ia harus mementaskan suatu tuntutan peran yang sebagaimana mestinya telah ditentukan dalam skenario, bukan lagi pada tuntutan interaksi dirinya.

Penggunaan gadget awalnya hanya dipergunakan untuk membantu proses pembelajaran, tetapi jika kurangnya kontrol dari orang tua mereka pasti akan sangat tergantung akan gadget, perubahan pola perilaku siswa yang menjadi lebih emosional terhadap apa yang mereka lakukan, suka berbohong hanya untuk bermalas-malasan, boros karena pengeluaran yang tidak perlu, dan kurang bergaul karena kurangnya sosialisasi pada lingkungan sekitar. Perubahan perilaku tersebut dapat disebabkan karena penggunaan gadget yang berlebihan.

Terdapat beberapa faktor yang dapat menarik ketertarikan siswa sehingga menjadi sangat tergantung pada gadget. Faktor yang pertama ialah lingkungan. Lingkungan pada lokasi penelitian ialah sekolah yang telah menggunakan metode pembelajaran dalam daring yang mengharuskan siswa untuk menggunakan gadget. Faktor yang kedua ialah sosial media. Berbagai sosial media seperti Instagram, Whatsapp, Tiktok, dan Youtube sudah menjadi sarana yang populer dikalangan siswa di SD Negeri Mawas, sosial media tersebut dapat membuat siswa menjadi terhubung satu sama lain maupun orang lain diluar sana. Faktor yang ketiga karena game online, mobile legend dan free fire merupakan game online yang populer, melihat mereka banyak membicarakannya terlihat mereka sangat tertarik pada kedua game online ini, bahkan membuat siswa di SD Negeri Mawas mengeluarkan uang hanya untuk membeli item yang ada pada game tersebut dengan bertujuan hanya untuk mempercantik akun.

Yang dimaksud oleh Erving Goffman, seseorang akan memulai untuk berpura-pura untuk melakukan sesuatu agar tidak ketahuan ketika sedang bermalas-malasan baik dalam

belajar maupun pekerjaan lainnya, menggunakan suatu peran baru dan menggunakan properti untuk mendukung kebenaran dari peran yang dimainkannya. Dalam wawancara peneliti terhadap informan, siswa tersebut mengalami perubahan pola perilaku secara signifikan terhadap gadget, perubahan pola perilaku tersebut terjadi karena adanya faktor yang memicu ketertarikan seseorang agar siswa tersebut sangat tergantung terhadap gadget.

Adapun faktor yang mempengaruhi siswa sehingga sangat tergantung kepada gadget. Faktor pertama yaitu lingkungan, lingkungan pada SD Negeri Mawas. Pada waktu psbb diberlakukan, sekolah menggunakan metode pembelajaran daring yang mengharuskan siswa untuk memiliki gadget. tidak adanya juga kontrol dari orang tua untuk mengawasi penggunaan gadget agar tidak kecanduan karena orang tua mereka penuh dengan kesibukan. Faktor kedua yaitu sosial media, sosial media juga diperlukan sebagai pendukung meraih informasi dalam pembelajaran daring tetapi banyaknya aplikasi sosial media seperti tiktok, Instagram yang menarik ketertarikan siswa untuk menggunakan gadget. Faktor yang ketiga karena game online, game online seperti mobile legend dan free fire merupakan game yang ramai dimainkan, sehingga siswa tersebut ikut memainkan game tersebut Ketika memiliki waktu luang.

Pemberian gadget kepada anak-anak tanpa pengawasan orang dewasa atau orang tua justru akan cenderung menimbulkan efek negatif, seperti pendapat Wulan Patria Saroinsong (2016) yang mengungkapkan bahwa Penggunaan gadget akan berdampak buruk pada semua keterampilan komunikasi dan yang diandalkan anak. lebih banyak tentang kenyamanan mereka daripada kemampuan mereka.

Ada juga efek negatif radiasi pada perangkat yang dapat berbahaya bagi sistem saraf dan otak anak, di mana anak-anak mengurangi kemampuan fungsionalnya untuk berinteraksi dengan orang lain karena senang berada di bawah sinar matahari sendirian dengan perangkatnya. Gadget juga tidak hanya memberikan efek negatif, tetapi juga efek positif, misalnya, tidak hanya memberikan efek positif pada kondisi mental anak, yaitu membantu anak menyesuaikan kecepatan permainan, menangani strategi dalam permainan. permainan dan membantu meningkatkan otak kanan. Gadget menjadi salah satu hal yang dimiliki kebanyakan orang dalam proses memulai pembelajaran online.

Saat ini, banyak orang telah menjadi budak gadget karena orang tidak dapat hidup tanpa alat tersebut. Seiring berjalannya waktu, gadget juga semakin canggih, tidak hanya digunakan oleh orang dewasa tetapi juga oleh banyak kelompok sasaran, termasuk siswa sekolah dasar. Gadget tidak lagi digunakan sebagai kebutuhan, tetapi telah menjadi kebutuhan yang penting. Oleh karena itu, dampak buruk penggunaan gadget pada anak adalah Derry Ishwidharmanjaya (2014:16) yaitu hidup mandiri, gangguan kesehatan otak, gangguan kesehatan mata, gangguan kesehatan tangan, gangguan tidur, lebih suka menyendiri, perilaku kekerasan, penurunan kreativitas, komunikasi paparan radiasi, ancaman cyberbullying.

#### **D. KESIMPULAN**

Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa faktor yang membuat terjadinya penggunaan gadget dikalangan siswa. Hal tersebut bisa memicu dampak yang juga dapat membuat perilaku yang berubah secara signifikan karena penggunaan gadget.

Pentingnya peran orang tua untuk mengawasi perkembangan siswa di SD Negeri Mawas ketika menggunakan gadget. guru pun ikut memberikan edukasi terkait bahaya dari penggunaan gadget, baik dari segi rohaniah maupun jasmani.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Bimo Walgito, 2003, Pengantar Psikologi Umum, (Yogyakarta: Andi Yogyakarta), h.15
- Budyatna. 2005, Teori Komunikasi, (Jakarta: Salemba), h. 90
- Christiany Juditha. 2011. Hubungan Penggunaan Situs Jejaring Sosial Facebook Terhadap Perilaku Remaja di Kota Makasar. *Jurnal Penelitian IPTEKKOM*. Nomor 1, Volume 13, Halaman 1-23.
- Chusna, P. A. 2017. Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17(2), 315–330. Diakses pada tanggal 25 Juni 2020 dari <https://doi.org/10.21274/dinamika/2017.17.2.315-330>
- Fathoni, A. R. 2017. Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini.
- Gerungan. W. A, 2004. Psikologi Umum, (Bandung: CV Pustaka Setia), h. 160
- Gitiyarko, Vincentius. 2021. PSBB Hingga PPKM, Kebijakan Pemerintah Menekan Laju Penularan Covid-19, <https://kompaspedia.kompas.id/baca/paparan-topik/psbb-hingga-ppkm-kebijakan-pemerintah-menekan-laju-penularan-covid-19>, diakses pada 25 September 2022 pukul 19.56.
- Hurlock, B. Elizabeth. 2012. Perkembangan Anak. (Jakarta: Erlangga), h. 262
- Hurlock, E. B. 2016. Psikologi Perkembangan (Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan) (5th Ed). Erlangga.
- Isna, Nadhila, 2013, Mempermudah Hidup Manusia Dengan Teknologi Modern, (Jakarta: Penamadani,), h. 13
- John L. Espasito, 2010. *The Future Of Islam*, (New York: Oxford University Press), h. 8-9
- M. Hafiz Al-Ayouby, 2017 “Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini,”. h. 13
- Nanang Martono, 2012. *Sosiologi Perubahan Sosial*, PT. Raja Grafindo, Jakarta hal 2
- Prajnidita Zaeny, 2019, Puji Astuti, and Larasati Pramessetyaningrum, “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Pembentukan Karakter,”, 302–10. h. 303.
- Prasetya, Dicky. 2020. Ini Jumlah Pengguna Internet Indonesia 2020 per Provinsi, <https://www.suara.com/tag/jumlah-pengguna-internet-indonesia-2020-per-provinsi>, diakses pada 26 September 2022 pukul 01.03.
- Rosiyanti, 2018 “Penggunaan gadget sebagai sumber belajar” *Jurnal.umj.ac.id*.
- Siti Fathimah, 2022, Mario Erick Wantah Analisis Penggunaan Gadget dalam Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini” *Journal Civic and Social Studies* Vol. 6 No 1, Juni, Hal 25-36
- Soekidjo Notoatmodjo, 2003 *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan*, (Jakarta: Rineka Cipta), h. 124 UU No 20 Tahun 2003
- Witarsa, R., Hadi, R. S. M., Nurhananik, & Haerani, N. R. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Pedagogik*, 6(1), 9–20.
- Wulan Patria Saroinsong. 2016. Gadget Usage Inhibited Interpersonal Intelligence Of Children On Ages 6-8 Years Old. *Publications, Scientific Technology, Educational*, 775–781.