

## Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Sekolah Dasar

Ranita Haeroni<sup>1</sup>, Eva Imania Eliasa<sup>2</sup>,

<sup>1,2</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Yogyakarta

Corresponding Author: [ranitahaeroni.2022@student.uny.ac.id](mailto:ranitahaeroni.2022@student.uny.ac.id)

### Abstract

*The rapid development of technology today, greatly affects all lines of life. One of the impacts of these developments is the widespread use of gadgets. Gadgets are used by all groups, from children to adults. The biggest use of gadgets hit elementary school students. Gadgets also affect children's social development. This article aims to examine and analyze the impact of using gadgets on the social development of elementary school children. This research was conducted using a qualitative method through an analytic descriptive approach. The theory and basis for the discussion are taken from the results of literature studies such as books, articles, and journals. The results of the study show that most children use gadgets to play online games, play social media, and watch animated films. Gadgets should only be used as learning media. Attention from parents is needed by children to use gadgets according to their functions. Children should be more directed to carry out activities that have physical activity in their environment so that children can easily socialize.*

### Article History:

Received: 2023-06-06

Reviewed: 2023-07-20

Published: 2023-12-01

### Keywords:

Gadgets, Social Development of Elementary School Children.

### Abstrak

Perkembangan teknologi yang makin pesat saat ini, sangat mempengaruhi seluruh lini kehidupan. Salah satu dampak perkembangan tersebut adalah maraknya penggunaan gadget. Gadget dimanfaatkan oleh seluruh kalangan, dari anak-anak hingga dewasa. Penggunaan gadget terbesar melanda siswa Sekolah Dasar. Gadget juga mempengaruhi perkembangan sosial anak. Artikel ini bertujuan untuk mengkaji dan menganalisis dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak Sekolah Dasar. Penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif melalui pendekatan deskriptif analitik. Teori dan dasar pembahasannya diambil dari hasil studi pustaka seperti buku, artikel, dan jurnal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar anak menggunakan gadget untuk bermain *game online*, bermain sosial media, dan menonton film animasi. Gadget semestinya hanya digunakan sebagai media pembelajaran. Perhatian dari orang tua sangat dibutuhkan oleh anak untuk penggunaan gadget sesuai fungsinya. Anak harus lebih diarahkan untuk melakukan kegiatan yang memiliki aktifitas fisik di lingkungannya agar anak dapat dengan mudah untuk bersosialisasi.

### Sejarah Artikel

Diterima: 2023-06-06

Direview: 2023-07-20

Disetujui: 2023-12-01

### Kata Kunci

Gadget, Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar.

## PENDAHULUAN

Arus perkembangan zaman ditambah globalisasi yang begitu pesat hampir mempengaruhi kehidupan seluruh masyarakat ( Hidayat et al., 2021). Era revolusi 4.0 mulai bergeser ke era *super smart society* 5.0 yang lebih dulu diperkenalkan oleh Negara Jepang pada tahun 2019. Sebutan revolusi industry sendiri pertama kali dicetuskan pada tahun 2011 di Jerman oleh para ahli yang menghadiri *Hannover Fair*. Kehadiran era ini membuat perubahan dalam kehidupan yang begitu cepat dan bahkan tidak pernah terfikirkan sebelumnya (Pangestu & Nuraini, 2020).

Teknologi telah menjembatani kelangsungan dunia dari segala aspek (Kartono & Azis, 2023). Setiap sendi kehidupan sudah mulai akrab dengan penggunaan handphone, komputer, tablet maupun teknologi lainnya sebagai sarana yang mendukung kemudahan dan ketepatan dalam memperlancar setiap komunikasi dan pekerjaan termasuk dalam bidang pendidikan (Ririen & Daryanes, 2022). Hal ini berpengaruh pada berubahnya gaya hidup manusia. Teknologi menjadi salah satu kebutuhan pokok manusia saat ini, karena sebagian besar waktu manusia diluangkan untuk teknologi. Salah satu perangkat digital dari kemajuan teknologi saat ini adalah gadget (Pebriana, 2017). Gadget digunakan oleh semua kalangan mulai dari orang tua, remaja, sampai anak-anak, karena penggunaannya yang praktis dan mudah untuk dipahami ketika mencari informasi (Amri et al., 2020).

Salah satu dampak perkembangan ini adalah penggunaan gadget yang marak digunakan bukan hanya di kalangan anak-

anak, namun juga orang dewasa, dan hal ini sangat mempengaruhi perkembangan sosial khususnya dalam hal interaksi.(Sianturi, 2021). Fenomena ini sangat menarik perhatian khususnya pada siswa sekolah dasar. Siswa sekolah dasar (SD) masih dikategorikan anak-anak, menurut Beichler dan Snowman (Sianturi, 2021) anak SD memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosioemosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang sesuai dengan tahap perkembangannya. Pada usia SD hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara optimal.

Pada saat naak memamsuki usia sekolah dasar yaitu usia 6-12 tahun, perkembangan anak akan sangat cepat baik secara fisik maupun psikologinya. Anak usia sekolah dasar akan memperoleh keterampilan fisik saat bermain, keterampilan dasar dalam membaca, menulis, dan berhitung, serta hubungan antara keluarga dan teman sebayanya (Syifa et al., 2019).

Usia sekolah dasar dianjurkan bagi anak untuk tidak kecanduan menggunakan gadget. Namun, lebih mengutamakan kegiatan fisik seperti, bekerja kelompok, bercerita, mengobrol dengan teman-temannya secara langsung serta saling aktif melaksanakan kegiatan-kegiatan yang dapat meningkatkan prestasi di sekolah ( Suherman dalam Maola & Lestari, 2021). Kecanduan ini mengakibatkan dampak buruk seperti mudah marah, krisis kepercayaan diri, suka membangkang, suka berbicara sendiri dengan gadget, anak menjadi malas, kurang disiplin, meninggalkan kewajiban ibadah,

dan mengurangi waktu belajarnya (Syifa et al., 2019).

Perusahaan gadget menjadikan anak-anak sebagai market pasar mereka saat ini. Karena maraknya penggunaan gadget di kalangan anak-anak, misalnya anak-anak kecanduan game online. Anak-anak menjadi konsumtif untuk membeli keperluan game online mereka. Mereka akan meminta uang saku untuk dibelikan kuota dan *top up* untuk gamenya. Hal tersebut tentunya membuat anak menjadi boros. Fenomena yang banyak saat ini anak-anak cenderung mengabaikan perintah orang tuanya. Selain itu, anak menjadi tidak peka dengan lingkungan sosialnya. mereka lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain game daripada bersosialisasi dengan orang lain.

Penggunaan gadget yang memudahkan mengakses berbagai media informasi dan teknologi menyebabkan anak-anak jadi malas bergerak dan beraktivitas, mereka lebih memilih duduk di depan gadget atau berbaring bermain gadget dan menikmati dunia yang ada di dalam gadget tersebut. Anak-anak lambat laun mulai melupakan kesenangan bermain dengan teman-teman seumurannya ataupun dengan anggota keluarganya ( Novitasari & Khotimah, 2016).

Selain itu dampak negatif penggunaan gadget yaitu terdapat konten yang kurang baik yang dapat diakses dengan modeh melalui gadget oleh anak dan juga penggunaan gadget secara terus menerus dapat mempengaruhi kesehatan fisik anak (masalah penglihatan, kekauan, dan juga dapat menyebabkan cedera tulang belakang karena posisi duduk saat bermain gadget), dan gadget juga dapat membuat anak ketergantungan (Rismala et al., 2021).

Orang tua sangat berperan penting untuk membatasi anak-anaknya dalam

bermain gadget, karena penggunaan gadget pada anak-anak dapat memberikan dampak positif maupun negatife. Saat ini jika melihat fenomena yang ada, anak lebih bergantung pada gadget karena fitur-fitur yang ditawarkan seperti aplikasi game online yang dirasa lebih menarik dibandingkan belajar maupun bersosialisasi dilingkungan masyarakat maupun sekolah.

Anak-anak dengan gangguan perkembangan sosial cenderung mengalami kesulitan untuk berbaur kedalam masyarakat karena ketidakmampuannya untuk berfikir dan bertindak secara mandiri (Hurlock, 2011). Melihat dampak yang dapat ditimbulkan dari kecanduan gadget tentunya menjadi perhatian yang sangat penting terutama bagi orang tua untuk membatasi penggunaan gadget pada anak dan senantiasa mengawasi anak ketika menggunakan gadget. Kebijakan orang tua sangat dibutuhkan untuk menghindari kecanduan ini. Walaupun gadget memiliki dampak positif seperti memudahkan anak mencari informasi seputar ilmu pengetahuan dan menambah wawasan. Namun, penggunaanya harus dalam pengawasan orang tua agar anak-anak memiliki batasan (Marpaung, 2018).

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian pada penelitian menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif secara analitik. Penelitian berfokus untuk membandingkan teori berdasarkan studi kepustakaan seperti buku, jurnal, artikel dan yang lainnya. Peneliti pada penelitian ini ingin mencari bagaimana dampak gadget terhadap perkembangan sosial anak di Sekolah Dasar.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Pengertian Gadget**

Gadget secara etimologi merupakan istilah dalam bahasa Inggris yang berarti perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus (Subarkah, 2019). Menurut Hana dalam (Ariston & Frahasini, 2018) Gadget merupakan perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Contohnya *smartphone* misalnya *iphone* dan *notebook*.

Gadget merupakan bentuk nyata dari kemajuan teknologi. Gadget mempermudah manusia melakukan berbagai aktifitas dengan fitur-fitur canggih yang ditawarkan. Penggunaan gadget saat ini sudah digunakan oleh seluruh kalangan masyarakat (Maola & Lestari, 2021).

Menurut Puji dalam (Ariston & Frahasini, 2018), fungsi dan manfaat gadget bagi penggunaannya secara umum sebagai berikut:

#### 1) Komunikasi

Pesatnya perkembangan teknologi memudahkan masyarakat dalam berkomunikasi yang dulunya secara batin, kemudian berkembang menjadi melalui tulisan yang biasanya dikirimkan melalui pos. sekarang dengan perkembangan teknologi manusia dapat berkomunikasi dengan mudah dan cepat menggunakan perangkat digital *hanphone* dan *smartphone*.

#### 2) Sosial

Interaksi sosial yang begitu mudah bagi masyarakat. Aplikasi sosial media pada perangkat digital gadget dapat memudahkan manusia untuk menjalin hubungan pertemanan dengan semua orang baik dalam maupun luar negeri dengan mudah tanpa harus bertemu terlebih dahulu. Selain memudahkan menjalin pertemanan perangkat digital gadget juga memudahkan untuk berbagi informasi, baik berupa berita, kabar, maupun cerita. Selain itu, menjalin

hubungan dengan kerabat yang jauh jadi lebih mudah tanpa harus menggunakan waktu yang lama.

#### 3) Pendidikan

Perkembangan zaman yang semakin pesat membuat perubahan dalam berbagai lini kehidupan termasuk pendidikan. Saat ini belajar tidak hanya dapat dilakukan secara langsung akan tetapi dapat dilakukan secara daring atau online melalui perangkat digital gadget. Jadi Pengetahuan tentang pendidikan, politik, ilmu, pengetahuan umum, agama dan lainnya dapat dicari dalam genggam *handphone* tanpa harus pergi ke perpustakaan.

Berdasarkan beberapa uraian diatas dapat disimpulkan bahwa gadget adalah perangkat digital berupa barang elektronik yang memiliki banyak fitur-fitur yang memudahkan hidup manusia dan mempunyai fungsi sebagai alat komunikasi, mencari informasi, ataupun dimanfaatkan untuk bermain game.

## 2. Siswa Sekolah Dasar

Perkembangan usia anak sekolah dasar meliputi tiga aspek, yaitu perkembangan fisik, perkembangan kognitif, dan perkembangan psikososial. Perkembangan fisik pada anak usia sekolah dasar ditandai dengan adanya perubahan berat badan dan tinggi badan anak.

Perkembangan kognitif pada anak memiliki empat tingkat perkembangan menurut piaget, yaitu: (1) tahap sensori motorik pada usia (0-2 tahun); (2) pra operasional konkrit pada usia (2-7 tahun); (3) operasional konkrit pada usia (7-11 tahun); dan (4) operasional formal pada usia (11 tahun ke atas) (Sianturi, 2021).

Anak usia sekolah dasar berada pada kisaran usia 6-12 tahun yang dimana tahap

ini termasuk kedalam tahap operasional konkrit. Tahap operasional konkrit merupakan kondisi dimana anak sudah mulai bisa menggunakan akal nya untuk berfikir secara logis terhadap sesuatu yang bersifat konkrit atau nyata (Amri et al., 2020).

pada tahap operasional konkrit, pemikiran logis menggantikan pemikiran intuitif atau naluri dengan sayarat pemikiran tersebut dapat diaplikasikan menjadi contoh-contoh yang nyata atau konkrit. Kekurangan dari tahap perkembangan ini adalah ketika anak diberi permasalahan yang bersifat abstrak tanpa ada objek nyata akan membuat anak kesulitan bahkan tidak bisa memecahkan masalah tersebut.

Perkembangan psikososial anak yaitu anak mudah beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya. Pada usia sekolah dasar perkembangan sosial anak dapat dilihat dari keberhasilan saat berinteraksi, bergaul, dan menyesuaikan diri dengan lingkungan. Perkembangan psikologi pada anak berpengaruh terhadap emosi dalam dirinya. ragam emosi dapat terdiri dari rasa senang, takut, dan marah.

Siswa sekolah dasar memiliki karakteristik tersendiri. Karakteristik dapat diartikan sebagai sesuatu yang terkait dengan gaya hidup seseorang atau karakter serta nilai yang teratur berkembang sehingga tingkah laku lebih mudah diperhatikan secara konsisten (Amalia & Hafsi, 2019). Menurut Sianturi (2021) Karakteristik siswa sekolah dasar yaitu;

- a) Egosentris
  - b) Memiliki *curiosity* yang tinggi
  - c) Makhhluk sosial
  - d) *The unique person*
  - e) Kaya dengan fantasi
  - f) Daya konsentrasi yang pendek
  - g) Masa belajar yang paling potensial
- Prinsip perkembangan anak usia sekolah

Dasar meliputi:

- a) Anak belajar dengan baik jika kebutuhan fisiknya terpenuhi
- b) Anak belajar secara terus menerus, membangun pemahaman hingga mencipta sesuatu
- c) Anak belajar melalui interaksi sosial
- d) Motivasi timbul dari minat dan ketekunan
- e) Adanya perbedaan dalam gaya belajar
- f) Memulai dari yang sederhana, kompleks, konkret ke abstrak, gerakan ke verbal, dari diri ke sosial.

### 3. Perkembangan Sosial Anak

Perkembangan sosial merupakan salah satu aspek perkembangan penting pada anak. Sebagai makhluk sosial, manusia tidak dapat hidup sendiri dan membutuhkan orang lain dalam hidupnya. Sebagai makhluk sosial seseorang akan mengalami proses interaksi dan sosialisasi dengan manusia lainnya (Anisah et al., 2021).

Nurmalitasari dalam Syifa et al. (2019) mengungkapkan perkembangan sosial merupakan perkembangan perilaku anak sesuai norma sosial dan lingkungan mereka berada. Kemampuan anak dalam menyesuaikan diri dari pengalamannya akan membangun kesempatan sosialnya. Kemampuan sosial seseorang akan terus berkembang dan semakin kompleks seiring bertambahnya usia. Perkembangan sosial menunjukkan kemampuan dalam berinteraksi dan perubahan tingkah laku untuk menyesuaikan diri dan hidup berdampingan dengan lingkungan sosialnya.

Tujuan perkembangan sosial anak yaitu membantu serta mempermudah anak untuk memulai bersosialisasi dengan orang yang ada disekitarnya seperti orang tua, guru, saudara, teman sebaya, dan untuk membantu anak bergaul dengan lingkungan baru tempat dia tinggal (Abdulatif & Lestari, 2021)



Sosialisasi merupakan cara anak untuk lebih beradaptasi dengan sekitarnya. Perkembangan sosial pada anak usia SD ditunjukkan dengan adanya perubahan dalam tingkah laku dan perluasan hubungan dengan teman sebaya, Anak mulai menjalin hubungan dengan teman sebaya atau teman kelas selain dengan keluarga, sehingga ruang gerak sosial anak menjadi lebih luas. Pada mulanya perkembangan sosial anak dipengaruhi oleh lingkungan keluarganya.

Kemudian perkembangan sosialnya dipengaruhi oleh lingkungan masyarakat dan sekolah. Pada tahap ini ruang gerak hubungan sosial anak bertambah luas dimana anak mulai dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar, (egosentris) pada sikap yang kooperatif (bekerjasama) atau mementingkan kepentingan orang lain (Dewi et al., 2020).

Orang tua sangat berperan penting dalam perkembangan sosialnya terutama pada aspek kehidupan sosial atau norma-norma kehidupan bermasyarakat dan dapat mendorong serta memberikan contoh kepada anak bagaimana hidup sebagai makhluk sosial dan menerapkan norma-norma dalam kehidupannya sehari-hari (Ariston & Frahasini, 2018).

#### **4. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar**

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat dan maju memengaruhi hampir setiap sendi kehidupan. Salah satu produk teknologi yang saat ini hampir menjadi kebutuhan pokok bagi setiap orang baik orang tua maupun anak-anak adalah gadget. Gadget adalah istilah untuk mengelompokkan berbagai teknologi mini yang mempunyai multifungsi, seperti

*smartphone, handphone, i-pad, notebook, dan lainnya* (Hidayat et al., 2021).

Gadget memudahkan dalam proses komunikasi sehari-hari (Maola & Lestari, 2021). Penggunaan gadget dapat mempengaruhi pola pikir dan perilaku seseorang yang menggunakannya. Penggunaan gadget dapat menyebabkan kecanduan karena gadget menyediakan fitur-fitur ataupun aplikasi yang dapat memudahkan aktifitas manusia dalam kehidupan sehari-hari.

Dahulu gadget hanya digunakan orang tua saja, namun dewasa ini penggunaan gadget merupakan hal yang lumrah digunakan oleh semua kalangan. Bahkan pada saat ini, jumlah pengguna gadget terbanyak adalah anak-anak usia 6-12 tahun atau anak-anak yang berada pada usia sekolah dasar (Maola & Lestari, 2021).

Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan anak memiliki dampak positif dan dampak negatif. Menurut Rini et al. (2021) ada beberapa dampak positif penggunaan gadget, yaitu:

- 1) Mempermudah komunikasi.
- 2) Media hiburan bagi anak.
- 3) Meningkatkan kenyamanan dalam belajar karena materi pelajaran dapat dicari dengan mudah melalui gadget.
- 4) Meningkatkan pengetahuan karena materi yang tidak didpatkandi sekolah ataupun buku dapat diperoleh melalui gadget.

Sedangkan dampak negatif penggunaan gadget bagi anak sekolah dasar dapat berdampak bagi perilaku sosialnya, yaitu:

- 1) Anak menjadi kurang aktif dalam bersosialisasi dan juga kurang aktif dalam kegiatan fisik.

2) Anak cenderung lupa dengan lingkungan sekitarnya. Waktu bermain bersama teman-temannya menjadi berkurang.

Tanda-tanda anak kecanduan gadget menurut Pebriana (2017), yaitu:

- 1) Kehilangan keinginan untuk beraktivitas
- 2) Berbicara tentang teknologi secara terus menerus
- 3) Cenderung sering membantah suatu perintah jika hal tersebut menghalangi dirinya bermain gadget
- 4) Senditif atau gampang tersinggung, menyebabkan mood mudah berubah
- 5) Egois, sulit berbagi waktu dalam bermain gadget dengan bersosialisasi dengan orang lain
- 6) Sering berbohong karena sudah tidak bisa lepas dari gadgetnya, dengan kata lain anak akan melakukan cara apapun agar tetap bisa bermain gadget.

Anak yang mulai kecanduan gadget akan menyebabkan dampak buruk seperti krisis kepercayaan diri, mudah marah, suka membangkang, kurang disiplin, anak menjadi malas, sering berbicara sendiri dengan gadget dan berkurangnya waktu belajar akibat gadget. Selain itu dampak yang paling jelas terlihat adalah kurangnya waktu bersosialisasi anak. anak menjadi enggan bermain bersama teman-teman seusianya (Mahendra, 2023).

Saat ini anak-anak dapat dengan mudah mengunduh aplikasi game online melalui gadget. Game online ini banyak menuai kontra dikalangan orang tua karena ketika anak-anak fokus bermain game online di gadget mereka cenderung mengabaikan orang-orang disekitarnya dan juga sering tidak mendengarkan ketika orang berbicara bahkan ketika pembicaraan tersebut tertuju padanya.

Anak-anak yang kecanduan gadget cenderung menjadi seseorang yang individualis yaitu tidak memperdulikan

lingkungan sekitarnya. Padahal pada usia sekolah dasar anak seharusnya keluar rumah untuk bersosialisasi dengan teman-teman sebayanya. Sebelum penggunaan gadget pada anak-anak seperti saat ini dahulu anak-anak usia sekolah dasar aktif bersosialisasi bersama teman sebayanya melakukan aktifitas permainan fisik seperti melakukan permainan tradisional yang ada di daerahnya.

Perkembangan sosial mereka berkembang sesuai dengan usianya. Namun saat ini dengan maraknya penggunaan gadget di kalangan anak-anak perlahan membuat permainan tradisional menjadi punah. Bahkan jika bertanya tentang permainan tradisional kepada anak-anak terutama anak usia sekolah dasar saat ini banyak dari mereka yang tidak tahu, karena memang mereka jarang bahkan tidak pernah lagi memainkannya karena mereka lebih senang bermain game online yang ada di gadget.

Saat ini saat anak berkumpul bersama teman-temannya mereka akan membawa gadget, dampaknya banyak anak yang saling diam dan tidak ada yang memulai obrolan, semuanya rata-rata fokus pada gadget mereka masing-masing.

Penggunaan gadget secara terus-menerus lebih dari 2 (dua) jam membuat anak akan mengalami perubahan sikap maupaun perkembangan moralnya. Anak akan protes jika tidak diberikan gadget bahkan anak tidak dapat melewatkan waktu walaupun sehari tanpa menggunakan gadget (Rini et al., 2021).

Penggunaan gadget memang dapat digunakan untuk bertukar kabar atau berkomunikasi antar teman yang jauh dengan lebih mudah, cepat, dan efisien. Anak-anak menjadi lebih mudah menjalin pertemanan dengan orang-orang dari

berbagai daerah melalui media sosial yang ada di gadget.

Pemanfaatan gadget untuk hal positif memang sangat baik bagi anak-anak dengan mejalin pertemanan dengan berbagai orang dari berbagai daerah dimana mereka dapat saling berbagi informasi yang positif misalnya tentang pelajaran. Akan tetapi melihat fenomena yang terjadi saat ini justru pemanfaat gadget untuk bermain sosial media bagi anak-anak khususnya anak-anak pada usia sekolah dasar lebih banyak dampak negatifnya.

Anak-anak yang bermain sosial media banyak yang menjadi sasaran tindak kejahatan. Saat ini banyak sekali kasus anak-anak dibawah umur yang menjadi korban tindak kejahatan seperti penipuan dan pelecehan seksual. Beberapa diantaranya bermula dari sosial media. Mereka belum mengetahui apakah teman yang dikenal melalui media sosial adalah orang baik atau sebaliknya. Karena media sosial adalah media komunikasi yang semu.

Tidak menutup kemungkinan banyak akun fake yang berpura-pura menjadi teman dan berpura-pura menjadi anak-anak demi keuntungannya. Walaupun penggunaan sosial media sudah dibatasi untuk anak-anak, akan tetapi banyak dari mereka yang dapat dengan mudah menggunakan sosial media.

Tidak hanya itu, anak-anak yang menggunakan sosial media masih belum mengerti mana yang boleh mereka lihat dan tidak, namun karena postingan serta informasi yang ada di sosial media tidak dapat disaring banyak anak-anak yang akan melihat konten-konten yang seharusnya tidak boleh mereka lihat.

Dampak penggunaan sosial media bagi anak-anak saat ini banyak dari mereka belajar hal-hal yang kurang pantas yang

mereka lihat di sosial media, seperti berkata kurang sopan, pornografi, penganiayaan, dan sebagainya. Selain itu banyak anak-anak yang berbohong kepada kedua orang tuanya agar diberikan uang untuk membeli kuota agar bias bermain sosial media maupun game online dari gadget.

Peran orang tua sangat penting dalam membatasi dan mengatur penggunaan gadget pada anak untuk menghindari dampak negatif dari penggunaan gadget. Orang tua harus menetapkan peraturan bagi anak dalam menggunakan gadget dan senantiasa mengawasi mereka. Selain itu, orang tua juga Beberapa upaya yang dapat dilakukan oleh orang tua untuk meminimalisir pengaruh negatif gadget pada anak, yaitu:

- 1) Orang tua dapat mendampingi anak ketika bermain gadget.
- 2) Membuat kesepakatan dengan anak kapan dan berapa lama waktu yang bisa digunakan dalam sehari untuk bermain gadget.
- 3) Menentukan fitur-fitur apa saja yang boleh dibuka anak ketika bermain gadget.
- 4) Orang tua harus memberikan contoh yang baik juga kepada anak ketika bermain gadget, karena banyak orang tua yang malah lebih asik memainkan gadget saat ini akhirnya anak meniru apa yang dilakukan oleh orang tuanya.
- 5) Orang tua dapat mengajak anak untuk belajar bersama dengan suasana yang seru dan menyenangkan sehingga fokus anak tidak lagi pada gadget.

Orang tua dapat memberikan aktifitas fisik yang menyenangkan di lingkungan rumah. Dengan adanya aktifitas yang menyenangkan akan membuat anak bahagia. Aktifitas rumah yang menyenangkan berpengaruh baik ketika anak merasa bosan setelah belajar, sehingga mereka tidak



melampiasikan rasa bosannya dengan bermain gadget.

Selain orang tua yang memiliki peran penting dalam mengontrol penggunaan gadget pada anak, di sekolah peran guru juga sangat penting sebagai pendidik untuk memberikan arahan dan bimbingan kepada anak berupa ilmu dan motivasi (Ariston & Frahasini, 2018). Peran guru di sekolah dalam memberikan arahan dan bimbingan kepada anak tentang bagaimana menggunakan gadget yang seharusnya juga sangat penting. Anak usia sekolah dasar cenderung lebih mendengarkan apa kata gurunya daripada orang tuanya.

Selain orang tua dan guru masyarakat di lingkungan sekitar juga memiliki peranan yang penting dalam mengawasi penggunaan gadget pada anak

## SIMPULAN

Perkembangan teknologi informasi yang super cepat dan canggih saat ini mempengaruhi hampir semua aspek kehidupan. Salah satu produk teknologi yang tidak dapat dipisahkan dari masyarakat saat ini adalah gadget. Pengguna gadget hampir dari semua kalangan baik orang tua sampai anak-anak. Berdasarkan data yang ada pengguna gadget terbesar saat ini adalah anak-anak usia sekolah dasar.

Gadget memiliki manfaat yang dapat memudahkan manusia dalam melakukan aktifitas sehari-hari, seperti memudahkan berkomunikasi dengan teman atau kerabat yang jauh, memudahkan berbagi informasi dan sebagainya. Dalam dunia pendidikan dengan adanya gadget dapat memudahkan dalam mencari materi pelajaran serta dapat melakukan pembelajaran kapan saja dan dimana saja karena lebih efisien. Akan tetapi dibalik manfaatnya tersebut penggunaan gadget memiliki dampak negatif dan buruk terutama bagi anak-anak. Penggunaan gadget pada anak usia sekolah dasar dapat berdampak bagi perkembangan sosialnya. Anak

cenderung abai dengan lingkungan sekitarnya, anak menjadi individualis, dan kurangnya waktu bermain bersama teman-temannya.

Peran orang tua di rumah dalam mengawasi atau memonitoring anak dalam bermain gadget sangat penting dilakukan karena sudah sepatutnya orang tua memberikan arahan kepada anak untuk membangun hal-hal yang dapat membangun karakter dan mengembangkan pengetahuannya dengan memperhatikan hal-hal yang berdampak buruk bagi perkembangan sosial anak, selain itu peran guru di sekolah juga sangat penting untuk membimbing dan memberikan pemahaman konsep bagi anak, dan yang terakhir peran masyarakat sangat diperlukan untuk mengawasi anak dalam bermain gadget untuk meminimalisir dampak negatif dari penggunaan gadget bagi anak-anak.

## DAFTAR RUJUKAN

- Abdulatif, S., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak di Masa Pandemi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1490–1493.
- Al Ulil Amri, M. I., Bahtiar, R. S., & Pratiwi, D. E. (2020). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Anak Sekolah Dasar pada Situasi Pandemi Covid-19'. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(02), 14. <https://doi.org/10.30742/tpd.v2i2.933>
- Amalia, L., & Hafsi, A. R. (2019). Menulis Buku Harian Sebagai Terapi Komunikasi Karakteristik Introversi Pada Siswa Sekolah Dasar. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 9(4), 300. <https://doi.org/10.24114/esjpsd.v9i4.16380>
- Ariston, Y., & Frahasini, F. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review*

- and Research*, 1(2), 86.  
<https://doi.org/10.26737/jerr.v1i2.1675>
- Dewi, M. P., S, N., & Irdamurni, I. (2020). Perkembangan Bahasa, Emosi, Dan Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 1.  
<https://doi.org/10.30659/pendas.7.1.1-11>
- Hidayat, F., Hernisawati, H., & Maba, A. P. (2021). Dampak penggunaan gadget terhadap kepribadian anak sekolah dasar: studi kasus pada siswa ‘X.’ *Jurnal Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 1(1), 1–13.  
<https://doi.org/10.35912/jahidik.v1i1.226>
- Kartono, G., & Azis, A. C. K. (2023). KOSA RUPA: Himpunan dan Analogika Gambar Di Sekolah Dasar. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 13(2), 236.  
<https://doi.org/10.24114/esjpsd.v13i2.45494>
- Mahendra, J. P. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *JURNAL RISET PENDIDIKAN DAN PENGAJARAN*, 2(1), 214–219.  
<https://doi.org/10.55047/jrpp.v2i1.362>
- Maola, P. S., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Journal of Education*, 3(15), 219–225.
- Mardia Rahmi dalam Oboi, S. C. U. (2013). *Dampak Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun*.
- Pangestu, K., & Nuraini, N. L. S. (2020). Kesiapan Calon Guru Sekolah Dasar Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 10(2), 40.  
<https://doi.org/10.24114/esjpsd.v10i2.20890>
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1.  
<https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22310>
- <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>
- 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>
- Ririen, D., & Daryanes, F. (2022). Analisis Literasi Digital Mahasiswa. *Research and Development Journal of Education*, 8(1), 210.  
<https://doi.org/10.30998/rdje.v8i1.11738>
- 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>
- Sianturi, Y. R. U. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1), 276–284.  
<https://doi.org/10.31316/jk.v5i1.1430>
- Siti Anisah, A., Sapriya, Hakam, K. A., & Syaodih, E. (2021). Perkembangan Sosial, Emosi, Moral Anak dan Implikasinya Terhadap Pembentukan Sikap Sosial Siswa Sekolah Dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(1), 69–80.  
<https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i1.262>
- Subarkah, M. A. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(1), 125–139.  
<https://doi.org/10.31000/rf.v15i1.1374>
- 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.