

**Dampak Negatif Penggunaan *Gadget*  
terhadap Perkembangan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar**

Nevlida M Lumban Gaol<sup>1</sup>, Suhaedah<sup>2</sup>, Jennyta Caturiasari<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universitas Pendidikan Indonesia, Purwakarta

<sup>2</sup>Universitas Pendidikan Indonesia, Purwakarta

<sup>3</sup>Universitas Pendidikan Indonesia, Purwakarta

<sup>1</sup>nevlidalumbangaol@upi.edu; <sup>2</sup>suhaedah@upi.edu <sup>3</sup>jennytacs@upi.edu

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan interaksi sosial kelas V sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Metode penelitian kualitatif yang digunakan adalah studi kasus. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian diketahui bahwa dampak yang diberikan oleh penggunaan *gadget* pada siswa sekolah dasar adalah mengakibatkan perkembangan interaksi sosial siswa berkurang dimana siswa menjadi malas untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar dikarenakan oleh lamanya durasi siswa menggunakan *gadget* untuk bermain *game*, kurangnya pendampingan orang tua dan siswa yang sudah bosan di rumah saja akibat pandemi *Covid-19*. Cara mengatasinya yaitu dengan senantiasa orang tua mendampingi dan memfasilitasi *gadget* dengan tontonan yang lebih bermanfaat untuk pendidikannya.

**Kata kunci:** *gadget*, perkembangan sosial, interaksi sosial

Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi dan informasi di dunia juga berkembang dengan sangat pesat. Indonesia merupakan salah satu bangsa yang ikut terlibat dalam kemajuan media informasi dan teknologi ini, dan kehidupan manusia tidak lepas dari kemajuan teknologi ini. Bentuk teknologi yang berkembang saat ini salah satunya adalah *gadget* seperti *handphone* atau *smartphone*. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2011, hlm.132) *gadget* diartikan sebagai “Peranti elektronik atau mekanik yang memiliki fungsi praktis.” Berbagai hal dapat dilakukan menggunakan *gadget* misalnya, sebagai media untuk memperoleh informasi, memberikan informasi, sumber belajar dan media hiburan. Dengan adanya perkembangan teknologi ini, *gadget* menjadikan pekerjaan manusia menjadi lebih mudah, cepat dan praktis. Akibat dari kemudahan tersebut, menyebabkan seseorang memiliki ketertarikan untuk bisa memiliki dan menggunakan

*gadget*. Ketertarikan akan penggunaan *gadget* ini dirasakan oleh orang dewasa bahkan siswa sekolah dasar.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rideout (2013) dari hasil penelitian tersebut dapat diketahui bahwa adanya peningkatan penggunaan *gadget* pada siswa yaitu 38% pada tahun 2011 kemudian mengalami peningkatan pada tahun 2013 menjadi 72% . Hal yang mendasari terjadinya peningkatan persentase penggunaan *gadget* pada siswa yaitu karena di dalam *gadget* terdapat berbagai tampilan dengan *sistem touch screen* yang dapat mempermudah dalam penggunaannya. Dengan adanya *sistem touch screen* dan berbagai macam fitur yang tersedia di dalam *gadget* anak yang belum bisa membaca sekalipun sudah bisa dan mengerti mengoperasikan *gadget*.

Berbagai macam kemudahan yang bisa diperoleh dari *gadget* menjadikan manusia mengandalkan *gadget* untuk memenuhi keperluan sehari-hari. Kemudian, dengan banyaknya pengguna *gadget* dapat mempengaruhi kehidupan orang dewasa bahkan siswa. Salah satu pengaruh yang terjadi akibat penggunaan *gadget* yang berlebihan yaitu mengganggu perkembangan interaksi sosialnya. Saat ini penggunaan *gadget* bagi siswa sangat memprihatinkan sebagaimana Ismanto dan Onibala (dalam Warisya, 2015) mengatakan bahwa siswa yang sering menggunakan *gadget* dalam durasi yang lama, dapat membuat dirinya menjadi kurang peduli terhadap lingkungan sekitarnya, mereka lebih memilih menggunakan *gadgetnya* untuk bermain *game* dan menghibur diri daripada berinteraksi dengan teman, orangtua, guru serta orang yang berada di lingkungan sekitarnya. Pengaruh lainnya yaitu semakin meluas dan terbukanya akses internet dalam *gadget* yang menampilkan segala hal. Termasuk hal-hal yang belum semestinya untuk diakses oleh siswa.

Manusia membutuhkan orang lain untuk keberlangsungan hidupnya sejalan dengan hal tersebut Soekanto & Sulistyowati (2015) menjelaskan bahwa interaksi sosial merupakan jalinan yang dilakukan antara individu, antara kelompok maupun antara individu dengan kelompok dimana di dalam jalinan tersebut manusia saling membutuhkan. Hubungan sosial yang baik sangat dibutuhkan oleh siswa sekolah dasar. Misalnya, dengan melakukan interaksi seperti berkomunikasi, bercerita, bermain dengan orang tua, teman, guru dan lingkungan sekitarnya. Maulida (dalam Witarsa dkk., 2018) mengatakan bahwa terdapat tanda-tanda siswa sekolah dasar yang telah kecanduan *gadget* yaitu siswa akan cenderung membantah perintah jika menghalangi

dirinya menggunakan *gadget*, menjadi lebih sering berbohong untuk bisa menggunakan *gadget* sepuasnya, saat sudah menggunakan *gadget* siswa sulit membagi waktunya untuk berkomunikasi dengan sekitarnya. Maka, dalam situasi yang menjadikan siswa kecanduan akan penggunaan *gadget* peran orang tua menjadi yang sangat penting untuk mengarahkan tontonan dan mendampingi siswa saat menggunakan *gadget*.

Kemudian, sejak wabah virus Covid-19 muncul di dunia dan sudah menyebar ke Indonesia, pemerintah Indonesia memberlakukan jarak sosial dan fisik (*social & physical distancing*). Hal tersebut berdampak terhadap sektor penting di Indonesia salah satunya pada sektor pendidikan. Pemerintah memberikan anjuran kepada seluruh masyarakat supaya sebisa mungkin melakukan segala kegiatan dari rumah, termasuk kegiatan pembelajaran bagi siswa di semua jenjang pendidikan. Maka pembelajaran dilaksanakan secara daring (dalam jaringan) kemudian ada beberapa kegiatan sekolah yang dilaksanakan secara tatap muka dan dilaksanakan sesuai dengan protokol kesehatan. Melihat kondisi tersebut bahwa berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada siswa di salah satu sekolah dasar di Kabupaten Purwakarta menyebabkan kebutuhan siswa akan penggunaan *gadget* menjadi sangat meningkat. Peningkatan penggunaan *gadget* terjadi karena orang tua memberikan fasilitas kepada siswa yaitu *gadget* seperti *laptop*, *handphone*, *ipad* dan alat elektronik lainnya untuk menunjang kegiatan pembelajaran daring (dalam jaringan). Jika *gadget* digunakan oleh siswa secara berlebihan tanpa pendampingan dan pengawasan dari orang tua dapat berpengaruh terhadap perkembangan interaksi sosial siswa. Hal ini terlihat ketika diadakan pembelajaran tatap muka, beberapa siswa membawa *gadgetnya* ke sekolah. Ketika jam istirahat kebiasaan yang dilakukan oleh siswa yaitu bermain *gadget* karena siswa merasa lebih nyaman saat memainkan *gadgetnya* dibanding berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman yang berada disekitarnya. Oleh karenanya, siswa lebih sering bersikap individualis, kurang berkomunikasi dengan temannya. Hal ini dilakukan siswa karena sudah terbiasa dengan *gadgetnya* saat di rumah dan kebiasaan tersebut terbawa hingga ke sekolah.

Karena, selain menggunakan *gadget* untuk menunjang pembelajaran tidak jarang siswa membuka fitur-fitur yang membuat dia merasa senang seperti *game* yang mengakibatkan kecanduan dan ketergantungan dalam penggunaan *gadget*. Kemudian interaksi dan komunikasi siswa dengan lingkungan sekitarnya semakin berkurang

karena siswa lebih nyaman saat menggunakan *gadget*. Jadi, berdasarkan permasalahan diatas saya sebagai peneliti memiliki ketertarikan untuk melaksanakan penelitian yang berjudul “ Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar”.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Jenis penelitian kualitatif ini digunakan agar dapat memperoleh pemahaman dan juga penafsiran yang lebih mengenai makna dari kejadian-kejadian yang ada di lapangan. Pendekatan deskriptif juga dimaksud untuk mendeskripsikan apa saja yang ditemukan setelah melaksanakan penelitian. Komariah (2011) mengatakan bahwa penelitian kualitatif bersifat deskriptif didominasi dengan melakukan deskripsi terhadap suatu objek, fenomena yang dituangkan ke dalam bentuk tulisan atau kalimat yang bersifat naratif. Ketika sedang mendeskripsikan sesuatu berarti menjelaskan sedang menjelaskan apa, mengapa dan bagaimana suatu peristiwa itu bisa terjadi. Dengan menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif dapat memberikan gambaran penelitian yang mudah dipahami mengenai dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan interaksi sosial siswa sekolah dasar. metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu studi kasus (*case study*).

Menurut pendapat Rahardjono (2017) bahwa studi kasus merupakan aktivitas yang dilaksanakan secara mendalam, terperinci atau sungguh-sungguh tentang suatu kejadian, program, aktivitas yang dilakukan oleh manusia bisa dilakukan oleh individu, kelompok, lembaga atau organisasi guna memperoleh pemahaman mendalam terkait peristiwa yang sedang diteliti tersebut. Dalam penelitian ini, setelah peneliti mengetahui gejala alam atau masalah yang dijadikan sebagai bahan penelitian yaitu mengenai dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan interaksi sosial siswa sekolah dasar maka peneliti mencari tahu secara mendalam mengenai kasus tersebut. Kemudian instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen wawancara.

Pada penelitian ini teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi. Peneliti sebagai observer (pengamat) melakukan observasi terhadap siswa kelas lima sekolah dasar sebagai subjek penelitian yang berada

di salah satu sekolah dasar di Kabupaten Purwakarta. Penelitian ini diawali dengan membuat instrumen wawancara dengan indikator syarat terjadinya interaksi sosial untuk mengetahui dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan interaksi sosial siswa sekolah dasar. Setelah menyusun instrumen wawancara maka peneliti melaksanakan kegiatan wawancara dengan siswa, orang tua dan guru.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan kegiatan observasi (pengamatan) yang telah dilaksanakan, di dapatkan data hasil penelitian yang berkaitan dengan dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan interaksi siswa sekolah dasar di salah satu sekolah dasar di Kabupaten Purwakarta. Data tersebut yakni sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Observasi Siswa dalam Penggunaan *Gadget*

No	Aspek yang diamati	Alternatif jawaban terbanyak	
		Ya	Tidak
1	Siswa memiliki <i>gadget</i> seperti <i>handphone</i> dan sejenisnya	√	
2	Siswa memakai <i>gadget</i> dalam durasi yang lama untuk mengakses pembelajaran	√	
3	Siswa memakai <i>gadget</i> dalam durasi yang lama untuk hal lain (Misalnya bermain <i>game</i> , <i>tiktok</i> , <i>facebook</i> dan sebagainya)	√	
4	Siswa lebih senang bermain <i>gadget</i> dibanding berkomunikasi dengan guru, teman orang tua dan lingkungan sekitar	√	
5	Siswa menjadi lebih pendiam di dunia nyata ketika sudah menggunakan <i>gadget</i>		√
6	Siswa sulit berbagi waktu dengan lingkungannya apabila sudah menggunakan <i>gadget</i>	√	
7	Siswa sering menyontek hasil karya orang kaun melalui sosial media		√
8	Siswa menjadi pemalas ketika sedang menggunakan <i>gadget</i>	√	
9	Siswa selalu didampingi guru atau orang tua saat menggunakan <i>gadget</i>		√

Berdasarkan tabel tersebut dapat dipaparkan bahwa pada saat siswa datang ke sekolah untuk mengikuti beberapa kegiatan, peneliti menemukan bahwa siswa membawa *gadget* milik pribadinya ke sekolah. Disela jam istirahat beberapa siswa memainkan *gadget* miliknya sehingga tidak melakukan interaksi dengan teman lainnya.

Kemudian, berdasarkan wawancara dilakukan dengan beberapa responden yaitu lima orang siswa, lima orang tua dan satu guru kelas bahwa *gadget* bahwa durasi penggunaan *gadget* pada siswa sekolah dasar sebagai media hiburan yaitu mengakses fitur lain seperti *game* dan sosial media yaitu kurang lebih 3 jam sampai waktu yang tidak ditentukan. Durasi ini terlalu lama untuk siswa sekolah dasar dimana menurut Chriatiany Judhita (dalam Rohmah, 2017, hlm. 28) bahwa jika penggunaan *gadget* lebih dari 3 jam termasuk ke dalam intensitas penggunaan *gadget* tinggi. Seharusnya durasi yang sesuai untuk siswa sekolah dasar dalam penggunaan *gadget* maksimal 3 jam dalam sehari. Seseorang menggunakan *gadget* tentunya memiliki alasan yang berbeda-beda. Pada penelitian ini dapat diketahui bahwa orang tua memang memberikan *gadget* untuk kebutuhan untuk belajar daring (dalam jaringan) dan diakibatkan oleh pandemi covid-19 siswa tidak bisa bebas keluar rumah jadi *gadget* diberikan juga sebagai hiburan kepada siswa supaya tidak bosan di rumah.

Selaras dengan hal tersebut orang tua K menegaskan bahwa “Ketika anak bermain *gadget* di rumah dia kadang tidak memperdulikan lingkungan sekitar, dia menjadi malas melakukan kegiatan yang bermanfaat, ketika kami memanggil, menyuruh, mereka tidak peduli dan kadang membantah”. Dari jawaban orang tua tersebut dapat dikatakan bahwa ternyata siswa memiliki kebiasaan-kebiasaan buruk saat menggunakan *gadget*. Mereka menjadi orang yang pemalas, menjadi sering mengabaikan perintah orang tua dan hal ini menjadi kebiasaan siswa setiap harinya saat berada di rumah. Upaya yang dilakukan oleh orang tua sebagaimana ditegaskan oleh orang tua siswa berinisial AA mengatakan bahwa “ Jika anak sudah mulai kecanduan *gadget* sikap saya yaitu ultimatum anak dengan tidak mengisikan kuota dan tidak memberikan *tethering hotspot*, itu bisa membuat dia jera”.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa lebih memilih untuk bermain *gadget* dibandingkan bermain dan berkomunikasi dengan teman atau lingkungan sekitar. Selain itu siswa menjadi kurang peka terhadap lingkungan

disekitarnya. Siswa yang terlalu asik dengan *gadgetnya* berakibat lupa untuk berinteraksi ataupun berkomunikasi dengan orang sekitar maupun keluarga serta tingkah laku siswa juga berubah ketika sudah nyaman dengan *gadgetnya* membuat siswa menjadi mudah tersinggung dan jadi tidak jujur dan suka melawan orang tua dan akan berdampak buruk terhadap perkembangan interaksi sosial siswa. Pihak sekolah melarang siswa membawa *gadget* ke sekolah namun, siswa sudah terbiasa menggunakan *gadgetnya* dan ketika ada mata pelajaran yang diadakan luring sangat terlihat pengaruhnya terhadap siswa. Pengaruhnya yaitu ketika di sekolah ketika istirahat siswa cenderung lebih memilih memainkan *gadgetnya* dan menjadikan siswa malas bermain dengan teman di sekolahnya.

Maka, berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada kelima subjek penelitian bahwa *gadget* lebih banyak memberikan dampak negatif terhadap perkembangan interaksi sosial siswa. Sejalan dengan pendapat Adek Diah (2018) bahwa dampak negatif penggunaan *gadget* terhadap perkembangan interaksi sosial siswa yaitu siswa cenderung individualis, sulit bergaul dengan teman atau lingkungannya, dan ketika siswa sudah kecanduan akan sulit dikontrol dalam pemakaian *gadgetnya* serta mengakibatkan otak siswa sulit untuk berkembang karena terlalu sering bermain *game*.

Menyikapi fenomena kecanduan *gadget* pada siswa tampaknya perlu lebih bijak supaya orang tua tidak menyesal dikemudian hari, hal tersebut sejalan dengan pendapat Jinan (2020) bahwa terdapat beberapa strategi yang bisa dilakukan oleh orang tua untuk menyikapi dampak *gadget* terhadap perkembangan interaksi siswa diantaranya: Pertama, jika anak kita masih dibawah usia 6 tahun lebih indah jika belum mengenalkan sama sekali tentang *gadget*. Kebutuhan mereka justru pada eksplorasi lingkungan mereka. Kedua, kita boleh mengenalkan *gadget* saat siswa berada di jenjang sekolah dasar, dalam waktu sangat terbatas. *Gadget* tersebut bukan milik siswa, tetapi mereka meminjam milik orangtuanya. Tidak ada penghargaan apapun dari orang tua atas prestasi siswa dalam bentuk pemberian kesempatan kepada siswa untuk bermain *gadget*. Ketiga, saat siswa kita memasuki usia sekolah menengah, mereka sudah dapat mulai memiliki *gadget* dengan pengawalan jadwal yang baik baik dari diri kita membangun aturan bersama dengan siswa bagaimana menggunakan *gadget*. Saat aturan tersebut ditaati, kita apresiasi ketaatan mereka, tetapi jika dilanggar maka kita dapat mengambil *gadget* tersebut untuk waktu terbatas. Keempat, contoh dari orang tua di

dalam penggunaan *gadget* adalah hal yang paling penting. Banyak siswa kecanduan *gadget* karena melihat orang tua yang setiap saat selalu mengakses *gadget*. Waktu mereka di dalam mengakses internet lebih banyak daripada waktu mereka bercengkrama dengan siswa.

Pendampingan orang tua kepada siswa ketika menggunakan *gadget* merupakan hal yang paling penting. Upaya yang bisa dilakukan yaitu orang tua harus lebih tegas dalam hal ini dikarenakan bermain *gadget* sudah menjadi rutinitas mereka setiap hari maka perlu adanya upaya orang tua yaitu harus lebih tegas dalam memberi batas waktu penggunaan *gadget*, pengawasan orang tua ketika siswa sedang menggunakan *gadget*.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti tentang Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar “Studi Kasus Terhadap Siswa Kelas V di Salah Satu Sekolah Dasar di Kabupaten Purwakarta” dapat disimpulkan bahwa dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan interaksi siswa sekolah dasar lebih banyak memberikan dampak negatif daripada positif. Dampak negatifnya yaitu lamanya durasi siswa dalam menggunakan *gadget* untuk media hiburan seperti bermain *game*, *tiktok* dan aplikasi lainnya. Hal ini mengakibatkan siswa kecanduan sehingga siswa cenderung individualis, kurang berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Serta orang tua memiliki peranan yang sangat penting terhadap penggunaan *gadget* pada siswa sekolah dasar sehingga orang tua perlu memberikan pemahaman kepada siswa akan manfaat, fungsi bahkan dampak negatif dari penggunaan *gadget*. Upaya orang tua yaitu dengan cara membatasi siswa dalam penggunaan *gadget* dan mendampingi siswa saat menggunakan *gadget*.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Adek Diah Saputri, dkk. (2018). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Dini*. Online ISSN (e-ISSN): 2548-4516 Volume 3. Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia* Edisi Keempat. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Umum.
- Jinan, M. (2020). *Panen Kecanduan Gadget*. Karanganyar: INTERA.
- Rahardjono. (2017). *Studi Kasus dalam Penelitian Kualitatif: Konsep dan Prosedurnya*.

4, 9–15.

- Rideout, V. (2013). *Zero to eight: Electronic media in the lives of infants, toddlers and preschoolers. Common Sense Media Research Study.*
- Rohmah, C. O. (2017). Pengaruh Penggunaan *Gadget* dan Lingkungan Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IX Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta. *Program Studi Pendidikan Administrasi.*
- Soekanto, S., & Sulistyowati, B. (2015). *Sosiologi Suatu Pengantar.* Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Warisya, Y. (2015). Pentingnya pendampingan dialogis orangtua dalam penggunaan *gadget* pada anak usia dini. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Inovasi Pembelajaran Untuk Pendidikan Berkemajuan*, 130–138.
- Witarsa, R., Hadi, Rina, S. M., Nurhananik, & Haerani, Neneng, R. (2018). Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *PEDAGOGIK, Vol.VI*, 9–20.