



DOI: <https://doi.org/10.38035/jmpis>.

Received: 27 Juli 2024, Revised: 24 Agustus 2024, Publish: 1 September 2024

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

## Dampak Dominasi *Gadget* Terhadap Penyimpangan Sosial Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Jakarta Timur

Putri Lestari<sup>1\*</sup>, Sulaeman<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Jakarta, Indonesia, [pl5887183@gmail.com](mailto:pl5887183@gmail.com)

<sup>2</sup>Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Jakarta, Indonesia, [sulaeman@uhamka.ac.id](mailto:sulaeman@uhamka.ac.id)

\*Corresponding Author: [pl5887183@gmail.com](mailto:pl5887183@gmail.com)

**Abstract:** *This study evaluates the impact of excessive gadget use on the social behavior of elementary school students as well as its prevention efforts at SDN East Jakarta. This study used a descriptive qualitative method, data were collected through in-depth interviews with principals, teachers, and parents. This approach aims to explore data in depth and understand the relationship between gadget use and social behavior deviation. The results showed that excessive gadget use resulted in social behavioral deviations such as lack of interaction, imitation of negative behaviors, apathy, exposure to adult content, abusive language styles, and solitary behavior. Prevention involves the active role of parents and schools by understanding the risks of gadgets, setting time limits, modeling, and monitoring the content accessed. Obstacles include children's difficulty understanding boundaries and gadget addiction. Schools organized counseling, set rules and provided extracurricular activities. This study emphasizes the importance of family and school collaboration to prevent the negative impact of gadgets and support children's social development.*

**Keyword:** *Gadget Use, Social Behavior Deviation, Parental Role, Gadget Prevention, Elementary School.*

**Abstrak:** Penelitian ini mengevaluasi dampak penggunaan *gadget* berlebihan terhadap perilaku sosial siswa sekolah dasar serta upaya pencegahannya di SDN Jakarta Timur. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dengan kepala sekolah, guru, dan orang tua siswa. Pendekatan ini bertujuan untuk menggali data secara mendalam dan memahami hubungan antara penggunaan *gadget* dan penyimpangan perilaku sosial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* berlebihan mengakibatkan penyimpangan perilaku sosial seperti kurangnya interaksi, peniruan perilaku negatif, sikap apatis, paparan konten dewasa, gaya bahasa kasar, dan perilaku menyendiri. Pencegahan melibatkan peran aktif orang tua dan sekolah dengan memahami risiko *gadget*, menetapkan batasan waktu, menjadi teladan, serta mengawasi konten yang diakses. Kendala termasuk kesulitan anak memahami batasan dan kecanduan *gadget*. Pihak sekolah menyelenggarakan penyuluhan, menetapkan aturan, dan menyediakan kegiatan ekstrakurikuler. Penelitian ini menekankan pentingnya kolaborasi

keluarga dan sekolah untuk mencegah dampak negatif *gadget* dan mendukung perkembangan sosial anak.

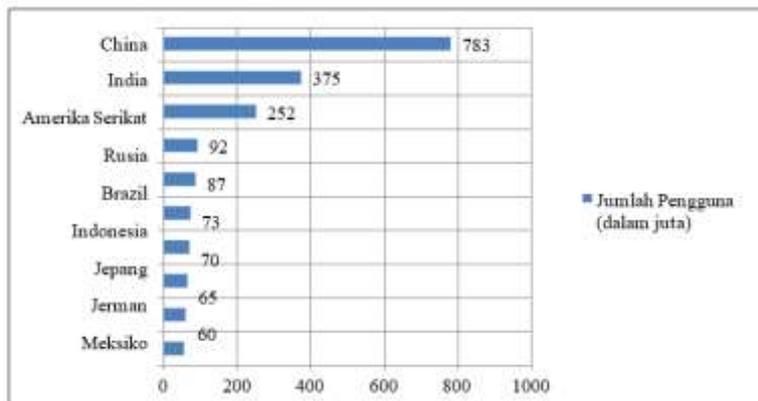
**Kata Kunci:** Penggunaan *Gadget*, Penyimpangan Perilaku Sosial, Peran Orang Tua, Pencegahan *Gadget*, Sekolah Dasar.

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia, dengan teknologi komunikasi menjadi semakin penting di era globalisasi. Salah satu teknologi yang terus berkembang adalah *handphone* atau *smartphone*, yang telah menjadi alat yang sangat populer dan trending. *Smartphone* tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi dengan jangkauan luas, tetapi juga sebagai media pencari informasi, hiburan, dan penyimpanan data penting. Selain itu, *smartphone* kini juga dapat digunakan untuk mengelola keuangan, pendidikan, dan kebutuhan pribadi. Industri seperti pertanian, kehutanan, dan pemantauan kesehatan juga telah mengalami revolusi berkat *smartphone*, yang memfasilitasi pengumpulan, analisis, dan komunikasi data untuk pengambilan keputusan yang lebih cerdas dan proses yang lebih efisien.

Pertumbuhan dan inovasi industri *smartphone* telah mencapai tingkat yang luar biasa, dengan pasar yang semakin luas dan teknologi yang terus berkembang. Pada tahun 2023, sebanyak 7,33 miliar orang memiliki ponsel atau *smartphone*, menghubungkan 91,40% populasi global melalui jaringan seluler (Syaharani, 2023). Berikut ini tabel 10 negara pengguna *smartphone* terbanyak di dunia berdasarkan data dari goodstat.id pada tahun 2023.

**Tabel 1. Data 10 Negara Pengguna *Smartphone* Terbanyak di Dunia Tahun 2023**



Sumber: Insider Monkey, 2023

Berdasarkan tabel di atas, Indonesia menempati peringkat keenam daftar negara pengguna *smartphone* terbanyak di dunia di tahun 2023 dengan jumlah mencapai 73 juta pengguna. Indonesia merupakan negara dengan jumlah penduduk terbanyak keempat di dunia, dengan jumlah 277 juta jiwa menurut worldometers per 8 Agustus 2023. Jumlah ini diperkirakan akan mengalami pembengkakan menjadi 115 juta pengguna pada 2027 mendatang. Merek asal China yakni Oppo sebagai penguasa pasar *smartphone* di Indonesia, persentasenya mencapai 20,38% dari total merek *smartphone* yang digunakan pada tahun 2023 ini.

Penggunaan *smartphone* di Indonesia sangat umum di kalangan pelajar dan mahasiswa. Berdasarkan "Profil Anak Indonesia 2022" dari Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak, persentase anak usia 7 hingga 17 tahun yang mengakses internet pada tahun 2023 mencapai 75,03%, naik dari 55,07% pada tahun 2022 dan 35,28% pada tahun 2018 (Litbang Kompas, 2023). Menurut Badan Pusat Statistik (BPS), internet menjadi

kebutuhan penting bagi siswa untuk belajar selama pandemi Covid-19, serta sebagai sarana hiburan dan akses informasi serta media sosial (Jayani, 2021).

Keberadaan *smartphone* atau *gadget* kini menjadi kebutuhan yang umum di masyarakat, melampaui batas usia dari balita hingga orang dewasa. Awalnya dianggap sebagai barang mewah, *gadget* sekarang lebih terjangkau dan biasa digunakan. Perkembangan *gadget* berpengaruh signifikan dalam kehidupan manusia, memfasilitasi berbagai aktivitas dan komunikasi. Penggunaannya tidak lagi terbatas pada orang dewasa, tetapi juga meluas ke anak-anak, dimana *smartphone*, tablet, dan notebook menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari (Subagijo, 2020). *Gadget* tidak hanya digunakan untuk komunikasi, tetapi juga untuk mengakses media berita, jejaring sosial, hobi, dan hiburan (Hidajat, Susilowati, & Wulandari, 2018). Kehadiran *gadget* telah mempengaruhi pola hidup dan perilaku masyarakat, memudahkan berbagai aktivitas sehari-hari (Pebriana, 2017). Perusahaan teknologi besar terus berinovasi, menawarkan *gadget* dengan harga terjangkau namun dengan spesifikasi yang menarik, sehingga menarik minat luas dari masyarakat (Rahmandani, Tinus, & Ibrahim, 2018).

Peningkatan penggunaan *gadget* pada anak usia dini dipengaruhi oleh peran *gadget* sebagai media pembelajaran selama pandemi Covid-19. Meskipun *gadget* menjadi kebutuhan, penggunaan tanpa pengawasan dapat menyebabkan kecanduan. Orangtua perlu mengawasi penggunaan *gadget* untuk menjaga tumbuh kembang anak. Terbatasnya aktivitas luar ruangan dan pembelajaran daring membuat anak cenderung jenuh, sehingga orangtua sering menggunakan *gadget* sebagai pengalih perhatian. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mempengaruhi perilaku anak, khususnya dalam kemampuan interaksi dan komunikasi, yang dapat menghambat tumbuh kembang mereka (Syahudin, 2019). Selain itu, pemakaian *gadget* yang tidak terkontrol dapat menurunkan konsentrasi belajar siswa, berpotensi menyebabkan penurunan prestasi akademik (Yanuansa, W., Mutrofin, Ramadhani, & Samudra, 2020). Orangtua perlu membatasi waktu penggunaan *gadget* dan memantau aplikasi untuk memastikan dampak positif pada pembelajaran anak (Alifiani & Ningsih, 2019). Penggunaan *gadget* tanpa batasan waktu dapat menghambat tumbuh kembang anak, merusak generasi masa depan. Meskipun *gadget* mempermudah banyak hal, penggunaannya yang tidak terkontrol bisa menimbulkan dampak negatif, seperti perilaku emosional, ketidakpatuhan, dan pengaruh negatif dari konten yang tidak sesuai (Syifa, Setianingsih, & Sulianto, 2019).

Sekolah Dasar Negeri Pagi di Jakarta Timur menggunakan *gadget* dalam pembelajaran, menghadapi tantangan dalam mengawasi dampak negatif penggunaannya. Guru dan orangtua merasa pemberian *gadget* pada anak sekolah dasar kurang tepat, karena anak belum bisa memilah konten dan mengontrol waktu penggunaan, sering menghabiskan waktu untuk bermain game dan media sosial. Meskipun *gadget* dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman materi, penggunaan berlebihan dapat membuat anak malas, mengurangi konsentrasi dan minat belajar, serta mempengaruhi kemampuan literasi dan perilaku sopan santun. Konten media sosial yang tidak sesuai juga dapat mempengaruhi pola pikir anak. Tingkat adopsi *gadget* yang meningkat memerlukan langkah konkret dalam pola asuh di era digital untuk mencegah kecanduan dan membentuk sikap yang baik pada anak. Dampak negatif *gadget* termasuk perilaku yang tidak sejalan dengan ajaran agama, sehingga guru Pendidikan Agama Islam (PAI) berperan penting sebagai motivator dan informator untuk mengurangi efek negatif (Aviva, Muhammad, & Halili, 2022). Orangtua juga perlu membatasi waktu penggunaan *gadget*, memilih konten yang sesuai usia, dan mengimbangi *gadget* dengan aktivitas fisik untuk mencegah perilaku menyimpang dan memastikan disiplin anak (Nugroho, Artha, Nusantara, Cahyani, & Pratama, 2022).

Penelitian oleh Sa'adah (2015) menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* memiliki dampak positif seperti memperbanyak teman dan memudahkan interaksi jarak jauh, namun

juga dampak negatif seperti kehilangan makna interaksi tatap muka, kurangnya kerjasama, dan hidup yang terlalu terhubung dengan dunia maya. Penelitian Kursiwi (2016) menemukan bahwa *gadget* memudahkan komunikasi dan akses informasi, tetapi juga mengakibatkan disfungsi sosial, berkurangnya interaksi langsung, dan peningkatan konsumtivitas pada mahasiswa. Penelitian saat ini berfokus pada dampak *gadget* pada siswa sekolah dasar, yang berbeda dari penelitian sebelumnya yang meneliti remaja dan mahasiswa, mengingat siswa sekolah dasar belum sepenuhnya dapat membedakan baik dan buruknya penggunaan *gadget*. Berdasarkan ini, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi “Dampak Dominasi *Gadget* Terhadap Penyimpangan Sosial Siswa Kelas V di Salah Satu Sekolah Dasar Jakarta Timur.” serta untuk mengetahui dampak dominasi penggunaan *gadget* dan penyimpangan sosial yang muncul akibat dominasi *gadget* pada siswa kelas V di sekolah tersebut.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, yang bertujuan untuk menguraikan temuan penelitian dengan kata-kata dan kalimat dalam struktur logis, serta menjelaskan konsep-konsep dalam hubungan satu sama lain. Pendekatan kualitatif dipilih untuk menggali data yang lebih mendalam dan bermakna, serta untuk menangkap karakteristik penelitian secara alamiah (Sugiyono, 2020). Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Pagi, Jakarta Timur, dari Desember 2023 hingga Juni 2024, untuk meneliti dampak dominasi *gadget* terhadap penyimpangan sosial pada siswa kelas V. Penelitian ini terdiri dari tiga tahap: persiapan, pelaksanaan, dan pelaporan. Pada tahap persiapan, peneliti menyusun proposal yang disetujui oleh dosen pembimbing. Tahap pelaksanaan melibatkan pengumpulan data melalui wawancara dan observasi mendalam, menggunakan pedoman yang telah disusun untuk mendapatkan informasi dari kepala sekolah, guru, wali kelas, dan siswa. Pada tahap pelaporan, dilakukan triangulasi data untuk memastikan keabsahan informasi dengan membandingkan data dari berbagai sumber (Moleong, 2018).

Data yang dikumpulkan terdiri dari data primer, diperoleh melalui wawancara dengan kepala sekolah, wali kelas, guru, wali murid, dan siswa; serta data sekunder, yang mencakup dokumen, arsip, dan pengamatan lapangan (Hardani, 2020; Sitoyo & Sodik, 2015). Teknik pengumpulan data meliputi observasi untuk mengidentifikasi partisipan yang relevan, wawancara yang dilakukan dalam tiga tahap (pembuka, inti, dan member check) untuk memvalidasi data, serta dokumentasi untuk mendukung hasil wawancara dan observasi (Sanjaya, 2016; Sugiyono, 2020). Data dianalisis melalui tiga langkah: reduksi data untuk menyeleksi dan mengorganisasi data ke dalam kategori yang relevan, penyajian data dalam bentuk grafik atau tabel untuk memudahkan pemahaman, dan penarikan kesimpulan serta verifikasi untuk memastikan keakuratan informasi yang diperoleh (Sugiyono, 2020; Miles & Huberman, 1994).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### **Dampak Dominasi Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Penyimpangan Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar**

Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi di abad ke-21, terutama melalui perangkat seperti komputer, laptop, handphone, dan iPad, telah membawa banyak kemudahan dan perubahan dalam kehidupan sehari-hari. *Gadget* kini menjadi kebutuhan penting yang memfasilitasi berbagai aktivitas, mulai dari bisnis hingga hiburan. Penggunaan internet di Indonesia terus meningkat, dengan sebagian besar pengguna berusia 15-19 tahun. Namun, meskipun *gadget* banyak diminati oleh pendidik dan siswa, penggunaannya di sekolah, terutama di sekolah dasar, masih kontroversial. Sekolah umumnya melarang siswa membawa *gadget* untuk mencegah dampak negatif seperti gangguan pada proses belajar akibat

penggunaan media sosial atau permainan. Meskipun *gadget* dapat mendukung pembelajaran berbasis ICT dan terhubung dengan internet, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) melarang keras penggunaannya oleh siswa SD di sekolah untuk mendorong interaksi sosial yang lebih sehat di antara siswa.

SDN Jakarta Timur sebagai salah satu lembaga pendidikan yang menjadi bagian dari institusi Kemendikbud juga menerapkan aturan larangan penggunaan *gadget* di lingkungan sekolah seperti dijelaskan oleh Kepala Sekolah Ibu Tating Herawati dan sejumlah guru di sekolah tersebut. Larangan ini diterapkan di seluruh area sekolah kecuali pada kegiatan tertentu seperti OSN dan pembelajaran dengan izin khusus dari kepala sekolah. Hal ini didasarkan pada kekhawatiran akan dampak negatif seperti gangguan konsentrasi, potensi penyalahgunaan, dan keamanan pribadi siswa.

Pengawasan penggunaan *gadget* dilakukan oleh semua warga sekolah, termasuk kepala sekolah, guru, dan wali kelas, serta melibatkan orang tua dalam pengawasan di rumah. Larangan ini ditujukan untuk mencegah dampak negatif seperti penurunan konsentrasi belajar, kecanduan, dan gangguan kesehatan. Meskipun *gadget* memiliki manfaat seperti akses cepat ke informasi dan peningkatan kreativitas, penggunaan yang tidak terkontrol dapat berdampak negatif seperti gangguan sosialisasi, kesehatan, dan prestasi akademik. Oleh karena itu, sekolah dan orang tua perlu bekerja sama untuk mengelola penggunaan *gadget* secara efektif.

Berkaitan dengan dampak positif dan negatif penggunaan *gadget* bagi siswa, Ibu Tating Herawati, selaku Kepala Sekolah, yang menjelaskan:

*“Dampak positif dari penggunaan gadget yaitu anak dapat mencari pengetahuan seluas-luasnya di internet. Adapun dampak negatifnya juga banyak, antara lain karena banyak hal yang belum waktunya dilihat anak-anak dapat dengan mudah didapat di internet. Sehingga perlu adanya pengawasan yang lebih ketat dari orangtua maupun guru, dan perlu adanya pendampingan selama anak menggunakan gadget secara optimal.”*  
(kutipan wawancara, Jum'at 31 Mei 2024)

Selain yang di katakan kepala sekolah beberapa guru juga menyampaikan pendapat yang serupa. Berikut adalah ringkasan dari kutipan wawancara mengenai dampak positif dan negatif penggunaan *gadget* bagi siswa di salah satu sekolah dasar Jakarta Timur:

Dampak Positif:

1. Penambahan Pengetahuan: *Gadget* memungkinkan siswa untuk mencari dan mengakses informasi dengan cepat, menambah wawasan dan pengetahuan.
2. Kemudahan Akses: *Gadget* mempermudah siswa dalam menyelesaikan tugas sekolah dan memperoleh informasi.
3. Kreativitas dan Pembelajaran: *Gadget* dapat meningkatkan kreativitas siswa melalui berbagai aplikasi pembelajaran.

Dampak Negatif:

1. Kecanduan dan Gangguan Konsentrasi: Penggunaan *gadget* dapat menyebabkan kecanduan, kurang fokus dalam belajar, dan gangguan konsentrasi.
2. Informasi Tidak Sesuai Usia: Risiko menemukan konten yang tidak sesuai dengan usia, seperti kekerasan atau pornografi.
3. Gangguan Kesehatan: Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menyebabkan masalah kesehatan seperti gangguan penglihatan, gangguan tidur, dan obesitas.
4. Pengaruh Negatif Terhadap Sikap: *Gadget* bisa mengakibatkan penurunan sikap sosial, seperti kecenderungan untuk menyendiri.

Kesimpulan yang diperoleh bahwa *gadget* yang dianggap bisa memudahkan segala urusan manusia faktanya juga mempunyai beberapa dampak negatif apabila dipakai ataupun

digunakan tidak sesuai dengan yang seharusnya. *Gadget* acapkali disalahgunakan oleh para penggunanya. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan dari dampak positif tersebut menambah wawasan pengetahuan dan informasi, mempermudah komunikasi, melatih kreativitas anak dampak negative tersebut anatara lain: penurunan konsentrasi belajar, suka menyendiri atau pribadi introvert, kecanduan, gangguan kesehatan, gangguan tidur dan obesitas.

### **Bentuk Penyimpangan Sosial Akibat Dominasi Penggunaan *Gadget* Pada Siswa Sekolah Dasar**

Anak-anak berusia 6-12 tahun berada dalam periode intelektual dan perkembangan sosial yang aktif. Mereka lebih mudah menerima hal-hal baru dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar secara intens. Namun, penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengubah perilaku sosial anak, membuat mereka acuh tak acuh terhadap lingkungan sekitar, baik terhadap teman, orang tua, maupun lingkungan sosial. Perilaku sosial anak dipengaruhi oleh interaksi antara karakter individu dan rangsangan dari lingkungan. Perilaku manusia adalah respons terhadap stimulus eksternal dan internal serta cerminan dari karakter pribadi yang terbentuk dari kebiasaan sehari-hari. Faktor genetik dan lingkungan memainkan peran penting dalam pembentukan perilaku.

Perubahan perilaku anak bisa disebabkan oleh pengaruh lingkungan, dan kualitas seseorang dapat dilihat dari kemampuannya menyesuaikan diri dan menghadapi masalah dengan cara yang positif. Peserta didik, sebagai individu yang menerima, mencari, dan menyimpan pembelajaran, mengalami perubahan perilaku seiring dengan interaksi dan rangsangan dari lingkungan sekitar. Faktor yang mempengaruhi perilaku manusia dapat dikelompokkan dalam tiga teori dasar:

1. Nativisme: Menyatakan bahwa perilaku anak ditentukan oleh sifat bawaan atau kodrat alami. Pengaruh lingkungan dianggap tidak dominan dalam membentuk perilaku.
2. Empirisme: Menyebutkan bahwa perilaku anak berasal dari pengalaman dan lingkungan. Kualitas pengalaman dan lingkungan mempengaruhi perkembangan perilaku anak.
3. Konvergensi: Mengemukakan bahwa perilaku individu ditentukan oleh interaksi antara pembawaan (bakat) dan pengaruh lingkungan. Kedua faktor ini saling mendukung dalam pembentukan perilaku.

Bentuk-bentuk Perilaku:

Perilaku Positif:

1. Sopan Santun: Sikap ramah yang menghormati orang lain, terlihat dalam tingkah laku dan tutur kata.
2. Empati: Kemampuan memahami dan menempatkan diri pada kondisi orang lain, mengurangi egoisme pribadi.
3. Jujur: Karakter moral yang sesuai dengan kenyataan, baik dalam ucapan maupun tindakan.
4. Disiplin: Kesiapan mematuhi ketentuan dan nilai, terlihat dalam konsistensi dan kepatuhan.
5. Tanggung Jawab: Kesadaran untuk melaksanakan tugas dan kewajiban dengan baik.

Perilaku Negatif:

1. Malas: Tidak mau atau enggan melakukan tugas, sering disebabkan oleh ketidakmampuan mengelola waktu.
2. Apatisme: Ketidakpedulian dan ketidakacuhan terhadap rangsangan emosional atau sosial, ditandai dengan sikap tertutup dan malas.
3. Bullying: Perilaku kekerasan lisan atau fisik terhadap individu atau kelompok yang dianggap lebih lemah, dilakukan untuk menunjukkan kekuasaan.

Perilaku ini mencerminkan bagaimana individu merespons dan beradaptasi terhadap faktor bawaan dan lingkungan di sekitar mereka. Dalam kaitannya dengan bentuk-bentuk penyimpangan perilaku sosial yang terjadi akibat penggunaan berlebihan *gadget* pada siswa, Ibu Tating Herawati, selaku Kepala Sekolah, menjelaskan:

*“Anak menjadi kurang interaksi sosial karena menjadi lebih senang menyendiri dan terfokus pada handphone atau gadgetnya saja. Kemudian anak menjadi peniru aktif akibat apa yang sering dilihatnya di handphone.” (kutipan wawancara, Jum’at 31 Mei 2024)*

Para guru dan orangtua murid di sekolah tersebut juga mengungkapkan kekhawatiran tentang penyimpangan perilaku sosial akibat penggunaan *gadget*, di mana para guru menyoroti peniruan negatif dari media sosial, kurangnya kepedulian terhadap lingkungan, dan potensi paparan konten dewasa, sementara orangtua mencatat kecanduan *gadget* yang menghambat tugas, serta dampak emosional dan risiko predator anak, meskipun ada beberapa orangtua yang belum melihat penyimpangan perilaku yang signifikan.

Dari hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa penyimpangan perilaku sosial dapat terjadi akibat penggunaan *gadget* secara berlebihan pada siswa seperti anak menjadi kurang interaksi sosial karena menjadi lebih senang menyendiri dan terfokus pada handphone, anak meniru hal-hal negatif yang dilihatnya, tumbuhnya sikap apatis siswa terhadap sekitarnya, dan gaya bahasa serta tingkah laku anak yang cenderung kasar.

*Gadget* adalah alat komunikasi yang memudahkan kehidupan sehari-hari, namun penggunaannya dapat membawa manfaat atau kerugian tergantung pada cara pemanfaatannya. Banyak anak mengalami dampak negatif dari penggunaan *gadget* karena kurangnya pengawasan dan aturan dari orang tua, yang biasanya memberikan *gadget* milik mereka untuk dimainkan anak dengan durasi kurang dari satu jam. Orang tua memberikan nasihat agar anak memahami dampak buruk penggunaan *gadget* jika digunakan terlalu lama.

Upaya mencegah dampak negatif penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak usia Sekolah Dasar meliputi beberapa langkah penting:

1. Pemahaman Orang Tua: Orang tua perlu memahami manfaat dan dampak negatif *gadget* untuk memberikan pencegahan yang tepat, termasuk membiasakan anak mengurangi penggunaan *gadget*.
2. Pemberian Arahan: Orang tua dapat memberikan arahan, pengertian, dan nasehat, serta bermain bersama anak untuk menciptakan kenyamanan tanpa *gadget*. Mengarahkan anak untuk berinteraksi dengan teman sebaya juga penting.
3. Aturan Penggunaan: Orang tua harus menetapkan aturan terkait penggunaan *gadget*, seperti batas waktu dan jenis konten yang boleh diakses, serta tetap mengawasi penggunaan *gadget*.
4. Teladan yang Baik: Orang tua harus menjadi contoh yang baik dengan membatasi penggunaan *gadget* mereka sendiri di depan anak.
5. Kendala: Kendala yang dihadapi termasuk anak yang belum mengerti pencegahan dan kecanduan *gadget* yang membuat mereka gelisah saat dipisahkan dari *gadget*.
6. Dukungan Pihak Lain: Keluarga, terutama ayah, dan pihak sekolah juga berperan dalam mencegah ketergantungan *gadget* dengan memberikan disiplin dan larangan membawa *gadget* ke sekolah.

Upaya lainnya juga dilakukan pihak sekolah dalam mengantisipasi perilaku menyimpang siswa akibat penggunaan *gadget* secara berlebihan yaitu dengan memberikan sosialisasi, himbauan maupun penyuluhan kepada siswa dan wali murid tentang dampak negatif *gadget*. Salah satu bentuk antisipasi sekolah adalah dengan menyelenggarakan kegiatan ekstrakurikuler yang sesuai dengan minat dan bakat siswa. Adapun dari sisi

orangtua bentuk antisipasinya adalah dengan membatasi waktu anak dalam bermain *gadget* di rumah.

## Pembahasan

*Gadget* merupakan teknologi yang paling banyak diminati oleh pendidik maupun siswa, karena praktis dan mudah digunakan. Akan tetapi penggunaan *gadget* saat ini dalam dunia pendidikan masih banyak menuai kontroversi dimana rata-rata sekolah terutama sekolah dasar mempunyai kebijakan yang melarang siswa membawa *gadget* ke sekolah. *Gadget* berkaitan dengan media pembelajaran berbasis ITC dan biasanya terhubung dengan internet. Internet dapat menunjang penggunaan *gadget*. *Gadget* sendiri sangat banyak dampak negatifnya dibandingkan dampak positifnya di kalangan pelajar, khususnya di sekolah dasar yang mana pada masa ini perkembangan anak sangat baiknya dan terkadang perkembangan anak akan dapat terganggu dikarenakan *gadget*, khususnya perkembangan sosial anak. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) melarang keras siswa SD membawa dan menggunakan *gadget* atau gawai seperti *smartphone* (HP) di sekolah. Hal ini bertujuan agar siswa lebih memanfaatkan dunianya bersama teman sebayanya dibandingkan *gadget* di sekolah dasar.

Kebijakan sekolah tentang penggunaan *gadget* sudah sangat jelas dan sudah disosialisasikan kepada siswa maupun pada orang tua atau wali murid. Oleh karena itu pengawasan penggunaan *gadget* perlu dilakukan secara terkoordinasi agar siswa tidak bisa bebas begitu saja menggunakan *gadget* di lingkungan sekolah. Pengawasan penggunaan *gadget* di sekolah dilakukan oleh seluruh warga sekolah, karena hal itu menjadi tanggung jawab bersama. Memang ada beberapa pengecualian penggunaan *gadget* di sekolah, seperti saat libur sekolah namun ada kegiatan hiburan seperti pentas seni maupun kegiatan ekstrakurikuler di hari Sabtu, namun secara umum lingkungan sekolah menjadi tempat yang terlarang untuk menggunakan *gadget* secara sembarangan.

Alasan adanya larangan menggunakan *gadget* secara bebas di lingkungan SDN Jakarta Timur karena berbagai macam faktor, seperti pengaruh negatif yang dihasilkan, bahaya penyalahgunaan *gadget* secara sembarangan, kurangnya kontrol diri siswa karena belum dewasa dan lain-lain. *Gadget* yang dianggap bisa memudahkan segala urusan manusia faktanya juga mempunyai beberapa dampak negatif apabila dipakai ataupun digunakan tidak sesuai dengan yang seharusnya. *Gadget* acapkali disalahgunakan oleh para penggunanya. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan dari dampak positif tersebut menambah wawasan pengetahuan dan informasi, mempermudah komunikasi, melatih kreativitas anak dampak negatif tersebut antara lain: penurunan konsentrasi belajar, suka menyendiri atau pribadi introvert, kecanduan, gangguan kesehatan, gangguan tidur dan obesitas.

Bentuk perilaku negatif yang timbul dalam penyimpangan perilaku antara lain tumbuhnya rasa malas, sikap apatisme terhadap sekitar dan menjadi pelaku bullying karena rasa dendam atau merasa superior. Penyimpangan perilaku sosial dapat terjadi akibat penggunaan *gadget* secara berlebihan pada siswa seperti anak menjadi kurang interaksi sosial karena menjadi lebih senang menyendiri dan terfokus pada handphone, anak meniru hal-hal negatif yang dilihatnya, tumbuhnya sikap apatis siswa terhadap sekitarnya, dan gaya bahasa serta tingkah laku anak yang cenderung kasar.

Adapun upaya yang dilakukan pihak sekolah dalam mengantisipasi perilaku menyimpang siswa akibat penggunaan *gadget* secara berlebihan adalah dengan memberikan sosialisasi, himbauan maupun penyuluhan kepada siswa dan wali murid tentang dampak negatif *gadget*. Salah satu bentuk antisipasi sekolah adalah dengan menyelenggarakan kegiatan ekstrakurikuler yang sesuai dengan minat dan bakat siswa. Adapun dari sisi orangtua bentuk antisipasinya adalah dengan membatasi waktu anak dalam bermain *gadget* di rumah.

## KESIMPULAN

Penggunaan *gadget* di kalangan siswa kelas V di salah satu sekolah dasar Jakarta Timur memiliki dampak signifikan, baik positif maupun negatif. Meskipun *gadget* dapat memudahkan komunikasi dan akses informasi, penggunaannya yang tidak terkontrol dapat menyebabkan penyimpangan perilaku, seperti rasa malas, apatisme terhadap lingkungan sekitar, dan peningkatan kasus bullying. Sekolah telah menerapkan kebijakan yang ketat terkait penggunaan *gadget*, namun tantangan tetap ada dalam hal pengawasan dan pendidikan mengenai penggunaan yang bertanggung jawab. Untuk mengurangi dampak negatif ini, sekolah dan orangtua perlu bekerja sama dalam memberikan edukasi, pengawasan, dan arahan kepada siswa. Sekolah dapat menyelenggarakan kegiatan ekstrakurikuler yang menarik untuk mengalihkan perhatian siswa dari *gadget*, sementara orangtua perlu membatasi waktu penggunaan *gadget* di rumah dan menjadi teladan yang baik. Penerapan aturan yang jelas dan konsisten, serta pemberian sanksi bagi pelanggaran, diharapkan dapat membantu menanamkan disiplin dan tanggung jawab dalam penggunaan *gadget* di kalangan siswa.

## REFERENSI

- Alifiani, H., & Ningsih, Y. (2019). Analisis Penggunaan *Gadget* Terhadap Pola Komunikasi Keluarga. *Faletehan Health Journal*, 6(2).
- Aviva, L., Muhammad, D. H., & Halili, H. R. (2022). Upaya Guru PAI dalam Mengatasi Dampak Negatif Kecanduan *Gadget* Terhadap Siswa SMP Islam Hikmatul Hasanah Kecamatan Tegalsiwalan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(1).
- Hardani, A. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu.
- Hidajat, D., Susilowati, D., & Wulandari, A. (2018). Pengaruh Penggunaan Miniatur Mobil Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 14-22.
- Jayani, D. H. (2021). *databoks*. Dipetik Januari 11, 2024, dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/05/03/tren-siswa-sekolah-menggunakan-internet-semakin-meningkat>
- Kursiwi. (2016). Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Semester V (Lima) Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Skripsi. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Moleong, L. J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Edisi Revisi. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nugroho, R., Artha, I. K., Nusantara, W., Cahyani, A. D., & Pratama, M. Y. (2022). Peran Orang Tua dalam Mengurangi Dampak Negatif Penggunaan *Gadget*. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5425- 5436.
- Pebriana. (2017). Analisis Penggunaan *Gadget* Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(5).
- Rahmandani, F., Tinus, A., & Ibrahim, M. (2018). Analisis Dampak Penggunaan *Gadget* (*Smartphone*) Terhadap Kepribadian dan Karakter (Kekar) Peserta Didik di SMA Negeri 9 Malang. *Jurnal Civic Hukum*, 3(1).
- Sa'adah. (2015). Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Siswa di MAN Cirebon 1 Kabupaten Cirebon. Skripsi. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sitoyo, S., & Sodik, A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media.

- Subagijo, A. (2020). *Diet & Detoks Gadget*. Jakarta: Mizan Media Utama. Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syahrani, M. (2023). *goodstat.id*. Dipetik Januari 11, 2024, dari <https://goodstats.id/article/10-negara-dengan-pengguna-smartphone-terbanyak-di-dunia-indonesia-masuk-daftar-fDv25>.
- Syahudin, D. (2019). Pengaruh *Gadget* Terhadap Pola Interaksi Sosial dan Komunikasi Siswa. *GUNAHUMAS: Jurnal Kehumasan*, 2(1).
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4).