

## PENGARUH GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN SISWA SD

Sulis Windari<sup>1</sup>, Seri Mulia Reski<sup>2</sup>, Yuli Asnita Nasution<sup>3</sup>, Adyanata Lubis<sup>4</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Rokania

e-mail: [Suliswindari2@gmail.com](mailto:Suliswindari2@gmail.com)<sup>1</sup>, [serimuliareski02@gmail.com](mailto:serimuliareski02@gmail.com)<sup>2</sup>, [yuliasnitanasution214@gmail.com](mailto:yuliasnitanasution214@gmail.com)<sup>3</sup>

### Info Artikel

#### Sejarah Artikel

Diterima: 14 Juli 2021

Revisi: 13 September 2021

Disetujui: 15 Desember 2021

Dipublikasikan: 31 Desember 2021

#### Keyword

gadget  
perkembangan psikologi  
fisik, dan sosial

### Abstract

Pada saat ini berkembangnya teknologi banyak sekali yang berpengaruh pada anak salah satunya adalah penggunaan gadget. jika anak sudah kecanduan dan terkena dampak negatif oleh gadget, maka perkembangan anak pun akan terhambat. Hal tersebut menimbulkan bahaya gadget bagi anak. Bermain gadget dapat menimbulkan resiko terhadap kesehatan fisik maupun mental anak. Tentunya disini peran orangtua dan guru perlu diharapkan agar anak tidak terkena dampak negative dari penggunaan gadget. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan pendekatan kualitatif. Tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui pengaruh gadget terhadap perkembangan siswa sekolah dasar. Adapun perkembangan yang dibahas disini adalah perkembangan dari segi psikologi, fisik, dan sosial pada siswa sekolah dasar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan anak, baik dari segi psikologi, fisik, maupun perkembangan sosial. Selain memberikan dampak positif, gadget juga bisa memberikan dampak negative terhadap anak apabila tidak diawasi oleh orang tua maupun guru.

### Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi sudah membawa pengaruh yang besar bagi umat manusia. Teknologi informasi memberikan beberapa kemudahan dalam dunia pekerjaan, komunikasi, tugas sekolah, dan lain sebagainya. Sehingga mewajibkan manusia untuk menggunakan teknologi informasi. Berbagai macam jenis teknologi tidak terhitung jumlahnya dapat dijumpai di zaman modern ini. Salah satu contoh teknologi yang populer di kalangan masyarakat adalah gadget.

Gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah perangkat atau instrument elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi khusus terutama untuk membantu manusia dalam menjalankan aktivitasnya. Beberapa contoh dari gadget adalah laptop, smartphone, iPad, ataupun tablet yang merupakan alat-alat teknologi yang berisi berbagai macam aplikasi dan informasi mengenai semua hal yang ada di dunia ini

Hampir setiap orang sudah memiliki gadget mulai dari anak-anak, remaja, sampai kalangan orang dewasa, dan bahkan hampir setiap orang menghabiskan waktunya hanya untuk bermain gadget. Salah satu contoh gadget yang populer di kalangan masyarakat adalah Handphone. Bahkan anak usia dini pada zaman sekarang sudah diberikan handphone oleh orang tuanya. Tentunya ini bisa mempengaruhi perkembangan anak usia dini (siswa kelas 1-6).

Perkembangan adalah proses menuju kedewasaan. Tahap perubahan yang terjadi pada individu dinilai secara fisik, psikis, sosial dan lainnya. Menurut Monks, dkk perkembangan merupakan suatu proses menuju kesempurnaan yang tidak bisa terulang kembali. Perkembangan diartikan sebagai suatu perubahan yang bersifat tetap dan tidak bisa kembali. Misalnya perkembangan secara fisik, perubahan bentuk dan fungsi psikologis akan berubah sejak anak-



anak dan terus tumbuh ke arah menjadi manusia dewasa. Perkembangan menurut Erik Erikson adalah kebibadian manusia berkembang dalam beberapa tingkatan. Salah satu komponen dari teori Erikson adalah perkembangan persamaan ego. Persamaan ego merupakan perasaan yang berkembang dari interaksi sosial. Perkembangan ego berubah berdasarkan pengalaman, interaksi, sosial, dan informasi baru yang didapatkan.

Menurut badan kesehatan dunia (WHO), anak usia dini adalah anak yang berusia 0-8 tahun. Usia dini adalah masa kritis bagi anak karena di periode inilah otak anak berkembang dengan sangat pesat dan masih bisa berubah sesuai bentuk orang tua hingga faktor lingkungan. Perkembangan anak usia dini dapat digolongkan ke dalam empat kategori, yaitu perkembangan fisik dan motorik, kemampuan berkomunikasi atau berbahasa, kognitif, sosial dan emosi. Keempat aspek ini harus berjalan secara berdampingan, agar perkembangan anak sesuai dengan yang diharapkan.

Perkembangan fisis anak ialah anak belajar bergerak dan menggunakan otot-otot mereka. Ini dapat dipisahkan menjadi keterampilan motorik besar (seperti penggunaan otot untuk berdiri, berjalan, berlari) dan keterampilan motorik kecil yang menggunakan otot untuk makan, menggambar, dan menulis. Perkembangan psikologi merupakan perkembangan dari segi mental, pikiran, dan perilaku. Pada perkembangan ini, anak mulai merasa mandiri dan tidak ingin bergantung kepada orang tua. Perkembangan sosial menurut Farida Mayar (2013), "perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial". Ia mengartikan bahwa perkembangan sosial sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma, moral, dan tradisi: meleburkan diri menjadi satu kesatuan yang saling berkomunikasi dan bekerjasama. Umi Latifa (2017), mengatakan bahwa karakteristik perkembangan seseorang berbeda-beda, tergantung faktor yang mempengaruhi perkembangan seseorang.

Salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan anak ialah faktor sosial, contohnya ialah penggunaan gadget berjenis smartphone, Anak cenderung meniru perilaku anak lain yaitu dengan menyuruh orang tuanya untuk membelikan smartphone. Hal ini ditakutkan akan menimbulkan kecanduan bagi anak apabila terlalu sering dalam menggunakan gadget. Penggunaan gadget secara berlebihan dapat menyebabkan perkembangan fisik, Psikologi, dan sosial pada anak dapat terganggu. Agar hal tersebut tidak terjadi peran orang tua sangat diharapkan dalam membimbing anak dalam menggunakan gadget. Selain orang tua, di sekolah diperlukan peran guru sebagai pendidik yang dapat memberikan arahan dan bimbingan pada anak. Menurut Rukaiyah Proklamasi Hasibuan (2017), mengatakan guru sejatinya seorang pribadi yang harus serba bisa dan serba tau, serta mampu mentransferkan kebiasaan pengetahuan pada muridnya dengan cara yang sesuai dengan perkembangan dan potensi anak didik.

### **Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan pendekatan kualitatif. Sehingga data yang dihasilkan bukan berupa angka-angka melainkan kata-kata yang bersifat deskriptif. Yaitu dengan menganalisis mengenai pengaruh gadget terhadap perkembangan siswa sekolah dasar. Hal tersebut dimaksudkan untuk meninjau pengaruh penggunaan gadget terhadap siswa sekolah dasar.

### **Hasil dan Pembahasan**

Kata gadget sudah tidak asing lagi di telinga kita. Di zaman sekarang ini kehadiran gadget sudah menjadi kebutuhan utama bagi manusia. Secara umum gadget bisa didefinisikan sebagai perangkat elektronik dengan model penggunaan yang praktis dan memiliki fungsi khusus. Penggunaan gadget yang praktis itu karena bisa digunakan tanpa harus tersambung kedalam stop

kontak yang beraliran listrik dan penggunaannya mudah yang bisa dibawa kemana-mana, gadget dikategorikan sebagai perangkat elektronik portable.

Karena fungsinya yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari, contohnya mengakses informasi, sebagai media hiburan, menambah wawasan dan sebagai gaya hidup. Informasi yang didapatkan atau yang diakses melalui gadget ini dapat mempermudah kita untuk melakukan suatu atau berbagai aktivitas. Kita bisa meng-update informasi-informasi terbaru yang terjadi saat ini bahkan kita juga dapat mengetahui informasi-informasi terdahulu.

Menurut Derry (2014), gadget merupakan sebuah perangkat atau instrument elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis untuk membantu pekerjaan manusia. Gadget bisa mempermudah kita untuk mengakses segala informasi yang ada di dunia ini. Gadget sebagai perangkat alat elektronik kecil yang memiliki banyak fungsi bagi penggunaannya sehingga dinilai lebih memudahkan Garini (dalam Rohman 2017). Jadi gadget adalah salah satu benda yang diciptakan dengan tujuan untuk membantu segala sesuatu menjadi mudah dan praktis dibandingkan teknologi-teknologi sebelumnya.

Penggunaan gadget tidak hanya kalangan dewasa tetapi juga sudah beredar kalangan anak usia dini. Terlebih di zaman sekarang ini (covid19) anak-anak diwajibkan menggunakan media sosial untuk melakukan proses belajar dan mengajar. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Rideuot didapatkan hasil bahwa terdapat anak usia 2 sampai 4 tahun telah menghabiskan waktunya didepan layar selama 1 jam 58 menit per hari. Dan anak usia 5 hingga 8 tahun menghabiskan waktu didepan layar selama 2 jam 21 menit setiap harinya. Dengan lamanya waktu penggunaan gadget yang dilakukan anak ditakutkan akan menyebabkan kecanduan dalam bermain gadget. Kecanduan gadget pada anak dapat dilihat dari beberapa tanda seperti tidak mau merespon panggilan baik dari orangtua maupun orang lain, dan apabila anak tersebut sudah masuk tahap sekolah nilai akademisnya akan menurun.

Selain itu, Perkembangan anak bisa terganggu terutama dari segi fisik, psikologi dan sosial. Dapat dikatakan Perkembangan fisik ialah meningkatnya pertumbuhan tubuh baik berat badan maupun tinggi badan serta kekuatannya. Perkembangan fisik merupakan dasar bagi perkembangan berikutnya. Menurut penelitian yang kami lakukan terhadap perkembangan fisik siswa sekolah dasar, anak yang sering bermain gadget memiliki perkembangan fisik yang sangat berbeda dibandingkan dengan anak yang tidak terlalu sering bermain gadget. Adapun perkembangan fisik yang tampak pada anak ialah perkembangan otak akan terganggu, mata pada anak menjadi merah karena tingakt radiasi yang tinggi. Selain itu anak cenderung malas bergerak, ini tentunya dapat mengganggu perkembangan otot pada anak. Berat badan juga akan bertambah sehingga menyebabkan kegemukan pada anak.

Psikologi ialah perkembangan dari segi mental, pikiran, dan perilaku. Perkembangan psikologi meliputi aspek perkembangan emosi dan moral. Akibat terlalu sering bermain gadget, emosi pada anak akan meningkat, yang mengakibatkan anak menjadi lebih mudah marah, selain itu anak cenderung meniru tingkah laku yang ia lihat ketika bermain gadget. Selain perkembangan emosi ada juga Perkembangan moral yang dapat mengganggu perkembangan anak. Ini bisa dilihat dari perilaku anak yang kurang disiplin dalam melakukan segala hal. Contohnya anak sering menunda kegiatan belajar yang seharusnya anak sudah memasuki waktu untuk belajar. selain kedisiplinan, selain itu anak akan menjadi malas sehingga meninggalkan kewajibannya untuk beribadah.

Perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Iswanto dan Onibala (dalam Yusmi Warysiah 2015), mendefinisikan anak yang sering menggunakan gadget sering kali lupa dengan lingkungan sekitarnya, mereka lebih memilih bermain menggunakan gadget dari pada bermain bersama teman-teman dilingkungan sekitar tempat tinggalnya. Jadi dampak gadget terhadap perkembangan sosial, anak lebih suka menyendiri

dibandingkan bermain dengan teman sebayang. Dampak lainnya ialah terganggunya proses belajar, karena anak membutuhkan hubungan yang baik seperti interaksi pada teman dan gurunya.

Pengaruh gadget ternyata sangat membahayakan perkembangan anak usia dini. Penggunaan gadget secara berlebihan akan menyebabkan kecanduan pada anak dalam bermain gadget, agar hal tersebut tidak terjadi, tentunya peran orang tua sangat diharapkan untuk membimbing anak selama dalam menggunakan gadget. menurut Fadilah (dalam Yusmi warisyah 2015), hal-hal yang harus dilakukan orang tua adalah (1) mendampingi anak (2) membuat kesepakatan waktu dalam menggunakan gadget (3) membuat kesepakatan dalam membuka fitur-fitur yang akan dibuka (4) modelling yang baik dari orang tua (5) orang tua dapat menaruh gadget dengan baik (6) mengajak anak untuk belajar bersama. Selain orang tua peran guru juga sangat diharapkan dalam memberikan bimbingan dan arahan terhadap siswa agar siswa tidak terkena pengaruh atau dampak dari penggunaan gadget.

### Simpulan

Penggunaan gadget secara berlebihan ternyata membawa pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan siswa sekolah dasar. Terutama dalam perkembangan fisik, psikologi, dan sosial anak. Dalam perkembangan fisik, otak, mata, serta otot-otot anak akan terganggu perkembangannya. Pada perkembangan psikologi anak akan menjadi mudah marah, tidak disiplin, dan suka meniru tingkah laku yang ia lihat ketika bermain gadget. Terakhir pada perkembangan sosial, anak lebih suka menyendiri dibandingkan bermain dengan teman-temannya. Agar hal tersebut tidak terjadi peran orang tua dan guru sangat diharapkan dalam memberikan arahan dan bimbingan terhadap anak. Selama menggunakan gadget, anak perlu didampingi dan diawasi agar pengaruh gadget terhadap anak bisa dihindari.

### Daftar Pustaka

- Aisyah, A., & Hendrizal. (2018). Pengaruh penggunaan gadget terhadap kehidupan sosial para siswa. *Jurnal PPKN & Hukum*, 13, 64-76.
- Eka, D., Arifuddin, A., & Ardias, B. (2020). Dampak negatif penggunaan gadget berdasarkan aspek perkembangan anak. *Jurnal Perempuan dan Anak*, 4, 1-22.
- Faiz, N. (2018). Pengaruh intensitas anak mengakses gadget dan tingkat kontrol orang tua anak terhadap interaksi sosial anak SD kelas tinggi di SD 1 Pasuruhan Kidul Kudus Jawa Tengah. *Jurnal Elementary School*, 5, 138-148.
- Farhan, A, S. (2020). Dampak penggunaan gawai terhadap pembelajaran siswa SD. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2, 49-54.
- Fatma, K., Neviyarni, S., & Irda, P. (2020). Fase dan tugas perkembangan anak sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7, 51-59.
- Fatmaridha, S. (2019). Perkembangan anak-anak selama masa sekolah dasar (6-7 tahun). *Jurnal Kependidikan*, 8, 89-100.
- Junierissa, M. (2018). Pengaruh penggunaan gadget dalam kehidupan. *Jurnal Kopasta*, 5, 55-64.
- Layyinatus, S., Eka, S, S., & Joko, S. (2019). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan psikologi pada anak sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3, 527-533.

- 
- Luluk, A. (2022). Peran orang tua dalam pemanfaatan teknologi digital pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6, 82-96.
- Milana, A, S. (2019). Pengaruh gadget terhadap perkembangan anak. *Jurnal Menagement System*, 15, 125-144.
- Murni. (2017). Perkembangan fisik, kognitif, dan psikososial pada masa kanak-kanak awal 2-6 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 3, 19-33.
- Niswah, M., Asri, M, A., & Supriyanto. (2020). Gambaran peran orang tua terhadap perilaku anak usia 10-12 tahun dalam penggunaan gadget di SDN Kayu Manis 2 kota Bogor tahun 2019. *Jurnal Mahasiswa Kesehatan Masyarakat*, 3, 64-71.
- Nita, M, R., Ika, A, P., & Muhammad, N, A. (2021). Dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak usia sekolah dasar. *Jurnal Educatio*, 7, 1236-1241.
- Nur, W, A., Agus, M., & Sri, H. (2021). Bijaksana dalam penggunaan gadget : sekolah orangtua dan pendampingan siswa. *Journal Of Community Empowerment*, 1, 1-10.
- Putri, M., & Lili, D, P. (2021). Waspadai dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini. *Cendekiawan Ilmiah PLS*, 6, 58-66.
- Putri, S, M., & Triana, L. (2021). Pengaruh gadget terhadap perkembangan sosial anak sekolah dasar. *Journal Of Education, Psychology and Counseling*, 3, 219-225.
- Rio, A, P., Zainal, M., & Wiwin, N, S. (2020). Pengaruh pemakaian gadget terhadap perilaku sosial siswa di sekolah dasar negeri Taal 01 kecamatan Tapen kab. Bondowoso. *Jurnal Keperawatan Profesional*, 8.
- Tesa, A., & Irwansyah. (2018). Pendampingan orang tua pada anak usia dini dalam penggunaan teknologi digital. *Journal Of Language, Literature, Culture, and Education*, 14, 65-78.
- Yohana, R, U. (2021). Pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial siswa sekolah dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5, 276-284.
- Yummi, A., & Frahasini. (2018). Dampak penggunaan gadget bagi perkembangan sosial anak sekolah dasar. *Education Review and Research*, 1, 86-91.