

DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA KEMAMPUAN INTERAKSI SOSIAL SISWA SEKOLAH DASARMursyidah¹, Arri Handayani², Dini Rakhmawati³^{1,2,3}Universitas PGRI SemarangEmail: unikmursyidah@gmail.com¹, arrihandayani@upgris.ac.id²,
dinirakhmawati@upgris.ac.id³

Abstrak: Kajian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dampak penggunaan gadget pada kemampuan interaksi sosial siswa sekolah dasar. Masalah utama dalam penulisan artikel ini adalah kurangnya pengawasan dan pengarahan dari orangtua mengenai penggunaan gadget dikalangan siswa sekolah dasar. Penggunaan gadget yang terlalu lama tanpa dibatasi waktunya. Guru membiarkan siswa membawa gadget ke sekolah tanpa ada teguran. Guru dan orang tua kurang berkomunikasi dengan siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam penulisan artikel ini adalah kajian literatur dari tahun 2014 sampai 2022. Hasil kajian literatur yang dilakukan, menunjukkan bahwa terdapat dua dampak penggunaan gadget pada kemampuan interaksi sosial siswa sekolah dasar, yaitu positif dan negatif. Dampak positif antara lain; Siswa bisa berinteraksi dengan teman dimanapun berada, Siswa bisa belajar secara online, mempermudah komunikasi, meningkatkan pengetahuan, dapat mencari informasi dari mana saja, perluas jaringan pertemanan, meningkatkan kreativitas anak. Dampak negatif adalah; individualis, perkembangan interaksi sosial siswa menurun dan lebih tertutup, kecanduan game online, kurang aktif dalam bersosialisasi. Upaya dalam mengatasi dampak negatif penggunaan gadget yaitu orang tua perlu memiliki pemahaman tentang gadget, memberi arahan, memberi nasehat kepada anak, membatasi anak dalam penggunaan gadget. Guru membantu siswa menemukan hobi selain bermain gadget. Guru dan orang tua Mengajak anak untuk aktivitas fisik dan sosial serta berkomunikasi.

Kata Kunci: Gadget, Interaksi Sosial, Sekolah Dasar.

***Abstract:** This study aims to identify the impact of gadget use on primary school students' social interaction skills. The main problem in writing this article is the lack of supervision and direction from parents regarding the use of gadgets among elementary school students. The use of gadgets for too long without being limited in time. Teachers allow students to bring gadgets to school without any warning. Teachers and parents lack communication with primary school students. The method used in writing this article is a literature review from 2014 to 2022. The results of the literature review conducted, show that there are two impacts of gadget use on the social interaction skills of elementary school students, namely positive and negative. Positive impacts include; Students can interact with friends wherever they are, Students can learn online, facilitate communication, increase knowledge, can find information from anywhere, expand friendship networks, increase children's creativity. The negative impacts are; individualism, the development of students' social interaction decreases and is*

more closed, addicted to online games, less active in socialising. Efforts in overcoming the negative impact of gadget use are parents need to have an understanding of gadgets, give direction, give advice to children, limit children in using gadgets. Teachers help students find hobbies other than playing gadgets. Teachers and parents Encourage children to do physical and social activities.

Keywords: *Gadgets, Social Interaction, Elementary School.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin pesat, khususnya dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi, telah membawa perubahan signifikan dalam kehidupan masyarakat. Salah satu bentuk kemajuan teknologi tersebut adalah kehadiran gadget, seperti smartphone, tablet, dan perangkat sejenisnya. Gadget telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk bagi anak-anak usia sekolah dasar. Novitasari (2016) mengemukakan bahwa media komunikasi memungkinkan seseorang melakukan interaksi sosial, terutama kontak sosial dan komunikasi satu sama lain, namun hal ini tidak sulit dan seseorang dapat berinteraksi satu sama lain hanya dengan menggunakan gadget.

Gadget merupakan wujud nyata perkembangan teknologi di era saat ini mempengaruhi pola pikir dan perilaku manusia (Putri Hana Pebriana, 2017). Gadget mempunyai banyak manfaat jika digunakan secara bijak sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya, namun selama anak menggunakan gadget hendaknya diawasi oleh orang tua. (Marpaun, 2018). Peralatan yang termasuk didalam gadget tidak terbatas pada fungsi normal. Gadget dapat digunakan sebagai perlengkapan bisnis, penyimpanan berbagai jenis data, perlengkapan musik atau hiburan, alat informasi, bahkan alat dokumentasi (Rosiyani & Muthmainnah, 2018; Syahyudin, 2019). Widyawati dkk.(2014) menyatakan bahwa gadget adalah barang canggih yang dibuat dengan aplikasi berbeda dan dapat menyediakan berbagai berita media, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan.

Penggunaan gadget yang semakin meluas di kalangan anak-anak menimbulkan kekhawatiran banyak pihak, khususnya terkait dampaknya terhadap kemampuan interaksi sosial mereka. Interaksi sosial merupakan aspek penting dalam perkembangan anak, terutama dalam membentuk keterampilan sosial, empati, dan kemampuan berkomunikasi dengan orang lain. Oleh karena itu, interaksi sosial secara umum dapat diartikan sebagai hubungan-hubungan yang terjadi dalam sekelompok individu yang saling berhubungan baik dalam komunikasi maupun dalam pelaksanaan perilaku sosial.

Gejala-gejala tersebut sangat mengkhawatirkan pada usia sekolah dasar, namun anak pada usia sekolah dasar masih dalam tahap perkembangan, sangat ingin tahu dan akan aktif mengeksplorasi hal-hal modern. Gadget berbahaya bagi tumbuh kembang anak. Salah satunya adalah kecanduan game online (Putri, 2018). Ketika anak menjadi kecanduan bermain game di Internet, maka anak tersebut membutuhkan uang jajan untuk membeli paket data Internet dan mengisi ulang aplikasi game online. Anak-anak terlalu fokus pada permainan sehingga mengabaikan instruksi orang tuanya. Ketika orang tua membutuhkan pertolongan, anak diam, tidak merespon. Mereka tidak lagi memperdulikan sisi kanan dan kirinya. Selain itu gadget sangat mempengaruhi perkembangan interaksi sosial siswa dengan teman-teman yang lainnya.

Kemajuan teknologi gadget seharusnya dapat dimanfaatkan sebagai sarana pendukung proses belajar dan perkembangan anak, termasuk dalam mengembangkan kemampuan interaksi sosial mereka. Adanya berbagai aplikasi edukasi dan game interaktif diharapkan dapat memfasilitasi anak-anak untuk berinteraksi dengan teman sebaya dan lingkungan sekitarnya. Kata interaksi secara umum dapat diartikan saling berhubungan atau responsif dan terjadi antara dua individu atau lebih. Sebaliknya, mengacu pada masyarakat. Secara umum interaksi sosial dapat diartikan sebagai hubungan yang terjadi dalam sekelompok individu yang saling terhubung baik dalam berkomunikasi maupun dalam melakukan perilaku sosial (Pebriana, 2017).

Interaksi sosial adalah hubungan antar individu atau antara individu dan kelompok yang di dalamnya seseorang mempunyai pengaruh mengubah atau memperbaiki perilaku orang lain atau sebaliknya sehingga tercipta hubungan timbal balik (Akbari, 2019).

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan justru berdampak negatif pada kemampuan interaksi sosial siswa sekolah dasar. Beberapa gejala yang sering muncul adalah anak-anak menjadi kurang responsif terhadap lingkungan sekitar, lebih memilih bermain gadget daripada berinteraksi dengan teman sebaya, dan mengalami kesulitan dalam mengekspresikan emosi dan berempati dalam situasi sosial. Nurrachmawati (2014) menambahkan bahwa gadget, tablet atau smartphone tidak hanya berisi aplikasi tentang pembelajaran mengenal huruf atau gambar, tetapi terdapat aplikasi hiburan. Seperti sosial media, video, gambar, video game. Pada kenyataannya anak-anak akan lebih sering menggunakan gadget untuk bermain game dari pada untuk belajar atau bermain di luar rumah dengan teman-teman seusianya.

Masalah utama yang dihadapi adalah kurangnya pengawasan dan pengarahan dari orangtua serta pihak sekolah kurang mengontrol penggunaan gadget oleh anak-anak khususnya siswa sekolah dasar. Penggunaan gadget yang terlalu lama tanpa dibatasi waktunya. Orang tua tidak memberikan contoh yang baik dalam penggunaan gadget dirumah. Guru membiarkan siswa membawa gadget ke sekolah tanpa ada teguran. Guru dan orang tua kurang berkomunikasi dengan siswa sekolah dasar.

Dalam karya inovasi ini, penulis menawarkan sebuah solusi berupa program pelatihan bagi orangtua dan guru terkait penggunaan gadget yang sehat dan bijak untuk anak-anak siswa sekolah dasar, siswa dilarang membawa gadget ke sekolah kecuali jika diperlukan. Batasi waktu penggunaan gadget oleh anak. Orang tua Memberi contoh perilaku positif dalam penggunaan gadget di rumah. Guru membantu siswa sekolah dasar menemukan hobi selain bermain gadget. Guru dan orang tua Mengajak untuk aktivitas fisik dan sosial serta berkomunikasi agar tercipta suasana hubungan interaksi sosial yang harmonis. Sebagai orang tua, sebaiknya putra atau putri bisa dikendalikan saat menggunakan gadget. Menurut (Ariston et al., 2018), sangat penting bagi ayah dan ibu untuk mengawasi dan mengontrol anaknya sebagai orang tua. Gadget dapat menyebabkan konsumsi berlebihan, sehingga orang tua dan ibu harus menetapkan batasan yang jelas dalam penggunaan gadget pada anak.

Anak usia sekolah dasar adalah anak yang berumur antara 6 sampai 12 tahun yang mempunyai ciri pertumbuhan dan masih dalam tahap pembelajar sangat dini dan aktif. Pada siklus hidup, masa kanak-kanak merupakan tahap dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang menentukan masa depannya. Pada masa ini, anak bukan hanya merupakan makhluk penting, namun pada hakikatnya juga membutuhkan perhatian dan kasih sayang dari orang tua dan keluarganya agar hak dan kebutuhannya terpenuhi sepenuhnya (Novitasari, 2019). Masa ketika anak mulai bertanggung jawab atas tindakannya sendiri terhadap orang tua, teman sebaya. Usia sekolah merupakan masa dimana anak memperoleh pengetahuan dasar dan memperoleh keterampilan khusus agar berhasil beradaptasi dalam kehidupan dewasa (Diyantini et al., 2015).

Oleh karena itu, memahami dampak penggunaan gadget pada kemampuan interaksi sosial siswa sekolah dasar menjadi penting untuk dilakukan. Kajian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai hubungan antara penggunaan gadget dan kemampuan interaksi sosial anak, serta memberikan rekomendasi yang tepat bagi orangtua, guru, dan pihak terkait dalam mengatasi masalah ini.

Berdasarkan uraian diatas, maka dilakukan kajian untuk mengidentifikasi dampak penggunaan gadget pada kemampuan interaksi sosial siswa sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penulisan artikel ini adalah kajian literatur dari tahun 2014 sampai 2022. Menurut (Marzali, 2017), kajian literatur adalah pencarian literatur dengan membaca berbagai sumber buku, majalah, dan terbitan lain yang berkaitan dengan pokok bahasan penulisan, sehingga menghasilkan suatu karya tulis. Menurut (Melfianora, 2017), kajian kepustakaan merupakan kata lain dari kajian sastra, kajian teori, berarti penelusuran literatur, atau penelusuran menggunakan karya, termasuk hasil artikel penelitian, baik terbitan maupun tidak. Sumber data yang dibutuhkan dari kajian ini tidak harus ke lapangan tetapi memanfaatkan study kepustakaan, mencari jurnal, buku, dan informasi dari sumber lain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil kajian yang dilakukan Muhammad Iqbal Ulil Amri. (2020) menyatakan bahwa penggunaan gadget pada siswa sekolah dasar menimbulkan dua dampak yaitu dampak positif adalah anak bisa berinteraksi dengan teman dimanapun berada, bisa belajar online disituasi pandemi Covid-19, sedangkan dampak negatif anak lebih sering bermain gadget daripada bermain dengan teman lingkungan sekitar sehingga menjadi anak individualis.

Rini Budiwati. (2022) menunjukkan bahwa penggunaan gadget berdampak kepada setiap orang, baik orang tua, anak usia sekolah dasar, sampai anak usia dini, sehingga dapat mempengaruhi mind set dan perilaku mereka. Hal ini disebabkan karena penggunaan gadget secara berlebihan. Pada anak usia sekolah dasar akan kehabisan waktu bermain bersama teman-temannya. Karena pengaruh gadget, mereka lebih suka memainkan gadget mereka, terlebih untuk anak yang kecanduan game online. Hubungan sosial anak-anak akan cenderung menurun akibat gadget.

Nita Monita Rini. (2021) hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget mempunyai dampak negatif dan Positif. Dampak negatif yaitu anak akan kurang aktif dalam bersosialisasi maupun kurang aktif secara fisik. Dampak positif yaitu mempermudah komunikasi, media hiburan anak, meningkatkan kenyamanan dalam belajar, meningkatkan pengetahuan.

Fakta yang diperoleh dari data diatas menunjukkan bahwa dampak penggunaan gadget pada kemampuan interaksi sosial siswa sekolah dasar ada dua yaitu positif dan negatif. Dampak

positif antara lain anak bisa berinteraksi dengan teman dimanapun berada, bisa belajar online, mempermudah komunikasi, media hiburan anak, meningkatkan kenyamanan dalam belajar, meningkatkan pengetahuan. Sedangkan dampak negatif antara lain anak lebih sering bermain gadget daripada bermain dengan teman lingkungan sekitar sehingga menjadi anak individualis. Hubungan interaksi sosial anak-anak akan cenderung menurun akibat gadget. Anak akan kurang aktif dalam bersosialisasi maupun kurang aktif secara fisik.

Faktor yang mempengaruhi interaksi sosial menurut Miraningsih (2013) adalah: imitasi yaitu tiruan atau peniruan. Imitasi merupakan salah satu proses yang penting dalam interaksi sosial. Imitasi dalam hal ini diartikan sebagai suatu kegiatan dimana seseorang akan meniru oranglain yang disukai atau yang dapat dijadikan contoh olehnya baik dalam hal tampilan fisik maupun tingkah laku. Misalnya seseorang dapat meniru dari cara berpakaian, gaya rambut, cara bicara, cara bertingkah laku dan hal lain yang menarik lainnya. Imitasi ini memiliki pengaruh yang baik apabila hal yang ditiru adalah hal-hal yang baik, namun imitasi juga dapat memiliki pengaruh yang buruk apabila hal yang ditiru dapat membuat seseorang melakukan hal-hal yang melanggar norma. Sugesti dikenal sebagai tindakan yang dapat mempengaruhi diri sendiri maupun orang lain. Sugesti dalam pengertian ini yang dimaksud adalah pengaruh psikis, baik yang datang dari dirinya sendiri (autosugesti) maupun dari orang lain (hetero-sugesti). Sugesti merupakan pandangan atau sikap seseorang yang kemudian diterima dan juga diikuti oleh orang lain. Identifikasi yaitu meniru pihak lain. Namun yang membedakan identifikasi ini lebih mendalam daripada imitasi. Identifikasi adalah perilaku meniru hingga pada tingkah laku dan cara berfikir seseorang agar sama persis dengan yang ditiru. Misalnya seorang anak yang meniru ibunya. Dalam proses identifikasi ini turut membentuk kepribadian seseorang. Identifikasi dapat terjadi secara sengaja maupun tidak disengaja. Dalam proses identifikasi seseorang akan terkesan meniru dan tidak memiliki cara berfikir sendiri, namun proses identifikasi ini pada akhirnya akan membentuk kepribadian seseorang, tentunya tidak berlangsung secara instan, namun melalui beberapa tahapan terlebih dahulu. Simpati adalah perasaan tertariknya orang satu terhadap yang lain. Simpati timbul tidak atas dasar logis rasional, melainkan berdasarkan penilaian perasaan (Miraningsih, 2013). Proses simpati dapat berkembang apabila ada sikap saling pengertian diantara pihakpihak yang bersangkutan. Simpati dapat disampaikan ketika suasana gembira maupun sedih.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan beberapa studi literatur dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget di kalangan siswa sekolah dasar dapat memberikan dampak positif dan negatif. Dampak positif penggunaan gadget adalah: Siswa bisa berinteraksi dengan teman dimanapun berada, Siswa bisa belajar secara online, Mempermudah komunikasi, media hiburan anak, meningkatkan kenyamanan dalam belajar, meningkatkan pengetahuan, dapat mencari informasi dari mana saja, Perluas jaringan pertemanan, Meningkatkan kreativitas anak. Dampak negatif penggunaan gadget adalah : anak menjadi individualis, perkembangan interaksi sosial siswa menurun dan lebih tertutup, kecanduan game online, konsentrasi menurun, dapat menyebabkan kerusakan mata.

Saran

Maka dari itu berkaitan dengan penggunaan gadget pada kemampuan interaksi sosial siswa sekolah dasar disarankan: dalam penggunaan gadget di rumah orang tua diharapkan untuk mendampingi anak, disekolah guru mendampingi siswa ketika menggunakan gadget dalam menyampaikan materi pembelajaran, penggunaan gadget jangan berlebihan atau terlalu lama karena akan merusak kesehatan anak, orang tua seharusnya membatasi penggunaan gadget.

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, M. I. U., 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(2), 13-23.
- Ariston, Y., & Frahasini, F. (2018). Dampak penggunaan gadget bagi perkembangan sosial anak sekolah dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 1(2), 86-91.
- Budiwati, R., Wulandari, M. D., & Darsinah, D. (2022). Pengaruh Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(13).
- DS, Y. N., & Nurhabibah, S. (2020). Dampak Penggunaan Gadget Pada Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *BUANA ILMU*, 5(1), 92-105.
- Hermawan, A. (2021). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Kemampuan Interaksi Sosial Pada Siswa Di Sekolah Dasar. *MAHESA: Malahayati Health Student Journal*, 1(1), 53- 62
- Sauri, S., Sulastri, A., Hakim, A. R., & Sururuddin, M. (2022). Dampak Penggunaan

- Gadget Terhadap Perkembangan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 1167-1173.
- Kharisma, N. L. (2018). *Penggunaan Gadget pada Anak Usia Pendidikan Dasar dalam Meningkatkan Interaksi Sosial (Studi Kasus di SDN 1 Karang Balong Ponorogo)* (Doctoral dissertation, IAIN PONOROGO).
- Kartikaningrum, D. M., Handayani, A., & Rakhmawati, D. (2023). PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP POLA INTERAKSI SOSIAL SISWA DI SEKOLAH DASAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 6722-6731.
- Kusuma, R. W., Al Fath, A. M., & Burhanuddin, A. (2022). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa pada Pembelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 1 Jatigunung. *Scholarly Journal of Elementary School*, 2(2), 121-127.
- Rini, N. M., Pratiwi, I. A., & Ahsin, M. N. (2021). Dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak usia sekolah dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 7(3), 1236-1241.
- Sauri, S., Sulastri, A., Hakim, A. R., & Sururuddin, M. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 1167-1173.
- Sianturi, Y. R. (2021). Pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1), 276-284.
- Syahyudin, D. (2019). Pengaruh gadget terhadap pola interaksi sosial dan komunikasi siswa. *Gunahumas*, 2(1), 272-282.
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan psikologi pada anak sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 527-533