



PROSIDING SEMINAR PSIKOLOGI PENDIDIKAN KE-1
ASOSIASI PSIKOLOGI PENDIDIKAN INDONESIA
(APPI) WILAYAH JAWA BARAT

Volume 1, Juni 2024, 93-96

Pengaruh Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Sekolah Dasar

Tika Nur Islah Holifah¹, Zalzabilla Karina Indriani², Novianti Putri³, Metasya Nurlatifah⁴,
Andi Rezky Dwi Amelia Darmika⁵, Ratus Ismawati⁶, Pipih Muhopilah⁷

^{1,2,3,4,5,6,7}Program Studi Psikologi, Universitas YPIB Majalengka, Indonesia

E-mail: ¹tikanurislahholifah@universitasyipib.ac.id, ²zalzabillalkarinaindriani@universitasyipib.ac.id, ³noviantiputri@universitasyipib.ac.id, ⁴metasyanurlatifah@universitasyipib.ac.id,
⁵andirezkydwiameliadarmika@universitasyipib.ac.id, ⁶ratusismawati@universitasyipib.ac.id,
⁷pipihmuhopilah@universitasyipib.ac.id

Riwayat Artikel: Diajukan: 15 Mei, 2024 Diterima: 13 Juni, 2024 Dipublikasikan: 29 Juni, 2024

Keywords:

Influence of Gadgets;
Early childhood;
Primary school children;

Abstract:

In the era of globalization, the rapid development of science and technology, especially communication science (IPTEK), has brought major changes, including the use of gadgets by elementary school students. *gadget* is a term of English origin that refers to a small electronic device with a special function and the purpose of downloading the latest information with various technologies and the latest features to make human life more practical. The aim of this research is to determine the factors that influence the use of gadgets in elementary school students and their impact on their development. The methodology used in this research is based on a systematic review using a meta-ethnographic approach examining 14 articles published between 2019 and 2024. The results of the analysis show that the use of gadgets in elementary school children influences various aspects of development. Covers personality, psychology, emotions, and morality. Children who frequently use devices tend to have individualistic behavior, dependency, and poor social interaction skills. Apart from that, the use of gadgets also influences children's emotional and moral development, for example through the emergence of oppositional behavior, anger, imitation of negative behavior, and so on. The main factor that influences *gadget* use is the child's internal factors. Family parenting patterns, environmental influences, and social media. Technological developments bring many conveniences in the era of globalization. If used correctly, technology can support learning, make students' understanding of learning more effective, help children organize their learning strategies, and improve children's right brain skills.

Kata Kunci

Pengaruh *Gadget*;
Anak usia dini;
Anak sekolah dasar;

Abstract:

Di era globalisasi, pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya ilmu komunikasi (IPTEK) telah membawa perubahan besar, termasuk penggunaan *gadget* oleh siswa sekolah dasar. *gadget* adalah istilah asal bahasa Inggris yang mengacu pada perangkat elektronik kecil dengan fungsi khusus dan tujuan untuk mengunduh informasi terkini dengan berbagai teknologi dan fitur terkini untuk menjadikan kehidupan manusia lebih praktis. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan *gadget* pada siswa sekolah dasar dan dampaknya terhadap perkembangannya. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini didasarkan pada tinjauan sistematis menggunakan pendekatan meta-etnografi yang meneliti 14 artikel yang diterbitkan antara tahun 2019 hingga 2024. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* pada anak sekolah dasar mempengaruhi berbagai aspek perkembangan. Meliputi kepribadian,

psikologi, emosi, dan moralitas. Anak-anak yang sering menggunakan gawai cenderung memiliki perilaku individualistis, ketergantungan, dan kemampuan interaksi sosial yang buruk. Selain itu, penggunaan *gadget* juga mempengaruhi perkembangan emosi dan moral anak, misalnya melalui munculnya perilaku menentang, marah, meniru perilaku negatif, dan lain-lain. Faktor utama yang mempengaruhi penggunaan *gadget* adalah faktor internal anak. Pola pengasuhan keluarga, pengaruh lingkungan, dan media sosial. Perkembangan teknologi membawa banyak kemudahan di era globalisasi. Jika digunakan dengan benar, teknologi dapat menunjang pembelajaran, membuat pemahaman belajar siswa menjadi lebih efektif, membantu anak mengatur strategi belajarnya, dan meningkatkan keterampilan otak kanan anak.

Pendahuluan

Seiring berjalannya globalisasi, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) mengalami kemajuan yang pesat khususnya di bidang komunikasi. Awalnya komunikasi hanya terjadi melalui surat dan telepon rumah, namun kini komunikasi telah meluas hingga mencakup perangkat seperti telepon seluler, laptop, tablet PC, dan iPad. Teknologi diciptakan untuk memudahkan pengembangan sumber daya manusia. Saat ini, berbagai jenis teknologi mudah ditemukan, dengan harga yang berbeda-beda tergantung kemampuan finansial penggunanya.

Gadget merupakan salah satu contoh produk teknologi yang sangat populer, canggih dan modern yang diproduksi dengan menggunakan berbagai aplikasi yang menyediakan berbagai media data dan informasi, jejaring sosial, hobi bahkan hiburan (Marpaung, 2018). *Gadget* merupakan perangkat elektronik yang diperbarui setiap hari dan membuat kehidupan manusia semakin nyaman (Mayeti & Sunita, 2018). *Gadget* juga erat kaitannya dengan pendidikan. Karena dengan semakin majunya *gadget*, masyarakat semakin mudah dalam mencari informasi dan ilmu pengetahuan, bahkan pelajar pun sudah terbiasa menggunakan *gadget* (Galingging dkk, 2022). Siswa SD adalah anak yang berumur antara 6 sampai 12 tahun (Ausrianti, & Andayani, 2024). Dikatakan bahwa anak-anak memasuki masa kanak-kanak pertengahan antara usia 5 dan 10 tahun. Anak mengalami perkembangan dan pertumbuhan psikologis dan kognitif pada periode ini (Arimurti, 2016). Menurut United Nations Scientific and Cultural Organization (UNESCO, 2022), data jumlah anak usia sekolah di dunia berjumlah 618 juta jiwa atau setara dengan 8,2% dari jumlah penduduk dunia. Sedangkan menurut Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemdikbud, 2022), jumlah siswa usia sekolah di Indonesia sebanyak 25,49 juta orang atau 56,26 juta orang, tergantung pada tingkat pendidikan, dan jumlah siswanya sebanyak 45 orang. 3 juta orang (Ausrianti, & Andayani, 2024). *Gadget* memberikan dampak positif bagi anak dengan membantu mengatur kecepatan bermain, mengembangkan strategi permainan, dan meningkatkan kemampuan otak kanan.

Namun *gadget* tidak hanya memberikan manfaat tetapi juga dampak negatif, karena penggunaan *gadget* yang berlebihan berdampak negatif terhadap pola perilaku siswa sehari-hari (Alifiani et al, 2019; Boiliu, 2020). Siswa yang suka bermain *gadget* lupa waktu (Iswidharmajaya, 2014) dan juga kurang konsentrasi saat belajar (Harsela & Qalbi, 2020; Saputri & Pambudi, 2018). Menurut Syfa et al. (2019) dan Kurniawan (2020), penelitian menunjukkan bahwa anak yang menggunakan *gadget* lebih cenderung mudah tersinggung, tidak patuh, meniru perilaku pada *gadget*, dan berbicara sendiri pada *gadget* yang ditemukan. Oleh karena itu, beberapa anak merasa lebih nyaman dan menyenangkan bermain dengan perangkat tersebut. Mereka mengibaratkan bermain bersama teman di rumah (Novitasari & Khotimah, 2016). Penggunaan *gadget* tersebut dapat mempengaruhi perilaku sosial siswa terhadap guru dan teman sebaya di lingkungan sekolah. Oleh karena itu, orang tua mempunyai peran penting dalam mengajari anaknya bermain gawai, terutama saat berada di rumah (Fatmala dkk, 2021; Yulianingsih dkk, 2020). Hikmaturrahmah (2018) dalam penelitiannya menemukan bahwa ada dampak positif dan negatif terhadap perilaku siswa dalam menggunakan *gadget*.

Metode Penelitian

1. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian tinjauan sistematis dengan menggunakan metode kualitatif dengan menggunakan metode metasintesis. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan meta-etnografi, yaitu mengembangkan teori baru yang melengkapi teori-teori sebelumnya melalui sintesis naratif dari berbagai temuan penelitian terkait. Pencarian dilakukan pada tanggal 14 Mei dengan menggunakan kata kunci “elemen *gadget*” di kalangan siswa sekolah dasar melalui database elektronik seperti *Google Scholar* (*scholar.google.co.id*). Ini adalah database elektronik yang mempublikasikan berbagai hasil penelitian termasuk penelitian di bidang psikologi. Sumber data yang dianalisis dibatasi pada periode 2019 hingga 2024.

2. Kriteria Seleksi

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti membaca judul dan abstrak untuk mengetahui apakah makalah yang dibacanya memenuhi kriteria penelitian. Kriteria yang digunakan adalah:

- a. Makalah penelitian yang membahas tentang faktor pengaruh *gadget* terhadap siswa sekolah dasar.
- b. Artikel ini membahas tentang pengaruh variabel x terhadap faktor pengaruh *gadget* pada siswa sekolah dasar.
- c. Makalah yang melaporkan hasil penelitian.
- d. Artikel ditulis dalam bahasa Inggris dan bahasa Indonesia.

Para peneliti menerima 15 artikel yang dipublikasikan, namun setelah diseleksi, hanya 14 artikel yang relevan dengan penelitian mereka.

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

Hasil Analisis terhadap 20 artikel mengungkapkan bahwa;

a. Kepribadian

Anak-anak yang sering menggunakan gawai sangat rentan terhadap kecanduan terhadap benda-benda tersebut. Maka individualisme perlahan-lahan berkembang menjadi sifat egois, cuek, dan acuh tak acuh. Berfokus pada sifat teori pembelajaran, penggunaan ponsel oleh siswa dapat menyebabkan perubahan perilaku. Pada saat yang sama, perubahan perilaku yang diinginkan dalam pendidikan adalah akhlak, etika, dan akhlak peserta didik. Pada kasus anak, penyebabnya adalah anak terlalu asyik dengan dunianya sendiri sambil bermain gawai, anak juga menarik diri dari dunia luar dan tidak tertarik lagi bermain atau berkomunikasi dengan anak seusianya di luar dunia. rumah. Pengaruh *gadget* berpengaruh pada perkembangan psikologis anak sekolah dasar, dan dua aspek yang paling berpengaruh yaitu aspek emosi dan moral. Respon emosional siswa terhadap perangkat biasanya melibatkan ekspresi kemarahan, penolakan, perilaku meniru, dan self-talk. Dalam perkembangan moral, penggunaan *gadget* berdampak pada kedisiplinan siswa sehingga menimbulkan tanggung jawab seperti bolos ibadah dan menurunnya minat belajar karena game online dan social media (Setiawan dkk: 2024).

b. Keluarga

Keluarga merupakan faktor penting dalam membimbing dan mengajarkan anak-anak tentang penggunaan perangkat. Solusinya adalah dengan menghindari memperkenalkan mereka kepada alat-alat tersebut dengan cara mengurangi penggunaan *gadget* di hadapan mereka, meningkatkan kemampuan social siswa dengan bermain, dan memperkenalkan alat-alat tersebut dengan permainan yang bersifat edukatif. Dampak negatif dari penggunaan *gadget* dapat diminimalisir dengan membangun komunikasi dan pengawasan orang tua (Agung Setiawan dkk: 2024). Hal ini untuk

menyeimbangkan tumbuh kembang anak dan memastikan penggunaan perangkat seluler yang berlebihan tidak mengganggunya. Menerapkan pendekatan yang cerdas dan juga seimbang, serta membatasi penggunaan perangkat dapat membantu anak mengembangkan keseimbangan antara teknologi dan aktivitas positif lainnya.

c. Lingkungan

Anak sekolah biasanya mempunyai kebiasaan meniru dan mencoba hal baru (Rusilanti, 2018). Seiring berjalannya waktu, faktanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berkembang semakin pesat dan pemanfaatannya telah banyak digunakan berbagai lapisan kehidupan masyarakat dari segala bidang baik pendidikan, berbagai usia dan jenjang.

2. Pembahasan

Berdasarkan artikel yang mengamati 14 penelitian berbeda, disimpulkan bahwa dampak penggunaan gawai pada jenjang sekolah dasar, sekitar usia 6-12 tahun tidak hanya berdampak pada kepribadiannya, namun juga kesehatannya. Beberapa tempat yang pernah dilakukan penelitian seperti MI Muhammadiyah 5 Surabaya (Setiawan dkk, 2024), SD Ma'arif NU 01 Songgom (Asiah, Pranoto, Sunarsih & Triputra, 2022) Desa Geneng RT 08 RW 03 Kecamatan Mijen Kabupaten Demak (Rini, Pratiwi, & Ahsin, 2021). SD Katolik 1 Buah Hati Kudus Taratara, Kota Tomohon (Watak, Tuwongihide, & Suparlan, 2023) Sampel sebanyak 19 orang yang terpilih secara random. Damayanti, Ahmad, & Bara, 2020).

Menurut penelitian yang dilakukan Kurniawan (2020) pada bulan Februari 2019, anak-anak yang menggunakan gawai lebih cenderung menunjukkan sifat mudah tersinggung, pembangkangan, meniru perilaku gawai, dan terlibat dalam *self-talk* melalui gawai. Pada saat yang sama, pengaruh perkembangan moral juga mempengaruhi kedisiplinan. Anak-anak malas dalam segala hal, meninggalkan kewajiban agama, dan kurang meluangkan waktu untuk belajar karena terlalu sering bermain *game* atau menonton *YouTube*. Menurut Derry (2014), definisi *gadget* adalah perangkat elektronik yang mempunyai fungsi dan tujuan untuk membantu seseorang dalam melakukan tugas secara praktis. Perangkat elektronik berukuran kecil yang memiliki banyak fungsi sehingga dirancang untuk memudahkan pekerjaan (Rohman, 2017). Iswanto dan Onibala (Warysiah, 2015) menemukan bahwa terdapat penurunan kemampuan bersosialisasi pada anak yang terlalu sering menggunakan *gadget*, menurunnya kepekaan terhadap lingkungan dan lebih nyaman dengan *gadget* nya dibandingkan bermain bersama teman sebayanya.

Dalam 14 artikel penelitian, proporsi faktor *gadget* yang mempengaruhi anak sekolah dasar bervariasi, namun besarnya pengaruhnya bagi orang tua ditentukan oleh besarnya pengaruhnya terhadap usia. Siswa sekolah dasar ini adalah salah satu dari empat faktor utama yang mempengaruhi penggunaan gawai di kalangan siswa sekolah dasar. Yaitu faktor kepribadian, keluarga (Setiawan, dkk: 2024) dan Lingkungan (Rusilanti, 2018).

Keterbatasan penelitian ini adalah kurangnya database jurnal yang tersedia bagi peneliti dan kurangnya data secara spesifik dalam penelitian pengaruh *gadget* pada siswa sekolah dasar di lingkungan sekolah. Faktor *gadget* mempengaruhi siswa sekolah dasar di tempat kerja dan di rumah. Penelitian lebih lanjut hendaknya meneliti perangkat-perangkat yang ada di sekolah dasar, di sekolah, di rumah dan di tempat kerja.

Kesimpulan

Penelitian literatur menunjukkan bahwa faktor internal, faktor eksternal, faktor orang tua, media sosial dan faktor lingkungan mempengaruhi gawai pada anak sekolah dasar.

Daftar Pustaka

- Asiah SN, Pranoto, BA, Sunarsih, D., & Triputra, DR (2022). Faktor Kecanduan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Peserta Didik Kelas V. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* , 8 (17), 465-474.
- Ausrianti, R., & Andayani, R. P. (2024). Efektifitas Game Therapy terhadap Kecanduan *Gadget* Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Keperawatan*, 16(4), 1355-1362.
- Anugrah, R., & Komalasari, E. (2023). Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Kepribadian Siswa Sekolah Dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 3(1), 1-8.
- Damayanti, E., Ahmad, A., & Bara, A. (2020). Dampak Negatif Penggunaan Gadget Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak Di Sorowako. *Martabat*, 4(1), 1-22.
- Mariyama, M., Lestari, I. P., & Sari, I. P. (2023). Pengaruh Intensitas dan Jenis Pemakaian dalam Penggunaan *Gadget* terhadap Tingkat Emosional pada Anak Usia Sekolah. *Indonesian Journal of Nursing and Health Sciences*, 4(2), 113-120.
- Putri, L. D. (2021). Waspadai dampak penggunaan *Gadget* terhadap perkembangan sosial anak usia dini. *Jendela PLS: Jurnal Cendekiawan Ilmiah Pendidikan Luar Sekolah*, 6(1), 58-66.
- 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
- Setyawan, A., Ainia, CZ, Sholikhah, SY, & Ulfa, SM (2024). Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Kontrol Diri Siswa di Sekolah Dasar. *JIEP: Jurnal Pendidikan Islam Papua* , 1 (2), 94-105.
- Watak, C. L., Tuwongihide, Y., & Suparlan, M. S. R. (2023). Dampak Penggunaan *Gadget* Berlebihan Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat MAPALUS*, 1(2), 43-49.
- Wulandari, S., Reski, S. M., Nasution, Y. A., & Lubis, A. (2021). Pengaruh *Gadget* Terhadap Perkembangan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 4(2).