

CERDAS MENDIDIK

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/cm>

ANALISIS PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU SISWA SEKOLAH DASAR NEGERI KAYEN 01 KABUPATEN PATI

Adiar Ismohandoyo¹⁾, Filia Prima Artharina²⁾, Fajar Cahyadi³⁾

DOI :

¹ Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

² Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

³ Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dampak positif dan negatif dari penggunaan *gadget* terhadap perilaku anak dilihat dari aspek menghormati guru, tolong menolong terhadap siswa lain, sopan santun, peka dan cara berterimakasih serta penanganan dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku anak sekolah dasar di SD Negeri Kayen 01. Pada penelitian ini menggunakan jenis pendekatan kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang “Analisis Dampak *Gadget* Terhadap Perilaku Siswa Sekolah Dasar Negeri Kayen 01 Kabupaten Pati” dapat disimpulkan bahwa dampak negatif penggunaan *gadget* terhadap perilaku anak usia SD di SDN Kayen 01 yaitu berdampak pada perkembangan sosial anak, seperti anak kurang aktif dalam bersosialisasi maupun kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran didalam kelas, lupa dengan lingkungan sekitar, dan kurangnya waktu bermain bersama teman sebaya. Sedangkan dampak positif penggunaan *gadget* pada anak yaitu mempermudah komunikasi, media hiburan anak, meningkatkan kenyamanan dalam belajar, dan meningkatkan pengetahuan anak. Upaya mencegah ketergantungan anak terhadap *gadget* yaitu orang tua memberi arahan, memberi pengertian, memberi nasehat, dan lain sebagainya. Orang tua juga dapat memberikan aturan ketika anak tetap ingin menggunakan *gadget*, orang tua perlu menjadi teladan yang baik bagi anaknya.

Kata Kunci: Pengaruh penggunaan *gadget*

History Article

Received 13 Februari 2023

Approved 17 Februari 2023

Published 25 April 2023

How to Cite

Ismohandoyo, Adiar. Artharina, F.P., & Cahyadi, F. (2023). Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Siswa Sekolah Dasar Negeri Kayen 01 Kabupaten Pati. *Cerdas Mendidik*, 2(1), 89-95

Coressponding Author:

Jl. Blimbing Raya No 42, Kota Semarang, Indonesia

E-mail: ¹ adiarismo080@gmail.com

PENDAHULUAN

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan pendidikan merupakan sebuah usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif dalam menegmbangkan potensi dirinya agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta sebuah keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dalam penunjang sisdiknas tersebut dibutuhkan alat atau media pembelajaran, media tersebut bisa berupa teknologi. Teknologi yang biasa digunakan dalam dunia pendidikan seperti laptop, proyektor dan gadget. Sesuai dengan UU No. 23 Tahun 2002 sebagaimana yang telah diubah dengan UU No. 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak, bentuk perlindungan terhadap anak salah satunya yaitu hak untuk memperoleh pengetahuan positif dalam kondisi pesatnya perkembangan bidang teknologi informasi. Selanjutnya yang menjadi kewajiban pendidik dan tenaga kependidikan menurut ketentuan Pasal 40 ayat (2) Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis.

Menurut warsita (2008;135) teknologi informasi adalah sarana dan prasarana yang merupakan sistem dan metode untuk memperoleh, mengirim, menafsir, menyimpan, mengorganisasikan, dan menggunakan kata secara bermakna. Perkembangan teknologi semakin pesat sesuai dengan perkembangan zaman. Teknologi muncul dengan berbagai jenis dan fitur yang dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari. Kebutuhan teknologi pada saat ini sangatlah penting, teknologi sudah menguasai seluruh aspek kehidupan baik itu pada aspek ekonomi, politik maupun pendidikan

Mahanal, (2009: 20) dalam Arini,Winda (2019) Abad ke-21, teknologi dan informasi mempengaruhi setiap aspek kehidupan. Abad yang dikenal sebagai transformasi masyarakat industri menjadi masyarakat berpengetahuan. Hal itu membuat orang dengan mudah memperkaya pengetahuan mereka melalui internet. Ini juga membuat mereka mudah mengakses informasi dari seluruh dunia. Namun, perkembangan ini berdampak buruk bagi masyarakat dan lingkungan. Informasi yang tersebar di seluruh dunia tidak terkendali dan menyebabkan ledakan digital yang tinggi. Akibatnya, orang mengalami kesulitan dalam memilah informasi yang mereka butuhkan. Mereka dapat memilah antara sumber tepercaya, tipuan atau opini. Guna mempersiapkan pelajar abad ke-21 untuk menjadi pelajar yang handal di masa depan, pendidik di seluruh dunia mempromosikan beberapa keterampilan untuk menghadapi tantangan perkembangan abad ke-21. Oleh karena itu, pelajar membutuhkan keterampilan abad ke - 21 yang disingkat sebagai 4C yaitu *critical thinking* (berpikir kritis), *collaboration* (kolaborasi), *creativity* (kreatifitas), dan *communication* (komunikasi) bermain dengan teman sebayanya. Peneliti menemukan jika anak-anak sudah menggunakan *gadget* milik pribadi maupun milik orang tua. Rata-rata anak menggunakan *gadget* lebih dari 3 jam dalam sehari.

Kemudian berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas SDN Kayen 01. Ditemukan hasil “ Untuk mendukung pembelajaran daring penggunaan *gadget* sangat bermanfaat bagi siswa sehingga siswa dapat menambah informasi mengenai pembelajaran saat ini, untuk siswa

kelas 2 masih membutuhkan bimbingan orang tua, penggunaan *gadget* sebenarnya berdampak positif dan negatif tergantung dengan cara penggunaannya, untuk mengatasi siswa yang tidak menggunakan *gadget* maka akan dilaksanakan pembelajaran *luring* secara berkelompok dirumah anak ada juga yang diminta untuk mencari informasi melalui buku siswa atau sumber lainnya, penggunaan *gadget* tidak berdampak pada sistem pembelajaran karena pembelajaran sudah diadakan secara *blended*, dan adanya kesenjangan prestasi belajar siswa antara siswa yang tidak menggunakan *gadget* dengan siswa yang belajarnya di tunjang dengan menggunakan *gadget*, serta pola belajar dengan menggunakan *gadget* dapat mempengaruhi pola tidur dan jam istirahat siswa” Dan berdasarkan hasil wawancara dengan siswa SDN Kayen 01, ditemukan hasil bahwa penggunaan *gadget* mempengaruhi waktu belajar di rumah adapun waktu belajar siswa mulai pukul 18.00-20.00, kemudian waktu tidur siswa mulai dari pukul 22.00 dan bangun pada pukul 06.00.

Menurut Syifa et al., (2019: 538) menjelaskan bahwa anak yang menggunakan *gadget* selama lebih dari 2 jam perhari mengalami perubahan perilaku. Dampak *gadget* ini berpengaruh pada perkembangan psikologi anak seperti mudah marah, suka membangkang, menirukan tingkah laku dalam *gadget* serta berbicara sendiri pada *gadget*. Selain itu juga berdampak pada kedisiplinan, anak menjadi malas melakukan apapun, berkurangnya waktu belajar dan lebih sering bermain *game* dan menonton *YouTube*. Sejalan dengan hasil observasi dan wawancara di SD Negeri Kayen 01 yang telah diuraikan di atas, maka diambilah judul penelitian “Analisis Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Anak di Sekolah Dasar Negeri 01 Kayen Kabupaten Pati”.

METODE

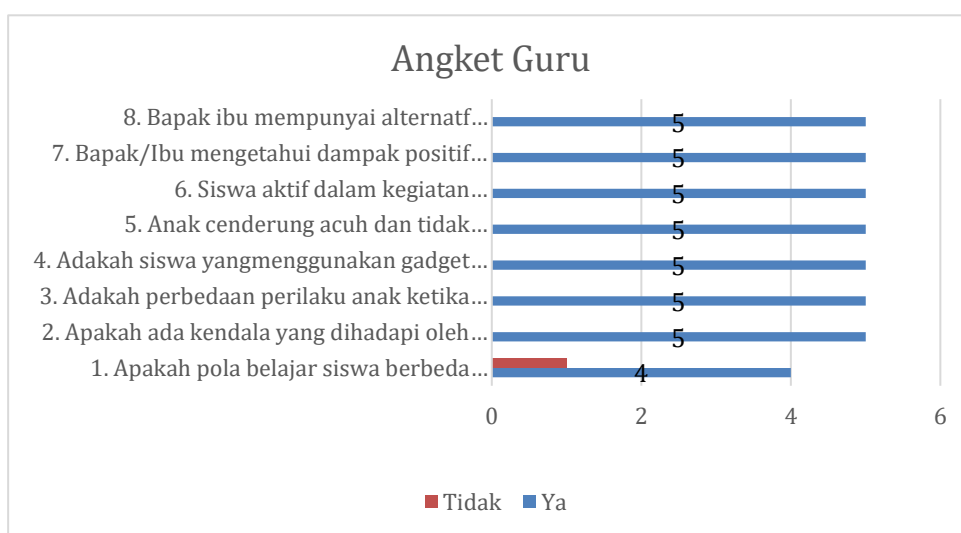
Pada penelitian ini menggunakan jenis pendekatan kualitatif, dengan menggunakan teknik pengumpulan data observasi, wawancara, angket serta dokumentasi. Menurut Sugiyono (2015: 15) penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang dilakukan berdasarkan filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada obyek yang alamuan dimana peneliti sebagai instrumen kunci, teknik pengumpuln data yang dilakukan dengan cara tirangulasi (gabungan), analisis bersifat induktif/kualitatif dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian melalui wawancara observasi dan angket upaya orang tua dan guru dalam mencegah dampak negatif penggunaan *gadget* terhadap perilaku anak yaitu dengan memberikan arahan atau nasihat kepada anak agar tidak bermain *gadget* secara berlebihan, namun ketika disekolah anak dipasrahkan ke guru sebagai pendidik sekaligus orang tua siswa selama disekolah. Pengontrolan anak dirumah sangat bervariasi ada yang didampingi langsung dan ditegur secara lisan jika berlebihan menggunakan *gadget*. Ada pula yang diatur secara perjam atau dibebberapa waktu yang dirasa tepat oleh orang tua untuk memberikan akses *gadget* kepada anak dirumah. Serta tak lupa diberi edukasi tambahan mengenai dampak penggunaan *gadget* bagi anak.

Dari wawancara yang dilakukan peneliti kepada orang tua dan anak usia SD di SD Negeri Kayen 01 Kabupaten Pati, orang tua dan anak menjelaskan bahwa selain belajar secara online dari rumah, anak juga mengisi waktu luang bermain *gadget*. Dengan bermain *gadget* anak dapat menghilangkan kebosanan atau kejenuhan dirumah. Selain itu anak juga merasa terhibur. Namun hal ini menyebabkan anak kehilangan kontrol dalam bermain *gadget* dan hal ini berdampak pada perkembangan perilaku anak.

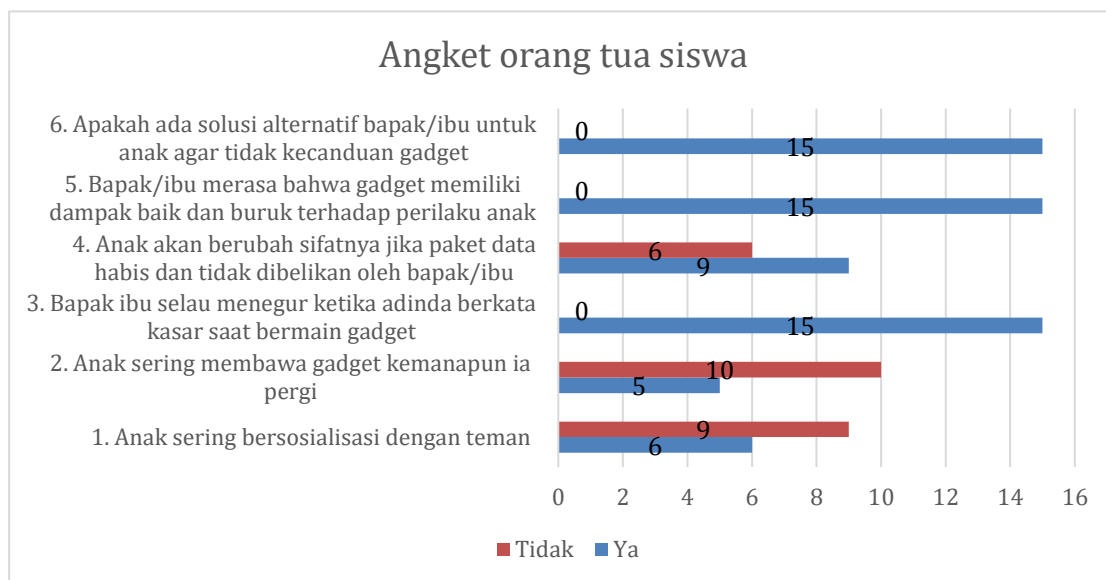
Selanjutnya hasil angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui bagaimana dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku siswa Sekolah Dasar Negeri Kayen 01 Kabupaten Pati. angket ini diperoleh dari angket guru, angket orang tua siswa, dan angket siswa yang bertujuan untuk mengetahui dampak positif dan negatif penggunaan *gadget* terhadap perilaku siswa. Pada penelitian ini menggunakan skala *Guttman* yakni dengan jawaban “Ya” mendapat nilai 1 dan “Tidak” mendapat nilai 0.



Gambar 1. Hasil Angket Guru

Berdasarkan pemerolehan nilai dari angket respon siswa menunjukkan skor presentase sebesar $\frac{39}{40} \times 100\% = 97,5\%$. Dari data hasil angket di atas ada sebagian anak aktif dalam pembelajaran ketika menggunakan gadget dan lebih antusias, pola belajar yang berbeda dikelas juga mempengaruhi perkembangan siswa didalam kelas. Serta ada beberapa siswa yang ke sekolah menggunakan *gadget* untuk menghubungi orang rumah agar dapat dijemput tepat waktu dan beberapa orang tua memiliki solusi alternatif agar anak tidak ketergantungan terhadap *gadget*. Selain itu tinggi pula penggunaan *gadget* pada anak dengan dibuktikanannya hasil angket dan pengamatan yang menyatakan bahwa sampai dengan saat ini anak ada perbedaan perilaku sebelum mengenal hingga sesudah mengenal *gadget* dan mereka menggunakan *gadget* tidak hanya untuk bermain saja akan tetapi juga untuk menunjang pembelajaran.

Selanjutnya yaitu tahap analisis perolehan hasil dari angket orang tua siswa terhadap dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku siswa Sekolah Dasar Negeri Kayen 01 Kab. Pati. pada penelitian ini menggunakan skala *Guttman* yakni dengan jawaban “Ya” mendapat nilai 1 dan “Tidak” mendapat nilai 0. Terdapat 6 butir pertanyaan pada angket orang tua siswa dengan perolehan nilai yang disajikan pada Gambar 2.



GAMBAR 2. Hasil Angket Orang Tua

Berdasarkan pemerolehan nilai dari angket respon siswa menunjukkan skor presentase sebesar $\frac{65}{90} \times 100\% = 72,22\%$. Dari data hasil angket di atas ada sebagian anak yang dikategorikan tidak berubah sifat pada saat paket data habis yang kemudian tidak langsung diisi oleh orang tua dan beberapa orang tua memiliki solusi alternatif agar anak tidak ketergantungan terhadap *gadget*. Selain itu tinggi pula penggunaan *gadget* pada anak dengan dibuktikannya

hasil angket dan pengamatan yang menyatakan bahwa selama masa pandemi sampai dengan saat ini anak banyak menghasbiskan waktunya dengan bermain *gadget*, anak bermain *gadget* sampai berjam-jam, dan mereka menggunakan *gadget* tidak hanya untuk bermain saja akan tetapi juga untuk menunjang pembelajaran.

Selanjutnya yaitu tahap analisis perolehan hasil dari angket orang tua siswa terhadap dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku siswa Sekolah Dasar Negeri Kayen 01 Kab. Pati. berikut hasil angket siswa yang disajikan pada Gambar 3.



Gambar 3. Hasil Agket Siswa

Berdasarkan pemerolehan nilai dari angket respon siswa menunjukkan skor presentase sebesar $\frac{47}{75} \times 100\% = 62,67\%$. Dari data hasil angket di atas sebagian besar anak paham ketika kegiatan pembelajaran dilaksanakan menggunakan *gadget* dan sebagian sering kesulitan belajar jika tidak menggunakan *gadget*. Tetapi untuk bermain mereka cenderung lebih suka bermain bersama teman teman mereka diluar.

SIMPULAN

Simpulan yang dapat diambil pada penelitian dan pengembangan ini adalah dampak negatif penggunaan *gadget* terhadap perilaku anak usia SD di SDN Kayen 01 yaitu berdampak pada perkembangan sosial anak, seperti anak kurang aktif dalam bersosialisasi maupun kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran didalam kelas, lupa dengan lingkungan sekitar, dan kurangnya waktu bermain bersama teman sebaya. Sedangkan dampak positif penggunaan gadget pada anak yaitu mempermudah komunikasi, media hiburan anak, meningkatkan

kenyamanan dalam belajar, dan meningkatkan pengetahuan anak. Upaya mencegah ketergantungan anak terhadap gadget yaitu orang tua memberi arahan, memberi pengertian, memberi nasehat, dan lain sebagainya. Orang tua juga dapat memberikan aturan ketika anak tetap ingin menggunakan gadget, orang tua perlu menjadi teladan yang baik bagi anaknya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, A. d. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa SMA. *Jurnal PPKN&Hukum, 13(sosial), 64-67.*
- Fitri, S. (2017). DAMPAK POSITIF DAN NEGATIF SOSIAL MEDIA TERHADAP PERUBAHAN SOSIAL ANAK: DAMPAK POSITIF DAN NEGATIF SOSIAL MEDIA TERHADAP PERUBAHAN SOSIAL ANAK. . *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran, 1(2), 118-123.*
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. . *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling, 5(2), 55-64. .*
- Nida, T. (2019). Pendidikan karakter perilaku sosial anak usia sekolah dasar dalam keluarga di kota banjarmasin. *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 8(1), 75-90.*
- Pebrian, P. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 1(1), 1.*
- Rozalia, M. F. (2017). Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. . *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD), 5(2), 722.*
- Saniyyah, L. S. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus. . *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 3(4), 2132-2140.*
- Santoso, F. A. (2020).). Dampak Penggunaan Gawai terhadap Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. . *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan, 2(1), 49-54. .*
- Setianingsih, S. (2018). Dampak penggunaan gadget pada anak usia prasekolah dapat meningkatkan resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas. . *Gaster, 16(2), 191-205.*
- Sidiq, U. d. (2019). Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan. . *Ponorogo: CV. Nata Karya.*
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. *Bandung: Alfabeta.*
- Sukirman. (2017). Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Berbasis Game Untuk Mengajarkan Perilaku Santun di Media Sosial. . *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial, 1(1), 30-37. .*
- Syifa, L. S. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. . *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, 3(4), 538. .*
- Wahyu, N. (2013). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. . *Journal of Petrology, 369(1), 1689-1699.*
- Walgito, B. (2004). Pengantar Psikologi Umum. ANDI.

Cerdas Mendidik. 2(1). April 2023. Adiar Ismohandoyo, Filia Prima Artharina, Fajar Cahyadi

Widya, R. (2020). Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Anak. . *Jurnal Abdi Ilmu*, 13(1), 29– 34.