



ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL SISWA DI KELAS V SD NEGERI CENING 2 KECAMATAN CIKEDAL

Ade Sofyan¹, Sita Nurlaila², Ayi Kusjiwa³, Enci Zarkasih⁴

¹²³⁴STKIP Babunnajah Pandeglang

¹sofyanade751@gmail.com

Abstract

This research is based on the impact of using tools on the social development of students in class V of SDN Cening 2, Cikedal District. The aim of this research is to determine the impact of using tools on students' social development. This qualitative descriptive research uses interviews, observation and documentation directly with informants in the field to collect data. To determine the impact of using devices on the social development of students in class V of SDN Cening 2, Cikedal District, this research analyzes data using the Miles and Huberman analysis method and water model, namely reducing data, maintaining data, and drawing conclusions or verification. This research resulted in the conclusion that devices have a negative effect on the social development of students in class V of SDN Cening 2 in Cikedal District. Caused by the fact that children overuse electronic devices at home without causing harm to their parents, and children who are already addicted find these devices more interesting than playing with peers or other people. Therefore, it is hoped that schools can continue to provide events that can improve children's social development while they are at school. After that, parents are expected to monitor and monitor their children when they use electronic devices at home.

Keywords: *Impact of Gadget Use, on students.*

Abstrak

Penelitian ini didasarkan pada dampak penggunaan alat terhadap perkembangan sosial siswa di kelas V SDN Cening 2 Kecamatan Cikedal. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak penggunaan alat terhadap perkembangan sosial siswa. Penelitian deskriptif kualitatif ini menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi secara langsung dengan informan di lapangan untuk mengumpulkan data. Untuk menentukan dampak penggunaan perangkat terhadap perkembangan sosial siswa di kelas V SDN Cening 2 Kecamatan Cikedal, penelitian ini menganalisis data menggunakan metode analisis dan model air Miles dan Huberman, yaitu penurunan data, menjaga data, dan menyimpulkan kesimpulan atau verifikasi. Penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa perangkat memiliki efek negatif terhadap perkembangan sosial siswa di kelas V SDN Cening 2 di Kecamatan Cikedal. Disebabkan oleh fakta bahwa anak-anak terlalu sering menggunakan perangkat elektronik di rumah tanpa membahayakan orang tua mereka, dan anak-anak yang sudah kecanduan merasa perangkat tersebut lebih menarik daripada bermain dengan teman sebaya atau orang lain. Oleh karena itu, diharapkan sekolah dapat terus memberikan acara yang dapat meningkatkan perkembangan sosial anak ketika mereka berada di sekolah. Setelah itu, orang tua diharapkan dapat mengawasi dan mengawasi anak mereka saat mereka menggunakan perangkat elektronik di rumah.

Kata Kunci: *Dampak Penggunaan Gadget, Pada siswa.*

Pendahuluan

Menurut Ahmadi dan Uhbiyah dalam buku ilmu pendidikan mengemukakan bahwa pendidikan pada hakikatnya merupakan suatu kegiatan yang secara sadar dan disengaja, serta

penuh tanggung jawab yang dilakukan oleh orang dewasa kepada anak sehingga timbul interaksi dari keduanya yang dicita-citakan dan berlangsung terus menerus (Ahmadi dan Uhbiyah, 2007:70).

(KBBI) menyatakan bahwa pendidikan berasal dari kata dasar didik (mendidik), yaitu: memelihara dan memberi latihan (ajaran, pemimpin) mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran. Sedangkan pendidikan mempunyai pengertian proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan, proses perbuatan, cara mendidik. (Depdiknas, 2013: 326).

Pendidikan di era seperti ini sangatlah penting, dimana perkembangan zaman mulai canggih serta perkembangan informasi yang begitu mudah dan semakin cepat. Semua guru diharapkan mampu mengeluarkan inovasi dalam meningkatkan media pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi siswa tidak merasa cepat bosan saat pembelajaran berlangsung.

Pendidikan di Indonesia adalah aspek yang sangat penting bagi negara, kemajuan pendidikan di Indonesia sangat berpengaruh terhadap kemajuan bangsa, untuk sebuah negara yang ingin maju. Pendidikan harus dianggap sebagai mutu kebutuhan yang sama pentingnya dengan kebutuhan-kebutuhan lainnya (Makkawaru, 2019:116).

Pendidikan memegang peranan penting dalam pembentukan generasi muda yang berkualitas dan berpotensi untuk berkontribusi dalam perkembangan masyarakat. Di Indonesia, usaha untuk meningkatkan mutu pembelajaran dan menggali kreativitas siswa telah menjadi fokus utama.

Karena sangat penting bagi kehidupan umat manusia, akan menghadapi banyak masalah di masa depan, termasuk masalah lingkungan hidup dan masalah etika dan moral. Dunia ilmu pengetahuan sangat penting bagi anak-anak kita, karena memungkinkan mereka menjelajahi dunia yang semakin berkembang dari masa ke masa.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi ditandai dengan munculnya berbagai fitur teknologi yang semakin baru. Perkembangan ini semakin mencolok bagi pola hidup manusia karena pengaruh perkembangan teknologi pada model komunikasi manusia. Gadget adalah salah satu kemajuan teknologi yang mempengaruhi pikiran manusia. Gadget adalah media yang digunakan untuk berkomunikasi di era modern.

Manusia sebagai makhluk hidup memerlukan alat komunikasi untuk mendapatkan informasi, karena sudah menjadi kebutuhan yang penting agar dapat melakukan interaksi dan komunikasi dengan baik. Atas dasar tersebut manusia berusaha mencari dan menciptakan sistem alat untuk dapat memudahkan dalam berkomunikasi dan mendapatkan informasi serta hiburan, mulai dari gambar, tulisan, suara, video, permainan (game), fasilitas internet, jaringan sosial terangkup fitur-fitur yang disajikan oleh gadget (handphone, laptop, smartphone, tablet, note, mp3, dll). dimana fungsi tersebut sudah menggunakan fitur yang berbeda.

Namun menurut Indrawan (tania, widada, dkk., 2016: 127), "Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris yang merujuk pada perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus untuk mengunduh informasi terbaru dengan berbagai teknologi maupun fitur terbaru, sehingga membuat hidup menjadi manusia lebih praktis."

Namun penggunaan gadget secara terus menerus akan berdampak pada pola perilaku anak dalam kehidupan sehari-hari. Anak-anak yang cenderung menggunakan gadget secara terus menerus akan menjadi sangat bergantung padanya dan menjadi kegiatan yang harus dilakukan secara rutin. Tidak mengherankan bahwa anak-anak sekarang lebih banyak bermain gadget daripada belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar.

Hal ini mengisyaratkan karena saat anak-anak masih belum stabil, sangat ingin tahu, dan sangat konsumtif, orang tua harus memperhatikan penggunaan gadget oleh anak-anak. Pada umumnya, mereka sangat menikmati menggunakan perangkat (smartphone) dalam kegiatan sehari-hari di rumah dan dalam lingkungan bermain anak. Oleh karena itu, sebagian besar anak cenderung lebih suka bermain game dengan perangkat (smartphone) yang mereka miliki daripada bermain dengan teman sebayanya di sekitar rumah.

Berbicara keterampilan hubungan sosial individu melalui pengembangan lingkungan sosialnya, kehadiran di sekolah merupakan faktor lingkungan baru yang sangat menantang. Sistem diciptakan oleh guru dan teman sekelas, yang kemudian menjadi semacam lingkungan norma baru (Asrori, 2020: 115).

Karena banyaknya fungsi dan fiturnya, gadget dianggap lebih lengkap dari alat komunikasi elektronik lainnya. Banyak dari mereka sekarang tersebar di seluruh dunia. Perkembangannya sangat luas karena dia dapat mengakses berbagai jenis informasi penting. Adanya perangkat membuat masyarakat lebih mudah melakukan berbagai macam tugas yang dahulu yang sulit dilakukan sebelumnya. Namun di sisi lain, perangkat memiliki dampak yang signifikan terhadap orang di sekitarnya, karena ketika seseorang sibuk dengan perangkat tersebut, mereka akan lupa berapa lama perangkat itu telah menjadi konsep dalam kehidupan mereka. Hampir semua orang, terutama anak-anak, menggunakan perangkat elektronik dalam kegiatan sehari-hari mereka.

Setianingsih dkk (2018:201) menemukan bahwa orang yang menggunakan perangkat tersebut secara terus-menerus akan menjadi kecanduan. Karena efek negatif yang begitu berdampak terutama bagi anak-anak yang menggunakan gadget, hal ini harus diperhatikan. Akibatnya, peran orang tua sangat penting untuk memantau dan mengawasi penggunaan gadget anak. Keluarga harus lebih memperhatikan penggunaan perangkat elektronik oleh anak-anak mereka saat di rumah. Hal ini dapat dicapai dengan membatasi waktu anak-anak untuk bermain perangkat elektronik dan dengan mengajak mereka untuk berpartisipasi dalam aktivitas tambahan atau bermain di luar rumah.

Menurut uraian di atas, dengan adanya perangkat yang memiliki semua fiturnya, siswa dapat mengakses informasi dari seluruh dunia dalam waktu yang relatif singkat dan hampir bersamaan dengan biaya yang terjangkau. Dengan demikian, perangkat ini dapat membantu siswa dalam mengakses informasi terkait materi pelajaran yang diajarkan di sekolah, sehingga meningkatkan hasil belajar mereka. Namun, gadget juga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Menurut Farida Mayar (2020:460), "Perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial", perkembangan sosial adalah proses belajar untuk menyesuaikan diri dengan norma, moral, dan tradisi, meleburkan diri menjadi suatu kelompok yang saling berkomunikasi dan bekerja sama. Menurut Umi Latifa (2019:194), "Karakteristik perkembangan seseorang berbeda-beda, tergantung faktor yang mempengaruhi perkembangan seseorang."

Pada awalnya, lingkungan keluarga mempengaruhi perilaku sosial anak ; kemudian, lingkungan sekolah dan masyarakat mempengaruhi perkembangan anak. Perilaku dan bimbingan orang tua pada anak sangat berpengaruh terhadap perkembangan sosialnya diberbagai aspek kehidupan sosial atau norma-norma kehidupan sosial. Orang tua juga dapat mengajarkan anaknya bagaimana hidup sebagai orang sosial dan menerapkan norma-norma dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Yusmi Warisya (2020:131), "penggunaan internet kalangan anak-anak semakin memprihatinkan dan tentu memiliki dampak negatif terhadap tumbuh kembang." Menurutnya, anak-anak sering terlena dengan kecanggihan perangkat elektronik yang tersedia dan lebih cepat beradaptasi dengan teknologi saat ini.

Plat zoon berpendapat bahwa manusia pada dasarnya suka berteman. Manusia diubah menjadi makhluk sosial karena mereka membutuhkan orang lain dan tidak dapat berkembang sendiri. Hal yang sama berlaku bagi mereka yang bergantung pada orang kaya, seperti orang miskin, dan seterusnya.

"Apakah mereka orang-orang yang menerima rahmat Tuhanmu?" Allah SWT bertanya. Kami telah membagi mereka menjadi kelompok-kelompok berdasarkan cara mereka mempertahankan diri di dunia ini, dan kami telah meninggalkan sebagian dari mereka dengan derajat yang lebih besar atau lebih kecil dari yang lain, agar sebagian dari mereka mendapat manfaat dari pemanfaatan yang lain. Dan rahmat Tuhanmu melebihi semua yang mereka kumpulkan (az-zukhruf:32).

Menurut Piaget, interaksi sosial seorang anak sangat terbatas pada tahun pertama hidupnya, terutama dengan ibunya. Perilaku sosial anak tersebut fokus pada dirinya sendiri

atau egosentrik, dan hampir semua perilakunya terfokus pada dirinya sendiri. Bayi tidak lama memperhatikan lingkungannya, jadi jika kebutuhan dirinya telah terpenuhi, bayi itu tidak peduli lagi terhadap lingkungannya dan tidur selama sisa hidupnya. Pada tahun kedua, anak-anak mulai belajar kata “tidak” dan mulai belajar menolak lingkungan. Mereka mulai menggunakan ekspresi seperti “tidak mau ini”, “tidak mau itu”, “tidak pergi”, dan sebagainya untuk menolak lingkungan. Anak telah belajar membedakan dirinya dari orang lain dan mulai merespons lingkungannya secara aktif.

Dengan pemahaman ini, kita dapat lebih memahami istilah “sosial”, yang berarti “interaksi” antara individu dalam konteks sosial. Individu dalam suatu komunitas dapat membentuk unit atau kelompok yang terhubung satu sama lain melalui kontak sosial, baik itu permanen atau sementara.

Peneliti melakukan wawancara pra observasi dengan wali kelas di kelas V SDN Cening 2 Kecamatan Cikedal. Hasilnya menunjukkan bahwa anak-anak yang sering menggunakan perangkat elektronik di rumah berdampak negatif pada pendidikan mereka. Itu terlihat ketika sebuah kelompok diminta untuk berbicara; mereka cenderung diam dan tidak banyak berbicara dengan teman-teman mereka. Oleh karena itu, anak-anak akan menghadapi kesulitan dalam menyelesaikan tugas kelompok tersebut. Namun, tugas kelompok memungkinkan semua siswa untuk menunjukkan kemampuan mereka dan mencapai tujuan bersama.

Selain itu, teman sebayanya biasanya bermain bersama di lapangan atau di kantin sekolah saat istirahat. Namun, anak yang sering menggunakan perangkat elektronik di rumah cenderung menyendiri karena menganggap permainan yang dimainkan teman-temannya tidak menarik atau membosankan. Mereka seolah-olah menjauh dari teman sebayanya. Selama jam istirahat sekolah, yang biasanya digunakan oleh anak-anak seumuran untuk bermain bersama, anak-anak terlihat tidak terlalu intens berkomunikasi dan berinteraksi sosial. Fenomena ini terjadi secara alami atau tanpa disadari terjadi di lingkungan sekolah.

Berdasarkan uraian di atas, masalah yang disebabkan oleh perangkat yang berdampak pada hubungan sosial antara siswa dan guru, bahkan antara siswa dan guru, dapat muncul. Hal ini dapat mempengaruhi fokus belajar siswa dan keaktifan proses belajar mereka.

Kasus tersebut menunjukkan bahwa perangkat tidak berdampak signifikan pada kesehatan fisik dan mental anak. Mulai dari kerusakan penglihatan hingga gangguan yang parah pada jiwa anak. Jika anak tidak ditemani orang tua saat bermain perangkat elektronik, keadaan akan semakin memburuk. Meskipun anak-anak boleh bermain, jangan biarkan mereka bermain terlalu lama sampai berdampak pada mereka sendiri.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian dengan judul “Analisis dampak penggunaan perangkat terhadap perkembangan sosial siswa kelas V di SDN Cening 2 Kecamatan Cikedal”.

Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, metode penelitian kualitatif digunakan karena data yang dikumpulkan merupakan data kualitatif yang mengandung keterangan atau deskripsi dan juga digunakan untuk mendapatkan data yang benar atau data yang terjadi. Karena penelitian ini dilakukan pada kondisi alami, metode kualitatif ini sering disebut sebagai metode naturalistik (Afifuddin & Saebani, 2019:57).

Lokasi penelitian ini adalah SD Negeri Cening 2 Kecamatan Cikedal yang terletak di Jl. Cening, Desa Cening, Kecamatan Cikedal, Kabupaten Pandeglang, Provinsi Banten. Peneliti akan melakukan penelitian di tempat ini karena memiliki kondisi yang memadai sehingga mudah untuk melakukannya.

Hasil dan Pembahasan

Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Siswa di Kelas V SD Negeri Cening 2 Kecamatan Cikedal, data dan analisisnya akan dibahas dalam diskusi ini. Penelitian ini menggunakan metode atau teknik observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi, seperti yang dijelaskan pada bab III.

Peneliti dalam penelitian ini menganalisis dampak perangkat elektronik terhadap perkembangan sosial siswa kelas V di SD Negeri Cening 2 Kecamatan Cikedal. Penelitian ini menggunakan analisis data model Miles dan Huberman, yang dilakukan dalam tiga tahapan. Tahapan pertama adalah Reduksi Data, proses pengolahan data yang bertujuan untuk mewujudkan, mengorganisir, dan menyaring data mentah menjadi informasi yang lebih bermakna dan mudah dipahami; Tahap kedua adalah Pengubahan Data, proses mengubah data mentah menjadi informasi yang lebih mudah dipahami; dan Tahap ketiga adalah Pengubahan Data. Dalam bentuknya yang belum diolah, data menjadi lebih mudah dipahami dan diolah. Tahap terakhir dalam proses analisis data adalah verifikasi dan kesimpulan. Pada tahap ini, kami berusaha menemukan makna, pola, atau keteraturan dari data yang telah dikumpulkan dan disajikan. Ini adalah proses menguji informasi yang ditemukan melalui penelitian atau pengamatan. Hasil penelitian di sekolah SDN Cening 2 Kecamatan Cikedal akan dijelaskan di sini.

Hasil penelitian tentang kepemilikan perangkat elektronik menunjukkan bahwa sebagian besar anak-anak memiliki perangkat elektronik karena dibeli orang tua untuk membuat mereka tidak ketinggalan zaman. Dengan kata lain, mereka mengikuti perkembangan zaman ketika memiliki perangkat elektronik adalah hal yang umum di masyarakat karena memiliki banyak fitur yang menarik perhatian masyarakat. Namun, sebagian anak tidak memiliki perangkat elektronik, tetapi sering menggunakannya saat orang tua sibuk atau melepaskannya di rumah. Menurut peneliti, anak-anak usia sekolah dasar belum saatnya untuk dibeli atau diberikan perangkat elektronik karena mereka masih dalam tahap pertumbuhan motorik, salah satunya adalah bermain. Namun, peneliti berpendapat bahwa orang tua tidak seharusnya memberikan perangkat elektronik kepada anak-anak usia sekolah dasar sebelum mereka menjadi malas bermain. Orang tua tidak harus memberi anak perangkat elektronik yang hanya akan membuat mereka malas belajar, tetapi sebaliknya harus membantu mereka meningkatkan hasil belajar mereka.

Anak-anak sering memainkan game seperti Free Fire, Mobile Legend, Masak, dan Sakura. Di antara keempat game tersebut, game free fire dianggap paling menarik dan mudah dipecahkan oleh anak-anak. Anak lebih suka berdiam diri di rumah karena dia menyukai game tersebut. Orang tua juga mengiyakan bahwa saat anak-anaknya bermain perangkat elektronik, mereka cenderung diam dan tidak peduli dengan apa yang terjadi di sekitar mereka. Anak-anak secara tidak sadar telah mengembangkan ketergantungan pada permainan tersebut; ini adalah salah satu dampak negatif yang sangat berpengaruh.

Anak-anak seharusnya lebih banyak mengerjakan tugas sekolah, dan orang tua seharusnya mengganti game dengan aplikasi pembelajaran dan mengajarkan anak-anak cara menggunakan perangkat tersebut.

Anak menjadi tergantung pada gadget karena lamanya penggunaan. Anak-anak yang bermain gadget secara teratur dan dalam waktu yang cukup lama dapat mengembangkan kecenderungan pribadi yang tidak sosial. Hal ini sebenarnya dapat menyebabkan anak menjadi lebih individualis karena mereka akhirnya lupa berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, termasuk lingkungan sekolahnya. Hal ini dapat merugikan prestasi siswa di sekolah karena, ketika anak-anak sudah terbiasa mengingat individu di rumah, mereka juga akan terbawa ke sekolah tentang berapa lama mereka menggunakan perangkat tersebut. Peneliti menemukan bahwa anak-anak dapat menggunakan perangkat selama hingga delapan jam lebih lama dalam satu hari. Anak menghabiskan waktu untuk bermain dengan teman sebaya dan melakukan kegiatan ini.

mengerjakan tugas sekolah serta waktu istirahat anak. Durasi ini terlalu lama untuk anak usia sekolah dasar dimana seharusnya durasi yang sesuai untuk anak usia sekolah dasar dalam menggunakan gadget tidak boleh lebih dari 2 jam setiap hari, jadi orang tua harus mematuhi seberapa lama anak menggunakan dan melarang mereka menggunakan lebih dari itu.

Kebanyakan anak hanya menggunakan perangkat ini untuk bermain game, tidak untuk belajar atau mengerjakan tugas sekolah. Hal ini terjadi karena orang tua kurang memperhatikan penggunaan gadget oleh anak-anak usia sekolah dasar. Anak-anak hanya akan memainkan perangkat bermain game di dalam rumah setiap hari. Anak-anak harus

menggunakan perangkat elektronik sebagai alat belajar karena membantu mereka belajar di rumah. Sebagai hasil dari penggunaan perangkat elektronik sebagai alat bantu belajar, orang tua harus memasukkan berbagai aplikasi yang dapat membantu anak belajar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar anak lebih suka bermain dengan perangkat elektronik di rumah daripada bermain bersama teman sebaya mereka. Jika teman sebaya mereka mengajak mereka bermain, anak-anak akan menolak dengan cepat dan lebih banyak memilih bermain sendiri. Selain itu, anak-anak kehilangan kepekaan terhadap lingkungannya. Anak-anak yang terlalu terlena dengan perangkat elektronik mereka akan kehilangan kesempatan untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang-orang di sekitar mereka dan keluarga mereka, yang berdampak negatif pada perkembangan sosial mereka. Pada usia ini, anak-anak seharusnya lebih banyak bermain dengan teman sebayanya di lingkungan sekitar sehingga mereka dapat meningkatkan kemampuan sosialisasi mereka.

Sekolah dasar sudah melarang anak-anak membawa perangkat elektronik ke sekolah, karena beberapa anak yang biasa menggunakan perangkat elektronik di rumah menganggap sekolah sebagai tempat yang membosankan. Anak-anak menjadi tidak tertarik untuk bermain dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Ketika jam istirahat, anak cenderung tetap diam di kelas. Siswa harus aktif di lingkungan sekolah, baik di luar maupun di dalam kelas. Anak-anak harus terlibat dan tanggap terhadap situasi apa pun yang mereka temui di sekolah. Oleh karena itu, untuk melatih kepekaan anak terhadap lingkungan, anak-anak harus semangat untuk belajar bersama teman-temannya di kelas dan aktif bermain bersama teman-temannya di luar kelas.

Hal ini tidak akan terjadi jika orang tua tidak memberi anak gadget terlalu dini. Orang tua hanya akan mengiyakan ketika anak meminta gadget tersebut, atau mereka bahkan memberikan gadget tersebut sebagai hadiah untuk tujuan tertentu, seperti mengajarkan anak teknologi lebih dini. Jika orang tua memutuskan untuk memberikan perangkat elektronik kepada anak mereka, mereka harus berhati-hati karena ini akan membuat anak merasa senang. Akan lebih baik lagi jika orang tua menghindari membiarkan anak-anak mereka bermain perangkat elektronik sebelum mereka mencapai usia Sekolah Dasar.

Karena penggunaan gadget yang berlebihan, anak-anak menjadi malas melakukan aktivitas lain, seperti bermain di luar rumah. Mereka bahkan menjadi tidak peduli dengan peraturan dan membantah perkataan orang tua. Ketika anak-anak asyik dengan perangkat elektronik, mereka mengabaikan nasehat yang baik dari orang tua. Orang tua harus lebih tegas dalam hal ini. Orang tua harus berusaha lebih keras untuk menjaga ketertiban anak-anak mereka di rumah. Karena terlalu sering bermain gadget dapat membuat anak menjadi tidak aktif dan membuat watak anak menjadi keras karena terlalu dimanjakan tanpa perhatian khusus dari orang tua, yang pada pasangannya dapat menyebabkan kecanduan.

Memainkan gadget setiap hari membuat anak menjadi individu yang pasif terhadap dunia luar. Bagi anak-anak, kecanduan ini berdampak negatif karena kesenangan bermain gadget menyebabkan mereka lupa berinteraksi dengan orang lain. Dengan membatasi waktu anak bermain perangkat elektronik, orang tua harus lebih memperhatikan hal ini. Orang tua harus membantu anak membagi waktu di rumah untuk belajar dan menggunakan perangkat.

Apabila orang tua melarang anak mereka menggunakan perangkat elektronik, hal-hal tersebut tidak akan terjadi. Namun, kenyataannya adalah orang tua membiarkan anak-anak mereka bermain perangkat elektronik. Orang tua tidak melakukan larangan-larangan tersebut secara konsisten. Tampaknya-olah mereka tidak peduli dengan efek yang disebabkan oleh perangkat . Orang tua harus melarang anak menggunakan perangkat tanpa henti. Untuk mencegah larangan bermain gadget untuk anak-anak di sekolah dasar hanya terjadi beberapa kali dan tidak berhenti sampai anak berhenti menggunakannya, orang tua harus menjadi lebih sadar akan pentingnya penerapan larangan tersebut.

Anak-anak yang sudah kecanduan bermain perangkat elektronik membutuhkan bantuan orang tua. Ketika gadget memiliki efek negatif, orang tua akan menyadari hal itu. Orang tua tidak menyadari dampak negatif dari penggunaan gadget, yang diukur dari rasa senang anak dan aktivitas orang tua yang tidak diganggu oleh anak. Ini karena orang tua sibuk bekerja di sawah karena mereka sebagian besar adalah petani. Sangat tidak sehat jika anak-anak

dibiarkan bermain perangkat elektronik di rumah tanpa perhatian orang tua dan fokus pada pengajaran mereka. Oleh karena itu, orang tua harus lebih banyak meluangkan waktunya untuk bermain bersama anak-anak mereka atau menemani mereka di rumah.

Meskipun gadget memiliki banyak manfaat, gadget memiliki efek negatif terhadap siswa. Namun, anak-anak sering menyalah menggunakan gadget untuk hal-hal negatif tanpa menggunakannya untuk hal-hal positif. Oleh karena itu, anak-anak harus dapat menggunakan gadget semaksimal mungkin untuk kegiatan yang bermanfaat. Tidak ada yang menyalahkan anak jika menggunakannya untuk hal-hal positif. Sebaliknya, jika anak selalu menggunakan gadget untuk hal-hal positif, itu akan lebih baik.

Sebagian besar anak dengan gangguan perkembangan sosial memiliki kecenderungan untuk bermain perangkat elektronik setiap hari. Hal ini karena penggunaan gadget yang terlalu lama. Gadget tidak hanya dapat mempengaruhi perkembangan sosial anak, tetapi penggunaan gadget yang terlalu lama juga dapat mempengaruhi kesehatan anak. Penggunaan gadget yang terlalu lama juga dapat mempengaruhi tingkat agresif anak. Jadi, kebiasaan menggunakan perangkat dapat mempengaruhi perkembangan sosial anak, yang seharusnya dapat memanfaatkan potensinya di lingkungan sosial pada usia ini.

Orang tua memiliki peran utama dalam membatasi penggunaan gadget anak agar perkembangan sosialnya tidak terganggu. Karena anak menggunakan gadget di rumah, orang tua seharusnya mengawasi dan membimbing anak ketika mereka bermain, bukan melepaskannya begitu saja. Orang tua juga harus selalu ada di sekitar anak saat mereka bermain gadget.

Alat yang menghambat perkembangan anak usia Sekolah Dasar akan menyebabkan banyak hal yang tidak baik. Sebagian besar anak-anak di sekolah yang sudah terbiasa bermain perangkat elektronik menjadi pendiam dan tidak aktif baik di luar maupun di dalam kelas. Selain itu, anak-anak mengalami kesulitan berinteraksi dengan orang lain pada usia sekolah dasar karena mereka merasa memiliki dunia mereka sendiri. Mereka juga bersikap pasif dan tidak peka terhadap lingkungan. Pada usia ini, rasa ingin tahu mereka terhadap hal baru akan meningkat. Namun, anak-anak yang sering menggunakan perangkat tersebut tidak melihat perkembangan tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian, langkah pertama yang harus dilakukan siswa agar prestasi belajar mereka tidak menurun karena akibat penggunaan gadget adalah mengurangi jumlah waktu yang mereka habiskan untuk bermain gadget setiap hari. Dengan kata lain, jumlah waktu yang biasa dihabiskan siswa untuk bermain gadget harus dikurangi menjadi 2 jam setiap hari, yang berarti bahwa siswa harus memanfaatkan waktu luang mereka untuk belajar dan menyelesaikan tugas sekolah.

Kesimpulan

Menurut penelitian yang dilakukan oleh peneliti tentang Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Siswa Kelas V di SD Negeri Cening 2 Kecamatan Cikedal, yang dilakukan melalui observasi dan wawancara di lapangan, peneliti menemukan bahwa penggunaan gadget berdampak negatif terhadap perkembangan sosial siswa di kelas V.

Dampak Penggunaan Gadget pada Siswa Kelas V di SD Cening Kecamatan Cikedal Penggunaan gadget oleh siswa, termasuk siswa di SD Cening 2 Kecamatan Cikedal, memiliki konsekuensi yang rumit, baik positif maupun negatif. Ketika anak terlalu sering menggunakan perangkat elektronik, dapat terjadi berbagai efek negatif, seperti menjadi pasif, malas, pembangkang, egois, sering membantah orang tua, mengganggu kesehatan, dan tidak mau menjalin hubungan sosial dengan orang lain, seperti teman sebaya.

Dampak positifnya termasuk menambah pengetahuan anak, membangun dan melatih kreativitas mereka, memudahkan komunikasi, dan memperluas jaringan teman. Penggunaan gadget dengan benar telah membantu anak-anak dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam mencari data dan informasi untuk menyelesaikan tugas sekolah dan menikmati fiturnya. Dampak negatif penggunaan gadget pada anak adalah mereka lebih sering menyendiri, lebih sulit bergaul, dan sulit mengontrol penggunaan gadget jika sudah kecanduan. Pada akhirnya, terlalu sering bermain game akan menyebabkan perkembangan otak anak-anak terhambat. Sebagian besar permainan memiliki aplikasi yang dibuka dan

intensitas penggunaan yang tinggi, sehingga anak-anak usia Sekolah Dasar sebaiknya tidak menggunakannya. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa mereka tidak sesuai atau tidak layak untuk usia mereka jika mereka terlalu sering menggunakannya di rumah tanpa dibujuk oleh orang tua mereka, dan anak-anak yang sudah kecanduan menggunakannya merasa gadungan.

Perkembangan sosial siswa di kelas V SD Negeri Cening 2 di kecamatan Cikedal

Oleh karena itu, semakin banyak peserta didik yang menggunakan perangkat elektronik di SDN 2 Cening Kecamatan Cikedal, semakin sedikit interaksi sosial mereka baik di sekolah maupun di rumah. Beberapa sinyal dapat menunjukkan hal ini, seperti tingkah laku anak yang tidak dapat diatur oleh orang tuanya atau membandel (negativisme),

Kurangnya komunikasi dengan teman, sahabat, dan keluarga, serta tidak bekerja sama dengan orang lain di sekolah atau di masyarakat. Penggunaan gadget oleh siswa memiliki dampak yang signifikan terhadap interaksi sosial mereka secara langsung maupun tidak langsung, sehingga anak menjadi tidak peka terhadap lingkungan sosialnya. Penggunaan gadget berdasarkan indikator kepemilikan, penggunaan, waktu, dan tempat dapat mempengaruhi nilai dan moral siswa jika digunakan dengan tidak tepat. Hal ini juga dapat menyebabkan interaksi sosial yang baik antara siswa dan keluarga mereka.

Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial siswa kelas V SD Negeri Cening 2 Kecamatan Cikedal.

Penggunaan gadget terhadap perkembangan anak mempunyai efek positif dan negatif. Efek positifnya termasuk menambah pengetahuan anak, membantu mereka menjadi lebih kreatif, mempermudah komunikasi, dan menciptakan lebih banyak teman. Penggunaan gadget dengan benar telah membantu anak-anak dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam mencari data dan informasi untuk menyelesaikan tugas sekolah dan menikmati fiturnya.

Daftar Pustaka

- Asrori, Mohammad, 2009. *Psikologi Pembelajaran*, CV Wacana Prima, Bandung.
- Ali, Mohammad & Asrori, Mohammad 2008. *Psikologi Remaja*, PT Bumi Aksara, Jakarta.
- Afifuddin & Saebani, Beni, Ahmad, 2012. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*, CV.Pustaka Setia, Bandung.
- Chusna, P.A. (2020). *Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak*. Dinamika penelitian: Media komunikasi sosial keagamaan, 17 (2),315-330.
- Diah saputri, Adek, dkk (2019). *Dampak penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial anak usia dini*. Online ISSN (e-ISSN) : 2548-4516 volume 3.
- Rahmat, P.S (2021) *perkembangan peserta didik*, Jakarta: bumi aksara.
- Fathoni, A.R.(2019). *Pengaruh gadget terhadap perkembangan peserta didik*.
- Frahasini, dkk. (2020), *The impact of the use of gadgets in school of school age towards*, (2), 161-168.
- Putri, H. P. (2017). *Analisis penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosialpada anak usia dini*. Jurnal obsesi: jurnal pendidikan anak usia dini 1(1). 1-11.
- Lioni, Tara & Holillulloh, Nurmalisa Yunisca. (2014). *Pengaruh penggunaan Gadget pada peserta didik terhadap interaksi sosial*. Jurnal kultur Demokrasi. Volume 2, No. 2, 2014, hlm. 1-12.