

PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP KEMAMPUAN INTERAKSI SOSIAL SISWA SEKOLAH DASAR

Yohana R. U. Sianturi

Universitas Pendidikan Indonesia

yohana@upi.edu

Abstrak

Isu-isu pokok penelitian ini adalah bagaimana pengaruh penggunaan teknologi informasi dan komunikasi terhadap kemampuan siswa Sekolah Dasar (SD). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sampai sejauhmana perkembangan teknologi dapat mempengaruhi interaksi social siswa SD. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitan deskriptif kuantitatif dan kajian pustaka dari berbagai literatur yang berkaitan dengan apa yang diteliti. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gadget tidak hanya mempengaruhi pola pikir atau perilaku orang dewasa, tetapi juga mempengaruhi perilaku anak-anak terutama siswa SD, gadget sangat mempengaruhi perkembangan siswa SD terutama perkembangan dalam interaksi sosial. Ketergantungan terhadap *gadget* pada anak disebabkan karena lamanya durasi dalam menggunakan *gadget*. Bermain gadget dengan durasi yang cukup panjang dan dilakukan setiap hari, bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang antisosial.

Kata Kunci: Gadget, Interaksi Sosial, Siswa Sekolah Dasar.

Abstract

The main issues of this study are how the use of information and communication technology affects the ability of elementary school students. The purpose of this study is to find out the extent to which technological developments can affect the social interaction of elementary school students. The research method used in this study is quantitative descriptive research method and literature study of various literature related to what is studied. The results showed that gadgets not only affect the mindset or behavior of adults, but also affect the behavior of children, especially elementary school students, gadgets greatly affect the development of elementary students, especially developments in social interaction. Dependence on gadgets in children is caused by the length of time in using gadgets. Playing gadgets with a long duration and done every day, can make the child develop towards an antisocial person.

Keywords: Gadgets, Social Interaction, Elementary School Students.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi semakin berkembang dengan pesat sesuai dengan perkembangan zaman. Teknologi muncul dalam berbagai macam jenis dan fitur dari teknologi selalu baru dari hari ke hari. Kebutuhan teknologi merupakan salah satu kebutuhan penting saat ini. Hal ini disebabkan karena teknologi sangat dibutuhkan untuk keperluan banyak hal. Teknologi sangat mudah didapatkan karena tersedia dengan mudah, murah, dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kantong ekonomi penggunaannya.

Gadget merupakan salah satu bentuk nyata dari berkembangnya Ilmu

pengetahuan dan teknologi (Ipteks) pada zaman sekarang dan mendatang. Tentunya dengan berkembangnya Ipteks, hal ini sangat mempengaruhi pola kehidupan manusia baik dari segi pola pikir maupun perilaku. Bantuan teknologi seperti *gadget* dapat mempermudah kegiatan manusia agar tidak memakan waktu yang lama. Selain itu, penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya mempengaruhi perilaku orang dewasa, anak-anak pun tidak luput dari pengaruh penggunaan gadget dan salah satunya adalah dalam kemampuan interaksi sosial (Nurgiansah, 2020).

Siswa Sekolah Dasar (SD) yang masih dikategorikan anak-anak, menurut Beichler

dan Snowman (Dwi Yulianti, 2010), ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosioemosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusussesuai dengan tahapan yang sedang dilaluinya. Siswa SD tersebut cukup rentan akan gadget ini. Pada masa siswa SD ini hampir seluruh potensi siswa mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat dan hebat. Perkembangan setiap siswa tidak sama karena setiap individu memiliki perkembangan yang berbeda-beda.

Pada siswa SD, siswa mengalami perkembangan dalam tahap mengeksplor dan berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitarnya. Siswa SD biasanya cenderung senang dengan hal-hal yang baru yang didapatnya melalui aktivitas bermain. Tidak jarang pula siswa bermain dan memuaskan rasa penasaran mereka melalui *gadget*, karena *gadget* merupakan hal yang menarik bagi mereka apalagi ditambah dengan aplikasi game online yang terdapat pada *gadget*, sehingga kebanyakan dari mereka menghabiskan waktu seharian untuk bermain *gadget*. Padahal siswa SD seusia mereka harus bermain dan berbaur dengan teman-teman sebayanya.

Tidak dapat dipungkiri, *gadget* sangat mempengaruhi kehidupan manusia, baik orang dewasa maupun anak-anak. Smartphone, notebook, tablet dan aneka ragam bentuk *gadget* dalam kehidupan sehari-hari sangat mudah ditemui pada zaman sekarang. Hal seperti ini bukan menjadi hal yang mewah untuk zaman sekarang, karena sebagian dari siswa sudah difasilitasi oleh orang tuanya sendiri agar orang tua lebih leluasa untuk melakukan aktivitas tanpa harus mendampingi anak bermain. Anak-anak tentunya sangat senang jika memperoleh *gadget* dari orang tuanya. Namun tanpa disadari, hal seperti ini sangat

mempengaruhi kemampuan interaksi sosial pada anak.

Berdasarkan latar belakang yang telah diungkapkan sebelumnya, maka penelitian ini diarahkan untuk menjawab permasalahan sebagai berikut: “Bagaimana *gadget* mempengaruhi kemampuan interaksi social siswa SD?” Permasalahan tersebut kami rinci melalui pertanyaan-pertanyaan penelitian sebagai berikut: Apakah *gadget* mempengaruhi kemampuan interaksi social siswa SD ? Seberapa besar *gadget* mempengaruhi kemampuan interaksi social siswa SD ?

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diungkapkan, maka perlu adanya batasan-batasan penelitian agar penelitian ini lebih terarah. Batasan-batasan penelitian yang diberikan sebagai berikut: Penelitian ini dibatasi pada siswa SD, subyek penelitian adalah siswa SD kelas, dan indikator yang diukur adalah kemampuan berinteraksi sosial melalui lembar pengamatan dalam bentuk uraian/deskripsi.

Tujuan dari penelitian ini sebagai berikut: Untuk memperoleh gambaran secara kuantitatif mengenai kemampuan berinteraksi social siswa SD, untuk memperoleh alat evaluasi yang tepat untuk dapat menguji ketercapaian kemampuan aspek interaksisosial siswa melalui pembelajaran yang diberikan, dan untuk mengarahkan siswa SD dalam mendapatkan pengetahuan dan pengalaman lebih melalui interaksi sosial.

Target luaran yang diharapkan pada kegiatan penelitian ini sebagai berikut: Tersedianya instrumen yang valid dan reliable untuk mengukur kemampuan interaksi social siswa SD, hasil-hasil penelitian yang bisa dijadikan bahan sebagai data-data dan fakta saat kegiatan ini dilakukan, bisa menjadi bahan kajian lanjutan untuk bahan kajian penyelesaian tugas akhir (skripsi) dan bisa dipublikasikan secara nasional melalui jurnal-jurnal pendidikan yang tersedia,

sebagai bahan kajian, adapun program penelitian tindak lanjut yang bisa dilakukan sebagai berikut: bertambahnya siswa dan guru-guru dalam melakukan interaksi sosial, tersosialisasinya program penelitian kolaborasi dosen dan mahasiswa PGSD IKIP Siliwangi Bandung melalui poster x-banner yang bisa memperkenalkan program ini semakin luas lagi sebagai bentuk hasil dari pelaksanaan program dan juga dapat melibatkan guruguru pada SD-SD mitra sekitar, dan adanya peningkatan interaksi social antar siswa, siswa dan guru dalam pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif dan kajian pustaka. Penelitian deskriptif kuantitatif dilakukan untuk mengetahui gambaran apa adanya secara angka terhadap bahan/kajian yang sedang diteliti. Kajian pustaka yang dilakukan dalam penelitian ini berupaya menginformasikan kepada pembaca hasil-hasil penelitian lain yang berkaitan erat dengan penelitian yang dilakukan, menghubungkan penelitian dengan literatur-literatur yang ada, dan mengisi celah-celah dalam penelitian-penelitian sebelumnya.

Geoffrey dan Airasian mengemukakan bahwa tujuan utama kajian pustaka adalah untuk menentukan apa yang telah dilakukan orang yang berhubungan dengan topik penelitian yang akan dan sedang dilakukan. Dengan mengkaji penelitian sebelumnya, dapat memberikan alasan untuk hipotesis penelitian, sekaligus menjadi indikasi pembenaran pentingnya penelitian yang akan dilakukan. Lebih lanjut Anderson mengemukakan bahwa kajian pustaka dimaksudkan untuk meringkas, menganalisis, dan menafsirkan konsep dan teori yang berkaitan dengan sebuah proyek penelitian.

Adapun langkah-langkah kegiatan penelitian yang dilakukan sebagai berikut:

Merumuskan masalah, mengembangkan penilaian berupa esai, mengumpulkan siswa-siswa dan guru-guru SD yang akan menjadi subyek penelitian, memberikan gambaran umum mengenai kegiatan penelitian yang akan dilakukan, melakukan kolaborasi dengan guru-guru SD dan masyarakat sekitar dalam penentuan interaksisocial, pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang mengembangkan interaksi sosial, dan evaluasi kegiatan pembelajaran yang mengembangkan interaksi sosial.

Lokasi penelitian yang digunakan adalah SDN Baros Mandiri 5 Kota Cimahi dengan jumlah subyek penelitian 70 siswa SD. Peubah yang diamati atau diukur dalam penelitian ini adalah kemampuan aspek interaksisocial siswa SD yang teramati pada saat pembelajaran dilakukan. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah pembelajaran yang mengembangkan interaksi sosial siswa.

Teknik pengumpulan dan analisis data yang dilakukan mengikuti tahapan sebagai berikut: Memberikan skor terhadap lembar observasi interaksi sosial siswa, mengubah data skor tersebut ke dalam bentuk persentase, menentukan nilai rata-rata yang diperoleh siswa untuk masing-masing kategori (kelompok siswa tinggi, sedang, rendah) untuk mendapatkan kedalaman hasil penelitian, menentukan persentase jumlah siswa pada setiap kelompok (tinggi, sedang, rendah), menganalisis transkrip wawancara dari setiap kategori siswa (tinggi, sedang, rendah), untuk menjelaskan temuan-temuan penelitian lainnya, dan penarikan kesimpulan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Gadget adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. *Gadget* semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Kini kegiatan komunikasi telah berkembang semakin

lebih maju dengan munculnya *gadget*. *Gadget* adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Diantaranya smartphone seperti iPhone dan BlackBerry, serta netbook (perpaduan antara komputer portabel seperti notebook dan internet). Novitasari (2016) menyatakan bahwa media memungkinkan seseorang untuk melakukan sebuah interaksi sosial, khususnya untuk kontak sosial maupun berkomunikasi satu dengan yang lainnya tidaklah susah, hanya dengan menggunakan *gadget* seseorang dapat berinteraksi satu dengan lainnya. *Gadget* menurut kamus berarti perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. *Gadget* merujuk pada suatu peranti atau instrumen kecil yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna (Castelluccio, Michael., 2007).

A gadget is a small technological object (such as a device or an appliance) that has a particular function, but is often thought of as a novelty. Gadgets are invariably considered to be more unusually or cleverly designed than normal technology at the time of their invention. Gadgets are sometimes also referred to as gizmos (wikipedia.com).

Pada dasarnya, *gadget* diciptakan untuk kemudahan konsumen dalam menggunakan media komunikasi. Definisi komunikasi menurut Laswell (West dan Turner, 2007) adalah suatu proses yang menjelaskan siapa, mengatakan apa, dengan saluran apa, kepada siapa, dengan akibat atau hasil apa, *gadget* jika dilihat melalui model komunikasi Laswell, merupakan media dalam menyampaikan pesan antara komunikator dan komunikan. Dapat disimpulkan bahwa *gadget* merupakan salah satu media untuk berkomunikasi dengan tujuan untuk mempermudah kegiatan komunikasi manusia.

Pembahasan

Menurut Piaget (Suyanto, 2003), anak memiliki empat tingkat perkembangan

kognitif yaitu tahapan sensori motorik (0-2 tahun), pra operasional konkrit (2-7 tahun), operasional konkrit (7-11 tahun), dan operasional formal (11 tahun ke atas). Karakteristik siswa SD merupakan individu yang memiliki tingkat perkembangan yang relatif cepat merespon (menangkap) segala sesuatu dari berbagai aspek perkembangan yang ada. Sedangkan karakteristik siswa SD menurut Richard D. Kellough (Kuntjojo, 2010) sebagai berikut: a) egosentris, b) memiliki *curiosity* yang tinggi, c) makhluk sosial, d) *the unique person*, e) kaya dengan fantasi, f) daya konsentrasi yang pendek, g) masa belajar yang paling potensial.

Wiyani (2012) mengungkap prinsip-prinsip perkembangan anak, meliputi: a) anak berkembang secara holistik, b) perkembangan terjadi dalam urutan yang teratur, c) perkembangan anak berlangsung pada tingkat yang beragam didalam dan diantara anak, d) perkembangan baru didasarkan pada perkembangan sebelumnya dan e) perkembangan mempunyai pengaruh yang bersifat kumulatif. Sedangkan Aqib (2011) mengutarakan prinsip-prinsip perkembangan sebagai berikut; a) anak belajar dengan baik jika kebutuhan fisiknya terpenuhi, b) anak belajar secara terus menerus, membangun pemahaman hingga mencipta sesuatu, c) anak belajar melalui interaksi sosial, d) motivasi timbul dari minat dan ketekunan, e) adanya perbedaan dan dalam gaya belajar dan f) memulai dari yang sederhana ke kompleks, konkret ke abstrak, gerakan ke verbal dan dari diri kesosial.

Kata interaksi secara umum dapat diartikan saling berhubungan atau saling bereaksi dan terjadi pada dua orang individu atau lebih. Sedangkan sosial adalah berkenaan dengan masyarakat (Wiyono, 2007). Oleh karena itu, secara umum interaksi sosial dapat diartikan sebagai hubungan yang terjadi dalam sekelompok individu yang saling

berhubungan baik dalam berkomunikasi maupun melakukan tindakan sosial.

Interaksi sosial merupakan pula salah satu prinsip integritas kurikulum pembelajaran yang meliputi keterampilan berkomunikasi, yang bekerja sama yang dapat untuk menumbuhkan komunikasi yang harmonis antara individu dengan lingkungannya (Hernawan, 2010). Max Weber dalam Hernawan (2010), menjelaskan bahwa tindakan interaksi sosial adalah tindakan seorang individu yang dapat mempengaruhi individu-individu lainnya dalam lingkungan sosial. Dalam bertindak atau berperilaku sosial, seorang individu hendaknya memperhitungkan keberadaan individu lain yang ada dalam lingkungannya. Hal tersebut penting diperhatikan karena tindakan interaksi sosial merupakan perwujudan dari hubungan atau interaksi sosial. Dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial adalah hubungan atau komunikasi yang dilakukan oleh dua orang atau lebih dengan tujuan untuk saling mempengaruhi satu dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan tertentu, dalam hal ini dapat diartikan bahwa dalam interaksi sosial terdapat dalam hubungan antar individu, kelompok, yang merupakan hubungan yang dilakukan oleh manusia untuk bertindak terhadap sesuatu atas dasar makna yang dimiliki oleh manusia.

Perkembangan perilaku sosial anak ditandai dengan adanya minat terhadap aktivitas teman-teman dan meningkatnya keinginan yang kuat untuk diterima sebagai anggota suatu kelompok, dan tidak puas apabila tidak bersama teman-temannya. Anak tidak lagi puas bermain sendiri dirumah atau dengan saudara-saudara kandung atau melakukan kegiatan-kegiatan dengan anggota-anggota keluarga. Anak ingin bersama teman-temannya dan akan merasa kesepian serta tidak puas bila tidak bersama temantemannya.

Menurut Hurlock (1998), faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial anak yaitu :

1. Keluarga
 - a. Hubungan antar orang tua, antar saudara antar anak dengan orang tua. Hubungan anak dengan orangtua ataupun saudara akan terjalin rasa kasih sayang, dimana anak akan lebih terbuka dalam melakukan interaksi karena terjalinnya hubungan yang baik yang ditunjang oleh komunikasi yang tepat. Peran orang tua akan membimbing sang anak untuk mengenal lingkungan sekitar tempat tinggalnya.
 - b. Urutan anak dalam keluarga (sulung/tengah/bungsu), urutan posisi anak dalam keluarga berpengaruh pada anak misalnya sang anak merupakan anak terakhir maka dipastikan sang anak selalu bergantung pada orangtua dan saudaranya. Jika hal ini terjadi akan berpengaruh pada tingkat kemandirian anak tersebut.
 - c. Jumlah keluarga, pada dasarnya jumlah anggota yang besar berbeda dengan jumlah anggota yang sedikit, maka perhatian, waktu dan kasih sayang lebih banyak tercurahkan, dimana segala bentuk aktifitas dapat ditemani ataupun dibantu. Hal ini berbeda dengan anak dengan keluarga yang besar.
 - d. Perlakuan keluarga terhadap anak, adanya perlakuan keluarga terhadap anak prasekolah secara langsung mempengaruhi pribadi dan gerakan sang anak, dimana dalam keluarga tertanam rasa saling perhatian, tidak kasar dan selalu merespon setiap kegiatan anak, maka dapat berpengaruh terhadap perkembangan anak yang lebih baik dan terarah.
 - e. Harapan orang tua terhadap anak, setiap orangtua memiliki harapan

mempunyai anak yang baik, cerdas dan terarah dalam masa depannya. Harapan orangtua adalah mempunyai anak yang memiliki perkembangan sesuai dengan pertumbuhannya. Artinya, bahwa perkembangan anak yang sekolah bertujuan mempunyai arah sesuai perkembangannya.

2. Faktor diluar keluarga

- a. Interaksi dengan teman sebaya, setiap anak jika mempunyai perkembangan yang baik, maka secara alami dapat berinteraksi dengan temannya tanpa harus disuruh atau d ditemani keluarga karena anak memiliki arahan yang jelas.
- b. Hubungan dengan orang dewasa diluar rumah, jika seorang anak selalu bergaul dengan siapa saja maka sang anak dapat menyesuaikan lingkungan orang dewasa dimana anak tanpa malu-malu berinteraksi dengan orang yang lebih dewasa darinya.
- c. Kemampuan untuk dapat diterima dikelompok, anakanak yang populer dan melihat kemungkinan memperoleh penerimaan kelompok lebih dipengaruhi kelompok, kurang dipengaruhi keluarga dibandingkan hubungan anakanak yang pergaulannya dengan kelompok tidak begitu akrab. Anak-anak yang hanya melihat adanya kesempatan kecil untuk dapat diterima kelompok mempunyai motivasi kecil pula untuk menyesuaikan diri dengan standar kelompok.
- d. Keamanan karena status dalam kelompok, anak-anak yang merasa aman dalam kelompok akan lebih bebas dalam mengekspresikan ketidakcocokan mereka dengan pendapat anggota lainnya. Sebaliknya, mereka yang merasa tidak aman akan

menyesuaikan diri sebaik mungkin dan mengikuti anggota lainnya.

- e. Tipe kelompok, pengaruh kelompok berasal dari jarak sosial yaitu derajat hubungan kasih sayang diantara para anggota kelompok. Pada kelompok primer (antara lain keluarga atau kelompok teman sebaya) ikatan hubungan dalam kelompok lebih kuat dibandingkan dengan pada kelompok sekunder (antara lain kelompok bermain yang diorganisasikan atau perkumpulan sosial) atau pada kelompok tertier (antara lain orang-orang yang berhubungan dengan anak misalnya di dalam bus).
 - Perbedaan keanggotaan dalam kelompok, dalam sebuah kelompok, pengaruh terbesar biasanya timbul dari pemimpin kelompok dan pengaruh yang terkecil berasal dari anggota yang paling tidak populer.
 - Kepribadian, anak-anak yang merasa tak mampu atau rendah diri lebih banyak dipengaruhi oleh kelompok di bandingkan dengan mereka yang memiliki kepercayaan pada diri sendiri yang besar dan yang lebih menerima diri sendiri.
 - Motif menggabungkan diri, semakin kuat motif anak-anak untuk menggabungkan diri (*affiliation motive*) yaitu, keinginan untuk diterima, semakin rentan mereka terhadap pengaruh anggota lainnya, terutama pengaruh dari mereka yang mempunyai status tinggi dalam kelompok.

Menurut (Gerungan, 2010) bahwa interaksi sosial itu memiliki karakteristik yang dinamis dan tidak statis. Hal ini berarti bahwa karakteristik interaksi sosial dapat ditinjau dari berbagai segi sesuai dengan ciri interaksi yang dilakukan manusia. Artinya bahwa karakteristik interaksi akan dapat dilihat secara detail pada model interaksi

yang dilakukan oleh manusia. Secara umum model karakteristik interaksi sosial dapat diartikan sebagai model interaksi sosial yang secara individu, secara kelompok serta kelompok dengan kelompok. Untuk kejelasan karakteristik tersebut maka peneliti akan menguraikan karakteristik interaksi sosial sebagai berikut: Interaksi antara individu dengan individu, interaksi ini terjadi karena hubungan masing-masing personil atau individu. Perwujudan dari interaksi ini terlihat dalam bentuk komunikasi lisan atau gerak tubuh, seperti berjabat tangan, saling menegur, bercakap-cakap, atau saling bertengkar.

Interaksi Antara Individu dengan Kelompok, bentuk interaksi ini terjadi antara individu dengan kelompok. Individu memiliki kepentingan untuk berinteraksi dengan kelompok tersebut. Misalnya seorang guru memiliki hubungan dengan individu atau siswa di sekolah. Bentuk interaksi semacam ini juga menunjukkan bahwa kepentingan seseorang individu berhadapan dengan kepentingan kelompok.

Interaksi Antara Kelompok dengan Kelompok, jenis interaksi ini saling berhadapan dalam bentuk berkomunikasi, namun bisa juga ada kepentingan individu di dalamnya atau kepentingan individu dalam kelompok tersebut. Ini merupakan satu kesatuan yang berhubungan dengan kepentingan individu dalam kelompok yang lain.

Menurut (Gerungan, 2010) bahwa sesuai dengan bentuk pelaksanaannya terdapat jenis interaksi sosial yaitu guna dalam menjelaskan bentuk interaksi sosial tersebut akan diuraikan sebagai berikut: Interaksi Antar status, interaksi antar status adalah hubungan antara dua pihak dalam individu yang berbeda dalam satu lingkungan yang bersifat formal sehingga masing-masing pihak dapat melakukan interaksinya didasarkan pada status masing-masing. Misalnya hubungan antara guru dan siswa atau siswa dengan orang tua

atau dengan keluarganya yang berbeda status.

Interaksi Antar kepentingan, interaksi antara kepentingan merupakan hubungan antara pihak individu yang berorientasi terhadap kepentingan dari masing-masing pihak. Dalam hubungan ini, masing-masing pihak saling memberikan solidaritasnya untuk mendukung terciptanya suatu sikap yang harmonis sehingga komunikasi tersebut dapat tercapai dengan baik.

Interaksi antara Keluarga, interaksi antar keluarga merupakan suatu hubungan yang terjadi antar pihak yang mempunyai hubungan darah. Pada hubungan ini, solidaritas antara anggota yang relatif lebih tinggi dan bentuk hubungannya lebih bersifat informal.

Interaksi antar Persahabatan, interaksi ini merupakan hubungan antara dua atau lebih dimana masing-masing individu sangat mendambakan adanya komunikasi yang saling menguntungkan untuk menjalin suatu hubungan yang sedemikian dekat atau kekerabatan.

Hasil penelitian menunjukkan kebanyakan *gadget* yang diberikan para orang tua kepada anaknya adalah berdasarkan keinginan anaknya. Untuk tujuan tertentu seperti untuk mengenalkan teknologi lebih dini atau sekedar untuk membuat anaknya tidak bosan. Bagi orang tua yang seperti ini lebih beranggapan bahwa dengan *gadget* pada siswa SD dapat memperluas jaringan persahabatan mereka karena dapat dengan mudah dan cepat bergabung ke sosial media yang telah disediakan (Nurrachmawati, 2014). Terkadang juga *gadget* dapat dijadikan para orang tua untuk mengalihkan perhatian anak agar tidak mengganggu pekerjaan orang tuanya sehingga para orang tua menyediakan fasilitas berupa *gadget* untuk anaknya yang masih berusia SD (Widiawati & Sugiman, 2014).

Pada salah satu penelitian oleh Novitasari (2016) penggunaan *gadget* pada

siswa SD menyebutkan bahwa pemakaian *gadget* lebih menyenangkan dibandingkan dengan bermain dengan teman sebayanya. Hal ini tak lepas oleh berbagai aplikasi permainan yang terdapat pada *gadget* anak-anak ini, yang tentunya lebih menarik perhatian anak-anak ini dibandingkan dengan permainan-permainan yang terdapat di lingkungan sekitarnya. Selain itu juga, orangtua meng"iya"kan bahwa saat anaknya bermain *gadget* cenderung anak-anak ini diam di depan *gadgetnya* masing-masing tanpa mempedulikan dunia sekitarnya. Secara tidak sadar, anak-anak sudah mengalami ketergantungan menggunakan *gadget*.

Ketergantungan inilah yang menjadi salah satu dampak negatif yang sangat berpengaruh (Prasetyo, 2013). Para responder menyebutkan bahwa dalam penggunaan *gadget* kebanyakan anak lebih menggunakannya untuk bermain. Dari hal kecil tersebut, anak yang awalnya senang bermain dengan temannya dapat berubah dengan terbiasanya diberikan *gadget* sebagai pengganti teman bermain.

Ketergantungan terhadap *gadget* pada anak disebabkan karena lamanya durasi dalam menggunakan *gadget*. Bermain *gadget* dengan durasi yang cukup panjang dan dilakukan setiap hari, bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang antisosial. Dampak yang ditimbulkan dari hal itu sebenarnya adalah dapat membuat anak lebih bersikap individualis karena lama kelamaan menyebabkan lupa berkomunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan di sekitarnya (Simamora, 2016).

Hal tersebut dapat menyebabkan interaksi sosial antara anak dengan masyarakat, lingkungan sekitar berkurang, bahkan semakin luntur (Ismanto dan Onibala, 2015). Seperti yang diketahui bahwa usia SD merupakan usia anak dapat mengasah kemampuan bersosialisasinya dengan baik dilingkungan sosial. Namun, dari penelitian yang dilakukan terhadap

responder menyatakan bahwa dalam penggunaan *gadget* selalu dibatasi durasinya dan selalu dilakukan pengawasan sehingga hal tersebut tidak terjadi (Nurgiansah, 2021).

Menurut Maulida (2013) Tanda-tanda anak usia SD kecanduan *gadget* sebagai berikut: Kehilangan keinginan untuk beraktivitas. Berbicara tentang teknologi secara terus menerus. Cenderung sering membantah suatu perintah jika itu menghalangi dirinya mengakses *gadget*. Sensitif atau gampang tersinggung, menyebabkan mood yang mudah berubah. Egois, sulit berbagi waktu dalam penggunaan *gadget* dengan orang lain. Sering berbohong karena sudah tidak bisa lepas dengan *gadgetnya*, dengan kata lain anak akan mencari cara apapun agar tetap bisa menggunakan *gadgetnya* walaupun hingga mengganggu waktu tidurnya.

Dari ciri-ciri tersebut, dapat dilihat ternyata penggunaan *gadget* pada siswa SD dapat mengurangi interaksi sosialnya dalam kehidupan sehari-hari baik itu dengan orang tuanya, teman sebayanya, maupun dengan masyarakat. Untuk itu, ada baiknya orang tua perlu mendampingi dan membimbing anaknya saat sedang menggunakan *gadget*, dan peran orang tua dalam mendisiplinkan sangat dibutuhkan agar anak tidak mengalami ketergantungan yang akan menyebabkan dampak negatif terhadap perkembangan anak terutama dengan hubungannya dengan kehidupan sosial anak tersebut (Ameliola, 2013).

KESIMPULAN

Salah satu perkembangan teknologi yang sangat mempengaruhi pola pikir manusia adalah *gadget*. Berkaitan dengan pengaruh *gadget* terhadap interaksi sosial pada siswa SD ternyata memberikan dampak negatif. Seringnya siswa SD berinteraksi dengan *gadget* dan juga dunia maya mempengaruhi daya pikir anak terhadap sesuatu diluar hal tersebut. *Gadget*

juga ternyata secara efektif dapat mempengaruhi pergaulan sosial anak terhadap lingkungan terdekatnya. Selain itu, ia juga akan merasa asing dengan lingkungan sekitar karena kurangnya interaksi sosial selain itu anak juga kurang peka dan bahkan cenderung tidak peduli terhadap lingkungannya. Hal ini tentunya

sangat membahayakan perkembangan sosial pada siswa SD. Sebagai orang tua, sebaiknya mereka membimbing dan memantau serta memberikan pemahaman yang baik kepada anak untuk lebih selektif dalam memilih permainan (*game online*) yang terdapat pada *gadget*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ameliola, N. (2013). *Perkembangan Media Informasi dan Teknologi Terhadap Anak dalam Era Globalisasi*. [Online] Diakses dari http://icssis.files.wordpress.com/2013/09/2_013-0229_pada_tanggal_26_Desember_2016
- Castelluccio, M. (2007). *Gadget An- Essay*. <http://www.thefreelibrary.com/Gadgets--an+essay.-a0170115914> diakses pada 9 Juli 2014
- Cvano, O. (2013). *Pengertian Gadget*. [Online] diakses di laman <http://mencobacariduit.blogspot.com/2013/09/pengertiangadget.html/> pada 27 Desember 2016
- Hurlock, B. E. (1978). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga
- Ismanto, Y& Onibala, F. (2015). *Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di Sma Negeri 9 Manado*. *Ejournal Keperawata Volume 3(2)*. Manado: FK Unsrat Manado
- Maulida, H. (2013). *Menelisik Pengaruh Penggunaan Aplikasi Gadget Terhadap Perkembangan Psikologis Anak Usia Dini*. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan 2013*. Semarang: FKIP Universitas Negeri Semarang
- Mukti, F. dan Yulianto, A. (2010). *Dualism Penelitian Hukum Normatif dan Empiris*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Novitasari, W. (2016). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun*. Surabaya: UNS.
- Nurgiansah, T. H. (2020). *Filsafat Pendidikan*. In *Banyumas: CV Pena Persada*.
- Nurgiansah, T. H. (2021). *Pendidikan Pancasila*. In *Solok: CV Mitra Cendekia Media*.
- Nurrachmawati. (2014). *Pengaruh sistem operasi mobile android pada anak usia dini*. *Jurnal pengaruh system operasi mobile android pada anak usia dini*. *Jurnal Pengaruh Sistem Operasi Mobile Android Pada Anak Usia Dini*. Makasar: FT Universitas Hasanuddin.
- Prasetyo, E. (2013). *Gadget*. [Online] Diakses pada laman <http://epzna.blogspot.com/2013/08/gadget.html> pada 27 Desember 2016.
- Prianggoro, H. (2014). *Anak dan Gadget: Yang Penting Aturan Main*. [Online] Diakses dari <http://www.tabloidnakita.com/read/1/anak-dan-gadget-> yangpentingaturan-main pada tanggal 26 Oktober 2016.
- Simamora, A., SM. (2016). *Persepsi Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Pendidikan Dasar Di Perumahan Bukit Kemiling Permai Kecamatan Kemiling Bandar Lampung*. Lampung: UniversitasLampung.
- Soekanto, S. (1992). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali
- West, Richard dan Lynn Turner. (2007). *Introduction Communication Theory. Analysis and Application*. New York: McGraw Hill.
- Widiawati & Sugiman. (2014). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*. [Online] Diakses dari laman <http://stmikglobal.ac.id/wpcontent/uploads/2014/05/ARTIKELIIS.pdf>