

Analisis Dampak Negatif Penggunaan *Gadget* dalam Pengembangan Sosial dan Emosional Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri XV Desa Sungai Bengkal Kabupaten Tebo

Irda Afrahima^{1*}, Mislan Mislan²

^{1,2} UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, Indonesia

Email: afrahimairdha@gmail.com^{1*}, mislanjambi42@gmail.com²

Korespondensi penulis : afrahimairdha@gmail.com

Abstract : *This research focuses on discussing the Analysis of the Negative Impact of Using Gadgets in the Social and Emotional Development of Class IV Students at XV State Elementary School, Sungai Bengkal Village, Tebo Regency. This research uses a qualitative descriptive approach. The data collection techniques in this research are observation, interviews and documentation. Related to the data analysis techniques that researchers use, namely data editing, data presentation and drawing conclusions. The aim of this research is to determine the negative impact of using gadgets on the social and emotional development of students at the XV Elementary School in Sungai Bengkal Village, Tebo Regency. The results of this research show that the negative impacts of gadget use on students at State Elementary School XV, Sungai Bengkal Village, Tebo Regency include social and emotional development disorders. Students show decreased ability for face-to-face social interaction, difficulty managing emotions, and increased stress levels. Uncontrolled online content is also a risk factor. Therefore, comprehensive intervention and collaboration between schools, parents and students is needed to overcome this problem.*

Keywords: *Negative impact, of using Gadgets, emotional, students*

Abstrak : Penelitian ini Fokus membahas mengenai Analisa Dampak Negatif Penggunaan *Gadget* dalam Pengembangan Sosial dan Emosional Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri XV Desa Sungai Bengkal Kabupaten Tebo. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Terkait dengan Teknik analisis data yang peneliti gunakan yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak negatif penggunaan *Gadget* dalam perkembangan sosial dan emosional siswakesel IV di Sekolah Dasar Negeri XV Desa Sungai bengkal kabupaten Tebo. Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa dampak negatif penggunaan gadget pada siswa Sekolah Dasar Negeri XV Desa Sungai Bengkal Kabupaten Tebo meliputi gangguan perkembangan sosial dan emosional. Siswa menunjukkan penurunan kemampuan interaksi sosial tatap muka, kesulitan mengelola emosi, dan peningkatan tingkat stres. Konten online yang tidak terkontrol juga menjadi faktor risiko. Oleh karena itu, diperlukan intervensi yang komprehensif dan kolaborasi antara sekolah, orang tua, dan siswa untuk mengatasi masalah ini.

Kata Kunci: Dampak Negatif, Penggunaan, *Gadget*, Emosional, Siswa

1. PENDAHULUAN

Seiring perkembangan zaman, percepatan kemajuan teknologi semakin bertambah canggih. Banyaknya teknologi yang berkembang membuat perubahan pada kehidupan masyarakat diberbagai bidang. Pada saat ini informasi dapat ditemukan dengan lebih mudah dan cepat. Salah satu sumber informasi yang banyak ditemukan dengan teknologi berupa *gadget*. handphone adalah suatu alat yang digunakan untuk berkomunikasi, berukuran kecil dan mudah dibawa kemana-,mana serta praktis dalam penggunaannya (Putra et al., 2021).

Gadget merupakan perangkat media elektronik yang memiliki beragam fungsi dan kegunaan. Saat ini gadget memang sudah menjadi bagian dari kehidupan, bahkan gaya hidup manusia. Manfaat dan kegunaan dari *gadget* sendiri juga sudah banyak diketahui manusia, seperti menelpon, merekam gambar, merekam video, merekam suara, memutar video, memutar musik, mengakses internet, mengolah data, dan lain sebagainya. *Gadget* menjadi bagian integral dari telekomunikasi modern (Mohamad Sabda Fariz Akbar, Ridwan Fauzi, Zaqi Abdillah Tsamanyah, 2022).

Berkaitan dengan *Gadget*, Handphone adalah alat komunikasi yang memberikan kemudahan kepada penggunanya untuk berkomunikasi dari jarak jauh dan juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana hiburan melalui berbagai fitur, selain untuk komunikasi jarak jauh Handphone juga memberikan fitur untuk mengambil gambar, merekam, Mp3, mendengarkan radio, menatap TV, bermain game online dan bahkan mengakses jaringan internet (Nuraliyah et al., 2022). Menurut Narda Tahir, dalam kutipan Thomas J dan Misty E, Handphone merupakan telepon yang menyediakan fungsi asisten personal juga fasilitas internet yang bisa menghubungkan seseorang dengan orang lain melalui media sosial dan lain sebagainya (Narda et al., 2022).

Dengan demikian penting untuk dicatat bahwa tiktok dan YouTube bukanlah platform yang buruk namun tanpa pengawasan yang tepat penggunaan berlebihan kedua platform ini dapat menghambat perkembangan anak secara holistik. Anak-anak yang menghabiskan waktu berjam-jam menonton video di TikTok an YouTube cenderung mengalami kesulitan dalam berinteraksi sosial, membangun hubungan yang sehat dan mengembangkan empati (Rachmah, 2021). Mereka juga lebih rentan terhadap gangguan emosi, seperti kecemasan, depresi, dan kesulitan dalam mengendalikan amarah konten yang bersifat konsumtif dan cenderung menampilkan kesenangan instan di kedua platform ini dapat membentak pola pikir anak yang kurang realistis dan berdampak negatif pada kemampuan mereka dalam menghadapi tantangan hidup.

Oleh karena itu penelitian ini akan menganalisis faktor-faktor yang menyebabkan penggunaan TikTok dan YouTube yang berlebihan pada anak Sekolah Dasar di Sungai Bengkal, seperti pengaruh lingkungan keluarga, akses terhadap teknologi, dan kebiasaan penggunaan kedua platform tersebut. Berdasarkan hasil observasi penulis pada tanggal 16 September 2024 bahwa Analisis Dampak Penggunaan Gadget Berlebihan Dalam Perkembangan Sosial Dan Emosional Anak Usia Sekolah Dasar Negeri XV Didesa Sungai Bengkal Kabupaten Tebo menunjukkan bahwa gambaran nyata tentang penggunaan gadget yang berlebihan pada siswa terlihat jelas bahwa sebagian besar siswa menghabiskan waktu berjam-

jam untuk mengajses TikTok dan YouTube bahkan hingga mengabaikan tugas sekolah dan interaksi dengan teman sebaya.

Hal ini berdampak pada kemampuan mereka dalam bersosialisasi membangun hubungan yang sehat dan mengembangkan empati beberapa siswa terlihat kesulitan memulai percakapan lebih memilih berkomunikasi melalui pesan instan dan menunjukkan tanda-tanda kecemasan dan kesulitan mengendalikan amarah saat penggunaan gadget dibatasi. Melihat fenomena di atas maka pertanyaan penelitian ini yaitu: bagaimana dampak negatif penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial dan emosional anak di Sekolah Dasar Negeri XV Desa Sungai Bengkal Kabupaten Tebo? Dan bagaimana upaya yang dilakukan untuk mengatasi dampak negatif penggunaan *gadget* pada siswa Sekolah Dasar Negeri XV Desa Sungai Bengkal Kabupaten Tebo.

2. METODE

Pendekatan dalam penelitian ini penulis menggunakan pendekatan deskriptif. Penelitian kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati (Charismana et al., 2022). Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri XV Desa Sungai Bengkal Kabupaten Tebo. Subjek Penelitiannya adalah siswa kelas IV sekolah dasar negeri XV desa sungai bengkal yang memberikan informasi tentang data yang diteliti dan menjadi subjek dalam penelitian ini adalah orang tua dan wali kelas. Penentuan subjek berdasarkan tujuan yang dilakukan untuk meningkatkan kegunaan informasi yang didapatkan dari subjek yang kecil. Informasi dalam penelitian ini diamati dan diobservasi secara langsung.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah utama dalam penelitian karena tujuan utama dari penelitian adalah untuk mendapatkan data yang valid dan relevan. Dalam penelitian kualitatif, data yang dikumpulkan berupa kata-kata tertulis, tanya jawab, atau lisan dari responden, serta perilaku yang dapat diamati. Maka metode yang digunakan untuk proses pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif melalui tiga alur kegiatan, yaitu reduksi data, display data, dan verifikasi data serta penarikan kesimpulan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dampak Negatif Penggunaan *Gadget* dalam Perkembangan Sosial Anak di Sekolah Dasar Negeri XV Desa Sungai Bengkal Kabupaten Tebo

Selama beberapa waktu terakhir, saya telah mengamati adanya korelasi antara tiga hal pada lima siswa di kelas saya. Pertama, kelima siswa ini beberapa kali terlihat menggunakan gadget di sekolah, baik selama jam istirahat maupun terkadang bahkan saat jam pelajaran. Kedua, mereka menunjukkan kesulitan dalam interaksi sosial, cenderung lebih pendiam, dan emosional anak yang kurang stabil contohnya seperti anak lebih sering marah – marah kemudian berkelahi dengan temannya, kurang berpartisipasi dalam kegiatan kelompok, dan lebih sering bermain sendiri. Ketiga, beberapa dari mereka mengalami penurunan prestasi akademik, terlihat dari nilai ujian dan tugas-tugas yang mereka kerjakan. Penggunaan gadget yang berlebihan pada kelima siswa ini mungkin berkontribusi terhadap kesulitan interaksi sosial dan penurunan prestasi akademik mereka. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengalihkan perhatian mereka dari pelajaran, mengurangi waktu belajar, dan membatasi kesempatan untuk berinteraksi secara langsung dengan teman sebayanya. Kurangnya interaksi langsung dapat menghambat perkembangan keterampilan sosial mereka, sementara itu kurangnya fokus belajar berdampak pada prestasi akademik (Wawancara 15, Januari 2025).

Siswa selalu memegang *handphone*-nya. Ini bukan hanya saat ia memiliki waktu luang, tetapi hampir sepanjang waktu. Bahkan saat makan pun, ia seringkali masih asyik bermain *game* di *handphone*-nya. Orang tua siswa sudah berkali-kali mengingatkan, tetapi anaknya seringkali sulit untuk melepaskan *handphone*-nya. Kadang-kadang, ia bahkan masih bermain TikTok hingga larut malam, melewati jam tidur yang seharusnya. Diperkirakan ia menghabiskan waktu lebih dari 3 jam sehari, mungkin bahkan lebih, untuk bermain TikTok dan menonton video di YouTube. Aplikasi TikTok yang ia mainkan seringkali bersifat kompetitif, sehingga ia merasa perlu untuk terus bermain agar tidak ketinggalan *trend*. Sedangkan untuk video di YouTube, ia seringkali menonton video-video yang kurang mendidik, bahkan beberapa di antaranya mengandung konten yang kurang pantas. Orang tua siswa sudah mencoba berbagai cara untuk membatasi penggunaan *gadget*-nya, mulai dari membatasi waktu penggunaan hingga mencabut akses internet. Namun, ia selalu protes dan seringkali menunjukkan sikap yang negatif, seperti marah, mengamuk, atau bahkan menolak untuk berkomunikasi dengan orang tuanya. Ia merasa bahwa orang tuanya terlalu ketat dan tidak memahaminya (Wawancara, 15 Januari 2025).

Dampaknya anak seringkali mengabaikan tugas sekolah dan lebih memilih menonton video di YouTube. Penggunaan gadget yang berlebihan ini sangat berpengaruh pada prestasi akademiknya. Nilai-nilainya menurun drastis, dan ia seringkali kesulitan untuk berkonsentrasi saat belajar. Ia seringkali terlambat mengerjakan tugas dan seringkali bolos les tambahan. Berbagai usaha sudah dicoba untuk membatasi penggunaan *gadget*nya, seperti membatasi waktu penggunaan dan bahkan menyita *gadget*nya. Namun, ia selalu menemukan cara untuk mengakses gadget dan tetap menonton video. Ia seringkali bersikap melawan dan tidak mau mendengarkan nasihat saya. Orang tua siswa sangat khawatir dengan kondisi ini. Selain prestasi akademiknya yang menurun, ia juga menjadi lebih pendiam dan menarik diri dari pergaulan. Ia lebih memilih untuk menghabiskan waktu di dunia maya daripada berinteraksi dengan teman-teman dan keluarganya di dunia nyata (Wawancara 20 Januari 2025).

Salah seorang wali murid menyatakan bahwa anaknya kecanduan *gadget*. Hampir sepanjang waktu luangnya dihabiskan untuk menonton video TikTok. Ia bahkan seringkali membawa *gadget*-nya ke kamar tidur dan menggunakannya hingga larut malam. Akibatnya, dia tidak mau mengerjakan tugas sekolah. Ia seringkali malas mengerjakan tugas sekolah, bahkan terkadang bolos sekolah. Konsentrasinya juga terganggu, sehingga ia sulit untuk fokus saat belajar. Seorang wali murid sudah mencoba berbagai cara untuk membatasi penggunaan *gadget*-nya, tetapi hasilnya kurang memuaskan. Ia seringkali menyembunyikan *gadget*-nya atau mencari cara untuk tetap mengakses internet. Ia juga seringkali marah dan melawan jika saya mencoba untuk mengambil *gadget*-nya. Orang tua siswa takut ia akan semakin terjerumus ke dalam ketergantungan *gadget* dan masa depannya akan terancam. (Wawancara 10 Februari 2025).

Hal demikian mengubah pola interaksi siswa. Seorang anak lebih memilih berinteraksi di dunia maya daripada di dunia nyata. Ia lebih suka berkomunikasi melalui pesan singkat atau media sosial daripada berbicara langsung. Dunia digital sepertinya lebih menarik baginya. Ia jarang berinteraksi dengan teman-temannya secara langsung. Lebih sering bermain TikTok dan berkomunikasi chat bersama teman-temannya secara virtual. Bahkan di rumah pun, ia lebih suka menghabiskan waktu sendirian di kamarnya dengan *gadget*-nya daripada berinteraksi dengan keluarga. Seorang wali murid takut ia akan kesulitan untuk membangun hubungan interpersonal yang sehat di masa depan. Kurangnya interaksi langsung dapat menghambat perkembangan emosional dan sosialnya (Wawancara 18 Februari).

Tidak jauh berbeda dari keterangan di atas, seorang wali murid menyatakan:

"Anak saya, inisial E, menghabiskan waktu berjam-jam setiap harinya untuk bermain game online dan berselancar di media sosial. Ia seringkali mengabaikan kewajibannya

untuk belajar dan mengerjakan tugas sekolah. Akibatnya, nilai-nilai akademiknya menurun drastis. Ia seringkali mendapatkan nilai buruk dalam ulangan dan ujian. Ia juga kesulitan untuk berkonsentrasi di kelas dan seringkali tertinggal dalam pelajaran. Saya sudah mencoba berbagai cara untuk membatasi penggunaan *gadgetnya*, seperti membatasi waktu bermain, menyita *gadgetnya*, dan berbicara dengannya secara serius. Namun, ia seringkali melanggar aturan dan mencari cara untuk tetap bermain game. Saya sangat khawatir dengan masa depannya. Penurunan prestasi belajarnya dapat berdampak buruk pada peluangnya untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Saya juga khawatir dengan dampak negatif lainnya dari kecanduan *gadget*".

Temuan di atas mempertegas bahwa penggunaan *gadget* oleh siswa menunjukkan perbedaan yang signifikan, mencerminkan kesulitan hubungan antara teknologi, kebiasaan belajar, dan perkembangan sosial anak. Tidak ada pola tunggal yang dapat digeneralisasi, melainkan gambaran penggunaan yang luas, mulai dari penggunaan yang seimbang dan produktif hingga penggunaan yang berlebihan dan berdampak negatif.

Beberapa wali murid melaporkan bahwa anak-anak mereka menggunakan *gadget* dengan cukup terkontrol, terutama untuk kegiatan belajar, seperti mengakses materi pembelajaran online, mengerjakan tugas sekolah, atau mengikuti kursus daring. Dalam kasus ini, *gadget* berfungsi sebagai alat bantu belajar yang efektif, memperluas akses anak terhadap informasi dan sumber belajar yang beragam. Penggunaan *gadget* yang terkontrol ini tidak menunjukkan dampak negatif pada prestasi belajar, malah sebaliknya, dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas belajar.

Namun, sebagian besar wawancara mengungkapkan gambaran yang berbeda. Banyak wali murid mengeluhkan frekuensi penggunaan *gadget* yang berlebihan oleh anak-anak mereka, yang seringkali berdampak negatif pada prestasi belajar. Anak-anak tersebut menghabiskan waktu berjam-jam setiap harinya untuk bermain game online, menonton video, atau berselancar di media sosial, mengabaikan kewajiban belajar dan mengerjakan tugas sekolah. Hal ini mengakibatkan penurunan nilai akademik, kesulitan berkonsentrasi, dan kurangnya motivasi belajar.

Lebih lanjut, wawancara mengungkapkan bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan juga berdampak pada aspek sosial-emosional anak. Beberapa siswa menjadi lebih pendiam, menarik diri dari pergaulan, dan lebih memilih berinteraksi di dunia maya daripada di dunia nyata. Kurangnya interaksi tatap muka dapat menghambat perkembangan sosial dan emosional anak, yang pada akhirnya juga berdampak pada prestasi belajar mereka.

Peneliti ini juga menemukan bahwa upaya pembatasan penggunaan *gadget* oleh orang tua seringkali menghadapi tantangan. Anak-anak seringkali mencari cara untuk tetap mengakses *gadget*, bahkan dengan cara yang tidak jujur. Hal ini menunjukkan bahwa ketergantungan pada *gadget* telah menjadi masalah yang serius dan memerlukan pendekatan yang lebih komprehensif. Frekuensi penggunaan *gadget* oleh siswa sangat bervariasi, dan dampaknya terhadap prestasi belajar juga beragam. Penggunaan *gadget* yang terkontrol dan produktif dapat menjadi alat bantu belajar yang efektif (Narda et al., 2022). Namun, penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat berdampak negatif pada prestasi belajar, perkembangan sosial-emosional, dan kesejahteraan anak secara keseluruhan.

Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan pendidik untuk memahami pola penggunaan *gadget* oleh siswa dan membimbing mereka untuk menggunakan teknologi secara bijak dan bertanggung jawab. Penting juga untuk menciptakan keseimbangan antara penggunaan *gadget* dan aktivitas lain yang mendukung perkembangan holistik anak, seperti membaca buku, berolahraga, dan berinteraksi sosial secara langsung. Dengan pemahaman yang lebih komprehensif, intervensi yang tepat dapat dirancang untuk membantu siswa menggunakan *gadget* secara efektif dan bertanggung jawab, sehingga teknologi dapat menjadi alat yang mendukung, bukan menghambat, prestasi belajar dan perkembangan mereka secara keseluruhan. Hal ini memerlukan kerjasama antara orang tua, pendidik, dan pembuat kebijakan untuk menciptakan yang mendukung perkembangan anak secara holistik.

Dengan itu, penting untuk diingat bahwa setiap anak unik, dan pendekatan yang efektif dalam mengatur penggunaan *gadget* akan berbeda-beda tergantung pada karakteristik individu anak, lingkungan keluarga, dan konteks sosial budaya. Tidak ada solusi tunggal yang cocok untuk semua, dan pendekatan yang fleksibel dan adaptif sangat diperlukan. Berdasarkan hasil observasi lapangan, terlihat adanya korelasi yang kompleks antara penggunaan *gadget* dan interaksi sosial siswa, meliputi pengamatan perilaku siswa selama jam istirahat, kegiatan belajar kelompok, dan interaksi informal di lingkungan sekolah. Sample observasi terdiri dari 20 siswa dengan 5 anak yang terlalu berlebihan menggunakan *gadget*. Hasil observasi menunjukkan adanya dua kelompok siswa yang berbeda dalam hal interaksi sosial: kelompok yang aktif dan mampu menyeimbangkan penggunaan *gadget* dengan interaksi langsung, dan kelompok yang cenderung pasif dan lebih memilih interaksi virtual.

Kelompok siswa yang aktif dalam interaksi sosial menunjukkan kemampuan untuk menggunakan *gadget* secara produktif. Mereka memanfaatkan *gadget* untuk mengakses informasi edukatif, berkomunikasi dengan teman dan keluarga, dan berkolaborasi dalam mengerjakan tugas kelompok. Namun, mereka tetap mampu menjaga keseimbangan antara

interaksi virtual dan interaksi langsung, aktif berpartisipasi dalam kegiatan sekolah dan menghabiskan waktu luang dengan teman-teman secara tatap muka. Mereka terlihat mampu mengelola waktu penggunaan gadget mereka dan tidak terpacu pada dunia digital (Mohamad Sabda Fariz Akbar, Ridwan Fauzi, Zaqi Abdillah Tsamanyah, 2022).

Sebaliknya, kelompok siswa yang cenderung pasif dalam interaksi sosial menunjukkan ketergantungan yang tinggi pada gadget. Mereka menghabiskan waktu yang signifikan untuk bermain TikTok, berselancar di media sosial, atau menonton video YouTube, seringkali mengabaikan kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan teman sebaya. Mereka tampak kurang percaya diri, sulit untuk memulai percakapan, dan cenderung menyendiri. Interaksi sosial mereka terbatas pada dunia virtual, yang mengakibatkan kurangnya pengembangan keterampilan sosial-emosional seperti membaca bahasa tubuh dan memahami nuansa emosi.

Perbedaan antara kedua kelompok ini menunjukkan bahwa bukan penggunaan *gadget* itu sendiri yang menjadi masalah utama, melainkan bagaimana gadget tersebut digunakan dan dikelola. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dan tanpa pengawasan cenderung berdampak negatif pada interaksi sosial, sementara penggunaan yang terkontrol dan seimbang dapat menjadi alat yang bermanfaat.

Observasi lapangan menunjukkan kompleksitas pengaruh gadget terhadap interaksi sosial siswa. Penting untuk memperhatikan pola penggunaan *gadget*, tingkat pengawasan orang tua, dan faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi interaksi sosial siswa. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk memahami secara lebih mendalam faktor-faktor tersebut dan mengembangkan strategi intervensi yang efektif untuk mendukung perkembangan sosial-emosional siswa di era digital. Intervensi ini dapat berupa program edukasi penggunaan *gadget* yang bijak, baik untuk siswa maupun orang tua.

Penggunaan gadget berlebihan tentu memberikan dampak signifikan bagi perkembangan sosial anak. Hal ini dipertegas dari pernyataan salah seorang wali murid berikut:

Menurut saya penggunaan *gadget* memiliki sisi positif dan negatif dalam konteks interaksi sosial siswa. Di satu sisi, *gadget* memfasilitasi komunikasi dan kolaborasi di antara mereka, terutama melalui grup chat atau platform online untuk mengerjakan tugas kelompok. Namun, di sisi lain, penggunaan yang berlebihan menggeser interaksi langsung yang penting untuk membangun hubungan yang lebih bermakna. Saya mengamati bahwa beberapa siswa kurang berinteraksi satu sama lain secara langsung di luar konteks akademis. Percakapan tatap muka memungkinkan siswa untuk belajar membaca bahasa tubuh, memahami nuansa emosi, dan mengembangkan keterampilan komunikasi interpersonal yang kompleks. Oleh karena itu, meskipun *gadget* dapat

memperluas jangkauan interaksi, penting untuk memastikan bahwa penggunaan *gadget* tidak menggantikan sepenuhnya interaksi langsung yang esensial untuk perkembangan sosial siswa."

Pengaruh *gadget* terhadap interaksi orang tua dan anak bergantung pada bagaimana ia menggunakannya. Jika anak hanya menggunakan *gadget* untuk hal-hal yang produktif, seperti mencari informasi atau berkomunikasi dengan keluarga jauh, maka interaksi kami tetap baik. Namun, ketika ia kecanduan *game online* atau menghabiskan waktu berjam-jam di media sosial, interaksi kami menjadi terganggu. Ia menjadi kurang responsif, sulit diajak bicara, dan lebih memilih menyendiri di kamarnya dengan *gadget*-nya. Jadi, pengaturan waktu dan jenis penggunaan *gadget* sangat penting untuk menjaga kualitas interaksi keluarga (Maritsa et al., 2021).

Penggunaan *gadget* oleh anak, telah menimbulkan dampak yang cukup signifikan terhadap interaksi dalam keluarga. Waktu yang seharusnya digunakan untuk berbincang-bincang, bermain bersama, atau sekadar menghabiskan waktu berkualitas bersama, kini lebih banyak dihabiskan untuk berinteraksi dengan dunia digital. Anak seringkali terlihat lebih tertarik dengan aktivitas di *gadget*-nya daripada terlibat dalam kegiatan keluarga. Bahkan saat makan malam, ia lebih fokus pada layar ponselnya daripada pada percakapan di meja makan.

Dampak penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial anak memiliki perilaku yang signifikan, tidak dapat disimpulkan secara sederhana sebagai positif atau negatif. Pengaruhnya sangat bergantung pada beberapa faktor kunci, termasuk pola penggunaan gadget, jenis aplikasi yang digunakan, tingkat pengawasan orang tua, dan kepribadian anak itu sendiri. Tidak ada kesimpulan tunggal yang dapat diterapkan pada semua kasus.

Beberapa wali murid melaporkan dampak negatif yang cukup signifikan. Anak-anak mereka cenderung lebih memilih berinteraksi secara virtual melalui gadget daripada berinteraksi langsung dengan keluarga. Hal ini berdampak pada kualitas komunikasi, mengurangi kesempatan untuk mengembangkan kemampuan sosial-emosional seperti membaca bahasa tubuh dan memahami nuansa emosi, serta mengurangi waktu berkualitas bersama keluarga. Akibatnya, hubungan keluarga terasa kurang hangat dan intim. Sebaliknya, beberapa wali murid lain melaporkan dampak positif atau pengaruh yang minimal. Mereka memanfaatkan *gadget* sebagai alat komunikasi untuk tetap terhubung dengan anggota keluarga yang tinggal jauh, atau sebagai media untuk beraktivitas bersama, seperti menonton film atau TikTok. Dalam kasus ini, gadget justru membantu mempererat hubungan keluarga. Namun, penting untuk dicatat bahwa penggunaan *gadget* yang positif ini selalu diiringi dengan

pengawasan dan pengaturan waktu yang ketat dari orang tua.

Pengaruh *gadget* terhadap interaksi sosial anak tidaklah hitam putih. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dan tanpa pengawasan cenderung berdampak negatif, mengurangi interaksi langsung dan kualitas hubungan keluarga. Sebaliknya, penggunaan gadget yang bijak dan terkontrol, dengan pengawasan orang tua yang aktif, dapat menjadi alat yang membantu mempererat hubungan keluarga dan memfasilitasi komunikasi. Penting bagi orang tua untuk berperan aktif dalam mengawasi dan mengarahkan penggunaan gadget anak agar dampaknya tetap positif.

Berdasarkan hasil observasi yang saya temukan di lapangan, terlihat adanya korelasi yang kompleks antara penggunaan *gadget* dan interaksi sosial siswa. Penggunaan gadget tidak selalu berdampak negatif, namun pola penggunaan dan tingkat pengawasan orang tua menjadi faktor penentu yang signifikan. Observasi menunjukkan adanya dua kelompok siswa yang berbeda dalam hal interaksi sosial: kelompok yang aktif dan mampu menyeimbangkan penggunaan gadget dengan interaksi langsung, dan kelompok yang cenderung pasif dan lebih memilih interaksi virtual.

Kelompok siswa yang aktif dalam interaksi sosial menunjukkan kemampuan untuk menggunakan *gadget* secara produktif. Mereka memanfaatkan gadget untuk mengakses informasi edukatif, berkomunikasi dengan teman dan keluarga, dan berkolaborasi dalam mengerjakan tugas kelompok. Namun, mereka tetap mampu menjaga keseimbangan antara interaksi virtual dan interaksi langsung, aktif berpartisipasi dalam kegiatan sekolah dan menghabiskan waktu luang dengan teman-teman secara tatap muka. Penggunaan *gadget* bagi mereka lebih sebagai alat bantu, bukan pengganti interaksi sosial langsung.

Sebaliknya, kelompok siswa yang cenderung pasif dalam interaksi sosial menunjukkan ketergantungan yang tinggi pada gadget. Mereka menghabiskan waktu yang signifikan untuk bermain game online, berselancar di media sosial, atau menonton video, seringkali mengabaikan kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan teman sebaya. Mereka tampak kurang percaya diri, sulit untuk memulai percakapan, dan cenderung menyendiri. Interaksi sosial mereka terbatas pada dunia virtual, yang mengakibatkan kurangnya pengembangan keterampilan sosial-emosional.

Perbedaan antara kedua kelompok ini menunjukkan bahwa bukan penggunaan *gadget* itu sendiri yang menjadi masalah utama, melainkan bagaimana gadget tersebut digunakan dan dikelola. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dan tanpa pengawasan cenderung berdampak negatif pada interaksi sosial, sementara penggunaan yang terkontrol dan seimbang dapat menjadi alat yang bermanfaat. Peran orang tua dalam membimbing dan mengawasi

penggunaan *gadget* anak sangat penting untuk memastikan dampak positifnya. Kompleksitas pengaruh *gadget* terhadap interaksi sosial siswa. Penting untuk memperhatikan pola penggunaan *gadget*, tingkat pengawasan orang tua, dan faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi interaksi sosial siswa. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk memahami secara lebih mendalam faktor-faktor tersebut dan mengembangkan strategi intervensi yang efektif untuk mendukung perkembangan sosial-emosional siswa di era digital.

Dampak Negatif Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Emosional Anak di Sekolah Dasar Negeri XV Desa Sungai Bengkal Kabupaten Tebo

Perubahan Perilaku dan Prestasi Akademik

Seorang wali murid telah mengamati beberapa perubahan pada anak, baik dalam perilaku maupun prestasi akademik, yang tampaknya berkaitan dengan penggunaan *gadget* yang berlebihan. Perubahan perilaku yang paling sering terlihat adalah penurunan konsentrasi di kelas. Siswa tampak lebih mudah terdistraksi, kesulitan fokus pada pelajaran, dan sering melamun. Ini berdampak pada partisipasi aktif mereka dalam kegiatan belajar mengajar, dan mereka seringkali kesulitan menyelesaikan tugas-tugas yang membutuhkan fokus tinggi. Selain masalah konsentrasi, beberapa siswa juga menunjukkan perubahan perilaku berupa peningkatan impulsivitas dan kesulitan mengendalikan emosi.

Mereka lebih mudah marah, frustrasi, atau bahkan menunjukkan perilaku agresif, terutama ketika penggunaan *gadget* mereka dibatasi. Perubahan perilaku ini juga mengganggu interaksi sosial mereka dengan teman sebaya dan guru, membuat mereka terlihat lebih tertutup dan sulit berkolaborasi dalam kegiatan kelompok. Dampak negatif penggunaan *gadget* yang berlebihan juga terlihat pada prestasi akademik siswa. Beberapa siswa mengalami penurunan nilai ujian, terutama pada mata pelajaran yang membutuhkan konsentrasi tinggi seperti Matematika dan Bahasa. Mereka juga seringkali menunda pekerjaan rumah dan tugas sekolah karena lebih tertarik bermain TikTok atau menonton YouTube. Kurangnya waktu belajar dan fokus yang terpecah-pecah jelas memengaruhi hasil.

Pengakuan wali murid yang lain menyatakan penggunaan *gadget* yang berlebihan membuat anak lebih mudah marah dan sulit diatur, terutama ketika tidak memegang *gadget*nya. Perubahan suasana hati yang drastis dan sikap yang mudah tersinggung menjadi hal yang sering saya amati. Keengganan untuk berinteraksi dalam kegiatan keluarga juga meningkat. Selain anak kurang tidur yang berdampak pada konsentrasi dan kemampuannya untuk fokus pada kegiatan belajar di sekolah. Tidak mengherankan, prestasi akademiknya juga terpengaruh. Nilai

ulangannya menurun, terutama pada mata pelajaran Matematika yang membutuhkan konsentrasi tinggi. Orang tua menduga kurangnya waktu tidur dan fokus yang terpecah-pecah akibat penggunaan *gadget* yang berlebihan menjadi penyebab utama penurunan prestasinya.

Salah seorang wali murid menegaskan bahwa anaknya menghabiskan waktu yang cukup signifikan setiap harinya untuk bermain game, menonton video, atau berselancar di internet. Meskipun ia tidak melarang sepenuhnya penggunaan *gadget*, namun waktu yang dihabiskan anak sudah berlebihan dan mengganggu aktivitas lainnya. Akibat penggunaan *gadget* yang berlebihan ini, saya melihat penurunan konsentrasi anak saya dalam belajar. Ia seringkali kesulitan fokus pada tugas sekolah dan mudah teralihkannya. Hal ini mengakibatkan penurunan kualitas pekerjaan rumah dan persiapan ujiannya. Ia juga seringkali menunda mengerjakan tugas-tugas sekolahnya. Secara langsung, penurunan konsentrasi ini berdampak pada nilai ulangannya. Meskipun tidak drastis, saya telah mencatat penurunan nilai yang cukup signifikan dalam beberapa mata pelajaran.

Penggunaan *gadget* oleh anak-anak memang menjadi fenomena yang semakin meningkat. Banyak orang tua menyadari bahwa *gadget* memberikan akses cepat dan mudah terhadap informasi, dan dapat menjadi alat belajar yang efektif. Namun, situasi ini juga menimbulkan kekhawatiran mengenai dampak jangka panjang bagi perkembangan anak.

Salah satu temuan penting dari wawancara adalah bahwa meskipun gadget dapat membantu anak-anak dalam belajar secara mandiri, ada juga efek negatif yang tidak bisa diabaikan. Banyak wali murid melaporkan penurunan konsentrasi anak-anak mereka dalam belajar, yang tampaknya berkorelasi dengan waktu yang dihabiskan di depan layar. Hal ini menunjukkan perlunya perhatian lebih dalam mengelola penggunaan gadget. Selain penurunan konsentrasi, peneliti juga mencatat adanya penurunan nilai akademik di kalangan anak-anak yang menggunakan *gadget* secara berlebihan. Wali murid melaporkan bahwa anak-anak mereka seringkali kesulitan untuk fokus pada tugas sekolah dan lebih cenderung menunda pekerjaan rumah. Penurunan prestasi akademik ini menjadi perhatian serius bagi orang tua.

Kekhawatiran orang tua tentang kurangnya interaksi sosial yang terjadi akibat penggunaan *gadget* adalah anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan perangkat mereka cenderung mengabaikan kesempatan untuk berinteraksi dengan teman-teman dan keluarga. Hal ini dapat memengaruhi keterampilan sosial dan emosional mereka. Peneliti juga menemukan bahwa banyak wali murid berusaha menemukan keseimbangan dalam penggunaan *gadget*. Beberapa orang tua mencoba untuk membatasi waktu penggunaan *gadget* dan mengawasi aktivitas online anak-anak mereka. Mereka menyadari bahwa penting untuk memberikan arahan dan bimbingan agar anak-anak dapat menggunakan teknologi dengan

bijak.

Meski demikian beberapa orang tua merasa perlu untuk lebih terlibat dalam kegiatan belajar anak. Mereka berusaha untuk menciptakan lingkungan yang mendukung, di mana anak-anak dapat belajar tanpa gangguan dari *gadget*. Kegiatan seperti membaca bersama, bermain di luar, atau melakukan proyek kreatif menjadi alternatif yang diperkenalkan oleh beberapa orang tua. Wawancara juga menunjukkan bahwa ada kesadaran di kalangan orang tua mengenai perlunya pendidikan tentang penggunaan *gadget* yang sehat. Banyak orang tua berharap sekolah dapat memberikan panduan tentang cara mengatur penggunaan teknologi secara bijak, baik di rumah maupun di sekolah. Ini menunjukkan bahwa kolaborasi antara orang tua dan sekolah sangat penting untuk mendukung perkembangan anak.

Secara keseluruhan, temuan ini memberikan wawasan yang berharga tentang dinamika penggunaan *gadget* di kalangan anak-anak. Meskipun *gadget* memiliki potensi positif dalam mendukung pembelajaran, penting untuk mengelola penggunaannya agar tidak mengganggu konsentrasi, interaksi sosial, dan prestasi akademik anak. Dengan pendekatan yang tepat, orang tua dan sekolah dapat bekerja sama untuk menciptakan lingkungan belajar yang seimbang dan sehat. Beberapa orang tua menerapkan aturan yang ketat, seperti menetapkan waktu tertentu untuk menggunakan gadget, sedangkan yang lain lebih memilih pendekatan yang lebih fleksibel dengan memberikan kebebasan pada anak-anak mereka untuk mengatur waktu sendiri. Perbedaan ini menciptakan variasi dalam pengalaman anak-anak dan hasil yang mereka capai dalam belajar.

Terdapat *trend* peningkatan penggunaan *gadget* di kalangan anak-anak usia sekolah. Hampir semua anak yang diamati membawa perangkat elektronik pribadi, seperti telepon pintar atau tablet, ke sekolah. Perangkat ini sering digunakan selama jam istirahat, dan bahkan terkadang diam-diam digunakan di dalam kelas. Penggunaan *gadget* ini tidak selalu untuk kegiatan yang produktif. Observasi menunjukkan bahwa sebagian besar waktu digunakan untuk bermain game, menonton video, atau berselancar di media sosial. Aktivitas belajar, seperti membaca buku atau mengerjakan tugas sekolah, tampak kurang diminati dibandingkan dengan aktivitas hiburan digital.

Terlihat adanya korelasi antara intensitas penggunaan *gadget* dengan tingkat konsentrasi anak-anak. Anak-anak yang sering menggunakan gadget cenderung lebih sulit untuk fokus pada pelajaran di kelas. Mereka sering terlihat melamun, mengabaikan instruksi guru, dan mudah terdistraksi. Dampak dari rendahnya konsentrasi ini terlihat pada prestasi akademik. Anak-anak yang sering menggunakan *gadget* cenderung memiliki nilai ujian yang lebih rendah dibandingkan dengan anak-anak yang lebih jarang menggunakannya. Hal ini menunjukkan

adanya hubungan antara penggunaan *gadget* dan penurunan kualitas belajar.

Perubahan perilaku pada beberapa anak, seperti anak lebih mudah tersinggung, kurang sabar, dan lebih impulsif. Beberapa anak bahkan menunjukkan gejala kecanduan *gadget*, seperti merasa gelisah ketika tidak dapat mengakses perangkat mereka. Interaksi sosial anak-anak juga terpengaruh oleh penggunaan *gadget* yang berlebihan. Mereka cenderung lebih banyak menghabiskan waktu sendirian dengan *gadget* mereka, daripada berinteraksi dengan teman sebaya. Hal ini dapat berdampak negatif pada perkembangan sosial dan emosional mereka. Lingkungan sekolah juga turut berperan dalam fenomena ini. Ketersediaan akses internet di sekolah dan kurangnya aturan yang tegas mengenai penggunaan *gadget* di lingkungan sekolah menjadi faktor pendukung penggunaan *gadget* yang berlebihan. Hal ini membutuhkan perhatian dan regulasi yang lebih baik dari pihak sekolah.

Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak

Penggunaan *gadget* memiliki pengaruh yang cukup signifikan terhadap perkembangan emosional siswa di kelas ini, baik positif maupun negatif. Secara positif, akses mudah ke informasi dan berbagai aplikasi edukatif dapat mendukung proses belajar dan meningkatkan kreativitas. Namun, penggunaan yang berlebihan dan tidak terkontrol menimbulkan kekhawatiran. Seorang wali kelas, menyatakan bahwa beberapa siswa mengalami kesulitan dalam mengatur waktu, mengurangi interaksi sosial langsung, dan cenderung lebih mudah mengalami kecemasan dan stres. Paparan konten negatif di internet juga menjadi faktor risiko yang perlu diwaspadai. Oleh karena itu, penting untuk membimbing siswa agar menggunakan *gadget* secara bijak dan seimbang, serta menekankan pentingnya aktivitas di dunia nyata untuk perkembangan emosional yang sehat.

Selain itu, orang tua menyadari terjadi perubahan atau pergeseran pada anak mereka. Sebagaimana dapat dilihat pada kutipan berikut:

Sebagai orang tua, saya mengamati beberapa perubahan pada anak saya sejak ia mulai menggunakan *gadget* lebih sering. Awalnya, ia tampak lebih mudah mengakses informasi dan mengerjakan tugas sekolah. Namun, seiring waktu, saya melihat penurunan dalam kemampuannya untuk fokus dan berkonsentrasi pada aktivitas lain. Ia menjadi lebih mudah tersinggung dan cenderung menarik diri dari interaksi sosial di rumah. Waktu bermainnya berkurang, dan ia lebih sering menghabiskan waktu di depan layar. Saya juga khawatir dengan paparan konten yang ia akses di internet, karena tidak semua informasi di dunia maya aman dan sesuai usianya. Secara keseluruhan, saya merasa penggunaan *gadget* yang berlebihan telah berdampak negatif pada perkembangan

emosionalnya, mengakibatkan penurunan kemampuan bersosialisasi dan peningkatan kecemasan.

Sejak awal orang tua ada yang merasa senang, karena anaknya mampu mengakses informasi dan belajar hal baru lewat *gadget*. Ia jadi lebih mudah mengerjakan tugas sekolah dan tampak lebih mandiri. Namun, belakangan ini wali murid melihat perubahan yang cukup mengkhawatirkan. Ia jadi lebih mudah marah dan frustrasi, terutama saat tidak bisa menggunakan *gadget*-nya. Konsentrasinya juga menurun drastis, sulit untuk fokus pada kegiatan lain selain bermain TikTok dan menonton video YouTube. Interaksi sosialnya pun berkurang, ia lebih memilih menghabiskan waktu sendirian di kamarnya daripada bermain dengan teman-teman sebaya. Kekhawatiran terhadap kecanduan *gadget* ini akan berdampak buruk pada perkembangan emosional dan sosialnya di masa depan dirasakan oleh orang tua siswa (Afrizal, 2020).

Anak seringkali terpapar konten negatif di internet, seperti konten kekerasan, *cyberbullying*, dan informasi yang tidak akurat. Hal ini membuat saya cemas, karena ia mudah terpengaruh dan sulit membedakan informasi yang benar dan salah. Selain itu, ia juga menjadi lebih mudah terpengaruh oleh tren dan standar kecantikan yang tidak realistis di media sosial. Hal ini berdampak pada kepercayaan dirinya dan membuatnya merasa tidak aman dengan penampilannya. Selain itu, anak juga cenderung membandingkan dirinya dengan orang lain di media sosial, yang membuatnya merasa tidak aman dan kurang percaya diri. Orang tua berharap ada lebih banyak edukasi dan bimbingan untuk anak-anak dan orang tua dalam menghadapi tantangan penggunaan *gadget* di era digital ini.

Penggunaan *gadget* memiliki pengaruh yang kompleks dan beragam terhadap perkembangan emosional siswa. Meskipun ada beberapa manfaat, seperti akses mudah ke informasi dan sumber belajar, penggunaan *gadget* yang berlebihan dan tidak terkontrol dapat menimbulkan berbagai dampak negatif, terutama pada aspek sosial, emosional, dan akademik. Salah satu dampak negatif yang paling sering disebutkan adalah penurunan konsentrasi dan fokus. Siswa cenderung lebih mudah terdistraksi oleh notifikasi dan konten menarik di *gadget*, yang mengakibatkan kesulitan dalam fokus belajar dan menyelesaikan tugas. Selain itu, gangguan pola tidur juga menjadi masalah yang dihadapi oleh banyak siswa. Penggunaan *gadget* sebelum tidur dapat mengganggu siklus tidur mereka, mengakibatkan kelelahan dan kesulitan berkonsentrasi di siang hari.

Dampak negatif lainnya adalah penurunan kemampuan sosial. Kurangnya interaksi langsung dengan teman sebaya dan lebih banyak menghabiskan waktu di dunia maya dapat berdampak pada kemampuan bersosialisasi dan membangun hubungan interpersonal yang sehat. Siswa juga sering terpapar pada konten negatif di internet, yang dapat mempengaruhi perkembangan moral dan nilai-nilai mereka. Paparan terhadap konten kekerasan, *cyberbullying*, dan informasi yang tidak akurat dapat memberikan dampak yang merugikan pada psikologi anak. Di sisi positif, gadget memberikan akses mudah ke berbagai informasi dan sumber belajar yang bermanfaat, mendukung proses pembelajaran dan pengembangan pengetahuan. Banyak siswa yang menggunakan *gadget* untuk mencari informasi tambahan dan belajar hal-hal baru di luar kurikulum sekolah. Selain itu, aplikasi dan platform online memudahkan siswa untuk berkolaborasi dengan teman sebaya dalam proyek dan tugas sekolah, yang dapat meningkatkan keterampilan kerja sama dan komunikasi.

Namun, penting bagi orang tua dan sekolah untuk menyadari bahwa pengawasan dan edukasi dalam penggunaan *gadget* sangat diperlukan. Para wali murid merasa perlu untuk membatasi waktu penggunaan gadget, mengawasi konten yang diakses, dan mendorong anak untuk terlibat dalam aktivitas di dunia nyata. Mereka juga menyadari pentingnya memberikan edukasi digital dan literasi media agar anak-anak dapat menggunakan *gadget* secara bijak dan bertanggung jawab. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* memiliki dampak yang kompleks dan multidimensi. Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan sekolah untuk memahami dampak positif dan negatif penggunaan *gadget*, agar dapat membimbing anak-anak dalam memanfaatkan teknologi secara optimal dan meminimalisir dampak negatifnya.

Hal ini terlihat dari waktu penggunaan *gadget* yang sangat lama, seringnya terdistraksi oleh notifikasi dan konten menarik di *gadget*, serta kesulitan untuk fokus pada tugas-tugas sekolah. Observasi lapangan juga menunjukkan adanya dampak negatif penggunaan *gadget* yang berlebihan terhadap aspek sosial dan emosional siswa. Beberapa siswa cenderung menarik diri dari interaksi sosial dan lebih memilih untuk menghabiskan waktu sendirian dengan *gadget*nya. Mereka mengalami kesulitan dalam membangun hubungan interpersonal yang sehat dan menunjukkan tanda-tanda rendahnya kepercayaan diri. Selain itu, beberapa siswa juga terpapar konten negatif di internet, seperti konten kekerasan, *cyberbullying*, dan informasi yang tidak akurat. Hal ini dapat berdampak buruk pada perkembangan moral dan nilai-nilai siswa (Syarifuddin & Riyadi, 2021).

Kebutuhan akan edukasi digital dan literasi media yang lebih komprehensif bagi siswa dan orang tua. Sekolah dan orang tua perlu bekerja sama untuk membimbing siswa dalam memanfaatkan *gadget* secara bijak dan bertanggung jawab (Sabrina, 2018). Hal ini mencakup

pengawasan penggunaan *gadget*, pembatasan waktu penggunaan, pengawasan konten yang diakses, serta edukasi tentang dampak positif dan negatif penggunaan *gadget*. Penting juga untuk mendorong siswa untuk terlibat dalam aktivitas di luar dunia maya, seperti olahraga, kegiatan seni, dan interaksi sosial langsung dengan teman sebaya. Dengan demikian, dapat diharapkan agar penggunaan *gadget* dapat menjadi alat yang bermanfaat bagi siswa tanpa mengorbankan kesejahteraan mereka secara keseluruhan.

Pengembangan kurikulum dan metode pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi digital secara efektif dan bijak. Kurikulum perlu dirancang agar mampu memanfaatkan potensi teknologi digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, tanpa menjadikan *gadget* sebagai pusat pembelajaran. Metode pembelajaran yang interaktif dan berpusat pada siswa perlu dikembangkan agar siswa dapat belajar secara aktif dan kreatif dengan memanfaatkan teknologi digital. Guru juga perlu diberikan pelatihan yang memadai dalam memanfaatkan teknologi digital untuk pembelajaran. Kompleksitas penggunaan *gadget* oleh siswa dan dampaknya terhadap pembelajaran dan perkembangan mereka. Pendekatan holistik yang melibatkan kerjasama antara sekolah, orang tua, dan pemerintah sangat penting untuk memastikan bahwa teknologi digital digunakan secara efektif dan bertanggung jawab untuk mendukung pembelajaran.

Upaya dalam Mengatasi Dampak Negatif Penggunaan *Gadget* di Sekolah Dasar Negeri XV Desa Sungai Bengkal Kabupaten Tebo

Edukasi dan Sosialisasi

Edukasi tentang penggunaan *gadget* yang sehat dan bertanggung jawab sangat penting bagi siswa. Sekolah dapat menyelenggarakan program edukasi yang mencakup informasi mengenai risiko dan dampak negatif dari penggunaan *gadget* yang berlebihan. Dalam program ini, siswa dapat diajarkan cara menggunakan *gadget* dengan bijak, termasuk memilih konten yang positif dan bermanfaat bagi perkembangan mereka. Materi pembelajaran ini dapat disampaikan melalui ceramah, diskusi interaktif, atau video edukatif yang menarik.

Selain itu, sosialisasi kepada orang tua juga sangat penting. Sekolah dapat mengadakan pertemuan atau seminar untuk orang tua, di mana mereka diberikan informasi yang sama mengenai penggunaan *gadget* yang sehat. Dengan melibatkan orang tua, diharapkan mereka dapat memahami peran mereka dalam mengawasi dan membimbing anak-anak dalam penggunaan *gadget* sehari-hari. Komunikasi yang baik antara sekolah dan orang tua akan menciptakan sinergi dalam mendidik siswa. Edukasi dan sosialisasi yang dilakukan secara berkelanjutan dapat meningkatkan kesadaran siswa dan orang tua tentang pentingnya

penggunaan *gadget* yang bertanggung jawab. Dengan demikian, anak-anak dapat tumbuh dengan pemahaman yang baik mengenai batasan dan tanggung jawab dalam menggunakan teknologi, sehingga dampak negatif dari gadget dapat diminimalisir.

Pengembangan Kurikulum dan Aturan Penggunaan

Pengembangan kurikulum yang mengintegrasikan materi tentang penggunaan *gadget* yang aman dan bertanggung jawab dapat memberikan dampak positif bagi siswa. Sekolah dapat menambahkan pelajaran khusus yang membahas teknologi dan dampaknya, serta memberikan keterampilan bagi siswa untuk menggunakan gadget secara efektif dan produktif. Misalnya, pelajaran tentang literasi digital dapat membantu siswa memahami cara mencari informasi yang valid dan menghindari konten yang berbahaya.

Selain itu, penting untuk menetapkan aturan penggunaan *gadget* di lingkungan sekolah. Aturan ini dapat mencakup pembatasan penggunaan gadget selama jam pelajaran, serta di area tertentu di sekolah seperti perpustakaan atau area bermain. Dengan adanya aturan yang jelas, siswa akan lebih memahami batasan dan tanggung jawab mereka saat menggunakan *gadget* di lingkungan sekolah. Hal ini juga dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih fokus dan kondusif.

Orang tua juga diharapkan untuk menerapkan aturan serupa di rumah. Dengan menetapkan batasan waktu dan tempat penggunaan *gadget*, orang tua dapat membantu anak-anak mereka membangun kebiasaan sehat dalam menggunakan teknologi. Kerjasama antara sekolah dan orang tua dalam hal ini sangat penting agar anak-anak dapat memahami bahwa penggunaan *gadget* harus seimbang dan tidak mengganggu aktivitas belajar dan interaksi sosial mereka.

Memfasilitasi Kegiatan Positif dan Menciptakan Waktu Berkualitas

Sekolah dapat memfasilitasi berbagai kegiatan positif yang menarik bagi siswa, sebagai alternatif untuk penggunaan *gadget*. Kegiatan seperti olahraga, seni, dan ekstrakurikuler dapat menjadi sarana untuk mengalihkan perhatian siswa dari *gadget* dan meningkatkan keterampilan sosial mereka. Dengan terlibat dalam kegiatan ini, siswa dapat belajar bekerja sama, berkomunikasi, dan mengembangkan minat serta bakat mereka di luar dunia digital.

Di sisi lain, orang tua juga perlu meluangkan waktu berkualitas bersama anak tanpa *gadget*. Aktivitas seperti bermain di luar, membaca buku, atau melakukan proyek bersama dapat menciptakan ikatan yang lebih kuat antara orang tua dan anak. Dengan menghabiskan waktu bersama, orang tua dapat memberikan perhatian dan dukungan yang dibutuhkan anak,

serta mengarahkan mereka untuk melakukan aktivitas yang lebih produktif dan bermanfaat.

Dengan adanya dukungan dari sekolah dan orang tua dalam memfasilitasi kegiatan positif, siswa akan lebih termotivasi untuk terlibat dalam aktivitas yang tidak melibatkan *gadget*. Hal ini akan membantu mereka mengembangkan keterampilan sosial dan emosional yang penting, serta mengurangi ketergantungan pada *gadget*. Dengan cara ini, dampak negatif dari penggunaan gadget dapat diminimalisir, dan siswa dapat tumbuh menjadi individu yang lebih seimbang dan sehat.

Terkait upaya sekolah dalam mengatasi dampak negatif penggunaan *gadget* pada siswa sejujurnya, ini masih menjadi tantangan yang cukup besar. Sekolah belum memiliki program yang terstruktur dan komprehensif, mengingat ini masih menjadi isu yang relatif baru dan membutuhkan pendekatan yang menyeluruh. Namun, beberapa upaya telah kami lakukan. *Pertama*, kami telah memasukkan materi edukasi tentang penggunaan *gadget* yang bijak ke dalam beberapa mata pelajaran, khususnya muatan lokal dan pendidikan kewarganegaraan. Materinya masih umum, sih, fokusnya pada etika berinternet dan bahaya konten negatif. Respon siswa cukup beragam, ada yang antusias, ada juga yang kurang memperhatikan. *Kedua*, kami telah mencoba menerapkan aturan pembatasan penggunaan gadget di lingkungan sekolah, khususnya selama jam pelajaran. Tapi pengawasan masih sulit karena keterbatasan tenaga pengajar. Banyak siswa yang tetap menggunakan *gadget* secara sembunyi-sembunyi. Ini menjadi kendala utama. *Ketiga*, kami juga berupaya memfasilitasi kegiatan ekstrakurikuler yang menarik minat siswa, seperti olahraga dan seni. Harapannya, dengan adanya kegiatan alternatif ini, siswa dapat mengurangi waktu penggunaan *gadget*. Akan tetapi, partisipasi siswa masih belum merata. Banyak yang lebih tertarik menghabiskan waktu dengan *gadget* mereka. Jadi, secara keseluruhan, upaya yang telah kami lakukan masih belum optimal. Kami menyadari masih banyak yang perlu ditingkatkan, dan kami terus berupaya mencari solusi yang lebih efektif.

Orang tua siswa menyadari dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak, terutama soal fokus belajar dan interaksi sosial. Untuk mengatasinya, wali murid menerapkan beberapa strategi. *Pertama*, kami membatasi waktu penggunaan *gadget*, khususnya di malam hari dan saat jam belajar. *Kedua*, kami berupaya mengalihkan perhatian anak ke kegiatan lain yang lebih positif, seperti berolahraga, membaca, atau mengikuti kegiatan ekstrakurikuler. *Ketiga*, kami memilih konten yang diakses anak dengan hati-hati, memastikannya bersifat edukatif dan aman. Meskipun sudah berusaha, tetap ada tantangannya. Anak terkadang masih sulit lepas dari *gadget*.

Oleh karena itu, kami juga melibatkan anak dalam proses pengambilan keputusan terkait penggunaan *gadget*. Kami berdiskusi bersama, menetapkan target waktu penggunaan, dan memberikan konsekuensi jika aturan dilanggar. Kami juga mengharapkan peran aktif sekolah dalam mengatasi masalah ini. Edukasi tentang penggunaan gadget yang bijak di sekolah sangat penting, begitu juga dengan aturan yang konsisten di lingkungan sekolah. Kerjasama antara orang tua dan guru sangat krusial agar upaya ini berhasil.

Mengawasi dan membimbing anak dalam penggunaan *gadget* cukup menantang. Anak-anak sekarang sangat familiar dengan teknologi, bahkan terkadang lebih mahir dari orang tuanya. Salah seorang wali murid berusaha menjadi teladan dengan membatasi penggunaan *gadget*, dan meluangkan waktu berkualitas tanpa *gadget*, seperti bermain di luar rumah atau membaca bersama. Namun, pengawasan ketat sulit dilakukan. Mereka seringkali mencari celah untuk menggunakan *gadget* diam-diam (Adami & Jewitt, 2016). Hal demikian memperlihatkan risiko dan dampak negatif penggunaan *gadget* berlebihan, serta menetapkan aturan waktu dan jenis konten yang boleh mereka akses. Cara paling efektif adalah berdiskusi dan mencari solusi bersama, misalnya mencari game edukatif atau konten menarik dan bermanfaat, serta menetapkan waktu bebas *gadget*. Ini proses berkelanjutan yang butuh kesabaran dan kerjasama dengan sekolah.

Selain itu, salah seorang wali murid berupaya yang kami lakukan adalah memberikan alternatif kegiatan yang menarik. Misalnya, anak diajak mengikuti kelas melukis atau bergabung dengan klub sepak bola. Tujuannya adalah agar anak punya pilihan kegiatan lain selain bermain *gadget*. Meski begitu, pengawasan tetap menjadi tantangan. Anak-anak selalu punya cara untuk mengakali aturan. Oleh karena itu, komunikasi yang terbuka sangat penting. Orang tua selalu berdiskusi dengan anak tentang pentingnya keseimbangan antara penggunaan *gadget* dan aktivitas lain. Wali murid percaya bahwa kerjasama antara orang tua dan sekolah sangat penting. Sekolah perlu memberikan pendidikan tentang penggunaan *gadget* yang bertanggung jawab, dan menerapkan aturan yang konsisten di lingkungan sekolah.

Terlihat gambaran kompleks mengenai dampak penggunaan *gadget* terhadap anak-anak mereka. Wawancara ini mengungkap tantangan dan upaya yang dilakukan orang tua dalam menghadapi realita penggunaan *gadget* yang semakin meluas di kalangan anak usia sekolah dasar. Secara umum menyadari dampak positif dan negatif dari penggunaan *gadget*. Di satu sisi, *gadget* dapat menjadi alat belajar yang efektif, menyediakan akses informasi dan sumber belajar yang beragam. Namun, di sisi lain, penggunaan *gadget* yang berlebihan menimbulkan kekhawatiran akan dampak negatifnya terhadap kesehatan fisik dan mental anak, serta kemampuan fokus belajar dan interaksi sosial. Mayoritas wali murid telah berupaya membatasi

waktu penggunaan gadget anak-anak mereka. Pembatasan ini umumnya diterapkan pada malam hari dan selama jam belajar, dengan tujuan untuk memastikan anak-anak memiliki waktu yang cukup untuk istirahat dan mengerjakan tugas sekolah. Strategi ini, meskipun efektif dalam beberapa hal, mengalami tantangan karena kecenderungan anak untuk mencari cara agar tetap dapat mengakses *gadget* secara diam-diam.

Selain membatasi waktu, para wali murid juga berupaya selektif dalam memilih konten yang diakses anak-anak mereka. Mereka lebih memilih konten edukatif, seperti aplikasi belajar atau video pembelajaran, daripada game atau konten hiburan yang kurang bermanfaat. Upaya ini bertujuan untuk memastikan anak-anak dapat memanfaatkan gadget untuk kegiatan yang produktif dan membangun. Untuk mengurangi ketergantungan pada *gadget*, banyak wali murid yang berupaya mengalihkan perhatian anak-anak mereka ke aktivitas lain yang lebih positif. Aktivitas ini meliputi berolahraga, membaca buku, mengikuti kegiatan ekstrakurikuler, atau menghabiskan waktu bersama keluarga tanpa *gadget*. Upaya ini bertujuan untuk menyeimbangkan waktu anak antara penggunaan *gadget* dan aktivitas lain yang bermanfaat bagi perkembangannya.

Komunikasi terbuka antara orang tua dan anak juga menjadi poin penting dalam upaya mengatasi dampak negatif penggunaan *gadget*. Para wali murid menyadari pentingnya berdiskusi dengan anak-anak mereka tentang pentingnya penggunaan *gadget* yang bijak, serta menetapkan aturan dan konsekuensi jika aturan tersebut dilanggar. Hal ini bertujuan untuk membangun kesadaran dan tanggung jawab anak dalam menggunakan gadget. Meskipun orang tua telah melakukan berbagai upaya, mereka menyadari keterbatasan kemampuan mereka dalam mengawasi penggunaan gadget anak secara penuh. Oleh karena itu, mereka berharap pihak sekolah dapat berperan lebih aktif dalam memberikan edukasi dan pengawasan penggunaan *gadget* di lingkungan sekolah. Kerjasama antara orang tua dan sekolah dianggap sangat penting untuk menciptakan lingkungan yang kondusif bagi perkembangan anak.

Penggunaan *gadget* di kalangan siswa kelas IV SD sangat umum dan menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari mereka. Banyak anak yang terlihat membawa *gadget* ke sekolah, baik itu smartphone maupun tablet, dan sering menggunakan perangkat ini selama waktu istirahat. Hal ini menunjukkan bahwa gadget telah menjadi alat komunikasi dan hiburan yang penting bagi mereka. Beberapa siswa menggunakan *gadget* untuk berinteraksi dengan teman-teman mereka, baik melalui permainan online maupun media sosial. Meskipun interaksi ini dapat memperkuat hubungan sosial, ada risiko bahwa anak-anak dapat terjebak dalam dunia maya dan mengabaikan interaksi langsung dengan teman-teman di sekitar mereka.

Dalam beberapa kasus, penulis menemukan bahwa penggunaan *gadget* dapat

mengganggu konsentrasi siswa di kelas. Beberapa anak terlihat tergoda untuk memeriksa gadget mereka selama pelajaran, yang bisa mengakibatkan ketidakfokusan dan menurunnya kualitas pembelajaran. Hal ini menimbulkan kekhawatiran baik bagi guru maupun orang tua mengenai dampak jangka panjang dari kebiasaan ini. Tidak semua anak memiliki pengawasan yang sama terhadap penggunaan *gadget* di rumah. Beberapa anak tampak memiliki kebebasan lebih dalam menggunakan gadget, sementara yang lain diatur ketat oleh orang tua mereka. Perbedaan ini dapat memengaruhi cara anak beradaptasi dan menggunakan teknologi, serta dampak yang mereka alami dari penggunaannya. Saya juga mencatat bahwa ada variasi dalam jenis konten yang diakses oleh anak-anak. Beberapa anak tampaknya lebih memilih konten edukatif, sementara yang lain lebih tertarik pada game atau video hiburan. Penting bagi orang tua untuk memahami preferensi anak mereka dan membimbing mereka menuju konten yang lebih bermanfaat.

Selain itu, dalam interaksi dengan guru, mereka menyatakan bahwa mereka berusaha untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Beberapa guru menggunakan aplikasi dan platform online untuk meningkatkan pengalaman belajar di kelas. Namun, mereka juga mengingatkan pentingnya membatasi penggunaan gadget di luar konteks pendidikan. Observasi ini menunjukkan bahwa ada kebutuhan mendesak untuk memberikan edukasi tentang penggunaan gadget yang bertanggung jawab, baik di rumah maupun di sekolah. Hal ini penting untuk memastikan bahwa anak-anak dapat memanfaatkan teknologi secara positif tanpa mengabaikan perkembangan sosial dan emosional mereka.

Dengan demikian, pendekatan kolaboratif antara orang tua, sekolah, dan anak sangat diperlukan untuk menciptakan lingkungan yang mendukung penggunaan gadget yang sehat dan produktif. Upaya ini diharapkan dapat membantu anak-anak menjalani pengalaman belajar yang lebih baik dan mengurangi risiko dampak negatif dari penggunaan gadget. Penggunaan gadget di kalangan siswa SD kelas IV merupakan isu kompleks yang membutuhkan pendekatan holistik. Kerjasama yang erat antara orang tua dan sekolah, diiringi dengan upaya yang konsisten dari kedua belah pihak, sangat krusial untuk meminimalisir dampak negatif dan memaksimalkan manfaat positif dari penggunaan teknologi bagi perkembangan anak.

4. KESIMPULAN

Penggunaan gadget memberikan dampak ganda pada perkembangan sosial siswa. Akses mudah ke media sosial dan game online memang memfasilitasi interaksi, namun seringkali menggantikan interaksi tatap muka yang krusial untuk membangun keterampilan sosial. Siswa SDN XV yang terlalu bergantung pada interaksi virtual cenderung mengalami kesulitan dalam

beradaptasi di lingkungan sosial nyata, menunjukkan kurangnya kemampuan berkolaborasi, dan kesulitan membangun hubungan yang sehat dengan teman sebaya. Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional siswa cukup lengkap. Paparan konten negatif di internet, kecanduan game online, dan kurangnya interaksi sosial langsung dapat memicu kecemasan, depresi, dan kesulitan mengelola emosi pada siswa SDN XV. Kurangnya waktu untuk aktivitas fisik dan istirahat yang cukup juga memperburuk kondisi emosional. berpotensi mengganggu konsentrasi belajar dan mempengaruhi prestasi akademik siswa SDN XV. Untuk mengatasi dampak negatif penggunaan gadget pada siswa kelas IV SDN XV Desa Sungai Bengkal Kabupaten Tebo, diperlukan upaya terpadu dari berbagai pihak. Pembatasan waktu penggunaan gadget, seleksi konten yang tepat, dan pengalihan minat ke aktivitas alternatif yang positif sangat penting. Komunikasi yang terbuka antara orang tua dan anak, serta edukasi yang konsisten dari pihak SDN XV tentang penggunaan teknologi yang bertanggung jawab, juga baik. Kerjasama antara orang tua, guru, dan sekolah di SDN XV sangat diperlukan untuk menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan anak secara holistik dan meminimalisir dampak negatif penggunaan gadget.

DAFTAR PUSTAKA

- Adami, E., & Jewitt, C. (2016). Social media and the visual. *Visual Communication*, 15(3), 263–270. <https://doi.org/10.1177/1470357216644153>
- Afrizal, D. Y. (2020). Media sosial Instagram sebagai sarana pembelajaran menulis teks deskripsi. *Prosiding Samasta*. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SAMASTA/article/view/7146>
- Akbar, M. S. F., Fauzi, R., Tsamanyah, Z. A., & Ma'shum, M. A. (2022). Pengaruh penggunaan gadget dalam kegiatan belajar dan mengajar terhadap pembentukan karakter anak generasi Z. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 375–384.
- Charismana, D. S., Retnawati, H., & Dhewantoro, H. N. S. (2022). Motivasi belajar dan prestasi belajar pada mata pelajaran PPKn di Indonesia: Kajian analisis meta. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan PKn*, 9(2), 99–113. <https://doi.org/10.36706/jbti.v9i2.18333>
- Maritsa, A., Salsabila, U. H., Wafiq, M., Anindya, P. R., & Ma'shum, M. A. (2021). Pengaruh teknologi dalam dunia pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100.
- Narda, T., Efendy, R., & Herawaty, H. (2022). Pengaruh penggunaan handphone terhadap minat siswa dalam belajar matematika di UPTD SMP Negeri 1 Barru. *Jurnal Edumath*, 13(2), 7–15.

- Nuraliyah, E., Fadilah, A., Handayaningsih, E., Ernawati, E., & Oktadriani, S. L. (2022). Penggunaan handphone dan dampaknya bagi aktivitas belajar. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 8(4), 1585. <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i4.961>
- Rachmah, L. (2021). Nilai-nilai akhlak dalam YouTube serial animasi keluarga Riko The Series. Repository UIN Jakarta.
- Sabrina, A. R. (2018). Literasi digital sebagai upaya preventif menanggulangi hoax. *Communicare: Journal of Communication Studies*, 5(2), 31–46. <https://journal.lspr.edu/index.php/communicare/article/view/36>
- Syarifuddin, M., & Riyadi, A. (2021). Makna simbolis pesan dakwah dalam film Cahaya Cinta Pesantren. *Al-Hikmah Media Dakwah, Komunikasi, Sosial Dan Kebudayaan*, 12(1), 14–31. <https://journal.iainlangsa.ac.id/index.php/hikmah/article/view/2719>