



**AL QODIRI**

**JURNAL PENDIDIKAN, SOSIAL DAN KEAGAMAAN**

Jln. Manggar 139-A Gebang Poreng Po.Box.161-Patrang Jember Jawa Timur  
<http://ejournal.kopertais4.or.id/tapalkuda/index.php/qodiri>

## **Pengaruh Teknologi Gadget Pada Perkembangan Pendidikan Sosial Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar**

Oleh:

**Sayyidah Nafisah<sup>1</sup>, Afakhrul Masub Bakhtiar<sup>2</sup>**

*Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Gresik*

[nsayyidah70@gmail.com](mailto:nsayyidah70@gmail.com)<sup>1</sup>, [afakh@umg.ac.id](mailto:afakh@umg.ac.id)<sup>2</sup>

Volume 20 Nomor 3 Januari 2023: DOI: <https://doi.org/10.53515/qodiri> Article History  
Submission: 02-12-2022 Revised: 12-12-2022 Accepted: 03-01-2023 Published: 10-01-2023

### **ABSTRACT**

*In this digital age, technology can easily spread throughout the world with very fast and rapid development. As with gadgets where gadgets are used by almost all groups from parents to children. As is the case with elementary school age children, not many elementary school age children do not have their own gadgets. Therefore the researchers conducted this research to find out whether there were negative and positive impacts on the educational development of grade 3 elementary school children. This research was conducted using a qualitative method with a descriptive approach, in which the results of this study were taken from interviews with parents and class teachers as well as observations. Indeed, basically gadgets have a positive impact, namely to help the learning process and are able to increase children's knowledge to recognize new foreign vocabulary. In addition, gadgets themselves also have a negative impact on children, namely children will feel addicted to playing gadgets which contain online games and social media which are currently being loved by children at elementary school age. As parents, you should always supervise your children so they don't play gadgets too often, let alone forget the time and forget their school assignments.*

**Keyword:** *The influence of gadget; Educational Development; Elementary School.*

### **ABSTRAK**

*Dizaman yang serba digital seperti sekarang ini teknologi dapat dengan mudah menyebar keseluruh wilayah dengan perkembangan yang sangat cepat dan pesat. Seperti halnya gadget dimana gadget digunakan oleh hampir semua kalangan dari orang tua hingga anak-anak. Seperti halnya pada anak-anak usia Sekolah Dasar, tidak banyak anak-anak pada usia Sekolah Dasar yang belum memiliki gadget sendiri. Maka dari itu peneliti melakukan penelitian ini untuk mengetahui apakah terdapat dampak negatif dan positif dalam perkembangan pendidikan anak usia kelas 3 Sekolah Dasar. Penelitian ini dilakukan dengan cara metode kualitatif dengan pendekatan secara deskriptif, yang mana hasil dari penelitian ini diambil dari hasil wawancara terhadap wali murid dan guru kelas serta observasi. Memang pada dasarnya gadget memiliki dampak positif yakni untuk membantu proses pembelajaran dan mampu menambah pengetahuan anak-anak untuk mengenal kosa kata asing yang baru. Selain itu gadget sendiri juga memiliki dampak negatif bagi anak-anak yakni anak-anak akan merasa kecanduan untuk memainkan gadget yang didalamnya berisikan*



Al Qodiri: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Keagamaan is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License. Copyright © 2020 IAI Al Qodiri Jember. All Rights Reserved p-ISSN 2252-4371 | e-ISSN 2598-8735

*game online maupu sosial media yang sekarang ini sedang digandrungi oleh kalangan anak-anak pada usia Sekolah Dasar. Sebagai orang tua sudah seharusnya untuk selalu mengawasi anak-anak agar tidak terlalu sering bermain gadget apalagi sampai lupa waktu dan melupakan tugas sekolah mereka.*

**Kata Kunci:** *Pengaruh Gadget; Perkembangan Pendidikan; Sekolah Dasar.*

## A. PENDAHULUAN

Teknologi dan informasi di dunia sangatlah berkembang dan sangat maju dizaman sekarang tidak hanya diluar tetepi di Indonesia juga tidak ketinggalan tentang teknologi yang ada menurut Ameliola, S., Nugraha, 2013. Manusia mempunyai akal berfikir yang mampu mengembangkan serta menciptakan teknologi. Teknologi juga merupakan suatu kebutuhan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini disebabkan teknologi sangat mudah untuk didapat dan biayanya yang terjangkau oleh sebab itu teknologi dibutuhkan oleh semua orang. Seperti halnya gadget, gadget adalah kemajuan dari teknologi. Amri, dkk (2020) memaparkan bahwa semua kalangan dari orang tua sampai dengan usia anak-anak dapat menggunakan gadget karena gadget memuat informasi yang praktis dan mudah untuk dipahami.

Gadget banyak digunakan semua orang termasuk orang dewasa dan juga anak anak, dizaman sekarang banyak anak kecil juga memainkan atau menggunakan gaded. Seusia anak dini atau anak sekolah dasar seharusnya disarankan untuk bermain diluar dengan teman sebayanya. tetapi dizaman sekarang anak lebih berkecanduan dengan menggunakan gaded daripada bersosialisasi terhadap teman sebaya menurut Al-Ayouby, 2017. Sebagai orang tua sudah seharusnya untuk lebih memikirkan dampak negatif dan positif penggunaan gadget untuk perkembangan anak.

Saat ini banyak sekali bermunculan aplikasi-aplikasi dan permainan-permainan yang membuat anak-anak lupa akan waktu saat menggunakannya. Kondisi yang seperti ini dapat dibilang mengkhawatirkan, seperti halnya pada perkembangan anak usia sekolah dasar mereka memiliki rasa ingin tahu yang tinggi serta selalu ingin mencoba hal-hal yang baru yang dimana menurut mereka itu adalah sesuatu yang belum mereka tahu. Dengan demikian dampak penggunaan gadget bisa dilihat dapat merugikan perkembangan pada usia anak-anak. Seperti halnya mereka akan kecanduan game online dan sosial media. Ketika seorang anak sudah kecanduan game online dan sosial media maka mereka akan meminta untuk dibelikan kuota kepada orang tuanya. Hal seperti ini akan membuat anak menjadi terbiasa untuk melakukan pemborosan sejak dini. Dan bukan hanya itu yang lebih mengkhawatirkannya lagi anak akan dengan segan mengabaikan perintah orang tuanya karena



terlalu fokus dengan game online dan sosial medianya tersebut. Ketika anak mendapatkan perintah dari orang tua, anak akan diam saja tidak menghiraukan sama sekali dan tidak peduli dengan lingkungan sekitar bahkan anak akan dengan segan untuk menolak perintah dari orang tuanya.

Dengan demikian anak juga akan merasa malas belajar sehingga saat disekolah yang ada difikiran mereka hanyalah game online dan sosial media yang saat ini sedang digandrungi oleh kalangan anak-anak. Maka nilai sekolahpun juga akan ikut berimbas. Anak akan malas mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh pendidik disekolah serta tidak jarang anak yang tidak mengumpulkan tugasnya ketika mendapat tugas rumah dari pendidik. Maka dari itu sebagai orang tua kita harus membatasi anak-anak untuk bermain gadget. Kita tidak harus melarang anak untuk tidak bermain game online dan bersosial media namun harus selalu kita awasi dan selalu kita batasi agar anak tidak kecanduan dengan game online dan sosial media tersebut.

Pengaruh gadget terhadap peserta didik salah satunya di UPT SD Negeri 12 Gresik. Hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas 3 menyampaikan bahwa masih banyak anak-anak yang senang bermain game online dan bersosial media di rumah dibuktikan dengan adanya sesi bincang-bincang dengan wali murid saat pengambilan hasil belajar peserta didik. Hampir 50% dar jumlah peserta didik yang ada mereka bisa menghabiskan setengah hari waktunya untuk bermain game online dan bersosial media bahkan bisa lebih dari itu (Aprida Angraeni, S.Pd, wawancara, 24 November 2022) selaku wali kelas 3 UPT SD Negeri 12 Gresik. Gadget dapat mempengaruhi perkembangan pendidikan peserta didik.

## **B. METODE PENELITIAN**

Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif ini merupakan penelitian dengan menggunakan hasil wawancara dan observasi berupa kalimat deskripsi. metode kualitatif ini menggunakan penelitian dengan tindakan yang terjadi pada penelitian dengan kondisi bersifat alamiah, peneliti adalah kunci instrumen, pengumpulan data kualitatif berupa wawancara dan observasi, penelian kualitatif yang sifatnya mengumpulkan data (Sugiyono, 2007) dalam jurnal (Syifa, Setianingsih & Sulianto, 2019). Peneliti ingin mencari bagaimana pengaruh gadget terhadap perkembangan pendidikan anak Sekolah Dasar di UPT SD NEGERI 12 Gresik. Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas 3 UPT SD NEGERI 12 Gresik. Dengan metode wawancara dan observasi. Tahap pertama dalam penelitian ini adalah wawancara terhadap guru kelas 3 selanjutnya yakni, tahap observasi terhadap peserta didik kelas 3 tentang berapa lama waktu peserta didik menggunakan gadget saat dirumah sehingga dapat mempengaruhi



perkembangan pendidikannya. Tahap terakhir pada penelitian ini yakni tahap wawancara terhadap orang tua siswa dimana orang tua yang lebih tau lama waktu anak-anak menggunakan gadget dirumah.

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti melakukan observasi terhadap peserta didik kelas 3 Sekolah Dasar yang bermain game online dan sosial media. Peneliti juga melakukan wawancara terhadap wali kelas beserta wali murid kelas 3. Adapun hasil observasi dan wawancara sebagai berikut:

#### a. Hasil Wawancara

No.	Pertanyaan	Kesimpulan Jawaban
1.	Apakah peserta didik diberikan fasilitas gadget sendiri oleh orang tua?	Dari 35 jumlah anak, terdapat 24 anak yang difasilitasi gadget sendiri dan 11 anak lainnya masih menggunakan gadget milik orang tuannya.
2.	Dalam memainkan gadget aplikasi apa saja yang sering dimainkan oleh anak-anak?	Dari ke-35 anak tersebut, anak laki-laki banyak menggunakan aplikasi game online seperti free fire dan mobile legend, lain halnya dengan anak perempuan mereka lebih banyak menghabiskan waktunya dengan sosial media seperti TikTok, youtube dan Instagram.
3.	Berapa lama anak-anak bermain gadget dalam sehari?	Dari ke-35 jumlah anak tersebut, hampir dari 12 jam dalam sehari mereka dihabiskan untuk bermain gadget, bnyak juga yang lebih dari itu.
4.	Apakah anak-anak lebih suka bermain dengan gadget atau dengan teman sebayanya?	Dari ke-35 anak, 11 anak lebih senang menghabiskan



		waktu mereka untuk bermain dengan teman sebaya sedangkan 24 anak suka menghabiskan waktu mereka bersama dengan gadget.
5.	Bagaimana perkembangan belajar anak saat lebih banyak waktu yang digunakan untuk bermain gadget?	Anak akan merasa cepat bosan saat disuruh belajar sehingga muncul rasa malas ketika belajar.

b. Hasil Observasi

No.	Indikator	Hasil Pengamatan
1.	Pemahaman teknologi atau gadget	Ke-35 jumlah anak tersebut semuanya paham akan teknologi. Mereka sangat mahir dalam menggunakan dan mengoperasikan berbagai aplikasi yang ada.
2.	Frekuensi bermain gadget	Dari ke-35 jumlah anak tersebut banyak diantaranya bermain 12 jam dalam sehari bahkan bisa lebih.
3.	Pengaruh pada perkembangan pendidikan	Anak akan bermalas-malasan dan cepat merasa bosan saat belajar.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang sudah peneliti lakukan pada siswa kelas 3 Sekolah Dasar dapat dipaparkan sebagai berikut: Dari semua jumlah siswa kelas 3 di UPT SD NEGERI 12 Gresik ada 24 anak yang diberikan fasilitas gadget sendiri oleh orang tuanya dan 11 anak lainnya masih menggunakan gadget milik orang tuanya. Dengan lebih banyaknya jumlah anak yang memiliki gadget sendiri membuat anak lebih bebas mengakses aplikasi-aplikasi yang mereka inginkan seperti game online dan sosial media. Tidak jarang juga anak membuka internet untuk membantu proses belajar yang susah dimengerti atau dipahami menurut mereka. Hal tersebut dapat menimbulkan dampak positif dan negatif bagi perkembangan pada usia anak sekolah dasar.

Pengaruh positifnya anak bisa lebih memahami berbagai macam aplikasi dalam gadget seperti halnya Youtube, WhatsApp, TikTok, Instagram dan game online. Anak juga mendapatkan



kosa kata baru dalam bahasa asing seperti yang terdapat pada game online. Dan dengan demikian juga dapat menambah teman bagi anak-anak. Adapun pengaruh negatif dari penggunaan gadget yakni anak menjadi kecanduan untuk bermain gadget, banyaknya waktu yang terbuang dengan gadget sehingga kurangnya waktu anak untuk bersosialisasi dengan teman sebaya. Dengan gadget anak akan mudah meniru hal yang tidak pantas untuk ditiru. Dengan penggunaan gadget yang cukup lama dapat berpengaruh pada kesehatan mata anak, mata akan cepat merasa lelah, cepat merah, dan menimbulkan rasa gatal serta yang paling sering terjadi yakni menimbulkan mata minus pada usia anak-anak.

Guru kelas juga memberi saran kepada orang tua untuk lebih membatasi penggunaan gadget pada anak. Dirumah anak hanya boleh menggunakan gadget selama kurang lebih 1 jam di waktu libur sekolah. Selain itu penggunaan gadget terhadap siswa hanya untuk pembelajaran saja dan juga harus didampingi oleh orang tua siswa. Jika penggunaan gadget tidak untuk pembelajaran maka disarankan untuk orang tua melarang anak-anak untuk menggunakan gadget. Karena dengan penggunaan gadget yang berlebih akan berpengaruh kepada perkembangan pendidikan anak usia Sekolah Dasar.

Dengan berkembangnya teknologi gadget saat ini yang membuat perkembangan pendidikan anak lebih menurun karena penggunaan yang berlebih dapat berpengaruh besar dalam hasil pembelajaran anak disekolah. Anak akan merasa malas untuk bersekolah karena sudah merasa nyaman dengan gadgetnya dirumah. Ketika dirumah anak akan merasa malas untuk belajar dan mengerjakan tugas sekolahnya karena terfokus dengan gadget yang mereka mainkan. Guru juga berupaya mengurangi kecanduan anak-anak untuk bermain gadget dengan cara menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan di sekolah. Dan juga guru menciptakan sebuah permainan agar anak merasa tidak bosan saat proses pembelajaran baik disekolah maupun saat anak belajar di rumah bersama orang tua.

#### **D. KESIMPULAN**

Dari hasil pemaparan diatas peneliti menyimpulkan bahwa di era yang serba digital saat ini teknologi semakin berkembang salah satunya yaitu gadget. Dimana gadget sangat diminati oleh semua kalangan dari orang tua sampai anak-anak. Terutama pada usia anak-anak tidak sedikit anak-anak yang difasilitasi oleh orang tua mereka gadget sendiri sehingga mereka dapat mengoperasikan gadget mereka sesuka dan semau mereka. Anak-anak lebih mengerti akan teknologi gadget dibuktikan dengan beberapa aplikasi didalam gadget yang mereka sukai seperti pada anak laki-laki



lebih senang mengakses game online. Sedangkan anak perempuan lebih senang mengakses sosial media dan berkomunikasi dengan teman sebaya melalui gadget.

Namun gadget juga mempunyai dampak positif serta negatif bagi perkembangan usia anak Sekolah Dasar. Seperti halnya dampak positif yang bisa kita lihat pada penggunaan gadget di usia anak Sekolah Dasar dapat menambah ilmu pengetahuan mereka dan juga menambah kosakata asing bagi mereka. Selain dampak positif adapun dampak negatif dalam penggunaan gadget yakni anak akan kecanduan untuk memainkan gadgetnya tanpa mengenal waktu, akan merasa malas untuk belajar, akan mengabaikan perintah orang tua mereka bahkan bisa jadi membantah perintah orang tua mereka karena anak lebih terfokus dengan gadgetnya.

Dengan demikian peran orang tua dan guru sangat dibutuhkan untuk membatasi anak agar tidak kecanduan dengan gadget mereka. Orang tua lebih berperan dalam penggunaan gadget saat anak-anak berada di rumah sedangkan guru berusaha untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga anak-anak lupa akan waktunya untuk bermain gadget.





### DAFTAR PUSTAKA

- Ameliola, S., & Nugraha, H. D. (2013, June). Perkembangan media informasi dan teknologi terhadap anak dalam era globalisasi. In *Prosiding In International Conference On Indonesian Studies" Ethnicity And Globalization* (pp. 362-371).
- Maola, P. S., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 3(1), 219-225.
- Paremeswara, M. C., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1473-1481.
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 527-533.
- WAU, J. C. J. DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU ANAK DI SD SWASTA ASSISI MEDAN SELAYANG TAHUN 2019.
- Witarsa, R., Hadi, R. S. M., Nurhananik, N., & Haerani, N. R. (2018). Pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial siswa sekolah dasar. *Pedagogik (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 6(1), 9-20.

