



PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU SOSIAL ANAK: STUDI KASUS PADA SISWA SDN 2 TANGKIL KABUPATEN SUKABUMI

Oleh

Teguh Prasetyo¹, Futeri Maharani Suradi², Via Damayanti³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Djuanda

teguh.dikdas@gmail.com

diterima 07 Juli 2022, direvisi 02 Agustus 2022, diterbitkan 31 Agustus 2022

Abstract

The use of gadgets that are used effectively will have positive impacts on users. However, elementary school-age students have not been able to use gadgets effectively, so it is not uncommon for gadgets to have more negative than positive impacts. One negative impact is the excessive use of gadgets that can affect students' social behavior. This study aims to analyze the impact of using gadgets on the social behavior of fifth-grade students at Elementary School 2 Tangkil, Cidahu District in Sukabumi Regency. This research uses a qualitative approach to the case study method. A qualitative approach so that researchers can reveal the impact of using gadgets on the social behavior of elementary school-age children. The research subjects consisted of nine students who already had their gadgets. The results showed that the use of gadgets in fifth-grade students at Elementary School 2 Tangkil for an average of three hours every day with a reasonably high category. The positive impacts of using this gadget include gaining broad knowledge by searching for information on google, making it easier to communicate with others, and playing games that sharpen children's brains. Furthermore, students mentioned that gadget access activities were carried out for various information through Google, searching for the subject matter, and helping with school assignments. Regarding social behavior, fifth-grade students at Elementary School 2 Tangkil are reasonable criteria. Students can still show mutual help, courtesy, and respect during the widespread use of gadgets in elementary school-aged children.

Keywords: *elementary school, the social behavior, use of gadgets*

Abstrak

Penggunaan gadget yang digunakan secara efektif akan memberikan dampak positif bagi penggunaannya. Namun, siswa usia sekolah dasar belum mampu menggunakan gadget secara efektif, sehingga tidak jarang gadget lebih banyak memberikan dampak negatif daripada positif. Salah satu dampak negatifnya adalah penggunaan gadget secara berlebihan yang dapat mempengaruhi perilaku sosial siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial siswa kelas V SD Negeri 2 Tangkil Kecamatan Cidahu Kabupaten Sukabumi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Pendekatan kualitatif agar peneliti dapat mengungkap dampak

penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak usia sekolah dasar. Subjek penelitian terdiri dari sembilan siswa yang sudah memiliki gadget. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget pada siswa kelas V SD Negeri 2 Tangkil rata-rata selama tiga jam setiap hari dengan kategori cukup tinggi. Dampak positif penggunaan gadget ini antara lain menambah wawasan luas dengan mencari informasi di google, memudahkan berkomunikasi dengan orang lain, dan bermain game yang mengasah otak anak. Lebih lanjut, siswa menyebutkan bahwa kegiatan mengakses gadget dilakukan untuk berbagai informasi melalui Google, mencari materi pelajaran, dan membantu tugas sekolah. Terkait perilaku sosial, siswa kelas V SD Negeri 2 Tangkil masuk kriteria wajar. Siswa masih dapat menunjukkan sikap gotong royong, santun, dan menghargai selama maraknya penggunaan gadget pada anak usia sekolah dasar.

Kata kunci: *sekolah dasar, perilaku sosial, penggunaan gadget*

I. PENDAHULUAN

Kebutuhan hidup yang semakin kompleks mendorong terciptanya alat-alat yang dapat membantu kelancaran dan meringankan beban pekerjaan manusia di era modern saat ini, salah satunya adalah *gadget*. *Gadget* merupakan bukti nyata kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dapat digunakan manusia sebagai alat komunikasi modern. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi secara dramatis dipengaruhi pola perilaku dan pikir dalam kehidupan manusia [1]. Berbagai gadget seperti *smartphone*, *laptop*, *notebook*, *tablet*, dan gadget lainnya sangat mudah ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Anggraeni dan Hendriza menyatakan bahwa pengguna gadget tidak hanya berasal dari kalangan pekerja saja, namun saat ini hampir semua orang menggunakan gadget dalam kegiatan yang dilakukan siswa sehari-hari [2].

Di kalangan anak usia sekolah dasar (SD), gadget tentu sudah tidak asing lagi bagi anak-anak. Sebagian besar anak usia sekolah dasar menggunakan gadget dengan alasan menyelesaikan tugas saat melaksanakan kegiatan belajar online di masa pandemi COVID-19. Meski kini pembelajaran telah kembali menjadi pembelajaran tatap muka yang terbatas, namun anak-anak tetap tidak dapat lepas dari kebiasaan menggunakan gadget dalam kehidupan sehari-hari.

Penggunaan gadget yang

digunakan secara efektif akan berdampak positif. Namun, sangat disayangkan tidak semua pengguna gadget dapat memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia secara efektif sehingga lebih banyak menimbulkan dampak negatif daripada positif. Bagi anak usia sekolah dasar, gadget memiliki dampak positif dan negatif dalam penggunaan sehari-hari.

Adapun dampak positif penggunaan gadget adalah siswa dapat mengembangkan kemampuan imajinasi anak yang melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan dan melatih sistem kerja otak siswa. Selanjutnya gadget dapat meningkatkan fungsi kecerdasan siswa, meningkatkan rasa percaya diri siswa, mengembangkan membaca dan berhitung, serta mencari solusi pemecahan masalah[3]. Sedangkan pendapat Sunoto dkk. (2021) penggunaan gadget dapat menyebabkan radiasi sehingga dapat merusak jaringan saraf dan otak anak jika terlalu lama menggunakan aplikasi gadget [4].

Dampak negatif lain, khususnya pada perilaku sosial. Siswa yang sering menggunakan gadget adalah berkurangnya interaksi dengan orang lain. Berkurangnya kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain menjadi anak lebih individualis. Selanjutnya anak akan menjadi lebih individualistis, sehingga kurang memiliki sikap peduli terhadap teman atau orang lain di sekitarnya. Sikap ini akan sangat

mempengaruhi perilaku sosial anak. Hal ini sejalan dengan Junierissa Marpaung pada tahun 2018 yang menyatakan bahwa dampak negatif dari gadget antara lain menyebabkan pengguna mengalami keterampilan bersosialisasi dan menghambat kemampuan bahasa anak. Anak yang terbiasa dengan gadget, cenderung suka diam diri, suka menirukan bahasa yang didengar, menutup diri, dan sulit melakukan komunikasi dengan teman atau lingkungannya[5].

Perilaku sosial adalah salah satu aspek yang perlu ditanamkan pada setiap anak. Aktivitas fisik dan psikis seseorang terhadap orang lain atau sebaliknya untuk memenuhi diri sendiri atau orang lain dengan tuntutan sosial merupakan bentuk perilaku sosial[6]. Sopan santun adalah tata krama dalam pergaulan antara manusia dengan manusia agar manusia memiliki budi pekerti yang baik, saling menghormati, dan menyayangi. Menurut Sukirman (2017), perilaku santun merupakan sebuah tindakan melindungi perasaan orang lain melalui perkataan dan tindakan, sehingga dapat dikatakan bahwa perilaku santun adalah kemampuan menempatkan diri secara tepat dalam berbagai situasi, sehingga tidak merugikan orang lain[7].

Ketika anak memiliki minat yang berlebihan terhadap gadget, hal yang perlu diperhatikan adalah perilaku sosial yang santun. Pembentukan perilaku diperoleh dari apa yang dilihat dan dipelajari anak, yang kemudian ditirunya untuk dijadikan kebiasaan berperilaku dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan gadget memungkinkan pengguna untuk bermain di semua tempat, baik tempat ramai maupun sepi. Banyak ditemukan anak usia SD yang memegang dan bermain gadget tanpa memperdulikan keadaan dan situasinya. Sehingga anak menjadi kurang tertarik untuk bersosialisasi dengan teman dan lingkungannya, yang akan menyebabkan kemampuan berperilaku santun anak tidak terasah dengan benar.

Berdasarkan studi pendahuluan di

SDN 2 Tangkil, banyak anak yang menggunakan aplikasi gadget (*smartphone*) saat jam istirahat sekolah. Pada aktivitas di sekolah, siswa lebih sering menggunakan gadget dibandingkan melakukan interaksi sosial bersama teman dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Misalnya bermain di lapangan atau berkunjung ke perpustakaan sekolah. Penggunaan gadget yang berlebihan akan berdampak pada pola perilaku siswa-siswi dalam kehidupan sehari-hari. Salah satunya adalah anak-anak sangat bergantung pada gadget, dan seringkali menjadi kegiatan rutin yang harus dilakukan anak-anak.

Selanjutnya berdasarkan observasi ditemukan bahwa anak-anak sudah menggunakan gadget milik sendiri dan gadget milik orang tua. Lemahnya pengawasan orang tua dapat memberikan dampak yang buruk bagi anak. Berdasarkan rata-rata, anak-anak menghabiskan lebih dari 3 jam sehari menggunakan gadget. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Layyinatul Syifa dkk pada tahun 2019, yang mengungkapkan anak yang menggunakan aplikasi gadget dengan durasi lebih dari dua jam per hari dapat mengalami perubahan perilaku lama kelamaan. Gadget ini mempengaruhi perkembangan psikologis anak, seperti mudah marah, memberontak, meniru perilaku di gadget, dan berbicara sendiri. Dampak buruk yang lain terkait kedisiplinan anak, malas melakukan aktivitas apapun, mengurangi waktu belajar, dan kecanduan bermain game dan sering mengakses youtube[8].

Beberapa penelitian sebelumnya tentang dampak penggunaan gadget telah dilakukan. Salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Fitriana, Anizar Ahmad, dan Fitria pada tahun 2020, penelitian ini menunjukkan bahwa remaja di desa Lamdom menggunakan aplikasi gadget lebih dari lima jam sehari. Remaja tersebut sudah kecanduan gadget, akhirnya para remaja mengalami ketidakstabilan emosi yang menyebabkan remaja mudah

marah, emosional, gelisah, bahkan mengurung diri[9].

Berdasarkan analisis pembahasan sebelumnya, terdapat permasalahan; yaitu bagaimana siswa dengan penggunaan gadget yang berlebihan dapat mempengaruhi perilaku sosialnya. Siswa mengalami gangguan perilaku sosial seperti malas berkomunikasi dengan teman sebaya dan tidak peduli dengan apa yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Kebaruan penelitian ini adalah menganalisis dampak positif dan negatif penggunaan gadget pada siswa kelas V SDN 2 Tangkil Kabupaten Sukabumi yang berfokus pada perilaku sosial anak dilihat dari aspek bentuk penggunaan gadget, dampak penggunaan gadget siswa, dan perilaku sosial siswa di sekolah dasar.

II. PEMBAHASAN

2.1 Bentuk Penggunaan Gadget Siswa Kelas V Di SDN 2 Tangkil

Berdasarkan permasalahan yang ada di SDN 2 Tangkil dan studi studi pendahuluan masalah yang tertuang pada pendahuluan artikel ini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengungkap penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak di kelas V di SDN 2 Tangkil Kecamatan Ciambar Kabupaten Sukabumi. Selanjutnya penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus. Penelitian dilakukan pada semester genap Tahun Pelajaran 2021/2022. Subjek penelitian ini adalah: sembilan siswa kelas V SDN 2 Tangkil. Berdasarkan analisis data hasil penyebaran angket, diketahui bahwa waktu penggunaan dan aplikasi yang sering diakses selama penggunaan gadget oleh siswa di SDN 2 Tangkil dapat disajikan pada tabel 1 di bawah ini:

Tabel 1. Bentuk Penggunaan Gadget Siswa Kelas V Di SDN 2 Tangkil

Koding Respon den	Waktu	Aplikasi yang sering dibuka
ZSN	4 jam	Tiktok, whatsapp, dan youtube
EM	4 jam	Youtube
DR	1 jam	Tiktok dan whatsapp
SH	2 jam	Youtube dan tiktok

NN	3 jam	Tiktok dan whatsapp
DRS	2 jam	Whatsapp dan google
KA	2 jam	Tiktok, youtube, google, dan whatsapp
RF	2 jam	Youtube, game, dan whatsapp
MF	5 jam	Game, youtube, dan tiktok

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari subjek penelitian, dapat diketahui bahwa 6 dari 9 siswa sudah memiliki gadget. Bentuk gadget yang digunakan oleh kesembilan siswa tersebut adalah *smartphone android*. Penggunaan gadget pada siswa kelas V SDN 2 Tangkil rata-rata termasuk dalam kategori pengguna gadget tinggi dengan intensitas penggunaan gadget 1-5 jam sehari. Menurut Prayuda dkk. (2020), rata-rata siswa mengonsumsi aplikasi gadget lebih dari empat jam setiap hari. Hal ini menunjukkan bahwa tingginya intensitas penggunaan gadget setiap hari. Aplikasi yang sering digunakan siswa kelas V di SDN 2 Tangkil adalah *Youtube*, *WhatsApp*, dan *TikTok* [10].

Berdasarkan wawancara dengan siswa, diperoleh informasi bahwa siswa lebih sering membuka aplikasi Youtube untuk menonton video vlog beberapa tokoh masyarakat yang diidolakan dan berbagai video yang menambah pengetahuan. Siswa mengatakan bahwa mereka menyukai video pembelajaran animasi sejak pembelajaran online. Hal ini dilatarbelakangi oleh pengalaman belajar siswa selama masa pembelajaran online. Guru selalu memberikan materi pembelajaran melalui video yang banyak tersedia di aplikasi youtube. Sehingga peneliti dapat mengatakan bahwa video pembelajaran animasi dapat menarik perhatian siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, apalagi jika video yang diunggah ke youtube adalah video yang dibuat oleh guru kelasnya yang memahami karakteristik dan kebutuhan siswa dengan baik. Oleh karena itu, perlu diadakan program pelatihan yang lebih sering untuk menjadi wadah bagi guru untuk mengembangkan kemampuan menggunakan teknologi dalam pembelajaran yang didukung dengan

sarana dan prasarana pendukung[11].

TikTok merupakan aplikasi yang memungkinkan orang untuk mengekspresikan diri di media sosial. Berdasarkan hasil wawancara dengan SH, menyebutkan bahwa TikTok sebagai aplikasi yang sering dibuka dalam sehari. SH mengatakan bahwa dia lebih suka membuat konten TikTok daripada harus bermain dengan teman-teman di sekitar lingkungannya. SH menjelaskan, membuat konten TikTok itu seru dan sangat mudah. Sebelum diunggah, video diedit terlebih dahulu melalui aplikasi TikTok atau menggunakan berbagai aplikasi untuk membuat video yang mudah didapat melalui gadget mereka. SH senang membuat konten TikTok karena orang lain dapat melihat konten video yang dia buat.

Lebih lanjut, SH memberikan informasi kapan pembuatan konten TikTok biasanya dilakukan saat pulang sekolah. Peneliti dapat mengatakan bahwa aplikasi TikTok dapat membantu melatih rasa percaya diri anak jika penggunaannya masih dalam pengawasan orang tua. Semakin tinggi rasa percaya diri seseorang maka semakin mudah baginya untuk mengontrol segala sesuatu dengan baik dan memiliki tujuan yang dapat mengantarkannya menuju kesuksesan [12].

WhatsApp yang menjadi salah satu dari tiga aplikasi yang sering siswa buka dalam sehari. Berdasarkan hasil wawancara aplikasi *WhatsApp* digunakan siswa sebagai media komunikasi sehari-hari. Penggunaannya yang mudah dan fitur berkomunikasi yang lengkap baik secara lisan melalui panggilan telepon maupun secara tulisan melalui berkirim pesan menjadi alasan siswa sering memilih aplikasi *WhatsApp* untuk saling berkomunikasi satu sama lain. Adapun mengenai game online, berdasarkan hasil wawancara selanjutnya diperoleh informasi bahwa siswa lebih suka menghabiskan waktu dalam mengonsumsi *smartphone/gadget* bukan untuk kebutuhan belajar tetapi bermain game online, yakni *Free Fire* dan *Mobile Legend*.

Salah satu responden, MF, merupakan siswa dengan durasi penggunaan gadget paling tinggi dibandingkan dengan teman-temannya. MF mengatakan alasan tingginya penggunaan gadget karena mereka sering *Main Bersama* (Mabar) game online. MF mengungkapkan bahwa ketika sedang bermain *Mobile Legends*, maka dibutuhkan waktu kurang lebih 5 jam selama satu hari. Hal ini sangat memberikan pengaruh siswa karena waktu habis digunakan untuk bermain game online. Penelitian Tangguhhati et al. (2018) yang menyatakan bahwa anak lebih asyik dalam bermain game online, misalnya game online yang paling banyak dimainkan, seperti game *Mobile Legends* [13]. Pilihan bermain game ini karena siswa merasa tertantang untuk bermain bersama siswa yang lain dengan jenis games yang sama.

Berdasarkan hasil wawancara di SDN 2 Tangkil, peneliti dapat menyatakan bahwa siswa kelas V SDN 2 Tangkil menggunakan gadget untuk membuka aplikasi TikTok, WhatsApp, Youtube, Game, dan Google. Dengan rata-rata intensitas penggunaan gadget yang tinggi dan rata-rata status kepemilikan gadget, siswa lebih memilih untuk menonton video di Youtube, membuat konten video di Tiktok, berkomunikasi melalui aplikasi WhatsApp, bermain game online dan membuka aplikasi Google untuk membantu mengerjakan tugas belajar mereka. Syifa dkk. (2019) menyampaikan anak-anak lebih sering menggunakan aplikasi gadget untuk game online, menonton *YouTube* dibandingkan untuk membuka internet guna membantu belajar mandiri dan berkomunikasi [8].

2.2 Dampak Penggunaan Gadget Oleh Siswa Kelas V di SDN 2 Tangkil

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa, dapat diperoleh informasi bahwa siswa merasakan dampak dari penggunaan gadget cukup beragam. Rata-rata siswa sudah mengetahui dampak positif dan negatif dari menggunakan

aplikasi gadget di rumah dan sekolah. Beberapa siswa mengatakan bahwa dampak positif dari penggunaan gadget dirasakan oleh siswa yang mengetahui banyak ilmu yang bahkan belum didapatkan saat belajar di sekolah. Sedangkan dampak negatif yang dirasakan siswa adalah sulitnya membagi waktu antara belajar dan bermain dengan gadget. Oleh karena itu, meskipun siswa sudah mengetahui dampak positif dan negatif dari penggunaan aplikasi gadget, mereka tetap membutuhkan pengawasan dan bimbingan orang tua. Orang tua sebaiknya menggunakan pola asuh yang cerdas karena akan sangat berpengaruh terhadap individu anak. Selanjutnya orang tua sebaiknya tidak memberikan kesempatan kepada anak-anaknya untuk menggunakan gadget dalam waktu yang lama sehingga menjadi kecanduan gadget dan berdampak emosi anaknya serta kurangnya pemahaman penyesuaian sosial di lingkungan akibat kurangnya interaksi. [14].

Mengenai dampak positif penggunaan gadget, siswa menjelaskan bahwa anak dapat mencari informasi atau membantu menyelesaikan tugas siswa dengan membuka aplikasi google, baik saat pembelajaran daring maupun pembelajaran tatap muka. Berdasarkan wawancara dengan orang tua yang menjelaskan bahwa ketika anak mengalami kesulitan belajar, siswa bertanya kepada orang tua dan membuka google untuk mendapatkan jawaban yang ingin mereka ketahui. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nuha et al. (2021), yang menyatakan bahwa dampak positif dari media internet adalah anak dapat dengan cepat mencari informasi dan menyelesaikan tugas dengan cepat[15]. Hasil penelitian menguatkan hal tersebut oleh Rahmandani et al. (2018) bahwa pengguna gadget akan semakin luas dan meningkat karena kemudahan dalam mengakses informasi yang diinginkan dengan cepat didapatkan hanya melalui internet[16].

Kemudahan dalam berkomunikasi

dengan orang lain. Siswa usia sekolah dasar kini lebih mudah berkomunikasi dengan orang lain. Lebih mudah tidak perlu datang ke rumah, cukup dengan saling berkiriman pesan melalui WhatsApp bersama teman, guru sekolah, dan keluarga. Anak-anak sering membuka grup WhatsApp sekolah dan mengirim pesan ke guru sekolahnya untuk berkomunikasi dan mengirimkan tugas yang telah diberikan guru. Penggunaan gadget oleh siswa adalah sebagai hiburan dan sebagai alat komunikasi[3]. Hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Indrayani (2021), yang menyatakan bahwa saat ini orang dapat berbicara secara langsung tanpa dibatasi jarak, sehingga interaksi tidak terbatas[17]. Siswa dapat melakukan interaksi dengan orang lain secara langsung melalui tertulis maupun lisan menggunakan gadget.

Selain dampak positif, ada juga dampak negatif penggunaan gadget pada siswa kelas V SDN 2 Tangkil. Berdasarkan hasil wawancara, siswa mengatakan bahwa dampak negatif penggunaan gadget adalah mata lelah, terkadang berair, dan jam tidur berkurang karena anak lebih suka bermain gadget hingga larut malam. Jika anak terlalu lama menatap layar gadget, mereka akan sulit tidur[18]. Dampak lain yang dirasakan siswa adalah berkurangnya waktu belajar anak. Anak-anak lebih tertarik pada gadget mereka daripada belajar. Siswa akan belajar hanya jika ada tugas dari sekolah. Jika tidak ada tugas, mereka jarang mau belajar. Ada pengaruh dari perangkat tersebut yang membuat siswa kurang tertarik untuk belajar karena kebanyakan dari mereka bermain dengan gadget, sehingga mereka lupa untuk belajar[19]. Ketergantungan pada gadget menyebabkan semangat belajar siswa berkurang[20].

Selanjutnya berdasarkan observasi penggunaan gadget yang berlebihan pada mahasiswa MF ternyata mempengaruhi perilaku mereka; yaitu, anak-anak lebih mudah tersinggung. Saat diganggu bermain game online, MF terlihat kesal dan marah.

Selain diganggu orang lain, ternyata saat jaringan internet terganggu, MF cenderung langsung mengungkapkan kekesalannya. Sehingga dapat dikatakan dampak penggunaan gadget yang berlebihan dapat mempengaruhi perilaku anak. Anak yang menggunakan gadget menjadi anak yang mudah tersinggung, meniru perilaku di gadget, dan berbicara sendiri di gadget[8]. Hal ini senada dengan penelitian Prayuda dkk. (2020), yang menyatakan bahwa anak yang menghabiskan waktu dengan aplikasi gadget akan lebih emosional dan mudah memberontak karena merasa terganggu ketika bermain game online[10] sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget yang berkepanjangan dapat mempengaruhi tingkat agresi anak.

Dampak negatif ini sangat berbahaya jika tidak dapat dibimbing dan didampingi oleh orang dewasa, seperti guru dan orang tua masing-masing. Anak dapat bersikap agresif dan sulit dikendalikan jika sedang kesal, capai dan marah akibat bermain game yang berlebihan.

2.3 Perilaku Sosial Siswa Kelas V di SDN 2 Tangkil

Perilaku sosial siswa menggunakan aplikasi gadget dimulai dari lingkungan sekitarnya terutama dalam keluarga. Berdasarkan hasil yang diteliti, berkaitan perilaku sosial siswa kelas V SDN 2 Tangkil menunjukkan perilaku sopan, santun kepada orang lain. Salah satu responden dapat diamati seperti MAI berbicara dengan sopan meskipun terkadang sedikit berteriak. Anak-anak juga mengalami masalah ketika diberikan perintah atau tugas oleh orang tua.

Selanjutnya diamati bahwa lima subjek penelitian, NN, ZSN, DR, DRS, dan KA, tentang perilaku sosial anak dalam ucapan berterima kasih kepada orang lain yang telah memberikan sesuatu hal barang atau jasa. Namun, tingkat kesadaran anak masih kurang, seperti kurangnya kepekaan dan kepedulian terhadap orang lain di sekitarnya.

Menurut orang tua, anak cenderung kurang peka terhadap keluarga saat berada di rumah. Misalnya anak akan belajar jika diperintahkan, bukan dengan kesadaran dalam diri anak. Sehingga anak cenderung tidak ada kemauan dari dalam diri atas kewajiban mereka. Namun, anak ZSN dan KA ini memiliki kesadaran diri untuk peka dan peduli pada orang lain dengan menawarkan bantuan terlebih dahulu tanpa diminta. Penggunaan gadget yang berlebihan akan mempengaruhi kepekaan siswa terhadap lingkungannya. Anak yang terlalu asyik bermain gadget tidak peduli dengan lingkungan sekitar, sehingga tidak memahami etika sosial [21]. Menurut Santoso (2020), anak terlalu sibuk menggunakan gadgetnya, dan siswa akan melupakan kebutuhannya sendiri yaitu belajar dan bersosialisasi di masyarakat [19].

Perilaku sosial anak yang menggunakan aplikasi gadget tetap menghargai dan menyimak orang lain yang sedang berbicara meskipun masih membawa gadgetnya. Anak-anak juga ingin dimintai bantuan meski menunggu beberapa saat untuk menghentikan gadgetnya terlebih dahulu. Selanjutnya keterlibatan orang tua dalam mendidik dan mengajar anak untuk membantu orang lain yang membutuhkan bantuan. Menurut Nuha dkk. (2021), kepedulian sosial sejalan dengan teori Senjari bahwa kepedulian sosial adalah suatu tindakan dan sikap yang ingin membantu orang lain[15]. Penelitian selanjutnya perlu dipertimbangkan, seperti penelitian yang dikemukakan oleh Muhammad Fajar & Hadi Machmud (2020) mengenai peran dan kebijakan sekolah terhadap penggunaan media sosial pada siswa sekolah dasar[22]. Pemerintah dan sekolah harus mengambil peran penting bagi perkembangan sosial anak SD baik dilingkungan sekolah, keluarga, dan masyarakat. Perilaku sosial harus ditumbuhkan di dalam keluarga dengan cara membiasakan diri untuk empati dan simpati kepada orang lain.

III. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, peneliti menyimpulkan bahwa bentuk penggunaan gadget dari 9 subjek penelitian yaitu siswa kelas V SDN 2 Tangkil Kecamatan Ciambar rata-rata memiliki intensitas penggunaan gadget mencapai tiga jam setiap harinya. Anak-anak sering membuka aplikasi Youtube, Tiktok, WhatsApp, Games, dan Google. Dampak positif penggunaan gadget bagi siswa kelas V di ekstra SDN 2 Tangkil adalah (1) untuk memperoleh pengetahuan dan wawasan berbagai informasi melalui google, (2) untuk memfasilitasi komunikasi dengan mengirimkan pesan melalui WhatsApp, (3) melatih kreativitas anak melalui permainan untuk mengasah otak anak, dan (4) meningkatkan rasa percaya diri saat membuat konten melalui aplikasi Tiktok yang menggunakan aplikasi Tiktok yang ada di gadget.

Dampak negatif yang dirasakan siswa adalah mengganggu kesehatan mata, sehingga mudah lelah dan mengeluarkan air mata, jam tidur berkurang, dan perubahan jam belajar anak. Selain itu. Pada aspek perilaku sosial, siswa mengalami gangguan emosional. Yakni, siswa lebih mudah marah ketika gadget yang digunakan mengalami gangguan internet. Perilaku sosial siswa kelas V SDN 2 Tangkil masih dikatakan baik, seperti siswa masih menunjukkan sikap gotong royong, sopan santun, dan silaturahmi mengucapkan syukur pada saat maraknya penggunaan gadget pada anak usia sekolah dasar. Namun, siswa menjadi kurang peka dan peduli terhadap orang-orang di lingkungan sekitarnya.

DAFTAR PUSTAKA

[1] P. H. Pebriana, "Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 1, hlm. 1–11, 2017, doi: DOI: 10.31004/obsesi.v1i1.26.

- [2] A. Anggraeni dan Hendrizal, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa SMA.," *Jurnal PPKN & Hukum*, vol. 13, no. 1, hlm. 64–76, 2018.
- [3] M. F. Rozalia, "Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, vol. 5, no. 2, hlm. 722, 2017, doi: <https://doi.org/10.22219/jp2sd.vol5.n02.722-731>.
- [4] Sunoto, Su'ad, dan E. A. Ismaya, "Social Science Learning in Covid 19 Pandemic by Using Internet," *Journal of Physics: Conference Series*, vol. 18, no. 23, hlm. 1, 2021, doi: doi:10.1088/1742-6596/1823/1/012086.
- [5] J. Marpaung, "Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan.," *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, vol. 5, no. 2, hlm. 55–64, 2018, doi: <https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>.
- [6] S. Nisrima, M. Yunus, dan H. Erna, "Pembinaan Perilaku Sosial Remaja Penghuni Yayasan Islam Media Kasih Kota Banda Aceh.," *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kewarganegaraan Unsyiah*, vol. 1, no. 1, hlm. 192–204, 2016.
- [7] Sukirman, "Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Berbasis Game Untuk Mengajarkan Perilaku Santun di Media Sosial," *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, vol. 27, no. 1, hlm. 30–37, 2017, doi: <https://doi.org/10.21831/jpk.v1i1.1447>.
- [8] L. Syifa, E. S. Setianingsih, dan J. Sulianto, "Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar.," *Jurnal Ilmu Sekolah Dasar*, vol. 3, no. 4, hlm. 527–533, 2019, doi:

- <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22310>.
- [9] Fitriana, A. Ahmad, dan Fitria, “Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Remaja dalam Keluarga,” *Psikoislamedia Jurnal Psikologi*, vol. 5, no. 2, 2020, doi: DOI: <http://dx.doi.org/10.22373/psikoislamedia.v5i2.7898>.
- [10] R. A. Prayuda, Z. Munir, dan W. Siam, “Pengaruh Pemakaian Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa di Sekolah Dasar Negeri Taal 01 Kecamatan Tapen Kab. Bondowoso,” *Jurnal Keperawatan Profesional*, vol. 8, no. 1, hlm. 40–48, 2020, doi: <https://doi.org/10.33650/jkp.v8i1.1020>.
- [11] T. Prasetyo, F. M. Suradi, V. Damayanti, dan Meriyati, “Aplikasi Google Classroom Sebagai Media Mengirimkan Tugas Siswa Selama Pandemi COVID 19,” *Jurnal Penjaminan Mutu*, vol. 8, no. 1, hlm. 104–112, 2022.
- [12] D. P. R. Adawiyah, “Pengaruh Penggunaan Aplikasi TikTok Terhadap Kepercayaan Diri Remaja di Kabupaten Sampang,” *Jurnal Komunikasi*, vol. 14, no. 2, 2020, doi: DOI: <https://doi.org/10.21107/ilkom.v14i2.7504>.
- [13] Tangguhhati, Subekti, dan Kiswoyo, “Pola interaksi siswa terhadap teman sebaya studi kasus: dampak pemakaian gadget di kelas IV A SDN Pekunden Semarang,” *Jurnal Sekolah (JS)*, vol. 2, no. 2, hlm. 110–118, 2018.
- [14] M. Suhana, “Influence of Gadget Usage on Children’s Social-Emotional Development,” *International Conference of Early Childhood Education (ICECE 2017)*, vol. 169, hlm. 224–227, 2017, doi: DOI <https://doi.org/10.2991/icece-17.2018.58>.
- [15] S. U. Nuha, E. A. Ismaya, dan M. A. Fardani, “Nilai Peduli Sosial pada Film Animasi Nussa dan Rara,” *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, vol. 03, no. 2, hlm. 207–213, 2021.
- [16] F. Rahmandani, A. Tinus, dan M. M. Ibrahim, “Analisis Dampak Penggunaan Gadget (Smartphone) Terhadap Kepribadian Dan Karakter (Kekar) Peserta Didik Di SMA Negeri 9 Malang,” *Jurnal Civic Hukum*, vol. 3, no. 1, hlm. 18–44, 2018, doi: <https://doi.org/10.22219/jp2sd.vol5.no2.722-731>.
- [17] N. M. Indrayani, “Dampak Penggunaan Media Komunikasi (Gadget) terhadap Perubahan Perilaku pada Generasi Muda Hindu,” *Jurnal Lampuhyang Lembaga Penjaminan Mutu Stkip Agama Hindu Amlapura*, vol. 12, no. 1, 2021, doi: DOI: <https://doi.org/10.47730/jurnallampuhyang.v12i1.244>.
- [18] U. R. Keswara, N. Syuhada, dan W. T. Wahyudi, “Perilaku Penggunaan Gadget dengan Kualitas Tidur Pada Remaja,” *Holistik Jurnal Kesehatan*, vol. 13, no. 3, hlm. 233–239, 2019, doi: <https://doi.org/10.33024/hjk.v13i3.1599>.
- [19] F. A. Santoso, “Dampak Penggunaan Gawai terhadap Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar,” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 2, no. 1, hlm. 49–54, 2020, doi: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.187>.
- [20] D. Kurniawati, “Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Prestasi Siswa,” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 2, no. 1, hlm. 78–84, 2020, doi: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.78>.
- [21] R. Widya, “Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Anak Usia Dini Dan Penanganannya Di PAUD Ummul Habibah,” *Jurnal*

Abdi Ilmu, vol. 13, no. 1, hlm. 29–34,
2020.

[22] M. Fajar dan H. Machmud,
“Penggunaan Media Sosial di

Kalangan Siswa Sekolah Dasar,”
Jurnal Pendidikan Dasar, 2020.