

# ANA MUTTABIAH

*by* Yoannes Romando Sipayung

---

**Submission date:** 15-Oct-2021 02:27AM (UTC-0400)

**Submission ID:** 1627684522

**File name:** JANACITTA\_ANA\_MUTTABIAH\_1.doc (115K)

**Word count:** 4142

**Character count:** 26754

## DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP INTERAKSI SOSIAL PESERTA DIDIK

Ana Muttabiah<sup>1</sup>, Ela Suryani<sup>2</sup>, Anni Malihatul Hawa<sup>3</sup>

Mahasiswa Program Studi PGSD Universitas Ngudi Waluyo; Dosen Program Studi PGSD FKP Universitas Ngudi Waluyo;  
Dosen Program Studi PGSD FKP Universitas Ngudi Waluyo  
email: [anamuta2001@gmail.com](mailto:anamuta2001@gmail.com)<sup>1</sup>, [ela.suryani16@gmail.com](mailto:ela.suryani16@gmail.com)<sup>2</sup>, [hawa.anni@gmail.com](mailto:hawa.anni@gmail.com)<sup>3</sup>

### Info Artikel

**Keywords:** *gadget impact, learners, sosial interaction*  
**Dampak gadget, interaksi sosial, peserta didik**

### Abstract

*The purpose of this study was to determine the effect of gadgets on the social interaction of students according to the results of a literature review. This research is in the form of a literature review according to studies which are the result of relevant research related to the topic of gadget use on students' social interactions. The results of the study show that the use of gadgets on students' social interactions has positive and negative consequences. The positive impact is that students can interact with distant friends wherever they are and at any time, while the negative impact is that children often play using gadgets instead of playing and interacting with people who are nearby, becoming anti-social, introverted and having difficulty concentrating on the real world. so that children become individualists.*

### Abstrak

Tujuan penelitian ini ialah buat mengetahui akibat dari *gadget* terhadap interaksi sosial peserta didik menurut hasil kajian literatur. Penelitian ini berbentuk *literatur review* menurut kajian yang merupakan akibat penelitian yang relevan terkait topik penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial siswa. Hasil kajian memberikan bahwa penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial peserta didik mengakibatkan akibat positif serta negatif. Dampak positif yaitu peserta didik dapat berinteraksi dengan teman jauh dimanapun berada dan kapan saja, sedangkan akibat negatif yaitu anak menjadi sering kali bermain menggunakan *gadget* daripada bermain dan berinteraksi bersama orang-orang yang ada didekatnya, menjadi anti sosial, introvet dan sulit berkonsentrasi terhadap dunia nyata sehingga anak menjadi individualis.

## PENDAHULUAN

Manusia merupakan makhluk sosial dimana pada kesehariannya tidak terlepas berasal yang namanya hubungan sosial menggunakan insan lain & lingkungan. Manusia tidak bisa hayati sendiri. Manusia selalu memerlukan hidup dalam satu keluarga masyarakat dalam menjalankan aktivitas sehari-hari buat memenuhi kebutuhan hayati maka terlibat dalam kegiatan komunikasi atau interaksi sosial. Aktivitas ini sebagai proses feed back asal korelasi sosialnya melalui interaksi bersama orang-orang yang berada disekitarnya. Komunikasi menjadi ruh kehidupan bagi manusia. S. Sardiman (2012, 11-12) mengatakan proses pembelajaran di faktualnya merupakan proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan berasal dari pemberi pesan melalui media kepada penerima pesan.

Seiring dengan perkembangan zaman, perkembangan teknologi sudah tidak tertinggal jauh, bahkan sudah mengalami banyak kemajuan. Perkembangan teknologi akan terus berjalan sinkron menggunakan perkembangan ilmu pengetahuan yang meningkat. Perkembangan teknologi dan informasi yang sangat pesat dengan mudah munculnya bermacam jenis teknologi baru. Hal ini ditandai dengan adanya kemajuan pada salah satu bidang yaitu informasi dan teknologi. Salah satu dari sekian jenis teknologi, saat ini yang di sukai dan digemari oleh orang-orang adalah *gadget*. Semua ini sudah diungkapkan oleh *Strategi Analytics* dalam suatu penelitian. Dan sudah terbukti bahwa penggunaan *gadget* hingga akhir pada tahun 2014 yang lalu sudah mencapai dua miliar pengguna, dan populasi di dunia pada tahun 2015 akan mencapai penggunaan ponsel pintar, menurut Salam (2015:9). Wahyudi (2015:34) memprediksi bahwa dari data *emarketer* di tahun 2018 Indonesia akan mempunyai lebih dari 100 juta pengguna *gadget* yang aktif. Maka semua itu dapat membuat Indonesia menjadi di peringkat 4 di dunia sebagai negara dengan pengguna *gadget* paling banyak.

Seseorang yang sudah memiliki *gadget* akan lebih sering untuk mencari informasi. Berdasarkan hasil survey yang telah diperoleh para pengguna *gadget* rata-rata menggunakan perangkatnya dalam sehari adalah lebih dari dua jam. Menurut Setiamanah (2013:7) selama waktu penggunaan *gadget*, orang-orang cenderung menggunakan perangkatnya dalam sehari-hari untuk ber-internet selama 24 menit lebih 49 detik, musik 15 menit lebih 38 detik,

media sosial 17 menit lebih 29 detik, dan bermain games 14 menit lebih 26 detik.

Kebutuhan teknologi ialah salah satu kebutuhan yang penting pada zaman ini. Dikarenakan teknologi banyak diperlukan untuk kepentingan. Teknologi ini sangat mudah untuk didapatkan, dimanapun pasti ada orang yang menjualnya, terlebih untuk harga kita bisa memilih mau harga murah atau mahal sesuai dengan ekonomi penggunaannya. *Gadget* merupakan bentuk nyata dari kemajuan IPTEK salah satunya dari bentuk nyata dari barang tersebut adalah *gadget*. Syahudin, (2019) mengatakan *gadget* merupakan sebuah benda elektronik yang dipakai sebagai alat komunikasi oleh insan misalnya, *HP*, komputer dll. Sanjaya dan Wibhowo dalam Manumpil, Ismanto, dan Onibala (2015:2) mengatakan bahwa *gadget* atau yang biasa disebut dengan *smartphone* merupakan sebuah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern, *gadget* mempermudah semua orang dalam berkegiatan maupun komunikasi dengan orang-orang, sekarang kegiatan komunikasi sudah berkembang lebih maju dengan adanya *gadget*. Semakin hari penggunaan *gadget* terus meningkat atau alat-alat yang dengan mudah terkoneksi dengan internet.

Tidak mampu dielak, *gadget* sangat meracuni kehidupan manusia, baik orang yang dewasa, orangtua, bahkan anak-anak. *Gadget* sudah seperti menyatu pada kehidupan semua masyarakat seakan sudah tidak bisa terlepas dari *gadget*. Rezkisari (2014:27) mengatakan bahwa sekitar 80% dari masyarakat kota memiliki ponsel khususnya *gadget* atau ponsel pintar. Berbagai perusahaan telah memproduksi berbagai beragam jenis *gadget* dengan suguhan aplikasi yang sangat canggih sehingga dapat menyajikan berbagai hal media berita, informasi gaya hidup, jejaring sosial, hobi, dan hiburan yang telah disajikan dalam bentuk *online* maupun *offline* dan sekarang sudah berhasil menarik banyak perhatian dari masyarakat.

Tablet, notebook, *smartphone* dan yang lainnya merupakan bentuk *gadget* yang ada di dalam kehidupan sehari-hari dan sangat simple, mudah buat ditemui. Novitasari (2016) mengatakan media membolehkan seorang untuk melakukan interaksi sosial, terlebih untuk media umum atau berkomunikasi satu dengan yang lainnya tidak susah, hanya dengan memakai *gadget* seseorang bisa berinteraksi satu dengan yang lainnya.

Dulu penggunaan *gadget* cuma dipakai oleh orang dewasa, namun dizaman sekarang kini *gadget* digunakan juga oleh kalangan anak

kecil. Bersamaan dengan adanya musibah/wabah virus *corona* yang sedang gencar ini. Tidak terlihat namun menakutkan, apabila seseorang telah terinfeksi maka akan ada gangguan sesak nafas dan bisa menimbulkan kematian. Hampir seluruh penduduk dunia terdampak imbasnya, baik pada hal ekonomi, sosial, serta pendidikan. Di bidang sosial semua manusia dilarang untuk melakukan interaksi secara berkerumun, sedangkan dalam bidang pendidikan peserta didik diliburkan/ melakukan pembelajaran di rumah secara *online* dengan menggunakan *gadget*.

Sementara di dalam pasar semua perusahaan telah rajin dalam mempelajari karakteristik demografi pada pengguna *gadget*, tanpa disadari mereka telah mengabaikan dampak dari pengguna *gadget*, mereka mengabaikan dampak kepribadian/ interaksi sosial bagi pengguna *gadget*. Lane dan Maner (2011:22). Penggunaan *gadget* terlalu sering dan berlebihan apalagi tidak sewajarnya dapat menimbulkan pengaruh pada interaksi sosial anak baik di sekolah maupun di lingkungan masyarakat.

Ego dan superego adalah sistem yang dapat membentuk atau menciptakan kepribadian yang memunculkan sebuah interaksi sosial terhadap masyarakat, dengan adanya nilai-nilai dan aturan yang bersifat evaluatif atau bisa dianggap sebagai suatu aspek *filtering*. Maka pengaruh dalam penggunaan *gadget* yang terlalu berlebihan perlahan-lahan ternyata dapat membentuk suatu pola kebiasaan yang menjadikan seseorang *oportunis* dan individualistik.

Ketika suatu pola pada diri seseorang sudah banyak dipengaruhi dari sumber-sumber informasi yang mempunyai aura nilai negatif, maka akan menimbulkan perkembangan (*mindset*) seseorang menjadi mengarah kepada nilai yang negatif, dan sebaliknya. Pada dasarnya pola pikir manusia dipengaruhi oleh karakter. Lalu akan bermetamorfosa menjadi sebuah tindakan, dan dengan adanya tindakan maka akan memunculkan sebuah sistem kebiasaan, sehingga sebuah kepribadian akan terbentuk, entah dalam berinteraksi dengan individu maupun kelompok, masyarakat atau lingkungan.

Sri Utami (2014) menyatakan bahwa penggunaan *gadget* dari hasil teknologi dan informasi yang belum sesuai dengan kebutuhan atau terlalu berlebihan bisa memberikan dampak yang cukup signifikan bagi *personality*. Dari hal itu dapat memunculkan hambatan dimana dalam

menciptakan generasi baik dan cerdas akan sedikit terhalang.

## 7 METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian literature review yang memuat berbagai sumber yang relevan dengan topik dampak penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial peserta didik. Kajian literatur yang dilakukan ini bersumber dari sebagian database misalnya Google Scholar atau Google Cendekia, Garuda-Garba Rujukan Digital, kutipan artikel dari Dosen PGSD UNW dan dari hasil kajian situs-situs lainnya yang sangat relevan. Literatur yang digunakan sebagai bahan kajian adalah literatur yang berada pada lingkup pendidikan dan interaksi sosial anak hasil penelitian yang relevan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

*Gadget* pada hakikatnya merupakan sebuah teknologi yang diciptakan untuk membuat manusia menjadi hidup semakin mudah dan lebih nyaman. Adanya kemajuan dari bidang teknologi membuat seluruh masyarakat tidak ada yang bebas dari penggunaan *gadget*, baik secara langsung maupun tidak langsung. *Gadget* merupakan piranti yang berkaitan dalam perkembangan teknologi dimasa sekarang ini, Widiawati, Sugiman, dan Edy (2015:110).

*Gadget* merupakan media elektronik yang digunakan menjadi alat komunikasi zaman ini. Selain untuk alat komunikasi bisa juga dipakai seperti sarana informasi, sumber usaha, penyimpanan data, media hiburan, jejaring sosial, serta promosi barang. Semua orang menghabiskan banyak waktunya untuk menggunakan *gadget* sesuai dengan tingkat kebutuhannya.

Seseorang peneliti mengatakan bahwa *gadget* merupakan sebuah perangkat elektronik yang sangat kecil namun memiliki fungsi yang khusus.

*Gadget* merupakan teknologi yang digemari oleh banyak remaja bahkan sekarang semua kalangan, termasuk anak sekolah diseluruh Indonesia.

Penggunaan *gadget* terhadap anak sekolah bisa menimbulkan dampak positif dan negatif, yaitu;

(a) Komunikasi, ilmu pengetahuan terus berkembang dengan sangat cepat. Jikalau dulu insan berkomunikasi membutuhkan waktu sangat lama, maka sekarang manusia sudah bisa berkomunikasi sangat cepat, mudah dan sesuai

walaupun jaraknya sangat jauh dengan menggunakan *gadget*.

(b) Sosial, sudah banyak fitur yang terdapat di dalam *gadget*, sehingga semua orang akan bisa berbagi kabar, berita, dan cerita terhadap satu dengan yang lainnya, sehingga akan memperbanyak pertemanan jalinan hubungan dengan keluarga yang jarak rumahnya jauh yaitu dengan menggunakan *gadget* maka waktu akan lebih tepat guna.

(c) Pendidikan, pembelajaran tidak selalu harus berada dalam kelas, anak-anak dapat belajar dimanapun dan kapanpun tanpa adanya batas dinding kelas. Selain itu dampak negatif yang dihasilkan ialah :

(a) menghabiskan waktu dengan percuma, anak-anak menjadi lupa diri kemudian tidak ingat waktu ketika sudah khushyuk dengan *gadget*. Semuanya menghabiskan waktu yang seharusnya bisa bermanfaat menjadi sia-sia.

(b) Pemakaian waktu yang lama dalam aktifitas akan mengganggu pertumbuhan dan kesehatan seseorang, terlebih mengakibatkan kendala pada kemampuan berbicara.<sup>34</sup>

(c) Banyaknya fitur yang tidak sinkron dengan usia anak, misal kurangnya norma, etika, dan edukasi/ agama yang dapat menyebabkan perilaku anak menyimpang. Dan juga anak akan menjadi sering kali bermain dengan *gadget* dibanding bermain dan berinteraksi bersama orang disekitarnya sebagai akibatnya menyebabkan anak menjadi lebih individualis, tidak luput untuk anak dewasa saja melainkan untuk anak-anak juga dimana kemampuan anak akan terganggu dalam bidang interaksi sosial atau gangguan komunikasi. Maka orangtua harus bisa mengawasi anak saat bermain *gadget*.

Mayasari (2012:97-98) mengatakan bahwa *gadget* adalah hasil dari pengembangan telephone seluler yang lalu ditambahkan beberapa fitur dan fasilitas lain agar dapat menjadi telephone yang pintar. Dengan adanya fitur-fitur atau aplikasi yang bisa menunjang kinerja yang berasal dari pekerjaan dalam penggunaannya.

*Gadget* merupakan alat elektronik yang dapat berperan untuk berkomunikasi antara 1 dengan yang lainnya. Beriringan dengan progres zaman, *gadget* sudah mempunyai banyak fitur baru seperti ; video, internet, *games*, dll. Chusna, (2017) mengatakan *gadget* adalah istilah kata dari bahasa Inggris yang berarti suatu alat elektronik yang memiliki bermacam fungsi khusus. Menurut pandangan lain *gadget* adalah suatu bentuk asli dari adanya kemajuan teknologi di zaman sekarang ini.

1 Dengan adanya teknologi berupa *gadget* dapat membawa perubahan dalam zaman, dimana segala aktivitasnya lebih identik dengan memakai teknologi yang sangat luar biasa ini. *Gadget* sangat dibutuhkan, dikarenakan pada zaman sekarang ini eranya serba teknologi.

Walaupun teknologi tetap merupakan integral dalam pendidikan jarak jauh apalagi dimasa pandemi sekarang ini. Namun, program dalam pendidikan harus tetap fokus pada kebutuhan intruksional dari pembaca. Dari pada pada teknologinya sendiri dimana ada pertimbangan dalam umur, pengalaman, kultur, level pendidikan, sosial ekonomi dan dalam metode PJJ.

Pemahaman yang kurang terhadap anak dalam penggunaan *gadget* dapat berdampak timbulnya pengaruh terhadap si anak. Penggunaan *gadget* dapat menimbulkan kecenderungan secara berlebihan dan tidak bertanggung jawab bisa mengakibatkan anak bersikap acuh terhadap lingkungan disekitarnya. Ketergantungan anak-anak terhadap *gadget* juga dapat menimbulkan kesenjangan sosial. Seseorang yang kecanduan terhadap *gadget* akan menjadi gelisah, mudah bosan, dan emosi ketika dijauhkan/ dipisahkan dengan *gadget*. Ketika anak merasa nyaman bersama *gadget*, anak akan senang menyendiri untuk memainkan *gadget* itu, yang akhirnya dapat mengakibatkan anak kesulitan berinteraksi dengan dunia nyata, berteman dan bermain dengan temansebayanya. Tanpa interaksi secara langsung dengan teman, anak akan menjadi teralienasi dengan lingkungan sosial dengan lingkungan disekitarnya, karena asyik dengan *gedgetnya*, sehingga anak akan menjadi anti sosial. Selain itu, ketika anak berhadapan dengan *gadget* anak cenderung mengabaikan keadaan disekitarnya, diajak bicara tidak menyaut/ merespon, ketika disekolah juga mengakibatkan tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran, maka hal ini dapat mengakibatkan konsentrasi anak pada dunia nyata menjadi berkurang.

Dengan adanya kemudahan anak dalam mengakses informasi dari manapun, ternyata dapat menjadikan anak malas melakukan gerakan dan aktivitas. Dampak negatif yang sangat besar bagi perkembangan si anak dari hari ke hari akan terlihat. Karena lebih memilih duduk dan berdiam diri menikmati dunia *gadget* tentunya akan membahayakan kesehatan dan perkembangan tubuh anak, khususnya pada otak dan psikologis dari anak. Selain itu akan membawa pengaruh tidak baik dalam kemampuan sosialisasi anak. Mereka memilih

gadget dari pada teman karena sudah terbiasa dengan kehidupan dunia digital.

Beragam-macam aplikasi yang terdapat pada *gadget* yaitu aplikasi yang menunjang untuk pembelajaran seperti; *Zoom, Quiz, Microsoft 306, YouTube, Google Meet, Google Classroom, Edmodo*, Ruang guru. Sedangkan untuk media sosial terdapat: *Tik-tok, Facebook, Line, Instagram, WhatsApp*, Telegram. Dan untuk game terdapat seperti; *Catur, Mobile Langend, TTS*, dll. Jadi bisa dikatakan bahwa *gadget* adalah barang yang memiliki banyak sekali manfaat yaitu untuk komunikasi, mencari materi, mencari berita, mencari informasi, untuk pembelajaran, dan bermain *games*.

Kehadiran *gadget* seperti di atas, dapat menjadikan perubahan pada perilaku anak, misalnya ketika seorang anak sedang berkumpul dan membicarakan tentang suatu hal, pasti tidak jarang anak akan lebih asik dengan *gadgetnya* daripada dengan seseorang yang berada disekitarnya. Ketika seseorang anak sedang berjalanpun anak asik dengan memainkan *gadgetnya*. Anak hanya menatap fokus pada layar *gadgetnya* dan mengiraukan keadaan disekitar, Harfiyanto, Utomo, Budi (2015:2-3).

Banyaknya sebuah hiburan yang ada di dalam media media yang berbasis IT dapat membuat peserta didik dengan cepat menemukan gaya hidup baru. Seseorang yang aktif dalam memainkan *gadget* akan mengalami penurunan dan degradasi terhadap nilai-nilai moral dan sosialnya. Anak yang memiliki kecenderungan terhadap *gadget* akan memiliki sifat yang keras kepala, kurang bersimpati, hanya ingin mudahnya saja sehingga akan menjadikannya lebih apatis.

Perkembangan teknologi pada zaman sekarang ini pada masyarakat memang sedang menempuh periode yang sangat mengasikkan dalam kehidupannya, tanpa adanya *gadget* di kesehari-hariannya akan sangat terasa sepi dan cenderung membosankan. Karena adanya perubahan teknologi yang sangat besar dan pesat memberikan interaksi komunikasi secara *insta* (seketika).

Sebenarnya jika dilihat *gadget* memiliki banyak sekali kegunaan jika digunakan dengan tepat dan sebagaimana mestinya, seperti dengan kegunaannya, asalkan ketika sanak memakai *gadget* harus dengan pantauan orangtua (Marpaung, 2018). Adapun manfaat yang dapat diambil dari *gadget* adalah: 1) sebagai sebuah alat yang digunakan untuk berkomunikasi, 2) digunakan untuk mencari sebuah informasi atau ilmu, 3) sebagai hiburan, 4) terdapat berbagai

macam aplikasi yang mempunyai masing-masing keunggulan, 5) digunakan sebagai penyimpanan data, 6) digunakan sebagai gaya hidup dan, 7) sebagai penunjuk arah.

Witarsa (2018) mengatakan bahwa penggunaan *gadget* memiliki beberapa dampak positif yaitu: 1) mempermudah jalinan komunikasi, dengan hadirnya *gadget* seorang anak akan mudah berkomunikasi dengan teman-temannya yang lain, 2) menambah pertemanan bagi anak, karena adanya aplikasi yang ada di dalam *gadget* dapat memperluas jaringan pertemanan di dalam dunia maya, 3) menambah rasa kepercayaan diri, setiap hari orang-orang membawa *gadget* dan itu dapat menjadikan seseorang untuk menambah percaya diri.

Ardianti (2018) mengatakan bahwa penggunaan *gadget* dapat dengan mudah mengakses informasi dan menjadikan anak kreatif karena dengan adanya aplikasi di *gadget* anak bisa berinovasi dan berkreasi.

Rozalia (2017) mengatakan bahwa *gadget* dapat menimbulkan: 1) hiburan, yaitu sebagai sarana hiburan seperti bermain *games*, 2) media komunikasi, yaitu sebagai media komunikasi seseorang. Jadi peserta didik dapat menggunakan *gadget* untuk dapat berkomunikasi dengan lebih mudah, 3) internet, yaitu saat dalam pembelajaran peserta didik dapat menggunakan *gadget* melalui internet untuk mencari materi.

2 Dapat disimpulkan dari pendapat diatas bahwa penggunaan *gadget* dapat mempermudah anak dalam mencari materi tugas sekolah, hiburan, dan berteman dengan orang banyak serta menambah rasa percaya diri dalam mengakses informasi dan menjadikan kreatif.

Bagi seorang peserta didik *gadget* dapat menambah pengetahuan anak dan membangun serta melatih kekreativitasan anak, menggampangkan berkomunikasi dan memperluas jaringan persahabatan dengan orang lain. Dengan adanya *gadget* dapat membantu peserta didik dalam mencari data ataupun tugas sekolah. Namun, jika digunakan dalam jangka yang berlebihan akan menjadikan seorang anak menjadi ketergantungan terhadap *gadget*. Sehingga dalam menjalankan aktivitas di kehidupannya anak akan menjadi sulit berinteraksi dengan lingkungannya. Apalagi jika anak melihat sesuatu hal yang tidak boleh dilihat oleh anak karena sangat meluasnya akses internet dalam *gadget*. Hal itu dapat mengganggu proses kegiatan anak dalam belajar di sekolah, dimana anak akan sangat membutuhkan hubungan sosial yang baik seperti interaksi kepada temannya atau gurunya.

6 Sinta (2018) mengatakan bahwa dampak negatif dari *gadget* yaitu: 1) menjadikan *gadget* sebagai sebuah kebiasaan, sehari-hari anak menjadikan *gadget* sebagai kebiasaan yang tidak bisa terlepas dari tangan anak yang menyebabkan anak selalu membawa *gadget* kemanapun pergi. 2) terkena sinar radiasi, jika anak menggunakan *gadget* dalam waktu yang sangat lama maka dapat mengakibatkan indera penglihatan berkurang. 3) terhambat memahami pembelajaran, saat berlangsungnya sebuah pembelajaran siswa tidak fokus pada materi yang disampaikan oleh guru karena sudah terbiasa mencari materi di dalam *gadget*.

Novitasari (2016) mengatakan bahwa dampak negatif dari *gadget* adalah: 1) malas melakukan suatu kegiatan, dengan adanya jenis aplikasi yang bagus, anak akan asik dengan *gadget*nya dari pada melakukan aktivitas, sehingga hal ini dapat menyebabkan anak mudah lelah dan terserang penyakit. 2) lupa bermain dengan kawan, karena terus menerus bermain dengan *gadget* dapat menyebabkan lupa bermain dengan kawan-kawan di dunia nyata.

Hidayati (2016) mengatakan bahwa dampak negatif dari *gadget* adalah: 1) lebih mementingkan *gadget* dari pada perintah orangtua, ketika sedang bermain *gadget* anak segan segan mengabaikan dan tidak memperdulikan perintah orangtua lalu melanjutkan bermain *gadget* kembali. 2) kecanduan *gadget*, bermain *gadget* dengan waktu yang sangat lama dapat berakibat kecanduan, ketika diajak berbicara anak cenderung tidak memperdulikan.

Dapat disimpulkan dari pendapat diatas bahwa penggunaan *gadget* terhadap anak dapat menjadikan anak malas beraktivitas, kecanduan, menjadi kebiasaan, tidak bisa fokus dalam belajar, dan bisa menjadi antisosial dengan lingkungan sekitar.

Penggunaan *gadget* yang terlalu berlebihan dapat memunculkan sifat ego dan individualisme apalagi tanpa adanya rasa tanggung jawab dan pengawasan dapat memunculkan dampak berupa segan berkomunikasi secara langsung dengan orang-orang disekitarnya, menjadi anti sosial, introvert dan sulit berkonsentrasi terhadap dunia nyata sehingga anak menjadi individualis. Yang pada akhirnya otak anak akan sulit berkembang karena terlalu sering memainkan *gadget*. Hal ini bisa menjadi perhatian dan kekhawatiran bagi pengguna *gadget* terlebih penggunaannya adalah peserta didik. Maka peran orangtua pada kali ini sangat penting dalam melakukan pengawasan

dan pengontrolan saat menggunakan *gadget*. Memberikan batasan waktu, mengajak anak bermain atau bertukar cerita, mengajak anak pergi melihat luar rumah, mengajak anak beraktivitas (bermain musik, olahraga, masak, dll) dan mengajak anak bersosialisasi dengan teman-teman sebayanya akan mengurangi dampak dari penggunaan *gadget*. Selain itu, untuk meminimalisir anak dari pengaruh *gadget* adalah dengan: 1) membuat kesepakatan dalam menggunakan *gadget* berapa lama dalam sehari, 2) mendampingi anak saat menggunakan *gadget*, 3) membuat kesepakatan kepada anak fitur apa saja yang dapat dibuka oleh anak, 4) penaruhan *gadget* dengan baik, yang tidak menimbulkan anak tertarik/ melihat *gadget*, 5) mengajak anak untuk belajar secara bersama, 6) modelling yang baik untuk anak dari orangtua. Orangtua harus bisa pandai dalam mendidik anak dan mengarahkan anak mulai dari sejak dini dengan sikap yang sepatutnya dapat dicontoh oleh anak.

Selain mereka para orang tua juga diperlukan peran dari seorang guru sebagai pendidik yang bisa memberikan suatu arahan serta bimbingan pada si anak. Entah itu berupa motivasi ataupun ilmu. Rukaiyah (2017:401) mengatakan bahwa guru sejatinya adalah seorang pribadi yang harus serba tahu, serba bisa dan mampu mentransferkan kebiasaan pengetahuan pada muridnya dengan cara yang sesuai dengan adanya potensi dan perkembangan seorang anak. Pada hakikatnya guru adalah mengemban peran yang sangat banyak bagi peserta didiknya, guru harus bisa memahami masing-masing dari karakteristik peserta didiknya. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* memiliki beberapa dampak bagi perkembangan sosial seorang anak. Maka peran guru dan orangtua yang penting dalam mengontrol dan mengawasi seorang anak dalam penggunaan *gadget*.

Manusia selaku makhluk sosial tentunya memerlukan bantuan dari manusia lain selama masa hidupnya. Xiao (2018) mengatakan interaksi sosial adalah hubungan aktif yang saling berkaitan antar manusia, yaitu seperti hubungan antara individu, kelompok satu dengan kelompok lain, dan hubungan antar seseorang dengan kelompok.

Macam-macam interaksi sosial dibagi menjadi tiga jenis ;

1. Interaksi sosial antar individu. Yaitu apabila dua orang individu ini berjumpa dan melakukan komunikasi.

Contohnya mengobrol bersama teman di dalam kelas waktu jam istirahat.

- 14 2. Interaksi sosial antara individu dengan kelompok. Yaitu terjadi apabila saat kondisi yang usai ditetapkan. Contohnya Manager sedang melaksanakan rapat dengan para karyawan.
- 14 3. Interaksi sosial antara kelompok dengan kelompok. Interaksi ini terjadi apabila satu kesatuan saling yang nteraksi. Misalnya tim Volley yang bahu membahu untuk memenangkan pertandingan.



## SIMPULAN

Perkembangan dan kemajuan yang pesat pada teknologi di era modern ini merupakan suatu anugrah yang tidak dapat dihindari. Kemajuan teknolog berdampak ke semua orang. Semakin hebat, ngetrend, dan menarik alat-alat komunikasi baru serta mainan bagi kalangan anak bahkan banyak fitur yang akan ditawarkan dan aplikasi yang menarik semua orang. Penggunaan gadget oleh peserta didik dapat mewariskan beberapa kegunaan misalnya kegiatan komunikasi yang cepat dan tepat, memberikan pertukaran informasi, berita, dalam waktu yang tidak lama, serta dapat membantu siswa dalam mendapatkan materi pembelajaran, ilmu tambahan, pengetahuan yang luas dengan cepat tanpa harus bersusah payah. Belajar pun bagi seorang peserta didik dapat dilakukan dimana saja, kapan saja, dan dengan siapa saja, tanpa dibatasi oleh dinding kelas.

Namun, selain manfaat yang bisa didapatkan oleh pengguna *gadget*, munculnya dampak negatif yang harus tetap diwaspadai misalnya pemakaian *gadget* berlebihan tanpa adanya rasa tanggung jawab dan pengawasan dapat memunculkan dampak negatif misalnya ; segan berkomunikasi secara langsung dengan orang-orang disekitarnya, menjadi anti sosial, introvet dan sulit berkonsentrasi terhadap dunia nyata sehingga anak menjadi individualis.

Jika seseorang cenderung individualistis, tertutup, dan kurang peduli dengan lingkungan yang ada disekitarnya dapat menjadikan sebuah akar dari permasalahan yaitu soal moral anak muda pada zaman sekarang yang sangat kurang mendapatkan pengalaman, karena tercipta kepribadian yang tertutup dan mempunyai keinginan secara eksklusif. Selain itu kebanyakan seorang yang menggunakan gadget pada zaman sekarang ini adalah peserta didik yang masih berusia remaja dan menggunakan gadget hanya sebagai hiburan saja, sebagai alat pemenuhan kesenangan saja (instrument of thrill the moment). Untuk bermain media sosial, untuk bermain games, jika ada sebuah masalahpun mereka cenderung menyelesaikannya melalui gadget dari pada secara langsung. Hal ini dapat dikatakan bahwa anak lebih terbuka kepada gadget dari pada di lingkungan yang ada disekitarnya.

## DAFTAR PUSTAKA

Amri, M. I. U., Bahtiar, R. S., Pratiwi, D. E. (2020). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Anak

Sekolah Dasar pada Situasi Pandemi Covid-19. *TRAPSILA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 14-23.

Ardianti, W., Lapau, B., & Dewi, O. (2018). *Jurnal Photon*, 9(1), 1-8

Ariston, Y., Frahasini. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *JERR: Journal Of Educational Review And Research*, 1(2), 86-91.

Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17(2), 315-330.

Hana Pebriana, Putri. (2017). Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1-11.

Harfiyanto, D., Utomo, C.B., dan Budi, T. (2015). Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget di SMA Negeri 1 Semarang. *JESS*, 4(1).

Hidayati, R. (2016). Peran Orangtua: Komunikasi Tatap Muka Dalam Mengawal Dampak Gadget pada Masa Golden Age. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1-10.

Lane, W. Maner C. (2011). The Impact of Personality Traits on Smartphone Ownership and Use. *International Journal of Business and Social Science*. 2(17).

Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. *KPOASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 5(2), 55-64.

Mayasari, H. (2012). Analisis Perilaku Pembelian Ponsel Cerdas (Smartphone): Antara Kebutuhan dan Gaya Hidup Konsumen di Kota Padang. *Manajemen dan Kewirausahaan*, 3(1), 97-98.

Novitasari, W. (2016). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *PAUD Teratai*, 05, 182-186.

- 10  
Novitasari, Wahyu. (2016). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Surabaya: UNS*
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1-11.
- Proklamasi Hasibun, Rukaiah. (2017). Peran Guru dalam Pendidikan. Prosiding Seminar Nasional Tahunan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan 1.
- 11  
Rahmadani, Fahdian., Tinus, Agus., Ibrahim, M. Mansur. (2018). Analisis Dampak Penggunaan Gadget (Smartphone) Terhadap Kepribadian dan Karakter (Kekar) Peserta Didik di SMA Negeri 9 Malang. *Jurnal Civic Hukum*, 3(1), 18-44.
- 2  
Rozalia, M. F. (2017). Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 5(2), 722.
- 9  
Sardiman. (2012). Interaksi dan Motivasi Ngajar Mengajar. *Jakarta: Rajawali Pers*.
- 2  
Sinta. (2018). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal VI. *Artikel Penelitian, 2018*, 1-11.
- Syahyudin, D. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial dan Komunikasi Siswa. *GUNAHUMAN Jurnal Kehumasan*, 2 (1), 273-282.
- 1  
Widiawati, I., Sugiman, H., dan Edy. (2015). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Daya Kembang Anak.
- 2  
Witarsa, R., Mulyani, R. S., Urhananik, & Haerani, N. R. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Pedagogik*, VI(1), 9-20.
- Xiao, A. (2018). Konsep Interaksi Sosial Dalam Komunikasi, Teknologi, Masyarakat. *Jurnal Komunika: Jurnal Komunikasi, Media Dan Informatika*, 7(2).

# ANA MUTTABIAH

---

## ORIGINALITY REPORT

---

34%

SIMILARITY INDEX

34%

INTERNET SOURCES

16%

PUBLICATIONS

10%

STUDENT PAPERS

---

## PRIMARY SOURCES

---

1	<a href="http://www.researchgate.net">www.researchgate.net</a> Internet Source	9%
2	<a href="http://journal.uwks.ac.id">journal.uwks.ac.id</a> Internet Source	7%
3	<a href="http://jurnal.unw.ac.id:1254">jurnal.unw.ac.id:1254</a> Internet Source	3%
4	<a href="http://admin.ebimta.com">admin.ebimta.com</a> Internet Source	2%
5	<a href="http://123dok.com">123dok.com</a> Internet Source	1%
6	<a href="http://journal.stkipsingkawang.ac.id">journal.stkipsingkawang.ac.id</a> Internet Source	1%
7	<a href="http://repository.lppm.unila.ac.id">repository.lppm.unila.ac.id</a> Internet Source	1%
8	<a href="http://e-journal.unipma.ac.id">e-journal.unipma.ac.id</a> Internet Source	1%
9	<a href="http://ejournal.upi.edu">ejournal.upi.edu</a> Internet Source	1%

---

10	<a href="http://core.ac.uk">core.ac.uk</a> Internet Source	1 %
11	<a href="http://ejournal.undiksha.ac.id">ejournal.undiksha.ac.id</a> Internet Source	1 %
12	<a href="http://dspace.uui.ac.id">dspace.uui.ac.id</a> Internet Source	1 %
13	<a href="http://nanopdf.com">nanopdf.com</a> Internet Source	1 %
14	<a href="http://bahyudinnorblog.wordpress.com">bahyudinnorblog.wordpress.com</a> Internet Source	<1 %
15	Zaenal Arifin. "PERILAKU REMAJA PENGGUNA GADGET; Analisis Teori Sosiologi Pendidikan", Jurnal Pemikiran Keislaman, 2016 Publication	<1 %
16	<a href="http://journal.ubpkarawang.ac.id">journal.ubpkarawang.ac.id</a> Internet Source	<1 %
17	<a href="http://repository.stikeswiramedika.ac.id">repository.stikeswiramedika.ac.id</a> Internet Source	<1 %
18	<a href="http://ummaspul.e-journal.id">ummaspul.e-journal.id</a> Internet Source	<1 %
19	Prista Sari, Serli Marlina. "Pengaruh Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia 4 Tahun di Dusun Cempaka Putih", Jurnal Pelita PAUD, 2021 Publication	<1 %

20

Submitted to Universitas Muhammadiyah  
Surakarta

Student Paper

&lt;1 %

21

[eprints.umk.ac.id](http://eprints.umk.ac.id)

Internet Source

&lt;1 %

22

[www.scribd.com](http://www.scribd.com)

Internet Source

&lt;1 %

23

Enjang Pera Irawan. "SOSIALISASI  
PENDAMPING PENGGUNAAN SMARTPHONE  
TERHADAP ANAK", Jurnal Pengabdian  
Masyarakat Multidisiplin, 2021

Publication

&lt;1 %

24

Ika Romadoni Yunita, Fiby Nur Afiana,  
Primadani Arsi. "Pelatihan Teknis Aplikasi  
Parenting Control Sebagai Media Pengawas  
Penggunaan Gadget Pada Anak Untuk Ibu-Ibu  
PKK Di Kecamatan Baturraden", Jurnal  
Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada  
Masyarakat, 2020

Publication

&lt;1 %

25

Submitted to Universitas Islam Syekh-Yusuf  
Tangerang

Student Paper

&lt;1 %

26

[repositori.kemdikbud.go.id](http://repositori.kemdikbud.go.id)

Internet Source

&lt;1 %

27

[jurnal.unw.ac.id](http://jurnal.unw.ac.id)

Internet Source

&lt;1 %

---

28 [jurnalmadanimedika.ac.id](http://jurnalmadanimedika.ac.id) <1 %  
Internet Source

---

29 [www.slideshare.net](http://www.slideshare.net) <1 %  
Internet Source

---

30 [conference.upgris.ac.id](http://conference.upgris.ac.id) <1 %  
Internet Source

---

31 [docplayer.info](http://docplayer.info) <1 %  
Internet Source

---

32 Ismail Marzuki, Nur Fauziyah, Andi Rahmad Rahim, Sukaris Sukaris. "SLOGAN PEDULI LINGKUNGAN SEKOLAH", DedikasiMU(Journal of Community Service), 2020 <1 %  
Publication

---

33 [id.123dok.com](http://id.123dok.com) <1 %  
Internet Source

---

34 [seputarkendal.com](http://seputarkendal.com) <1 %  
Internet Source

---

35 [repository.radenintan.ac.id](http://repository.radenintan.ac.id) <1 %  
Internet Source

---

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On