INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research
Volume 5 Nomor 2 Tahun 2025 Page 2770-2777
E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246
Website: https://j-innovative.org/index.php/Innovative

Anak SD di Era Digital: Antara Peluang Belajar dan Ancaman Gadget

Azahra Septia Ramadani[1✉], Adrias Adrias[2], Aissy Putri Zulkarnaini[3]
Universitas Negeri Padang
Email: azahraseptia25@gmail.com[1✉]

Abstrak

Teknologi memberikan kemudahan pada pekerjaan manusia. Perkembangan yang signifikan memacu terjadinya perubahan dan keterbutuhan yang banyak. Dunia pendidikan memerlukan peranan teknologi yang besar dan maju demi terlaksananya pendidikan yang bermutu. Dunia digital memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positif memudahkan pelaksanaan kegiatan belajar dan mengajar, memberikan pelayanan informasi yang cepat dan terpecaya, efisiensi waktu dan tenaga, dampak negatif bisa dengan timbulnya efek ketergantungan dan mengakses hal yang tidak memiliki manfaat, penggunaan di luar waktu yang berlebihan sehingga membagi fokus dalam belajar dan menggunakan teknologi digital. Siswa sekolah dasar dengan adanya perubahan kurikulum menuntut untuk penggunaan gadget dalam proses belajar, pemberian gadget pada anak sekolah dasar memiliki dampak yang tetap harus diperhatikan oleh orang tua dan guru sehingga pemanfaatan gadget sebagai penunjang pendidikan tetap pada tujuan utama yakni sebagai media memudahkan, memberi informasi, dan sebagai sarana penyaluran ide kreatif, bukan untuk menjadi penghambat proses belajar. Materi ini akan membahas dua sisi dari pengaruh teknologi gadget bagi siswa SD: sebagai alat pembelajaran yang bermanfaat sekaligus potensi ancaman yang mungkin muncul. Selain itu, kami juga akan menyoroti pentingnya peran orangtua dan guru dalam mendampingi peserta didik di era digital. Dengan bimbingan yang tepat, anak-anak dapat mengembangkan sikap tanggung jawab dalam menggunakan teknologi secara sehat dan bijaksana.

Kata Kunci: *Siswa SD, Teknologi Digital, Penggunaan Gedget, Dampak Positive dan Negative, Peran Orangtua dan Guru*

Copyright @ Azahra Septia Ramadani, Adrias Adrias, Aissy Putri Zulkarnaini

Abstract

Technology makes human work easier. Significant developments spur many changes and needs. The world of education requires a large and advanced role of technology to implement quality education. The digital world has positive and negative impacts. Positive impacts facilitate the implementation of learning and teaching activities, provide fast and reliable information services, and efficiency of time and energy, negative impacts can be the emergence of dependency effects and accessing things that are not beneficial, excessive use outside of time so that it divides focus on learning and using digital technology. Elementary school students, with changes in the curriculum requiring the use of gadgets in the learning process, providing gadgets to elementary school children has an impact that must still be considered by parents and teachers so that the use of gadgets as educational support remains the main goal, namely as a medium to facilitate, provide information, and as a means of channeling creative ideas, not to be an obstacle to the learning process. This material will discuss two sides of the influence of gadget technology on elementary school students: as a useful learning tool and as a potential threat that may arise. In addition, we will also highlight the importance of the role of parents and teachers in assisting students in the digital era. With proper guidance, children can develop a responsible attitude in using technology in a healthy and wise manner.

Keywords: *Elementary School Students, Digital Technology, Gadget Use, Positive and Negative Impacts, The Role of Parents and Teachers*

PENDAHULUAN

Teknologi digital kini telah menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari, termasuk di dunia anak-anak sekolah dasar. Gadget tidak lagi sekadar alat komunikasi dan hiburan, melainkan juga berfungsi sebagai media pembelajaran baik di sekolah maupun di rumah. Penggunaan Gadget menjadi kebutuhan Primer yang harus dipenuhi dan wajib ada disetiap rumah dan individu sebagai gaya hidup dan keterbutuhan dalam berkomunikasi dan mengakses setiap informasi yang ada. Menurut (suryana dan muhtar 2022), pengembangan sains atau ilmu pengetahuan alam dan teknologi memiliki dampak yang sangat besar terhadap dunia pendidikan yang kemungkinan bisa menyebabkan merosotnya karakter dan moral digenerasi muda sekarang.

Di era digital, kemampuan dalam menggunakan gadget dan alat elektronik lain sangat diperlukan dan harus ada latihan dasar dalam penguasaannya. Skill dan kemampuan ini sangat diperlukan dalam menghadapi arus globalisasi yang terus berubah. Sebagai skill universal yang penting, teknologi yang dikuasai harus memiliki manfaat dan memberikan dampak positif untuk penggunanya terutama untuk anak sekolah dasar yang masih harus dalam pengawasan dan kehati-hatian dalam penggunaan gadget.

Copyright @ Azahra Septia Ramadani, Adrias Adrias, Aissy Putri Zulkarnaini

Gadget menurut Merriam-Webster dalam karya R. Agusli, adalah perangkat mekanik atau elektronik yang memiliki fungsi praktis dan sering dianggap sebagai hal yang baru. Kehadiran teknologi ini memberikan banyak peluang bagi anak-anak untuk belajar secara inovatif, menarik, interaktif, dan fleksibel. Berbagai video pembelajaran dan platform digital dapat meningkatkan minat belajar anak-anak di usia dini. Namun, di balik dampak positif tersebut, terdapat risiko yang perlu diwaspadai. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat menimbulkan kecanduan, mengganggu kesehatan, serta mengurangi interaksi anak dengan lingkungan sekitarnya. Selain itu, anak-anak juga berisiko melihat konten yang tidak sesuai dengan usia mereka. Meskipun perkembangan teknologi sangat pesat, perannya dalam dunia pendidikan masih dipengaruhi oleh berbagai teori pembelajaran yang ada. Penggunaan gedget sendiri menjadi kebutuhan yang amat sangat penting bagi kehidupan saat ini memerlukan gerakan yang sangat tinggi (Alhady, et al, 2018; Nugraheni 2020).

Belajar, menurut Merriam, Caffarella, dan Baumgartner (2007, p. 277) adalah "suatu proses yang menyatukan pengaruh dan pengalaman kognitif, emosional dan lingkungan untuk memperoleh, meningkatkan, atau membuat perubahan pada pengetahuan, keterampilan, nilai, dan pandangan seseorang". Oleh karena itu, peran orang tua dan guru sangat krusial dalam kehidupan sehari-hari anak. Mereka harus dapat menanamkan pemahaman mengenai kegunaan gadget yang seharusnya diperkenalkan kepada anak-anak sejak dini. Selain itu, penting juga untuk menjelaskan dampak negatif yang mungkin muncul jika anak mulai terjerumus ke dalam penggunaan gadget yang tidak tepat.

Orang tua sebagai penanggung jawab dalam pemberian dan pengawasan gadget kepada anak harus lebih paham terkait gadget. Seringkali ketika anak sudah memegang gadget, maka segala jenis informasi bisa diakses dengan mudah, anak-anak bisa dengan mudah membuka platform lain jikalau tersedia internet dan kuota. Setiap informasi yang masuk akan bisa diterima mentah oleh anak jika orangtua tidak memainkan peran dengan baik. Banyak orang tua yang kurang melek dengan teknologi sehingga kalah dengan anak di bawah umur dalam penggunaan gadget, jikalau hal ini terjadi maka tentu visi dan misi penggunaan gadget ini tidak tercapai.

Keterbutuhan gadget untuk anak sekolah dasar dalam proses belajar menimbulkan kecanduan dan ketergantungan yang kuat, salah satu dampak yang terlihat yakni, kelalaian waktu yang terjadi sehingga tugas lain seringkali tertinggal, dampak lainnya juga membuat anak-anak bisa berbohong demi tetap bisa bermain gadget. Namun, selain dari dampak negatif ini tentu juga ada dampak positif yakni anak-anak bisa lebih mengetahui informasi dengan cepat, bisa belajar secara otodidak melalui berbagai platfrom yang ada di dalam

Copyright @ Azahra Septia Ramadani, Adrias Adrias, Aissy Putri Zulkarnaini

gadget dan tentunya bisa melek teknologi. Keterbutuhan ini tentu akan bisa dicapai dengan hal yang positif namun harus dengan pengawasan orang tua, keluarga, dan para guru jikalau berada di lingkungan sekolah.

Tantangan dan ancaman yang akan dihadapi bisa berbentuk fisik dan nonfisik. Bentuk fisik dari penggunaan gadget yang terlalu sering dan tanpa pengawasan yakni, kelelahan mata dan tubuh yang diakibatkan istirahat yang kurang cukup dan maksimal. Bentuk nonfisik berupa, pikiran yang selalu bergantung pada teknologi gadget sehingga tidak fokus dalam belajar, menurunnya tingkat kefokusan belajar, lebih mementingkan gadget dan belajar. Penanggulangan terhadap tantangan dan ancaman ini bisa diminimalisir dan ditanggulangi diberikan pembelajaran dan edukasi terhadap orang tua dan anak sekolah terkait dampak positif dan negatif dari gadget untuk kehidupan masa depan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif dengan studi kasus untuk mencari dan menggali peluang tantangan yang dihadapi anak-anak di era digital ini. Penelitian ini berfokus pada pemahaman bagaimana penggunaan gadget itu dapat mendukung proses pembelajaran, dan apa saja ancaman serta tantangan yang timbul serta pencegahan yang bisa dilakukan pada anak-anak di era yang serba digital ini.

Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara telepon dengan guru dan murid guna mengidentifikasi masalah yang ada. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan metode analisis tematik, yang mencakup reduksi data (menyaring dan merangkum informasi penting), penyajian data dalam bentuk deskripsi naratif, serta penarikan kesimpulan berdasarkan informasi dan data yang diperoleh.

Penulisan artikel ini menggunakan beberapa langkah yakni : menyiapkan alat tulis dan alat rekam untuk digunakan ketika wawancara sebagai perlengkapan penelitian sehingga data yang dihasilkan bisa akurat. Selain itu , peneliti menekankan pada penulisan referensi dan sumber yang relevan, dan sumber literatur yang sejalan dengan penelitian untuk menunjang keakuratan dan informasi yang ditulis. Selain itu, penyajian kutipan dan referensi diparafrase dengan ditulis dengan bahasa sendiri yang berasal dari pemikiran, namun acuan tetap akan dituliskan.

Copyright @ Azahra Septia Ramadani, Adrias Adrias, Aissy Putri Zulkarnaini

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peran Digital pada Anak Sekolah Dasar

Di dunia pendidikan, teknologi menjadi faktor utama yang diperhitungkan dalam keberhasilan suatu pendidikan. Di zaman yang serba digital ini, dituntut setiap orang bisa menggunakan produk digital yakni salah satunya gadget/telepon. Hal ini bisa bermula ketika covid19 merambah di Indonesia. gadget adalah salah satu perkembangan teknologi dan saat ini bertujuan memudahkan semua pihak dari sekolah mereka (Sudatha, Parmiti dan Simamamora 2020). Gadget adalah perangkat elektronik kecil dengan lebih dari fitur khusus dibandingkan dengan perangkat elektronik lainnya, menjadikannya lebih spesifik dan unik daripada Teknologi terbaru (Rosiyanti dan Muthmainna 44 2018) yang secara efektif memperkenalkan kehidupan orang. Gadget memiliki banyak keunggulan, seperti memeri kemudahan dan penyebaran informasi dan hiburan yang disajikan baik secara online dan offline. Menurut pengembangan teknologi, fungsionalitas gadget menjadi semakin populer, menjadikan alat komunikasi informasi yang menghubungkan banyak orang (Antoro 2017).

Keterlibatan gadget pada anak sekolah dasar digunakan sebagai solusi ditengah permasalahan yang ada. Penggunaan gadget dinilai lebih mudah dan efesien jika dalam jarak jauh dan dekat. Pemberian informasi yang cepat, pengiriman dan pengerjaan tugas sekolah menjadi hal yang mudah dan cepat dilakukan.

Sekarang ini, gadget menjadi kebutuhan primer yang dimiliki oleh setiap individu, bisa dikatakan "yang tidak memiliki gadget dan tidak bisa menggunakannya maka akan dikatakan gaptek (gagal teknologi)". Besarnya pengaruh gadget ini pada pendidikan dan meluasnya pengetahuan membuat disetiap sekolah mempunyai alat elektronik dan terkadang pemberian tugas pada siswa melalui media digital.

Contoh efisien dari gadget ini dalam pendidikan sekolah dasar ialah : pemberian tugas oleh guru bisa melalui WhatsApp grup dengan siswa dan orang tua, sehingga hal ini membuat para orang tua dan siswa harus memiliki gadget atau gawai.

Adapun beberapa aplikasi yang bisa digunakan oleh anak sekolah atau untuk pembelajaran online dasar diantaranya: zoom meeting, google clasroom, youtube, dan lain sebaginya (Setiawati, 2019). Karna keterbutuhan ini, anak-anak sekolah dasar menjadi lebih intens dan lebih asyik menggunakan gadget dan merambah ke aplikasi lain yang tidak ada kaitannya dengan proses belajar (Rozalia 2017). Orangtua pun juga tidak membatasi penggunaan gadget hanya sebatas pembelajarn saja.

Gadget memiliki berbagai kategori penyebutannya: handphone, smartphone, gawai, laptop, ipad, dan lain-lain. Akan tetapi dari banyaknya kategori gadget yang ada, lebih

Copyright @ Azahra Septia Ramadani, Adrias Adrias, Aissy Putri Zulkarnaini

banyak menggunakan smartphone, karna dinilai lebih simple dan mudah dengan bentuknya yang kecil, pipih, dan mudah dibawa kemana saja (Luthfi and Ahsani 2020).

Gadget memiliki fitur dan keunggulan yang relatif kompatibel dengan penggunaannya. Gadget sebagai sumber pembelajaran adalah elemen penting dari pembelajaran online untuk (Abdul Latip 2020).

Ketersediaan sumber belajar seperti gadget meningkatkan kemampuan siswa sekolah dasar dapat mempromosikan dalam memahami materi pendidikan. seiring dengan kemajuan teknologi sains dan pengembangan lebih lanjut, diharapkan sumber belajar yang efektif semakin berkembang. sehingga tercipta kelancaran interaksi dan gadget sebagai pendukung pembelajaran jarak jauh dan efisien serta cepat.

Peran gadget dalam pembelajaran sangat diperlukan untuk untuk mempromosikan minat pada siswa, terutama di tingkat sekolah dasar. Namun, karena kebutuhan belajar, penggunaan gadget harus hati -hati dan digunakan secara akurat.

Dampak Gadget Terhadap Anak Sekolah Dasar

Pemakaian gadget tentu tidak hanya memberikan dampak positif yaitu untuk mempermudah, mempersingkat waktu, dan penyebaran informasi yang cepat, namun juga memiliki dampak yang negatif jika dalam penggunaannya tidak dalam pengawasan orang tua, guru, dan penerapan waktu dalam pemakaian gadget terhadap anak sekolah dasar yang tentunya masih baru, dan mudah menerima setiap informasi yang masuk melalui platfrom gadget. Berikut beberapa dampak negatif yang bisa timbul :

Lupa waktu dan menggunakan gadget dalam waktu yang lama. Penggunaan gadget dalam waktu yang lama bisa membuat anak keasyikan bermain dan menatap layar gadget tanpa henti, apalagi di dalam gadget terdapat aplikasi bermain, dan platform media sosial seperti tiktok, youtube, instagram, dan platform lain yang mengandung unsur hiburan video yang dapat memikat mata anak-anak, keseringan menggunakan gadget dan menonton hal yang tidak bermanfaat bisa menjadi kecanduan dan tentu berakibat pada hal lain yakni lupa waktu sehingga hanya fokus dengan gadget, dari bangun tidur hingga tidur kembali, dari pulang sekolah hingga malam hari, atau selama di rumah tidak terkontrol oleh orang tua.

Ikut serta dalam trend dan fokus bermedia sosial dibandingkan belajar. Bukan hal asing lagi jika mengikuti hal yang sedang trending dan hits menjadi ajang perlombaan secara tidak langsung. Setiap anak sekolah dasar yang memiliki gadget/ smartphone tentu memiliki akun youtube, tiktok, dan aplikasi lain yang dapat menampilkan hal-hal trendi. Bahkan banyak sekarang anak-anak sekolah dasar yang bertindak dan berperilaku tidak

Copyright @ Azahra Septia Ramadani, Adrias Adrias, Aissy Putri Zulkarnaini

sesuai dengan umur. Pembuatan trend viral, video dance, pertemanan yang dekat dengan bulliying, bahkan pergaulan lain yang jauh dari kata positif.

Perkembangan karakter anak sekolah dasar yang dipengaruhi oleh pemakaian gadget dan informasi di dalamnya. Piaget memiliki perspektif yang berfokus pada karakter anak-anak yang cenderung bertindak atas benda-benda di lingkungannya dalam rangka membangun mental dari bagaimana dunia bekerja (Nisa, Disman, dan Dahlan 2018).

Kecendrungan anak-anak yang menerima dan meniru hal tren juga tidak lepas bagaimana peran orang tua dalam mengawasi penggunaan gadget. Lingkungan bermain anak, dan bagaimana pembelajaran yang diberikan oleh guru juga tidak bisa dijauhkan.

SIMPULAN

Gadget tidak bisa dipisahkan dari era globalisasi saat ini, setiap bidang dan sektor kehidupan zaman sekarang membutuhkan peran gadget untuk mencapai keberhasilan, kemajuan, dan tidak dicap sebagai "ketinggalan zaman", hal ini juga terjadi pada manusia, setiap manusia di zaman ini ditekankan untuk memiliki gadget demi memenuhi standar dan kebutuhan hidup.

Gedget sendiri dapat mempengaruhi daya kembang otak anak yang cukup pesat dalam perkembangannya. Gedget adalah sebuah sarana anak anak untuk bermain, belajar, dan mencari informasi, tetapi orang tua dan guru lah yang menjadi pemimpin dan pengerah yang mengontrol anak agar tidak memiliki kecenderungan terhadap gedget, peran orang tua dan guru lah yang paling di butuhkan anak-anak saat ini.

Pendidikan yang menjadi tujuan utama dalam kesuksesan dalam pemakaian teknologi ini tentu tidak akan bisa lepas dari peran gadget dan kategorinya. Kemudahan dan keefektifan proses belajar mengajar juga tidak terlepas dari peran gadget, meskipun siswa tidak mendapat gadget di lingkungan sekolah, namun ternyata siswa bisa mendapatkannya di rumah bersama orang tuanya. Penerimaan informasi yang tidak sesuai dengan siswa bisa jadi faktor pemicu negatif bagi pribadi siswa, sehingga tugas orang tua adalah mengawasi, dan memberi batasan penggunaan gadget pada anak dengan baik dan bijak.

Copyright @ Azahra Septia Ramadani, Adrias Adrias, Aissy Putri Zulkarnaini

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Latip. 2020. Peran Literasi Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pada Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi Covid-19. EduTeach: Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran.

Antoro, Billy. 2017. Gerakan Literasi Sekolah

Ariston,Y. &Frahasini, F. (2018). Dampak penggunaan gedget bagi perkembangan sosial anak sekolah dasar. Journal of Educational Riview and Reaserch, 1(2), 86-91.

Luthfi, Eva, and Fakhru Ahsani. 2020. "Strategi Orang Tua Dalam Mengajar Dan Mendidik Anak Dlam Pembelajaran At The Home Masa Pandemi Covid-19." Jurnal Al-Athfal 3(1):37-46

Miranda, Lisa. "pentingnya penguatan pendidikan karakter pada anak sekolah dasar di era digital." Suasana: Jurnal Pendidikan, bahasa, sastra, sosial, budaya, dan sosial humaniora 2.2 (2024): 228-234.

Nisa, Hayatin, Disman, and Dadang Dahlan. 2018. "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kolaboratif Tkenik Group Investigationn Terhadap Kemampuan Verpikir Analisis The Effect of Implementation Collaborative Learning Model of Group Investigation Techniques on Analitical Thinking Skills of Students." Manajerial 3 (5):157-66.

Rosiyanti, Hastri, and Rahmita Nurul Muthmaunnah. 2018. "Penggunaan Gadget Sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Matematika Dasar."FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika 4 (1):25

Rozalia, Maya Ferdiana. 2017. "Hubungan Intensitas Pem,anfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas C Sekolah Dasar." Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD) 5(2):722

Setiawati, Nindi Silvia Rahmadani dan 2Mia. 2019. "Aplikasi Pendidikan Online 'Ruang Guru' Sebagai Peningkatan Minat Belajar Generasi Milenial Dalam Menyikapi Perkembangan Revolusi Industri 4.0". Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia 3(2): 241-46.

Sudatha, I, G. W., Desak Putu Parmiti, and Alexander Hamonangan Simamora. 2020. " Pengelolaan Sumber Belajar Digital Untuk Meningkatkan Pembelajaran Daring". Proceeding Senadimas Undiksha 1585-89.

Yumarni, Y.(2022). Pengaruh gedget terhadap anak usia dini. Jurnal Literasiologi, 8(2), 556623.

Copyright @ Azahra Septia Ramadani, Adrias Adrias, Aissy Putri Zulkarnaini