



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 2 Tahun 2023 Page 5969-5981

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak di SMP IT Loa Dompu

Jamaah<sup>1✉</sup>, Fachrizal Zulhad<sup>2</sup>

STKIP Yapis Dompu

Email: [jamaah.daha@yahoo.co.id](mailto:jamaah.daha@yahoo.co.id)<sup>1✉</sup>

### Abstract

Background of this research was the effect of using gadget to students's social development at SMP It Loa Dompu. This research aimed to know the effect of gadget towards students' social development at SMP It Loa Dompu. This research used descriptive qualitative, and technique of data collection used interview, observation, and documentation directly with informant at field to get data which was needed. The data analysis used technique of data analysis model of ideology Miles and Huberman were data reduction, data presentation, and getting conclusion or verification to know the effect of using gadget to the students' social development at SMP It Loa Dompu. The conclusion was negative effect of gadget to students' social development at SMP It Loa Dompu. It effected to students because they used gadget at home without controlling from their parents and students who were addiction of using gadget felt that gadget was more interesting than playing people around or their friends. Therefore, the school was hoped that could give activity which could stimulate students' social development when they were at school environment. Parents could be hoped to controll and watch their children when using gadget at home.

Keywords: *Using Gadget, and Students' Social Development*

## Abstrak

Latar belakang penelitian ini didasarkan pada dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak SMP IT Loa Dompu. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak *gadget* terhadap perkembangan sosial anak SMP IT Loa Dompu. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian Deskriptif kualitatif, sedangkan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, dan dokumentasi secara langsung dengan informan di lapangan untuk mendapatkan data yang dibutuhkan. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data model alir Miles dan Huberman yaitu Reduksi data, Penyajian Data, dan Penarikan Kesimpulan atau Verifikasi untuk mengetahui dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak SMP IT Loa Dompu. Simpulan Penelitian ini adalah adanya dampak negative *gadget* terhadap perkembangan sosial anak di SMP IT Loa Dompu. Dampak tersebut disebabkan karena anak terlalu sering menggunakan *gadget* di rumah tanpa dikontrol oleh orang tua dan anak yang sudah kecanduan menggunakan *gadget* merasa *gadget* adalah hal yang paling menarik melebihi bermain dengan orang-orang sekitar atau teman sebayanya. Oleh sebab itu, sekolah diharapkan dapat selalu memberikan kegiatan yang mampu menstimulus perkembangan sosial anak ketika berada di lingkungan sekolah. Kemudian orang tua diharapkan dapat mengontrol dan mengawasi anak ketika penggunaan *gadget* di rumah.

Kata Kunci : *Dampak, Gadget, Perkembangan, anak*

## PENDAHULUAN

Bagian ini dikemukakan adanya kesenjangan antara harapan dan kenyataan, baik kesenjangan teoretis maupun kesenjangan praktis yang melatarbelakangi masalah yang diteliti. Dalam latarbelakang masalah, dipaparkan secara ringkas teori, hasil-hasil penelitian sebelumnya, simpulan seminar, dan diskusi ilmiah ataupun pengalaman/pengamatan pribadi yang terkait dengan pokok masalah/judul yang diteliti untuk diuji/dibuktikan kebenarannya, sehingga masalah yang dipilih untuk diteliti mendapat landasan berpijak yang kokoh.

Teknologi memegang peran penting dalam kehidupan umat manusia sehingga banyak tantangan menghadang dimasa depan, tidak hanya menyangkut soal kelestarian lingkungan hidup tetapi juga masalah etika dan moral. Ilmu pengetahuan adalah kunci bagi putera-puteri kita, yang memungkinkan mereka menelusuri dunia ilmu pengetahuan yang semakin berkembang dari masa ke masa.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi ditandai dengan munculnya berbagai macam jenis fitur-fitur dari teknologi yang dari hari ke hari semakin baru, perkembangan ini membuat pola hidup manusia semakin mencolok dikarenakan perkembangan teknologi tersebut mempengaruhi model berkomunikasi manusia.

Salah satu perkembangan teknologi yang mempengaruhi pikiran manusia adalah gadget. Gadget adalah media yang digunakan sebagai sarana komunikasi modern.

Manusia sebagai makhluk hidup membutuhkan alat komunikasi untuk mendapatkan informasi, karena sudah menjadi kebutuhan yang penting agar dapat melakukan interaksi dan komunikasi dengan baik. Atas dasar tersebut manusia berupaya mencari dan menciptakan sistem dan alat untuk dapat memudahkan dalam berkomunikasi dan mendapatkan informasi serta hiburan, mulai dari gambar, tulisan, suara, video, permainan (*game*), fasilitas internet, jejaring sosial yang terangkup dalam fitur-fitur yang disajikan oleh *gadget* (*handphone, smartphone, laptop, tablet, note, mp3* dan lain-lain). Dimana *gadget* adalah alat komunikasi yang memiliki banyak fungsi, dimana fungsi tersebut sudah menggunakan fitur yang berbeda. Sedangkan menurut Indrawan (Tania, Widada, dkk, 2016:127) "*gadget* adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris yang merujuk pada perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus untuk mengunduh informasi-informasi terbaru dengan berbagai teknologi maupun fitur terbaru, sehingga membuat hidup manusia menjadi lebih praktis". Zaman globalisasi seperti sekarang, media komunikasi berupa *gadget* (*smartphone*) merupakan benda yang dimiliki oleh hampir setiap orang mulai dari yang tua maupun yang muda bahkan anak-anak sudah dapat menggunakan *gadget* (*smartphone*) dan mengertiakan pengoperasiannya fasilitas *gadget* (internet, *game*, sosial media, telepon, dan SMS). Apabila digunakan secara salah atau berlebihan tanpa pengawasan dari orang tua khususnya anak-anak sebagai pengguna *gadget* dapat berpengaruh pada interaksi sosial anak. "Perkembangan social merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan atau interaksi sosial. Dapat juga diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri dengan norma-norma kelompok, tradisi, dan moral agama (Yusuf & Sugandhi, 2013:65)".

Perkembangan sosial pada anak usia SD/MI ditandai dengan adanya perluasan hubungan, di samping dengan para anggota keluarga, juga dengan teman sebaya (*peer group*), sehingga ruang gerak hubungan sosialnya bertambah luas. Interaksi sosial memanglah sangat dibutuhkan karena anak nantinya akan diajarkan bagaimana hidup bermasyarakat, lalu anak juga akan diajarkan berbagai peran yang nantinya akan identifikasi dirinya, selain itu pula saat melakukan interaksi sosial anak akan memperoleh berbagai informasi yang ada disekitarnya.

"Pada usia ini, anak mulai memiliki kesanggupan menyesuaikan diri dari sikap berpusat kepada diri sendiri kepada sikap bekerjasama atau sosiosentris. Anak mulai berminat terhadap kegiatan-kegiatan teman sebaya, dan bertambah kuat keinginannya untuk diterima menjadi

anggota kelompok, dan merasa tidak senang apabila tidak diterima oleh kelompoknya (Yusuf & Sugandhi, 2013:66)".

Manusia lahir di dunia tidaklah sendiri. Sudah menjadi kodrat kehidupan manusia di dunia untuk selalu bersama dengan yang lain, artinya manusia tidak dapat hidup tanpa bantuan orang lain. Dalam mewujudkan kodratnya manusia melakukan interaksi dengan orang lain menggunakan berbagai cara, baik langsung maupun tidak langsung. Namun dengan adanya *Gadget (smartphone)* yang memiliki fitur *game* menarik yang ditawarkan dan seringkali membuat anak-anak cepat akrab dengannya. Banyak manfaat yang diperoleh dari penggunaan *gadget*. Namun penggunaan *gadget* secara terus menerus akan berdampak bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya, anak-anak yang cenderung terus- menerus menggunakan *gadget* akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang harus dan rutin dilakukan oleh anak dalam aktifitas sehari- hari, tidak dipungkiri saat ini anak lebih sering bermain *gadget* dari pada belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Hal ini mengkhawatirkan, sebab pada masa anak-anak mereka masih tidak stabil, memiliki rasa keingintahuan yang sangat tinggi, dan berpengaruh pada meningkatnya sifat konsumtif pada anak-anak untuk itu penggunaan *gadget* pada anak-anak perlu mendapatkan perhatian khusus bagi orang tua.

Pada umumnya mereka sangat menikmati keasikan dalam menggunakan *gadget (smartphone)* dalam kegiatan mereka sehari-hari dirumah dan juga lingkungan bermain anak, sehingga sebagian anak cenderung merasa asik menikmati sajian *game* dari sebuah *gadget (smartphone)* yang dimiliki dibandingkan bermain dengan teman sebayanya di lingkungan rumah.

Anak-anak tidak cukup hanya melakukan interaksi di rumah, selain di rumah tempat kedua anak melakukan hubungan sosial adalah di sekolah. Disamping keluarga dan teman sebaya, sekolah juga mempunyai pengaruh yang sangat penting bagi perkembangan selama masa pertengahan dan akhir anak-anak.

Interaksi sosial tidak hanya dilakukan di rumah melainkan di sekolah, bahkan anak akan menghabiskan waktunya bertahun-tahun disekolah dengan guru dan teman sebaya. Jadi interaksi yang dilakukan harus seimbang antara di rumah, teman sebaya dan sekolah. " Kehadiran di sekolah merupakan perluasan lingkungan social individu dalam rangka mengembangkan kemampuan hubungannya dan sekaligus merupakan faktor lingkungan baru yang sangat menantang. Para guru dan teman-teman sekelas membentuk sistem yang kemudian menjadi semacam lingkungan norma baru (Asrori, 2009:115)".

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di kelas SMP IT Loa Dompu menemukan bahwa anak yang sering menggunakan *gadget* di rumah membawa dampaknya ke sekolah. Itu dapat dilihat ketika pemberian kelompok diskusi, mereka cenderung diam tanpa banyak interaksi dengan teman kelompoknya. Jadi anak akan kesulitan dalam menyelesaikan tugas kelompok tersebut. Padahal tugas kelompok memberikan kesempatan kepada setiap peserta didik atau siswa untuk menunjukkan prestasinya, dan juga diarahkan untuk mencapai tujuan bersama.

Selain itu, ketika jam istirahat berlangsung, pada umumnya teman-teman sebayanya bermain bersama di lapangan maupun di kantin sekolah namun anak yang sering menggunakan *gadget* di rumah cenderung menyendiri karena menganggap permainan yang dilakukan oleh temannya tidak menarik dan membosankan. Mereka seperti memisahkan diri dengan teman sebayanya. Fenomena ini terjadi secara natural atau tanpa disadari terjadi di lingkungan sekolah, dimana anak terlihat tidak intensif melakukan komunikasi dan berinteraksi sosial pada saat jam istirahat yang biasanya dipakai oleh anak-anak seumuran mereka untuk bermain bersama.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian tentang bagaimana dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak di SMP IT Loa Dompu.

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak di SMP IT Loa Dompu? dengan tujuan penelitian mengungkapkan sasaran yang ingin dicapai dalam penelitian yaitu untuk mendeskripsikan dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak di SMP IT Loa Dompu.

## METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif, karena data-data yang dikumpulkan merupakan data-data mengenai keterangan atau uraian dalam bentuk kualitatif serta digunakan untuk memperoleh data yang pasti atau data yang terjadi sebenarnya. "Metode penelitian kualitatif ini sering disebut metode penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (Afifuddin & Saebani, 2012:57)".

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penelitian kualitatif dilakukan pada kondisi alamiah dan bersifat penemuan dimana peneliti adalah instrument kunci. Oleh karena itu peneliti harus memiliki bekal teori dan wawasan yang luas sehingga nanti dapat bertanya, menganalisis, dan mengkonstruksikan obyek yang diteliti menjadi lebih jelas dan penelitian

dalam penelitian kualitatif bahwa peneliti sebagai instrument kunci. Untuk mendapatkan data di lapangan peneliti menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi.

Observasi atau pengamatan berarti setiap kegiatan untuk melakukan pengukuran. Akan tetapi, observasi atau pengamatan disini diartikan lebih sempit, yaitu pengamatan dengan menggunakan indera penglihatan yang berarti tidak mengajukan pertanyaan-pertanyaan. "Observasi dibutuhkan untuk memahami proses terjadinya wawancara dan hasil wawancara. Observasi dilakukan terhadap subjek, perilaku subjek selama wawancara, interaksi subjek dengan peneliti, dan hal-hal yang dianggap relevan sehingga dapat memberikan data tambahan terhadap hasil wawancara (Afifuddin & Saebani, 2012:134)". Sementara metode wawancara (interview) adalah pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan secara langsung oleh pewawancara (pengumpulan data) kepada responden jawaban-jawaban responden dicatat atau direkam dengan alat perekam. Wawancara adalah metode pengambilan data dengan cara menayakan sesuatu kepada seseorang yang menjadi informan atau responden. Caranya adalah dengan bercakap-cakap secara tatap muka. Wawancara dapat dilakukan dengan menggunakan pedoman wawancara atau dengan tanya jawab secara langsung. Menurut Patton (Afifuddin & Saebani, 2010:131) dalam proses wawancara dengan menggunakan pedoman umum wawancara, interviu dilengkapi dengan pedoman wawancara yang sangat umum, serta mencantumkan isu-isu yang harus diliput tanpa menentukan urutan pertanyaan, bahkan mungkin tidak terbentuk pertanyaan yang eksplisit. "Pedoman wawancara digunakan untuk mengingatkan peneliti mengenai aspek-aspek yang harus. Dengan pedoman demikian, peneliti harus memikirkan bagaimana pertanyaan akan dijabarkan dalam kalimat tanya, menyesuaikan pertanyaan dengan konteks aktual saat wawancara berlangsung (Afifuddin & Saebani, 2012:131)". Sedangkan metode dokumentasi merupakan tehnik pengumpulan data dan informasi melalui pencarian dan penemuan bukti. Metode dokumentasi ini merupakan metode pengumpulan data yang berasal dari sumber nonmanusia. "Sumber-sumber informasi nonmanusia ini sering diabaikan dalam penelitian kualitatif, padahal sumber ini kebanyakan sudah tersedia dan siap pakai. Dokumen-dokumen yang dikumpulkan akan membantu peneliti dalam memahami fenomena yang terjadi di lokasi penelitian dan membantu dalam membuat interpretasi data. Selain itu, dokumen dan data-data literer dapat membantu dalam menyusun teori dan melakukan validasi data.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang kepemilikan *gadget* sebagian besar anak memiliki *gadget* karena memang dibelikan orang tuanya dengan alasan agar anak tidak ketinggalan zaman, dengan kata lain agar anak mengikuti perkembangan zaman dimana pada saat ini memiliki *gadget* adalah hal yang biasa bagi masyarakat karena *gadget* memiliki fitur yang begitu banyak dan menarik perhatian masyarakat. Namun sebagian anak tidak memiliki *gadget* tapi sering menggunakan *gadget* milik kedua orang tuanya ketika ada kesempatan saat orang tuanya sibuk atau melepas *gadget* di rumah. Menurut peneliti seharusnya anak usia sekolah dasar belum saatnya untuk dibelikan atau berikan *gadget*, karena pada usia ini anak masih dalam tahap pertumbuhan motoriknya salah satunya yaitu bermain. Namun dengan adanya *gadget* anak menjadi malas bermain. Sehingga orang tua seharusnya tidak memberikan anak *gadget* pada usia Sekolah Dasar. Orang tua sebaiknya lebih banyak membimbing anak dalam meningkatkan hasil belajar daripada memberikan *gadget* yang hanya akan membuat anak menjadi malas belajar.

Adapun *game* yang sering dimainkan oleh anak yaitu *game* Real Bike Racing, Lego Junior, Fighting Tiger dan Blossom Shooter. Diantara ke empat *game* tersebut anak paling tertarik memainkan *game* Blossom Shooter karena dianggap *game* yang paling menarik dan mudah dipecahkan. Karena kesukaannya terhadap *game* tersebut membuat anak menjadi lebih senang berdiam diri di dalam rumah. Selain itu juga orang tua mengiyakan bahwa saat anak-anaknya bermain *gadget* cenderung anak-anak diam di depan *gadgetnya* masing-masing tanpa mempedulikan dunia sekitarnya. Secara tidak sadar, anak-anak sudah mengalami ketergantungan memainkan *game* tersebut, ketergantungan inilah yang menjadi salah satu dampak negatif yang sangat berpengaruh.

Seharusnya anak lebih banyak mengerjakan tugas sekolah dan Orang tua seharusnya mengganti afikasi *game* tersebut dengan afikasi pembelajaran serta membimbing mereka agar bisa memanfaatkan *gadget* sebagaimana mestinya.

Ketergantungan terhadap *gadget* pada anak disebabkan karena lamanya durasi dalam penggunaan *gadget*. Bermain *gadget* dengan durasi yang cukup panjang dan dilakukan setiap hari, bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang anti sosial. Dampak yang ditimbulkan dari hal ini sebenarnya adalah dapat membuat anak lebih bersikap individualis karena lama kelamaan menyebabkan lupa berkomunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan di sekitarnya maupun lingkungan sekolahnya. Hal tersebut sangat membahayakan prestasi anak di sekolah karena bagaimana tidak, ketika anak sudah terbiasa bersikap individualis di rumah maka akan terbawa juga ke sekolah beberapa siswa tentang

durasi penggunaan *gadget*. Peneliti menemukan anak menggunakan gadget bisa sampai 8 jam lebih dalam sehari. Kegiatan ini menyita waktu anak untuk bermain bersama teman sebaya dan waktu mengerjakan tugas sekolah serta waktu istirahat anak. Durasi ini terlalu lama untuk anak usia.

Sekolah dasar di mana seharusnya durasi yang sesuai untuk anak usia Sekolah dasar dalam menggunakan gadget adalah maksimal 2 jam dalam sehari. Jadi orang tua perlu mengontrol durasi penggunaan *gadget* anak dengan membatasi anak dalam penggunaan *gadget*. Apabila anak menggunakan *gadget* lebih dari 2 jam maka orang tua harus tegas melarang menggunakan *gadget*.

Sebagian besar anak menggunakan *gadget* hanya untuk bermain game saja tanpa memanfaatkan *gadget* untuk belajar ataupun mengerjakan tugas sekolah. Hal tersebut dipengaruhi karena lemahnya pengawasan orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah dasar. Setiap harinya anak hanya akan memainkan gadget untuk bermain *game* di dalam rumah. Seharusnya anak memanfaatkan *gadget* sebagai media belajar untuk mempermudah dalam belajar di rumah. Orang tua seharusnya memasukkan banyak aplikasi yang bisa dimanfaatkan untuk anak belajar sehingga prestasi anak di sekolah akan meningkat dengan penggunaan *gadget* sebagai alat bantu belajar.

Hasil penelitian menunjukkan Sebagian besar anak lebih memilih untuk bermain *gadget* dibandingkan bermain bersama teman sebaya mereka. Ketika anak sedang asyik bermain *gadget* di rumah dan ada teman sebaya yang mengajak bermain, anak akan langsung menolak ajakan tersebut dan lebih memilih bermain di dalam rumah dengan *gadget*. Selain itu, anak menjadi tidak peka terhadap lingkungan di sekelilingnya. Anak yang terlalu asik dengan *gadget*nya berakibat lupa untuk berinteraksi ataupun berkomunikasi dengan orang sekitar maupun keluarga dan itu akan berdampak buruk bagi perkembangan sosial anak. Dimana seharusnya pada usia ini anak harus lebih banyak bermain dengan teman sebayanya di lingkungan sekitar dan pada usia ini anak seharusnya anak dapat mengasah kemampuan bersosialisasinya dengan baik di lingkungan sosial.

Lembaga sekolah dasar sudah menetapkan larangan untuk membawa *gadget* di sekolah, beberapa anak yang terbiasa menggunakan *gadget* di rumah mengaggap sekolah adalah tempat yang membosankan. Anak menjadi malas untuk bermain dan mengerjakan tugas dari guru. Anak cenderung lebih memilih berdiam diri di dalam kelas ketika jam istirahat. Jadi hal yang harus dilakukan oleh siswa adalah aktif di lingkungan sekolah baik di luar maupun di dalam kelas. Anak harus aktif dan tanggap terhadap kondisi apapun yang dihadapi di sekolah. Ketika di kelas anak harus semangat dalam belajar bersama

teman-temanya dan ketika di luar kelas pada saat jam istirahat maka anak juga harus aktif bermain bersama teman sebayanya karena itu untuk melatih kepekaan anak terhadap lingkungan.

Hal tersebut tidak akan terjadi apabila orang tua tidak memberikan anak *gadget* terlalu dini, orang tua mengiyakan saja ketika anak meminta *gadget* bahkan orang tua memberikan anak *gadget* sebagai hadiah untuk tujuan tertentu seperti mengenalkan teknologi lebih dini kepada anak. Seharusnya orang tua lebih bijak dalam mengambil keputusan dalam memberikan anak *gadget* karena dengan ini anak menjadi merasa dimanjakan. Akan lebih baik lagi jika orang tua tidak memberikan anak bermain *gadget* di usia Sekolah Dasar.

Karena terlalu sering menggunakan *gadget*, anak menjadi malas melakukan hal lain seperti bermain di luar rumah bahkan tidak mematuhi peraturan orang tua dan membantah perkataan orang tua. Mereka mengabaikan nasehat baik orang tua ketika anak sudah asyik dengan *gadget*. Seharusnya orang tua harus lebih tegas lagi dalam hal ini. Orang tua harus lebih keras dalam menertibkan anak di rumah. Karena hal tersebut dapat membuat anak menjadi pribadi yang tidak aktif, dan menjadikan watak anak menjadi keras karena terlalu dimanjakan tanpa ada perhatian khusus dari orang tua. Terlalu sering bermain *gadget* membuat anak menjadi kecanduan. Bermain *gadget* menjadi rutinitas mereka setiap harinya yang menyebabkan anak menjadi pribadi yang Pasif terhadap dunia luar. Kecanduan ini membawa dampak negatif bagi anak karena saking senangnya mereka bermain *gadget* menyebabkan mereka lupa untuk berkomunikasi dengan orang lain. Seharusnya orang tua harus lebih memperhatikan hal tersebut dengan cara membatasi anak bermain *gadget*. Orang tua harus membantu anak membagi waktu di rumah dimana waktu dia memang harus belajar dan menggunakan *gadget*.

Hal-hal tersebut tidak akan terjadi apabila orang tua melarang anak menggunakan *gadget*. Namun paktanya orang tua membiarkan saja anak bermain *gadget*. Larangan-larangan tersebut tidak dilakukan orangtua secara terus menerus. Mereka seakan-akan tidak peduli terhadap dampak yang akan disebabkan oleh *gadget*. Seharusnya orang tua harus melarang anak menggunakan *gadget* secara terus menerus tanpa henti. Orang tua harus lebih memahami pentingnya menerapkan larangan-larangan bermain *gadget* untuk anak Sekolah dasar agar larangan tersebut tidak mereka lakukan hanya beberapa kali saja tanpa menyerah sampai anak berhenti menggunakan *gadget*.

Orang tua memiliki peran penting dalam menangani anak yang sudah kecanduan bermain *gadget*. Orang tua akan sadar bahwa *gadget* memiliki dampak negatif ketika hal itu sudah terjadi. Orang tua hanya menganggap *gadget* menjadi sarana anak untuk bermain

tanpa mereka tau dampak negatif dari penggunaan *gadget*. Mereka hanya melihat sisi positif penggunaan *gadget* yang diukur dari rasa senang anak dan aktifitas orang tua yang tidak diganggu oleh anak. Hal tersebut disebabkan karena sibuknya orang tua bekerja di sawah karena orang tua sebagian besar berprofesi sebagai petani. Seharusnya orang tua lebih memerhatikan anak di rumah dan lebih fokus dalam mendidik anak. Membiarkan anak sebebasnya di rumah bermain gadget sangat tidak baik. Jadi, orang tua harus lebih meluangkan waktunya bermain ataupun menemani anak di rumah.

Gadget memiliki dampak negatif terhadap siswa., meskipun *gadget* memiliki begitu banyak dampak positif namun anak seringkali menyalah gunakan *gadget* dengan hal-hal negatif tanpa sedikitpun memanfaatkan *gadget* terhadap hal-hal positif. Dalam hal ini anak harus mampu memanfaatkan *gadget* semaksimal mungkin untuk kegiatan-kegiatan yang bermanfaat. Tidak ada yang akan menyalahkan anak ketika menggunakan gadget untuk hal yang positif namun sebaliknya, jika anak selalu menggunakan *gadget* hanya untuk hal-hal yang negatif maka orang tua perlu membatasi anak dalam menggunakan *gadget*.

Sebagian besar anak yang mengalami gangguan perkembangan sosial adalah anak yang cenderung memiliki kebiasaan bermain *gadget* setiap harinya. Hal tersebut dikarenakan pemakaian *gadget* yang terlalu lama. Selain *gadget* dapat mempengaruhi perkembangan sosial anak *gadget* juga dapat mempengaruhi kesehatan anak., penggunaan *gadget* yang terlalu lama dapat mempengaruhi tingkat *agresif* pada anak.

Jadianak yang terbiasa menggunakan *gadget* dapat mempengaruhi perkembangan sosialnya dimana seharusnya pada usia ini anak harus mampu mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya di lingkungan sosial.

Peran orang tua untuk membatasi anak dalam penggunaan *gadget* begitu sangat penting agar perkembangan sosialnya tidak terganggu, orang tua memiliki peran utama dalam membatasi anak bermain *gadget* karena anak menggunakan *gadget* di rumah. Orang tua seharusnya mengontrol dan membimbing anak ketika bermain *gadget* bukannya melepas anak begitu saja menggunakan *gadget*. Ketika anak sedang bermain *gadget*, orang tua harus selalu di samping anak untuk memastikan apa anak menggunakan *gadget* untuk hal yang positif ataupun negatif.

Begitu banyak hal yang akan terjadi apabila perkembangan anak usia Sekolah Dasar terhambat karena *gadget*. Di sekolah, sebagian anak yang sudah terbiasa bermain *gadget* menjadi pribadi yang pendiam dan tidak aktif di luar maupun di dalam kelas. Selain itu, anak menjadi fasif dan tidak peka terhadap lingkungan, mereka seolah-olah memiliki dunia sendiri, anak akan sulit berinteraksi dengan orang lain dimana pada usia Sekolah dasar perasaan

sosialisasinya akan berkembang dan rasa ingin tahu terhadap hal baru akan tinggi. Namun perkembangan tersebut tidak terlihat pada anak yang sering menggunakan *gadget*.

Berdasarkan hasil penelitian terhadap hal yang harus dilakukan siswa agar prestasi belajar tidak menurun karena *gadget* adalah dengan cara mengurangi durasi penggunaan *gadget* dalam sehari. Dimana biasanya anak menggunakan *gadget* 8 jam lebih dalam sehari maka harus di kurangi karena semestinya anak harus menggunakan *gadget* 2 jam dalam sehari. Jadi anak harus memanfaatkan waktu luang untuk belajar dan mengerjakan tugas sekolah bukannya bermain *gadget*.

## SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengenai Analisis dampak *gadget* terhadap perkembangan sosial anak di SMP IT Loa Dompu didasarkan pada penelitian yang dilakukan penulis 2023 dengan melakukan observasi, wawancara di lapangan, dengan mengambil 20 Subjek penelitian dari siswa/siswi, 1 Subjek penelitian guru di kelas VII dan 7 Subjek penelitian orang tua siswa, dapat disimpulkan bahwa adanya dampak negatif penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak di Sekolah Tahun Pelajaran 2022/2023.

Berbagai dampak negatif yang timbul ketika anak terlalu sering menggunakan *gadget* seperti anak menjadi fasif, malas, pembangkang, egois, anak sering membantah orang tua, kesehatan yang terganggu dan tidak mau menjalin hubungan sosial dengan orang lain seperti teman sebaya di lingkungan sosialnya.

Dampak negatif dari penggunaan *gadget* adalah anak lebih sering menyendiri, susah bergaul dan apabila sudah kecanduan akan sangat sulit untuk dikontrol dari pemakaian *gadget* yang pada akhirnya otak anak-anak sulit berkembang karena terlalu sering bermain *game*. Tingginya intensitas dan durasi penggunaan *gadget* serta aplikasi yang dibuka kebanyakan *game* membuat anak-anak usia Sekolah Dasar sebaiknya dibatasi dalam pemakaian *gadget* karena tidak sesuai atau layak pada usianya jika terlalu banyak bermain *game* tanpa berinteraksi dengan orang lain atau teman sebayanya. Dampak tersebut muncul karena anak terlalu sering menggunakan *gadget* di rumah tanpa dikontrol oleh orang tua dan anak yang sudah kecanduan menggunakan *gadget* merasa *gadget* adalah hal yang paling menarik melebihi bermain dengan orang-orang sekitar atau teman sebayanya.

Jadi semakin tinggi penggunaan *gadget* pada peserta didik di SMP IT Loa Dompu, maka akan semakin rendah interaksi sosial peserta didik di sekolah maupun di rumah. Hal tersebut dapat dilihat dari beberapa indikator antara lain yaitu, tingkah laku anak yang

selalu susah diatur oleh orang tua atau membandel (Negativisme), tidak adanya kerjasama anak di lingkungan masyarakat ataupun di sekolah, tidak peduli dengan orang lain, dan kurangnya menjalin komunikasi dengan teman, sahabat dan keluarga. Sehingga anak menjadi tidak peka terhadap lingkungan sosialnya Penggunaan *gadget* pada peserta didik memiliki pengaruh yang sangat signifikan terhadap interaksi sosial peserta didik baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penggunaan *gadget* pada indicator tingkat kepemilikan,tingka penggunaan, waktu dantempat dapat mempengaruhi nilai dan moral peserta didik apabila penggunaanya tidak tepat, dan dengan interaksi sosial yang baik antara peserta didik dengan keluarga, peserta didik dengan guru dan peserta didik dengan teman-teman di sekolah dapat meningkatkan interaksi sosial yang normal dan seimbang.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Balukea. 2016. Penerapan Strategi Pembelajaran Terkini. *Jurnal Kampus*. 3 (1): 12-17 (CD-ROM Digital, 2016).
- Budiman, dkk. 2019. *Pembelajaran MIPA Berbasis Pendidikan Karakter*. Jakarta: Pustaka Belajar.
- Denistia, Karlina dan Sugerman. 2018. Revisiting The Indonesian Prefixes PeN-, Pe-, and PeR-. *Linguistik Indonesia*. 36 (2): 145-159.
- Garder, H. Tanpa Tahun. *Penelitian Kuantitatif*. Terjemahan oleh Furkanul Irhan. 1967. Surabaya: Usaha Nasional.
- Gunawan, Muhammad. & Sugerman. (Eds.). 2016. *Fonologi Bahasa Bima*. Bima: Zulida Grafika.
- Hasan. 2018. Pemerolehan Bahasa Kedua Anak SD Kelas Awal. dalam Anas (Ed.), *Perkembangan Penelitian Kualitatif Bidang Pendidikan Bahasa Inggris (hal. 23-27)*. Dompu: LP2M STKIP Yapis Dompu.
- Herman. 2015. *Penggunaan Majas pada Humor Stand Up Comedy Indonesia*. Skripsi Tidak Diterbitkan. Dompu: STKIP Yapis Dompu
- Kurniawan, Dodo. 14 Mei 2019. Pijar: Antara Harapan dan Ratapan. *LakeyNews*.
- Maman. 2017, Pedoman Penulisan Proposal Penelitian dan Skripsi STKIP Yapis Dompu. Dompu: STKIP Yapis Dompu.

- Nurhasanah, Enung. 2016. *Telaah Multikultural Beragama pada Masyarakat Mbawa Bima*. Tesis Tidak Diterbitkan. Yogyakarta: Program Pascasarjana Universitas Islam Indonesia.
- Nurhasanah, Enung. 2019. *Bimbingan Konseling Islam*. Yogyakarta: Sarnu Untung.
- Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. 2014. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Radar Tambora, 22 April 2015. Konflik Sosial Kandai-Renda, Sebuah Telaah Psikologis, hlm. 6.
- Sugerman. 2016. *Morfologi Bahasa Indonesia: Kajian Ke Arah Linguistik Deskriptif*. Yogyakarta: Ombak Press.
- Sugerman. 2019. /K/P/T/S/: An Initial Consonant of Morphophonemic Inconsistency. *Seminar Tahunan Linguistik (SETALI) Internasional*. 12 (1): 202-213.
- Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. 2003. Jakarta: Gravindo.
- Usman, (Ed.). 2013. *Pengembangan Penelitian Kualitatif dalam Bidang Bahasa dan Sastra Indonesia*. Dompus: LP2M STKIP Yapis Dompus.