

Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kepribadian Siswa Sekolah Dasar

Received:
11 /11/2023

¹Rindy Anugrah, ²Safrizal, ³Elis Komalasari
Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar, Indonesia

Accepted:
27/12/2023

1rindyanugrah@gmail.com

Published:
31/12/2023

2safrizal@iainbatusangkar.ac.id

3elis.dachlan@gmail.com *Corresponding author)

Abstract

The use of gadgets for a long time affects the personalities of elementary school students. The purpose of this study is to explain the impact of gadget use on the development of elementary school students. This research uses a case study type with research subjects in the form of two teachers and 25 fourth grade students selected by purposive sampling technique. Data collection was done through observation, interviews, and documentation. The data analysis technique used was the Miles and Huberman method, involving data reduction, data display, and conclusion drawing. Data validity was tested through source and technique triangulation techniques. The results showed that many students experienced negative impacts of gadget use on their development, such as lack of social interaction, slow learning, and lack of concentration.

Keywords: *concentration; student personality; gadgets*

Abstrak

Penggunaan gadget dalam waktu yang lama berpengaruh terhadap kepribadian siswa kelas sekolah dasar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan jenis studi kasus dengan subjek penelitian berupa dua guru dan 25 siswa kelas IV yang dipilih dengan teknik purposive sampling. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah metode Miles and Huberman, melibatkan reduksi data, display data, dan pengambilan kesimpulan. Keabsahan data diuji melalui teknik triangulasi sumber dan teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa banyak siswa mengalami dampak negatif dari penggunaan gadget terhadap perkembangan mereka, seperti kurangnya interaksi sosial, lambat dalam pembelajaran, dan kurangnya konsentrasi.

Kata kunci: konsentrasi, kepribadian siswa; gadget

Pendahuluan

Perkembangan zaman saat ini telah berlangsung dengan sangat pesat dan kompleks. Banyak perubahan terjadi di berbagai bidang, yang semuanya saling terkait, baik dalam bidang pendidikan, teknologi, maupun sosial. Namun, perubahan yang paling signifikan tampak pada bidang teknologi, terutama sejak masuk ke era digital atau teknologi yang sering disebut sebagai zaman 4.0. Teknologi sendiri diciptakan untuk mempermudah urusan manusia, dan beragam jenis teknologi dapat ditemui dalam zaman modern ini. Salah satu contoh teknologi yang sangat populer adalah

gadget, sebuah perangkat elektronik yang memiliki tujuan khusus, terutama untuk membantu manusia dalam menjalankan aktivitas sehari-hari.

Penting untuk diakui bahwa kebutuhan akan teknologi telah menjadi suatu pengaruh yang kuat, mengubah perilaku dan cara manusia berkomunikasi. Tidak dapat dipungkiri bahwa saat ini banyak anak, bahkan yang berusia di bawah 5 tahun, sudah terampil mengoperasikan teknologi berupa smartphone atau handphone (Tatminingsih, 2017). Penggunaan gadget secara konstan dapat berdampak pada perilaku dan kepribadian anak sehari-hari. Anak-anak yang sering menggunakan gadget cenderung merasa sangat bergantung pada perangkat tersebut, bahkan menjadikannya kegiatan wajib dalam rutinitas harian mereka. Banyak anak yang lebih memilih bermain gadget daripada belajar atau bersosialisasi dengan lingkungan sekitar (Maola & Lestari, 2021). Kondisi ini sangat mengkhawatirkan, karena masa anak-anak identik dengan sifat yang belum stabil dan rasa keingintahuan yang besar, yang dapat menyebabkan peningkatan perilaku konsumtif pada anak.

Dampak negatif dari penggunaan gadget pada perkembangan anak mencakup kecanduan internet, rendahnya konsentrasi, rendahnya kemampuan bersosialisasi, kecanduan game, serta paparan terhadap konten pornografi (Ichlassul, 2018). Banyak anak yang lebih memprioritaskan bermain gadget daripada mengikuti instruksi orang tua, yang menjadi perhatian serius bagi orang tua (Sintia, 2018). Kondisi ini semakin diperparah dengan fakta bahwa Indonesia termasuk dalam 10 negara dengan tingkat kecanduan gadget anak yang sangat tinggi (Ginting, 2019).

Asosiasi Dokter Anak Amerika Serikat dan Kanada menegaskan bahwa anak usia 0-2 tahun sebaiknya tidak terpapar gadget sama sekali (Wulandari & Lestari, 2021). Anak usia 3-5 tahun diperbolehkan menggunakan gadget, namun waktu penggunaannya dibatasi hingga 1 jam per hari, sementara anak usia 6-18 tahun hanya diperbolehkan menggunakan gadget selama 2 jam per hari (Apsari et al., 2023; Lubis et al., 2020). Namun, mayoritas anak justru menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain gadget daripada anjuran tersebut. Bahkan, penggunaan gadget seperti smartphone dan tablet sudah dimulai sejak usia dini. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat berdampak negatif pada kesehatan dan kepribadian anak. Jika anak menghabiskan banyak waktu hanya untuk bermain gadget tanpa tujuan yang jelas, hal ini dapat menjadi sangat berbahaya dan bahkan menyebabkan kecanduan. Anak yang kecanduan gadget cenderung sulit untuk melepaskan diri dari perangkat tersebut dan sulit untuk disembuhkan (Ladika, 2018).

Pentingnya kepribadian yang baik pada siswa sekolah dasar menjadi hal yang fundamental dalam mengukir karakter anak-anak di era digital ini. Kepribadian yang positif membawa dampak positif dalam menghadapi berbagai tantangan dan memastikan perkembangan anak secara holistik (Harsela & Qalbi, 2020). Namun, saat ini, keadaan kepribadian siswa sekolah dasar di Indonesia menunjukkan perubahan yang mengkhawatirkan. Melalui hasil observasi di sekolah dasar, terlihat adanya perubahan dalam gaya berbicara siswa, yang terpengaruh oleh bahasa yang ditemui dalam gadget. Perilaku siswa lebih condong pada penggunaan gadget sebagai kegiatan wajib, mengesampingkan kegiatan belajar dan bersosialisasi.

Kepribadian anak dipengaruhi oleh perbedaan dalam penyusunan teori, penelitian, dan pengukuran. Menurut George Kelly, kepribadian merupakan cara unik setiap individu dalam mewujudkan pengalamannya. Sementara menurut Gordon Allport, kepribadian adalah suatu organisasi psikofisik seseorang yang menghasilkan tingkah laku dan pola pikir khas pada setiap individu (Octavia, 2020). Dengan merujuk pada definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa kepribadian merupakan hasil dari cara unik setiap individu dalam menghadapi dan mengekspresikan pengalamannya. Perkembangan teknologi, terutama penggunaan gadget pada anak-anak, dapat menjadi faktor yang memengaruhi pembentukan kepribadian.

Dalam konteks ini, sangat penting untuk memahami bahwa perkembangan teknologi, khususnya penggunaan gadget pada anak-anak, dapat memainkan peran signifikan dalam membentuk karakter dan perilaku mereka seiring waktu. Kebiasaan penggunaan gadget yang berlebihan pada usia dini dapat membentuk pola perilaku dan kecenderungan kepribadian yang mungkin memerlukan perhatian khusus.

Dampak negatif seperti kecanduan, kurangnya konsentrasi, serta penurunan kemampuan bersosialisasi dapat merugikan tumbuh kembang anak. Oleh karena itu, peran orang tua dalam mengawasi dan mengarahkan penggunaan gadget anak menjadi sangat krusial. Adanya panduan dari Asosiasi Dokter Anak Amerika Serikat dan Kanada memberikan pedoman waktu yang sehat untuk penggunaan gadget, namun implementasinya tetap memerlukan pengawasan dan pendekatan yang bijaksana.

Sebagai masyarakat yang semakin terhubung dengan teknologi, penting bagi kita semua untuk bersama-sama menciptakan pemahaman yang seimbang tentang penggunaan gadget, terutama pada kalangan anak-anak. Dengan begitu, kita dapat memberikan lingkungan yang mendukung perkembangan kepribadian yang sehat dan seimbang bagi generasi yang akan datang.

Penelitian-penelitian terkait menyoroti dampak negatif gadget pada siswa sekolah dasar, termasuk perubahan gaya berbicara dan rendahnya konsentrasi. Namun, keunikan penelitian ini terletak pada fokusnya pada siswa sekolah dasar di Kota Batusangkar. Novelty penelitian ini mencakup kontribusinya terhadap pemahaman kita tentang bagaimana penggunaan gadget pada anak-anak dapat memengaruhi perkembangan kepribadian mereka khususnya di sekolah dasar x Kota Batusangkar.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan studi kasus. Teknik pengambilan informan yaitu non probability sampling dengan cara purpose sampling yang dimana sumber data diperoleh dari guru kelas 4 dan orang tua dari siswa. Instrument dari penelitian ini yaitu peneliti sendiri dengan menggunakan alat bantu yaitu pedoman wawancara, lembar pertanyaan, dan handphone. Teknik pengumpulan data dengan cara observasi yaitu peneliti pergi kesekolah untuk mengamati proses pembelajaran dikelas dan setelah itu peneliti mewawancarai guru kelas 4 tentang pengaruh penggunaan gadget terhadap kepribadian siswa. Dan peneliti juga mewawancarai orangtua siswa. Dan studi dokumentasi peneliti melakukan dokumentasi terkait aktivitas dalam pembelajaran. Teknik analisis data dari penelitian

ini menggunakan model miles and hubermans yaitu: Reduksi data yaitu memilih, mengelompokan, membuang, menyortir data yang berkaitan dengan penelitian. Display data yaitu peneliti membuat hasil penelitian disajikan apabila ke 3 datanya sudah sama baik dari wawancara, observasi maupun dokumentasi. Dan penarikan kesimpulan yaitu peneliti mmenyimpulkan hasil peneliti secara keseluruhan. Teknik yang digunakan untuk menjamin keabsahan data dilakukan dengan cara triangulasi teknik.

Hasil

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SD X Kota Batusangkar ditemukan bahwa yang dihasilkan dari penggunaa gadget terhadap kepribadian anak sekolah dasar di antaranya yaitu:

Gaya Berbicara

Berbicara adalah salah satu kemampuan berkomunikasi dengan orang lain melalui media bahasa. Berbicara adalah bentuk tindak tutur yang berbunyi dihasilkan oleh alat ucap disertai dengan gerak gerik tubuh dan ekspresi raut muka. Hal tersebut dibuktikan dengan wawancara peneliti sebagai berikut:

“Anak kelas empat cepat dewasanya, cara dia berbicara dengan teman, dengan yang lebih dewasa tu berubah karna meniru dari gadget. Bahasa yang digunakan anak kelas empat ini dah diatas umur mereka”. (w1, 01 november 2022).

Hal lainnya sama dengan wawancara yang dilakukan kepada orangtua siswa diperoleh informasi sebagai berikut:

“Aldo sejak main hp gayanyo ngeceknyo samo etek kek lah samo jo urang samo gadang, abangnyo se dipawaang se, bahaso di aldo tu kni lah kek nan didanga nyo hp”. (w2, 28 november 2022),

Dari wawancara yang dilakukan peneliti diatas, dapat disimpulkan bahwa cara berbicara si anak sudah menggunakan bahasa-bahasa dewasa, berbicara sama orang yang lebih tua disamakan dengan berbicara dengan teman yang dimiliki siswa bisa menjadi dampak penggunaan gadget terhadap kepribadian anak sekolah dasar.

Rendahnya konsentrasi

Konsentrasi adalah pemfokusan perhatian yang disengaja dari suatu kegiatan tertentu. Pemusatan perhatian atau pikiran pada suatu hal. Konsentrasi dalam belajar meupakan pemusatan perhatian terhadap mata pelajaran dengan menyampaingkan semua hal yang tidak berhubungan dengan pelajaran. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil wawancara peneliti dengan guru sebagai berikut:

“Anak kelas empat kepribadiannya dia kurang konsentrasi dalam belajar karna keasikan main gadget “. Setiap ibu menjelaskan pasti konsentrasi siswa tu ngk ada ke ibu, dia asik dengan dunianya, asik main sama teman dibangku, susah mengendalikan konsentrasi anak tu, anak-anak suka jalan-jalan saat ibuk jelaskan materi, suka mengganggu teman sehigga membuat dirinya ngk konsentrasi”. (w1, 01 november 2022).

Temuan tersebut diperkuat dengan observasi yang dilakukan. Ditemukan bahwa siswa tidak mengikuti pembelajaran dengan serius, siswa yang tidur dikelas dan siswa yang asik dengan kegiatannya sendiri, siswa yang berjalan-jalan saat ibuk menjelaskan materi dan siswa tidak konsentrasi dalam pembelajaran. Juga ditemukan siswa yang tidak konsentrasi dalam pembelajaran, adanya ada siswa yang tidur, asik dengan dunianya sendiri. Hal tersebut dibuktikan dengan dokumentasi yang ditemukan oleh peneliti yang dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1 Kondisi di dalam kelas

Berdasarkan temuan diatas maka peneliti dapat menyimpulkan kurangnya konsentrasi siswa, adanya siswa yang asik dengan dunianya sendiri, ini termasuk dampak penggunaan gadget terhadap kepribadian anak sekolah dasar.

Diskusi

Berdasarkan pernyataan diatas maka peneliti menemukan dampak penggunaan gadget terhadap kepribadian anak sekolah dasar dikelas IV. Terdapat dampak gaya berbicara anak, kurang konsentrasi pada anak. Gadget merupakan wujud dari perkembangan teknologi saat ini, bahkan uniknya gadget dijadikan sebagai keharusan yang harus dimiliki oleh setiap individu mulai dari anak-anak sampai dewasa (Safrizal et al., 2021). Gadget sejatinya mempunyai ruang lingkup yang cukup luas artinya gadget merupakan suatu mengelompokkan macam-macam teknologi mini yang mempunyai multifungsi, seperti *smarthphone*, *hanphone*, *i-pad* dan *lainya*. Gadget umumnya diciptakan untuk memudahkan aktivitas manusia yang berarti dalam hal-hal yang positif. Tapi faktanya gadget bukan berdampak pada hal positif namun juga menimbulkan berbagai hal negative bagi orang yang tidak bisa mengoptimalkan penggunaan gadget (Erliana et al., 2021).

Berdasarkan rumusan masalah yang ada sub bab yang mengacu dari proses observasi, wawancara dan dokumentasi ditemukan bahwa dampak gadget terhadap kepribadian anak sekolah dasar sangatlah besar dan beraneka macam. Walaupun pada penelitian ini hanya mengacu pada guru kelas dan orang tua siswa namun rumusan masalah ini bersifat umum. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dampak gadget yang berjenis *smartphone* bagi seseorang khususnya anak sekolah dasar sangat beragam. Dampak penggunaannya pun ada yang positif dan negative, tergantung

bagaimana anak tersebut menggunakannya (Anastasha et al., 2021; Nugroho & Gumiandari, 2022).

Anak usia sekolah dasar yang berusia 6-12 tahun sejatinya belum memiliki jiwa yang stabil (Magdalena et al., 2021; Wiratman et al., 2023). Itu artinya anak belum bisa memilih mana yang baik dan mana yang buruk bagi dirinya. Memang sudah sewajarnya anak dikenalkan dengan gadget yang ada sekarang agar anak tidak ketinggalan perkembangan zaman. Namun tentunya hal tersebut tidak terlalu berlebihan dalam mengenalkannya. Hal ini sangat tidak baik bagi tumbuh berkembangnya anak, jika anak berlebihan dengan gadget bahkan sampai kecanduan, maka anak akan sulit diatasi karena menganggap bahwa gadget lebih dari sekedar teman (Mustikawati, 2018). Pada orang dewasa, umumnya waktu yang dihabiskan untuk menggunakan gadget berkisar 1-4 jam dalam pemakaian gadget berkali-kali. Kondisi ini tidak sewajarnya disamakan dengan anak-anak, penggunaan gadget pada anak-anak harus dibedakan dari orang dewasa. Karena jika hal ini dilaksanakan maka bukan tak mungkin akan menimbulkan dampak negative bagi anak, salah satunya rasa kecanduan terhadap gadget akan cepat dirasakan (Magdalena et al., 2021).

Dari berbagai dampak yang teridentifikasi, dampak negatif seperti anak mengabaikan perintah orang tua, penggunaan bahasa anak yang melebihi tingkat usia, gangguan pada waktu belajar, hingga kecanduan dan temperamental, menjadi yang paling dominan. Penggunaan gadget yang tidak terkontrol, terutama tanpa pengawasan, dapat memunculkan lebih banyak dampak negatif pada anak. Oleh karena itu, peran orang tua menjadi sangat krusial dalam mengawasi, membimbing, dan memberikan pengingat pada anak terkait penggunaan gadget agar perkembangan kepribadian anak tetap seimbang dan sehat.

Dalam konteks penggunaan gadget oleh anak-anak, terdapat berbagai teori yang mendukung pemahaman mengenai dampaknya. Dari berbagai dampak yang teridentifikasi, dampak negatif seperti anak mengabaikan perintah orang tua, penggunaan bahasa anak yang melebihi tingkat usia, gangguan pada waktu belajar, hingga kecanduan dan temperamental, menjadi yang paling dominan. Salah satu teori yang relevan adalah teori perilaku, yang menekankan bahwa perilaku anak dipengaruhi oleh stimulus di sekitarnya (Wirawan, 2012). Dalam hal ini, gadget dapat menjadi stimulus yang mendominasi, menggeser perhatian anak dari aktivitas yang lebih produktif. Teori psikologi perkembangan juga mendukung pemahaman ini, dengan menekankan pentingnya lingkungan dalam membentuk karakter dan perilaku anak. Penggunaan gadget yang tidak terkontrol, terutama tanpa pengawasan, dapat memunculkan lebih banyak dampak negatif pada anak. Oleh karena itu, peran orang tua menjadi sangat krusial dalam mengawasi, membimbing, dan memberikan pengingat pada anak terkait penggunaan gadget agar perkembangan kepribadian anak tetap seimbang dan sehat.

Kesimpulan

Penggunaan gadget pada siswa Sekolah Dasar X Kota Batusangkar menunjukkan dampak yang signifikan terhadap perkembangan kepribadian. Hasil wawancara dan observasi mengungkapkan perubahan gaya berbicara siswa menjadi lebih dewasa, dengan bahasa yang kadang melebihi usia mereka. Selain itu, rendahnya konsentrasi dalam pembelajaran juga menjadi perhatian, dimana siswa cenderung terlalu terpicak dengan dunia gadget mereka sendiri. Kondisi ini dapat berdampak negatif pada proses belajar siswa. Pentingnya peran orang tua dalam mengawasi dan membimbing anak-anak dalam penggunaan gadget menjadi poin kunci, karena kekurangawasan dan kecanduan dapat timbul ketika penggunaan gadget tidak terkontrol. Oleh karena itu, kesimpulan penelitian ini menekankan perlunya pendekatan bijak dalam memanfaatkan gadget pada anak sekolah dasar, dengan keterlibatan aktif orang tua sebagai garda terdepan untuk memastikan bahwa perkembangan kepribadian anak tetap sehat dan seimbang.

Referensi

- Anastasha, D. A., Movitaria, M. A., & Safrizal. (2021). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2626–2634.
- Apsari, N. C., Nurfauziah, L. S., & Asiah, D. H. S. (2023). DAMPAK PENGGUNAAN GAWAI (GADGET) TERHADAP PERILAKU SOSIAL ANAK USIA DINI. *Share: Social Work Journal*, 13(1), 11–22.
- Erliana, H., Safrizal, S., Nuthihar, R., Luthfi, L., Wahdaniah, W., Jaya, I., & Herman, R. (2021). Vocational Students' Perception of Online Learning during the Covid-19 Pandemic. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 27(1), 57–65. <https://doi.org/10.21831/jptk.v27i1.34283>
- Ginting, meilinia diakonia. (2019). Penggunaan Telepon Genggam Pada Masyarakat Di Wilayah Perbatasan (Survei Pada Kecamatan Tanjung Beringin, Kabupaten Serdang Berbagai, Provinsi Sumatera Utara). *Jurnal PIKOM*, 20(1), 58–69.
- Harsela, F., & Qalbi, Z. (2020). Dampak permainan gadget dalam mempengaruhi perkembangan kognitif anak di tk dharma wanita bengkulu. *Jurnal Pena Paud*, 1(1), 27–39.
- Ichlassul, M. (2018). Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Perkembangan Prestasi Motorik dan Emosional Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar di Air Teluk Kiri Kecamatan Teluk Dalam Kab Asahan. *Bkkbn*.
- Ladika, K. N. (2018). Penggunaan Gadget Pada Usia Pendidikan Dasar Dalam Meningkatkan Interaksi Sosial. *Institut Agama Islam Negeri Ponorogo*.
- Lubis, M. A., Azizan, N., & Ikawati, E. (2020). Persepsi orang tua dalam memanfaatkan durasi penggunaan gadget untuk anak usia dini saat situasi pandemi Covid-19. *Jurnal Kajian Gender Dan Anak*, 4(1), 63–82.
- Magdalena, I., Insyirah, A., Putri, N. A., & Rahma, S. B. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Rendahnya Pola Pikir Pada Anak Usia Sekolah (6-12 Tahun) Di Sdn Gempol Sari Kabupaten Tangerang. *NUSANTARA*, 3(2), 166–177.
- Maola, P. S., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak

- Sekolah Dasar. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 3(1), 219–225.
- Mustikawati, I. (2018). Pembatasan Penggunaan Gadget Pada Anak/Siswa Pendidikan Dasar (Pendidikan 9 Tahun). *Sereal Untuk*, 1(2), 12–26.
- Nugroho, D. A., & Gumindari, S. (2022). Dampak Intensitas Penggunaan Media Internet. *Journal of Comprehensive Science*, 1, 119–126.
- Octavia, S. A. (2020). *Motivasi Belajar Dalam Perkembangan Remaja*. Yogyakarta: Deepublish Publisher.
- Safrizal, S., Yulia, R., & Suryana, D. (2021). Difficulties of Implementing Online Learning in Kindergarten During the Covid-19 Pandemic Outbreak: Teacher's Perspective Review. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 54(3), 406. <https://doi.org/10.23887/jpp.v54i3.34974>
- Sintia, R. D. (2018). Analisa Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Anak. *Bitkom Research*, 63(2), 1–3.
- Tatminingsih, S. (2017). Dampak Penggunaan Tik Terhadap Perilaku Anak Usia Dini: Studi Kasus Pada Anak Usia 4-7 Tahun. *Jurnal Pendidikan*, 18(1), 42–52. <https://doi.org/10.33830/jp.v18i1.281.2017>
- Wiratman, A., Bungawati, B., & Rahmadani, E. (2023). Project-Based Learning Integrated With Science, Technology, Engineering, and Mathematics (Stem) to The Critical Thinking Skills of Students in Elementary School. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 4(2), 167–180.
- Wirawan, D. I. (2012). *Teori-teori Sosial dalam Tiga Paradigma: fakta sosial, definisi sosial, dan perilaku sosial*. Kencana.
- Wulandari, D., & Lestari, T. (2021). Pengaruh gadget terhadap perkembangan emosi anak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1689–1695.