

## **ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP TINGKAH LAKU SISWA KELAS II SDN 2 ALASWANGI**

<sup>1)</sup>Asnah, <sup>2)</sup>Yadi Heryadi, <sup>3)</sup>Dine Trio Ratnasari

<sup>1),2),3)</sup> Universitas Setia Budhi Rangkasbitung. Jl. Budi Utomo No. 22 L Komplek Pendidikan  
Kab. Lebak 42314 Banten

Email : <sup>1)</sup>[asnahp2@gmail.com](mailto:asnahp2@gmail.com), <sup>2)</sup>[heryadi.yadi07@gmail.com](mailto:heryadi.yadi07@gmail.com),  
<sup>3)</sup>[dinetrio@gmail.com](mailto:dinetrio@gmail.com).

### **Abstrak**

Teknologi informasi dan komunikasi (TIK), adalah teknologi yang mencakup peralatan seluruh teknik untuk memproses dan menyampaikan informasi. TIK mencakup dua aspek yaitu teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Teknologi informasi meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses. Sedangkan teknologi komunikasi adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari satu perangkat ke perangkat yang lain. Dengan demikian, teknologi informasi dan teknologi komunikasi adalah dua konsep yang tidak dapat terpisahkan. Penelitian kualitatif instrumennya adalah peneliti itu sendiri. Penelitian ini difokuskan kepada penelitian studi kasus tunggal, dimana kasus yang dipilih diposisikan sebagai perwakilan dari beberapa kasus serupa, sebab kasus yang terjadi merupakan kesempatan yang membuka akses peneliti untuk melakukan penelitian terhadap kasus yang bersangkutan. salah satu upaya yang dilakukan oleh orang tua untuk meningkatkan tingkah laku anak terhadap gadget adalah dengan membatasi dalam menggunakan gadget. Disarankan kepada siswa untuk lebih menggunakan gadget dengan sebaik mungkin karena siswa yang benar-benar menggunakan gadget dengan baik maka tingkat prestasi siswa tersebut akan meningkat, dibandingkan dengan siswa yang menggunakan gadget hanya untuk bermain saja.

**Kata kunci** : Peran Orang Tua, Penggunaan Gadget, Tingkah Laku Siswa.

### **Abstract**

*Information and communication technology (ICT), is technology that includes all technical equipment for processing and conveying information. ICT includes two aspects, namely information technology and communication technology. Information technology includes everything related to processes. Meanwhile, communication technology is everything related to the use of tools to process and transfer data from one device to another. Thus, information technology and communication technology are two concepts that cannot be separated. The instrument for qualitative research is the researcher himself. This research is focused on single case study research, where the selected case is positioned as a representative of several similar cases, because the case that occurred is an opportunity that opens up access for researchers to conduct research on the case in question. One of the efforts made by parents to remind Children's behavior towards gadgets is to limit the use of gadgets. It is recommended for students to use gadgets as well as possible because students who really use gadgets well will increase their level of achievement, compared to students who use gadgets just to play.*

**Keywords**: Media Learning, Booklet, Culture

## PENDAHULUAN

Teknologi informasi dan komunikasi (TIK), adalah teknologi yang mencakup peralatan seluruh teknik untuk memproses dan menyampaikan informasi. TIK mencakup dua aspek yaitu teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Teknologi informasi meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses. Sedangkan teknologi komunikasi adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari satu perangkat ke perangkat yang lain. Dampak teknologi terhadap pendidikan semakin diakui karena signifikansinya dalam meningkatkan inovasi pedagogis, metode penilaian, dan kualitas pendidikan secara keseluruhan (Asidiqi et al., 2024). Dengan demikian, teknologi informasi dan teknologi komunikasi adalah dua konsep yang tidak dapat terpisahkan. Pesatnya pertumbuhan ekosistem android jadi salah satu gambaran yang paling terlihat secara jelas. Saking cepatnya kehadiran *gadget* dan perkembangan kemajuan teknologi yang ada, hari ini muncul, besok bisa jadi merek lain menggoda konsumen dengan perangkat yang teranyar. Padahal, barangkali konsumen baru saja mengganti *gadget* lawasnya bulan lalu.

Zaman teknologi canggih seperti sekarang ini, anak-anak perlu di perkenalkan dengan berbagai teknologi canggih sejak dini, sehingga dalam kehidupan sehari-hari anak tidak lagi merasa asing dalam menghadapi berbagai peralatan yang berteknologi canggih. Perkembangan teknologi sebagian dari perkembangan peradaban manusia tercermin dalam kegiatan manusia termasuk dalam kegiatan bermain dan alat permainannya. Terutama dikemukakan orang tua yang mengamati bahwa anak menjadi amat tertarik pada *gadget* tersebut dan cenderung mengabaikan kegiatan lainnya seperti belajar. Minat anak menjadi amat sempit, dikhawatirkan akan merendahkan minat baca pada anak dan lebih mengutamakan untuk terlibat dalam permainan tersebut daripada mengerjakan tugas sekolah atau belajar. Namun hal ini juga tidak sepenuhnya berdampak negatif, pengenalan anak terhadap *gadget* ini akan membantu agar tidak canggung mengoperasikan alat-alat yang serupa misalnya komputer dan sebagainya. Perkembangan teknologi tidak menyasar negara-negara maju, di negara berkembang seperti Indonesia juga tidak kalah dalam bersaing. Indonesia adalah salah satu negara berkembang dengan populasi penduduk yang sangat tinggi dengan kemampuan ekonomi yang terus meleset dan stabil. Pertumbuhan ekonomi di Indonesia mendorong perilaku konsumerisme penduduknya terutama di kota-kota besar seperti Jakarta, Bandung, dan Surabaya, kebutuhan dan daya beli terus meningkat, termasuk kebutuhan teknologi baru, terutama teknologi komunikasi yaitu *gadget*. (Pangastuti 2017)

Dahulu *handphone* dan *PC* tablet hanya digunakan di kalangan usia dewasa untuk berkomunikasi dan urusan pekerjaan saja dan orang-orang yang memiliki pendapat tinggi karena harga *gadget* yang mahal. Namun sekarang, bukan hanya di kalangan dewasa tapi usia remaja dan usia dini seperti anak usia persekolahan atau anak SD pun sudah menggunakan *gadget* karena faktor orang tua yang sibuk bekerja dan harga *gadget* yang semakin murah akibat persaingan di pasaran. Sedangkan aplikasi-aplikasi yang terdapat pada *PC* tablet atau *handphone* tersebut bukan hanya aplikasi tentang pembelajaran mengenal huruf atau gambar, tetapi terdapat aplikasi hiburan seperti sosial media, *video*, gambar, bahkan *video game*. (Trinika 2015).

Secara tidak langsung orang tua tidak mengetahui bahaya yang akan di timbulkan oleh *gadget* terhadap perkembangan akademik dan mental anak. Sehubungan dengan itu maka orang tua juga harus melakukan pengawasan secara ketat terhadap sang anak yang menggunakan *gadget*. Berdasarkan hasil pemaparan latar belakang di atas, maka peneliti akan meneliti permasalahan yang ada mengenai, pengaruh *gadget* terhadap perkembangan akademik anak pada siswa Kelas II SD.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian studi kasus dengan pendekatan kualitatif. Penelitian ini difokuskan kepada penelitian studi kasus tunggal, dimana kasus yang dipilih diposisikan sebagai perwakilan dari beberapa kasus serupa, sebab kasus yang terjadi merupakan kesempatan yang membuka akses peneliti untuk melakukan penelitian terhadap kasus yang bersangkutan. Stake dalam Arifianto (2016 : 06), mendefinisikan bahwa penelitian studi kasus merupakan penelitian yang dilakukan terhadap satu objek yang disebut sebagai sumber data. Di dalam melihat penelitian kualitatif terdapat suatu objek penelitian yang harus dilihat secara khusus yang menjadi objek penelitiannya, dan objek penelitian inilah yang dia sebut sebagai kasus yang dibatasi oleh tempat, jenis dalam kurun waktu tertentu. Penelitian ini dilakukan terhitung sejak bulan Oktober 2023 di SDN 02 Alaswangi, Kp. Botung RT.004/001, Cigandeng, Kec. Menes, Kab. Pandeglang Prov. Banten. Peneliti melakukan penelitian ini pada anak Kelas II SD karena saat ini maraknya penggunaan gadget tidak hanya pada kalangan remaja atau dewasa saja, tetapi juga semakin dikenal dan digemari oleh anak-anak baik itu anak Usia Dini dan khususnya Anak usia Sekolah Dasar. Selain itu, berdasarkan Observasi di Kelas II terdapat beberapa siswa yang memiliki masalah Akademik dan kebiasaan bermain gadget yang tidak diawasi orang tua mereka sehingga mereka terkena dampak negatif dari bermain gadget.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengambil lokasi di SDN 02 Alaswangi, Jalan Raya Pandeglang Km 09, Selaraja, Kec. Menes, Kab. Pandeglang Prov. Banten. Sekolah SDN 2 Alaswangi adalah salah satu satuan Pendidikan dengan jenjang SD di selaraja, kecamatan Menes, kabupaten Pandeglang, banten. Dalam menjalankan kegiatannya, SDN 2 Alaswangi berada di bawah naungan kementerian Pendidikan dan kebudayaan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di salah satu sekolah dasar kec.Menes yaitu SDN 2 Alaswangi . Peneliti menyimpulkan bahwa ada beberapa aktivitas penggunaan *gadget* di kalangan peserta didik, hal ini didasarkan atas hasil wawancara dari siswa, guru, dan orang tua. Adapun hasil penelitian tersebut adalah :

### 1. Belajar

Salah satu kewajiban peserta didik adalah belajar, begitu pun dengan siswa di SDN 2 Alaswangi kec.Menes. Mereka menggunakan *gadget* atas dasar keinginan mereka sendiri untuk memperoleh informasi atau pelajaran-pelajaran tertentu, misalnya ketika mereka berada di rumah, mereka menggunakan *gadget* untuk belajar dan terkadang ada di antara mereka yang belajar dengan bantuan orang tua. Sebagaimana hasil wawancara dengan salah satu orang tua siswa yang bernama ibu Siti yang mengatakan bahwa anaknya biasa dia kasi *handphone* untuk belajar sendiri dikala malam karena kalau siang anaknya di sibuk kan dengan aktifitas mengaji. Dari pernyataan ibu siti dapat di simpulkan bahwa *gadget* di kalangan peserta didik di gunakan oleh siswa dalam aktifitas belajarnya dan mempunyai nilai kegunaan selain di gunakan intuk bermain dan sebagainya.

### 2. Kerja Tugas

Bagi seorang siswa memiliki kewajiban untuk mengerjakan tugas yang biasa di berikan oleh guru dalam bentuk tugas sekolah maupun tugas rumah. Sebagaimana pernyataan salah satu guru bahasa indonesia di SDN 2 Alaswangi yang bernama ibu Hasriani mengatakan bahwa tidak menutup kemungkinan kalau pulang sekolah mereka di arahkan juga kerja tugas biasanya tugasnya itu ada hubungannya dengan pelajaran yang di luar dari buku dan mungkin mereka kekurangan informasi dan kami arahkan mereka untuk mencari di internet. Jadi aktivitas siswa dalam penggunaan *gadget* dapat mereka gunakan untk mengerjakan tugas sekolah maupun tugas rumah yang dibrikan oleh guru.

### 3. Media Sosial

Beberapa anak sudah sangat mengetahui tentang media social. Berbagai media social yang menyebar saat ini di antaranya yaitu facebook, whatsapp, game online, game off line, dan berbagai macam aplikasi lainnya. Aktivitas siswa cenderung lebih banyak menggunakan gadget pada malam hari karena rata-rata siswa di Kelas II SDN I selaraja ini menghabiskan aktunya untuk kegiatan mengaji dan pagi hari sampai siang hari mereka berada di sekolah. Namun pada saat mereka di rumah dan mulai jenuh untuk belajar serta mengerjakan tugas mereka akan menggunakan *gadget* untuk bermain game. seperti yang kita ketahui bahwa bermain game adalah salah satu kegiatan yang menarik dan tidak membosankan, apalagi bagi mereka yang masih duduk di bangku sekolah dasar tetapi mereka masih di bawa penguasaan oleh orangtua.

### KESIMPULAN

Hasil dalam penelitian ini, dapat di simpulkan beberapa hal mengenai dampak penggunaan gadget terhadap tingkah laku siswa di SDN 2 Alaswangi Kec. Menes ialah Aktivitas penggunaan Gadget di kalangan peserta didik Dari ke empat guru yang di wawancarai kebanyakan dia antara mereka mengatakan bahwa aktifitas penggunaan gadget di kalangan peserta didik yakni belajar, kerja tugas, media social, dan kebijakan sekolah. Adapun Penggunaan Gadget yang Dapat membentuk tingkah laku siswa. Gadget yang dapat membentuk tingkah laku siswa di antaranya yaitu disiplin anak dan penerapan peraturan sekolah, Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Gadget Terhadap Tingkah Laku Siswa. Segala sesuatu memiliki dampak positif dan dampak negatif.

### DAFTAR PUSTAKA

- Asidiqi, D. F., Ginanjar, A., Adiputra, D. K., & Suwarno. (2024). Pengembangan Buku Panduan Guru Dalam Mengoptimalkan Artificial Intelligence ( AI ) Untuk Menunjang Pembelajaran. *Academy of Education Journal*, 15(2), 1615–1621. <https://doi.org/https://doi.org/10.47200/aoej.v15i2.2549>
- Brier, Jennifer, and lia dwi jayanti. 2020. “Persepsi Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Pendidikan Dasar (Antonius.” 21(1):1–9.
- Erika Rohmawati, and Risatur Rofi’ah. 2022. “Dampak Gadget Terhadap Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini Di Dusun Sumuran Desa Sumurgayam Kecamatan Paciran Kabupaten Lamongan Tahun 2022.” *CONSEILS: Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam* 2(2):24–30. doi:10.55352/bki.v2i2.656.
- Galuh Nur Insani, DinieAnggraeni Dewi, Yayang Furi Furnamasari. 2021. “Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Mengembangkan Karakter Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* Volume 5No:8154.
- Khairat, Masnida, and M. G. Adiyanti. 2015. “Self-Esteem Dan Prestasi Akademik Sebagai Prediktor Subjective Well-Being Remaja Awal.” *Journal of Psychology* 1(3):180–91.
- Mahera, Dwiedha. 2018. “Peran Orang Tua Tunggal Terhadap Penggunaan Gadget Pada Anak.” *Fakultas Ilmu Sosial Humaniora Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga*. Manado, Negeri. 2015. “Hubungan Penggunaan.” 3(April):1–6.
- Marpaung, Junierissa. 2018. “Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan.” *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling* 5(2):55–64. doi: 10.33373/kop.v5i2.1521.
- Muslimah AN. 2017. “Dokumen Karya Ilmiah | Skripsi | Prodi Kesehatan Masyarakat -S1 | FKes | UDINUS | 2017.” 0–1.
- Nurmalasari, and Dewi Wulandari. 2018. “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Tingkat Prestasi.” *Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komputer* 3(2):1–8.
- Octaviana, Fanny Ayu, Tutut Januar Pertiwi, Giyanti Linda Purnama, Andriana Yoshinta, Jurusan Statistika, Pengetahuan Alam, and Nopember Surabaya. 2014. “Faktor Pengaruh Gadget

Terhadap Kecerdasan Motorik Siswa SD Melalui Regresi Logistik Ordinal.” *Prosiding Elektronik (e-Proceeding) PIMNAS Program Kreativitas Mahasiswa- Penelitian (PKM-P) Diirjen DIKTI Kemendikbud RI* 1–5.

- Pangastuti, Ratna. 2017. “Ratna Pangastuti.” *Fenomena Gadget Dan Perkembangan Sosial Bagi Anak Usia Dini* 2:165–74.
- Puspa, Fitriana. 2019. “Intensitas Penggunaan Gadget Dan Aktivitas Motorik Anak Usia 4-6 Tahun Di Kota Pontianak.” *Altius: Jurnal Ilmu Olahraga Dan Kesehatan* 8(2):85–91. doi:10.36706/altius.v8i2.9980.
- Sugiyanto. 2009. “Kontribusi Motivasi Berprestasi Terhadap Prestasi.” 19–34. *Teknologi, Berbasis, Informasi Dan, and Komunikasi Tik.* 2011. “Pengelolaan\_Sistem\_Informasi\_Akademik\_Pe.” 12(1):51–67.
- Trinika, Yulia. 2015. “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) Di TK Swasta Kristen Immanuel Tahun Ajaran 2014-2015.” *Naskah Publikasi* 12(Juni):1–11.
- Umar, Munirwan. 2015. “Peranan Orang Tua Dalam Peningkatan Prestasi Belajar Anak.” *Jurnal Edukasi: Jurnal Bimbingan Konseling* 1(1):20. doi: 10.22373/je.v1i1.315.