

DAMPAK PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP PERILAKU SOSIAL SISWA KELAS IV DI MI IHYAUL ISLAM I

Ulfatur Rizko

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

rizkoulfatur896@gmail.com

Marno

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

marnoqonita@gmail.com

Abstrak

Dalam penelitian bertujuan untuk mengetahui (1). Bagaimana bentuk penggunaan gadget siswa kelas IV di MI Ihyaul Islam I, (2). Bagaimana dampak positifnya atau dampak negatifnya dalam menggunakan gadget pada perilaku sosial siswa, (3). Bagaimana upaya orang tua dan guru dalam mengatasi dampak negatif pada penggunaan gadget. Perilaku sosial ialah interaksi antar individu dalam membentuk hubungan dapat saling berkaitan, dan perilaku sosial antar individu mempengaruhi sebagai faktor yang paling dominan. Gadget adalah sebuah benda (barang elektronik atau alat) teknologi kecil yang berfungsi tertentu, namun sering kaitkan sebagai sebuah inovasi atau benda baru. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif, dilaksanakan di MI Ihyaul Islam I pada siswa kelas IV. Informan penelitian adalah 16 orang. Teknik pengumpulan data melalui wawancara dan observasi serta pencatatan. Penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif deskriptif. Adapun hasil dalam penelitian ini menunjukkan, bahwa penggunaan gadget pada siswa kelas IV di MI Ihyaul Islam I adalah 1). Bentuk penggunaan gadget berupa Game Online yaitu Mobile Legends, free fire, Stumble Guys dan Bus Simulator dengan durasi 3-5 jam dalam sehari, game offline Minecraft dengan durasi 3-4 jam dalam sehari, menonton youtube dengan durasi 2-3 jam dalam sehari dan menonton tiktok dengan durasi 3-4 jam dalam sehari. Penggunaan gadget ini mempunyai dampak negatif dan Positif. 2). Dampak negatif dalam penggunaan gadget adalah kurang aktif dalam bersosialisasi, Ketidaktahuan terhadap lingkungan sekitar, kurang sikap ramah kurangnya waktu bermain bersama teman, anak menjadi malas beraktivitas, lambat dalam memahami pelajaran, banyak konten negative sehingga mosi mentalnya terganggu. Sedangkan dampak positifnya adalah siswa lebih mudah berkomunikasi, menghibur anak, meningkatkan pengetahuan (kecerdasan), kenyamanan belajar, wawasannya menjadi luas 3). Upaya dalam mencegah anak yang ketergantungan dalam menggunakan gadget adalah orang tuanya harus melakukan pembiasaan-pembiasaan, memberi nasihat, arahan, dan pengertian mengenai dampak buruk, memberikan jam atau batasan waktu, orang tua tidak bermain gadget di hadapan anaknya, tegas dan disiplin, mengontrol konten atau aplikasi yang di gunakan anak, dari pihak guru membantu dengan membimbing, memberi pemahaman, dan memberikan pengaturan yaitu dengan melarang untuk membawa gadget ke sekolah.

Kata kunci: Dampak, Gadget, Perilaku Sosial Siswa

Abstract

The research aims to find out (1). How do class IV students use gadgets at MI Ihyaul Islam I (2). What is the positive or negative impact of using gadgets on students' social behavior (3). What are the efforts of parents and teachers to overcome the negative impacts of using gadgets? Social behavior is the interaction between individuals in forming relationships that can be interrelated, and social behavior between individuals influences it as the most dominant factor. A gadget is a small technological object (electronic item or device) that has a specific function, but is often associated as an innovation or new object. This research is a descriptive qualitative research, carried out at MI Ihyaul Islam I on class IV students. The research informants were 16 people. Data collection techniques through interviews, observation and recording. This research uses

descriptive qualitative data analysis. The results of this research show that the use of gadgets among class IV students at MI Ihyaul Islam I is 1). The form of gadget use is in the form of online games, namely Mobile Legends, free fire, Stumble Guys and Bus Simulator with a duration of 3-5 hours a day, Minecraft offline games with a duration of 3-4 hours a day, watching YouTube with a duration of 2-3 hours a day and Watch TikTok for 3-4 hours a day. The use of this gadget has both negative and positive impacts. 2). The negative impacts of using gadgets are less active in socializing, ignorance of the surrounding environment, lack of friendly attitude, lack of time to play with friends, children become lazy about doing activities, slow in understanding lessons, lots of negative content so that their mental movements are disturbed. Meanwhile, the positive impact is that it is easier for students to communicate, entertain children, increase their knowledge (intelligence), comfort in learning, and broaden their horizons 3). Efforts to prevent children who are dependent on using gadgets are that parents must make habits, give advice, direction and understanding regarding the bad effects, set hours or time limits, parents do not play with gadgets in front of their children, be firm and disciplined, control content or applications that children use, the teacher helps by guiding, providing understanding, and providing regulations, namely by prohibiting them from bringing gadgets to school.

Keywords: Impact, Gadgets, Student Social Behavior

PENDAHULUAN

Kemajuan ilmu pengetahuan dalam bidang teknologi semakin pesat.¹ Dalam penelitian Azizul dalam tulisan patricia mengemukakan bahwa Teknologi yang terkenal atau populer di dunia saat ini yaitu *gadget*.² Perkembangan ini merupakan angin segar bagi manusia.³ Yang mana duhu hanya di gunakan oleh orang-orang remaja dan dewasa, namun saat ini juga di gunakan oleh ana kecil atau berusia sekolah.⁴ Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di MI Ihyaul Islam I, peneliti menemukan bahwa siswa kelas IV sudah menggunakan *gadget*, terdapat 8 siswa yang menggunakan *gadget* milik pribadi dan siswa yang lainnya milik orang tuanya. Kehadiran *gadget* berdampak kepada berubahnya perilaku siswa, yang mana ketika siswa sedang bergerombol ataupun sedang berkerumun dalam membicarakan sesuatu, mereka akan lebih memikirkan *gadgetnya* dibandingkan dengan seseorang yang berada di sekitarnya.

Pada saat bermain pun tidak mengenal waktu sampai larut malam hingga bangun paginya Kesiangan dan akhirnya telat mengikuti kegiatan rutin di sekolah. Ketika kegiatan rutin akhir di sekolah seperti solat dzuhur berjamaah, terdapat siswa yang diam-diam tanpa izin pulang terlebih dahulu, Ketika di berikan hukuman keesokan harinya, siswa beralasan ingin segera bermain handphone. Ketika tidak sengaja bertemu guru di luar kegiatan sekolah, siswa asyik sambil bermain *gadget*, mereka hanya menunduk fokus bermain *gadgetnya* dan tidak menyapa guru. Masa kanak-

¹ Sudarsri Lestari, "Peran Teknologi Dalam Pendidikan Di Era Globalisasi," *EDURELIGIA: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 2 (August 10, 2018), <https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459>.

² Azizul Azizul et al., "Pengembangan Bahan Ajar Komik Digital Pada Materi Gerak," *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 11, no. 2 (November 23, 2020), <https://doi.org/10.31932/ve.v11i2.829>.

³ Eva Dewi, "Potret Pendidikan Di Era Globalisasi Teknosentrisme Dan Proses Dehumanisasi," *Sukma: Jurnal Pendidikan* 3, no. 1 (June 6, 2019), <https://doi.org/10.32533/03105.2019>.

⁴ Pankaj S Parsania, Nischal M Chavda, and Krunal C Kamani, "Information And Communication Technology & Its Impact In Improving The Teaching And Learning Of English Language," N.D.

kanak adalah waktu ideal untuk mempelajari keterampilan motorik dan kemampuan berinteraksi dengan orang lain.

Khususnya pada anak usia sekolah Tingkat dasar yang sering menggunakan *gadget* akan berdampak negatif bagi anak jika berlebihan dalam menggunakannya, anak akan menjadi tidak peduli dan menjadikan mereka acuh tak acuh terhadap lingkungan sekitar, anak akan lebih suka bermain *gadget* dibandingkan bermain dengan temannya, oleh karena itu dampak sikap sosial atau perilaku sosial anak menjadi berkurang. Dalam dunia pendidikan penggunaan *gadget* merupakan sebuah permasalahan yang harus di kaji dengan mendalam karena pemikiran *gadget* hanya di gunakan dalam penyampaian layanan pesan singkat atau bisa di sebut dengan SMS, tontonan audiovisual dan mendengarkan musik, serta permainan.⁵

Gadget merupakan suatu perangkat elektronik atau alat atau dengan fungsi tertentu dalam penggunaannya yang mana dapat mengubah komunikasi antar orang hingga menembus dalam ruang atau waktu.⁶ Saat ini *gadget* tidak hanya sekedar alat berkomunikasi, namun *gadget* kini menjadi sebuah alat untuk menghibur seperti gambar, video, suara serta tulisan.⁷ Berdasarkan hasil dari (BPS) diketahui bahwa mengalami peningkatan, penggunaan *gadget* pada anak sebesar 32% pada tahun 2020 dan meningkat menjadi 36% pada tahun 2023. Salah satu faktor yang melatarbelakangi meningkatnya angka penggunaan *gadget* pada anak adalah semakin berkembangnya teknologi. Seiring berkembangnya teknologi, semakin banyak bermunculan *gadget* dengan sistem layar sentuh yang memudahkan semua orang dalam penggunaan, khususnya bagi usia anak yang masih belum bisa baca.

Tulisan ini penting di lakukan karena terdapat pembaruan, tulisan sebelumnya belum ada yang menjelaskan secara mendalam. Pada penelitian yang dilakukan Jalilah berjudul “Analisis Dampak Penggunaan handphone terhadap Perkembangan Fisik dan Perubahan Perilaku pada Anak Sekolah Dasar” hasil dari penelitian tersebut perintah orang tua sering di abaikan oleh anak, anak menjadi ketergantungan dan candu sehingga berakibat malas dalam beraktivitas, anak kurang beristirahat dan konsentrasi belajar anak menjadi berkurang.⁸ Sedangkan pada penelitian Latifatus Saniyyah menyatakan bahwa hasil dari penelitiannya yang berjudul “Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus” adalah Penelitian tersebut hanya menganalisis

⁵ Pande Made Weda Angga, I Komang Sudarma, and I Kadek Suartama, “E-Komik Pendidikan Untuk Membentuk Karakter Dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia,” *Jurnal Edutech Undiksha* 8, no. 2 (September 30, 2020), <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28920>.

⁶ Adeng Hudaya, “Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin Dan Minat Belajar Peserta Didik,” *Research and Development Journal of Education* 4, no. 2 (December 31, 2018), <https://doi.org/10.30998/rdje.v4i2.3380>.

⁷ Al Nizar and Siti Hajaroh, “Pengaruh Intensitas Penggunaan Game Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa,” *El Midad* 11, no. 2 (December 31, 2019), <https://doi.org/10.20414/elmidad.v11i2.1901>.

⁸ Siti Rahmi Jalilah, “Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Fisik Dan Perubahan Perilaku Pada Anak Sekolah Dasar,” *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 1 (November 23, 2021), <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1716>.

bentuk-bentuk penggunaan *gadget*, dampak penggunaan *gadget* dan perilaku sosial anak di desa Jekulo Kudus.⁹ Hanya di jelaskan hasil dampak positif dan negatifnya belum di jelaskan Upaya mengatasinya, dan informan penelitian tersebut hanya menggunakan 6 orang anak dan di desa, perbedaan tulisan ini dengan penelitian sebelumnya adalah mengetahui bentuk penggunaan *gadget*, dampak positif dan negative serta Upaya mengatasinya, informan menggunakan siswa kelas IV, 5 orang tua, dan 1 guru. Pada penelitian Nita Monita Rini yang berjudul “Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar” hasil penelitian tersebut menjelaskan dampak positif dan negative dan Upaya mengatasinya.¹⁰ Namun belum ada bentuk penggunaan dan durasi penggunaannya, dan penelitian tersebut menggunakan informan 5 anak dan 5 orang tua yang di laksanakan di desa bukan di sekolah jadi tidak ada Upaya guru dalam mengatasinya.

Tulisan ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana bentuk penggunaan *gadget* pada siswa kelas IV di MI Ihyaul Islam I dan dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak pada siswa kelas IV di MI Ihyaul Islam I yang meliputi: bentuk penggunaan *gadget*, dampak positif penggunaan *gadget* dan dampak negatif penggunaan *gadget* serta Upaya guru dan orang tua dalam mengatasinya

Berdasarkan hasil temuan di MI Ihyaul Isam I yang dilakukan oleh peneliti dengan anak kelas IV bahwa terdapat beberapa aplikasi yang di sukai anak adalah aplikasi game online, offline, youtube dan tiktok. permainan di dalam *gadget* lebih menyenangkan di bandingkan bermain dengan temannya. Hal ini tidak lepas dari bermacam fitur yang semakin canggih dapat menyenangkan bagi anak. Dengan bermain *gadget* anak usia tingkat dasar lebih tertarik dibandingkan permainan pada lingkungan sekitarnya. Durasi penggunaan *gadget* pada siswa berbeda-beda, mulai dari 2 jam hingga lebih dari 4 jam dalam waktu seharinya. Pada umumnya anak akan marah dan menangis ketika orang tua mengambil *gadget*nya. Semenjak anak mengenal *gadget*, semakin sulit diingatkan dan tidak peduli ketika diajak berbicara. Berkaitan dengan latar belakang diatas, maka peneliti merumuskan permasalahan untuk peneliti dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas IV di MI Ihyaul Islam.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini akan dilaksanakan di MI Ihyaul Islam I kelas IV. dalam penelitian akan mengetahui bagaimana dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak pada siswa kelas IV di MI Ihyaul Islam I. Peneliti menggunakan metode *kualitatif deskriptif*. Penelitian ini dilakukan

⁹ Latifatus Saniyyah, Deka Setiawan, and Erik Aditia Ismaya, “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Di Desa Jekulo Kudus,” *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 4 (August 7, 2021), <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.1161>.

¹⁰ Nita Monita Rini, Ika Ari Pratiwi, and Muhammad Noor Ahsin, “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar” 7, no. 3 (2021).

dengan observasi langsung di lapangan, kemudian melakukan proses pendataan, pengolahan data, dan analisis data secara mendalam. Subjek penelitian adalah guru, siswa dan orang tua. Jumlah informan yang terlibat dalam penelitian ini berjumlah 1 guru, 10 siswa dan 5 orang tua. Sumber data dari penelitian yakni guru, orang tua dan siswa. Teknik pengumpulan data meliputi: observasi dan wawancara. Lokasi observasi dalam penelitian ini di MI Ihyaul Islam I. Analisis data yang digunakan bersifat induktif, untuk menganalisis data penelitian *kualitatif* dengan 3 tahap yaitu: 1) reduksi data, 2) penyajian data, dan 3) validasi data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Bentuk Penggunaan *Gadget* Pada Siswa Kelas IV di MI Ihyaul Islam I

Di zaman sekarang *gadget* adalah sebuah teknologi salah satunya yang mempunyai peran sangat penting pada era globalisasi kini, tidak lagi menjadi barang asing bagi kalangan masyarakat, karena semua kalangan orang saat ini sudah mempunyai *gadget* adalah suatu benda (barang elektronik ataupun alat) teknologi yang berbentuk kecil namun mempunyai fungsi tertentu, namun sering di kaitkan sebagai suatu benda baru (inovasi).¹¹ Rekomendasi dari American Academy of Pediatric bahwa kurang dari 1 sampai 2 jam per hari pada anak dalam penggunaan *gadget*.¹² Jika penggunaan berlebihan akan berdampak buruk sehingga anak akan terobsesitas.

Kini semua kalangan di masyarakat, baik muda ataupun tua serta dari berbagai golongan masa sekarang sudah mampu mengoperasikan *gadget* dengan mudah. *Gadget* pada masa sekarang lebih cenderung targetnya untuk remaja atau anak usia bawah umur, sekarang mereka lebih akrab dengan *gadget* tersebut karena dapat melihat bermacam kecanggihan atau bermacam kemudahan untuk diperoleh. Sehingga masyarakat merasa sepertinya mereka harus mempunyai *gadget* pribadi dan berdampak ketergantungan pada teknologi yang canggih tersebut

¹¹ Mildayani Suhana, "Influence of Gadget Usage on Children's Social-Emotional Development," in *Proceedings of the International Conference of Early Childhood Education (ICECE 2017)* (International Conference of Early Childhood Education (ICECE 2017), Padang, Indonesia: Atlantis Press, 2018), <https://doi.org/10.2991/icece-17.2018.58>.

¹² Dinda Puput Oktafia, Noor Yunida Triana, and Roro Lintang Suryani, "Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Pada Anak Usia Prasekolah: Literatur Review," *Borneo Nursing Journal (BNJ)* 4, no. 1 (January 21, 2022), <https://doi.org/10.61878/bnj.v4i1.48>.

Tabel 1. Bentuk menggunakan *gadget* pada Siswa Kelas IV di MI Ihyaul Islam I

No	Penggunaan <i>gadget</i>	Aplikasi	Ketertarikan siswa	Durasi bermain
1.	Game Online	Mobile Legends	a. Bisa bermain dalam tim/forum (mabar) b. Bisa bermain dengan orang lain (di kenal atau tidak di kenal)	3 - 5 jam
		Free Fire	c. menemukan teman baru	
		Stumble Guys	d. dapat bermain dengan puluhan orang komunitas aktif dalam satu forum	
		Bus Simulator	e. Dapat memilih bus yang akan di mainkan, terdapat klason yang biasa di sebut telolet, Bisa bermain bareng, menantang dengan kondisi jalannya saat bermain bus tersebut	
2.	Game Offline	Minecraft	a. Asik (seru) b. Tidak perlu menggunakan internet	2 - 4 jam
3.	Menonton	Youtube	a. Menonton kartun b. Menonton mukbang c. Menonton film (yang tayang di tv)	2 - 3 jam
		Tik Tok	a. Menonton aktivitas orang-orang yang lewat di beranda handponenya	3 - 4 jam

Menurut hasil dari penelitian yang di lakukan peneliti yaitu bentuk penggunaan *gadget* terhadap siswa kelas IV di MI Ihyaul Islam I meliputi; bentuk penggunaan *gadget* yang petama pada siswa adalah dalam bentuk game Online. Jadi Game Online adalah permainan digital yang dapat di gunakan dengan perangkat apa saja asal perangkatnya terhubung ke jaringan internet. Zaman sekarang Game online sudah menjadi populer yaitu sesuatu yang luar biasa karena kemajuan teknologi menggunakan jaringan internet.

Surbakti mengungkapkan “game online sebagai suatu bentuk permainan elektronik yang terhubung ke jaringan internet dan dimainkan melalui ponsel pintar, laptop, perangkat komputer, perangkat lainnya, serta dapat dimainkan oleh banyak pengguna di waktu yang sama (multiplayer)”.¹³ Menurut Amanda “game online adalah salah satu jenis permainan yang dapat dihubungkan melalui jaringan internet. Game online tidak ada batasan pada perangkat yang digunakan, bisa dimainkan di komputer, laptop, dan perangkat lainnya, asalkan perangkat tersebut terhubung ke jaringan internet.”¹⁴ Jadi dapat di simpulkan dari uraian di atas bahwa game online adalah sebuah permainan digital internet yang mana pengguna bermain secara tidak langsung

¹³ Surbakti, K. *Pengaruh Game Online Terhadap Remaja*. Jurnal Curere, 1 (1) 2017 <http://dx.doi.org/10.36764/jc.v1i1.20>

¹⁴ Rika Agustina Amanda, “Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja Di Samarinda” 4 (n.d.).

asalkan terhubung ke jaringan internet dan dapat di mainkan oleh anak remaja ataupun tua serta dapat terhubung dalam berbagai perangkat misalkan di handphone, tablet, laptop, komputer

Berdasarkan hasil wawancara yang dilaksanakan di MI Ihyaul Islam I bahwa siswa memiliki aplikasi game online lebih dari satu. siswa lebih senang bermain aplikasi game online sehingga membuat siswa asik dengan sendirinya sampai tidak ingat waktu saat fokus bermain gamenya. Aplikasi game yang diminati oleh siswa adalah aplikasi game online mobile legend, Free Fire, Stumble Guys dan Bus Simulator dengan durasi bermain 3-5 jam dalam sehari. Manfaat pada anak ketika bermain aplikasi game online mereka merasa terhibur selain itu game tersebut mudah untuk mereka dalam menemukan teman baru melalui forum game yang di mainkannya

Bentuk penggunaan *gadget* yang kedua yaitu dalam bentuk game Offline. Game Offline adalah sebuah permainan elektronik tanpa harus terhubung ke jaringan internet dalam perangkatnya. Dari hasil wawancara yang telah dilakukan di MI Ihyaul Islam I pada siswa kelas IV selain game online siswa juga memiliki aplikasi game offline. Yang banyak diminati siswa adalah aplikasi game offline Minecraft dengan durasi bermain 3-4 jam dalam sehari. manfaat yang mereka rasakan Ketika bermain game tersebut menjadi terhibur dikarenakan seru dan tidak perlu mengeluarkan biaya untuk membeli paket internet

Ketiga, penggunaan *gadget* dalam bentuk Youtube. Youtube merupakan media sosial yang masuk kedalam kategori media baru. Aplikasi ini harus terhubung ke jaringan internet namun bisa juga tanpa harus terhubung ke jaringan internet. Terdapat jutaan video tersedia lengkap dan bisa dilihat secara gratis (asalkan sudah terdownload). Mulai dari karya pengguna youtube yang di upload, sampai dengan video-video karya produsen industri musik dunia tersedia diportal youtube ini.

Hasil wawancara yang dilakukan di MI Ihyaul Islam I pada anak kelas IV, siswa mengatakan menggunakan youtube untuk menonton kartun seperti upin ipin, dan kancil, Menonton mukbang seperti orang sedang makan makanan pedas dan makan ice cream. Menonton film seperti film yang sudah tayang di tv dengan durasi bermain 2-3 jam dalam sehari.

Keempat, penggunaan *gadget* bentuk Tiktok. Manfaat anak bermain aplikasi Tiktok dapat memberi kesempatan kepada pengguna untuk menunjukkan bakatnya, selain itu, dapat mengekspresikan diri dengan membuat konten video. Aplikasi ini populer di Indonesia sejak tahun 2017 yang berasal dari China. Bahkan Saat ini semua kalangan orang dewasa atau anak-anak banyak yang berminat dalam menggunakan aplikasi tersebut. Karena bermacam konten yang di sediakan, sehingga pengguna merasa senang dan dapat menghilangkan rasa jenuh, bosan dan stres terdapat dan tiktok berbagai macam filter untuk berfoto kemudian foto tersebut dapat di download dalam galeri ataupun di unggah dalam aplikasi tersebut.

Menurut pendapat Aji “aplikasi tiktok merupakan platform video musik dari jaringan sosial yang diluncurkan pada bulan september 2016. Aplikasi tersebut dapat di gunakan untuk membuat video pendek dengan menggunakan music, sehingga itu aplikasi ini banyak di minati baik orang dewasa ataupun oleh anak-anak.¹⁵

Menurut hasil wawancara pada siswa MI Ihyaul Islam I kelas IV, mereka mengungkapkan bahwa merasa dirinya terhibur karena berbagai video konten yang disediakan dalam aplikasi tiktok, video-video konten yang lewat di beranda handponenya sesuai kemauan selera pada individu anak dan mereka merasa senang dengan adanya tiktok karena, siswa bisa mengekspresikan diri dan mengembangkan bakatnya dengan membuat video konten, atau bersama dengan temannya, siswa juga merasa senang karena aplikasi ini bisa di gunakan untuk berfoto dengan berbagai macam filter lucu dan menarik selayaknya seperti filter pada aplikasi Instagram dengan durasi bermain 3-4 jam dalam sehari.

Teori konstruksi realitas sosial adalah teori yang di gunakan dalam penelitian ini. Dapat di definisikan bahwa Teori konstruksi sosial adalah sebuah pernyataan tentang sudut pandang dan keyakinan yang mencakup kesadaran, yang mana bagaimana menjalin hubungan dengan orang lain. Maka itu adalah hasil dalam mempelajari budaya dan juga masyarakat. Memang dari individu itu sendirilah yang mampu memutuskan dunia media sosial berdasarkan konstruksi keinginannya. Dalam proses sosial, manusia di anggap sebagai pencipta realitas sosialnya. Menurut Berger, dalam konstruksi realitas sosial meliputi tiga tahapan, yaitu eksternalisasi, objektifikasi dan internalisasi.

Tahapan eksternalisasi dalam penelitian ini bisa dilihat dari diri siswa yang telah mampu mengkonstruksi, memahami realitas sosial lingkungannya, seperti orang terdekatnya atau teman dekatnya yang sudah ketergantungan dalam penggunaan *gadget*. Yang mana *gadget* ini menjadi suatu hal yang sangat penting dalam menjalani hidup keseharian. siswa saat ini, merasa *gadget* merupakan bagian yang penting dalam hidupnya sehingga mereka tidak bisa lepas dari *gadget* dan mereka menganggap bisa mendapatkan semuanya dengan menggunakan *gadget*.

Berdasarkan pada hasil peneliti pada uraian di atas telah dijelaskan bahwasanya bermain game online atau offline, youtube dan tiktok merupakan bentuk yang paling banyak di minati dalam penggunaan *gadget*, mereka merasa lebih asik dari pada bermain dengan teman di lingkungan nya atau dalam kesendiriannya. Kemudian pada tahapan objektivasi yaitu anak akan menganggap *gadget* telah menjadi sebuah kebiasaan sehingga dilakukan dengan berulang-ulang serta semua orang menerimanya. Saat ini bermain *gadget* menjadi hal keseringan atau kebiasaan bagi siswa, sehingga *gadget* tidak bisa lepas dari mereka, di karenakan sudah menganggap *gadget* tersebut sebagai teman baik di dunianya. Selanjutnya pada tahapan internalisasi anak akan memberi makna

¹⁵ Aji, W. N. *Aplikasi Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Prosiding Seminar Nasional Pertemuan Ilmiah Bahasa Dan Sastra Indonesia, (2018).

segala hal yang bersifat objektifakan menyerap mereka telah menjadi realitas. Awalnya dari *gadget* tersebut di pergunakan hanya sebagai media belajar dan alat berkomunikasi, dengan pesatnya berkembangnya zaman saat ini, realitas keadaannya akan beda yang mana keadaan itu, mengharuskan anak untuk menggunakan *gadget* dalam aktivitas kesehariannya.

B. Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Siswa kelas IV di MI Ihyaul Islam I

Perilaku sosial menunjukkan kemampuan untuk menjadi pribadi yang bermasyarakat. Sianturi menjelaskan juga dalam Hal yang sama bahwa “perilaku sosial adalah interaksi antar individu dalam membentuk hubungan dapat saling berkaitan, dan perilaku sosial antar individu mempengaruhi sebagai faktor yang paling dominan adalah faktor budaya dan lingkungan dimana individu tersebut berada, dan juga memberikan dampak terhadap pola kebiasaannya yang mana dapat menjadi suatu ciri khas perilaku siswa tersebut.¹⁶

Table 2. Dampak *Gadget* terhadap perilaku sosial siswa kelas IV di MI Ihyaul Islam I

No	Dampak Negatif	Dampak Positif
1.	Siswa yang kurang aktif dalam bersosialisasi	Siswa lebih mudah berkomunikasi
2.	Ketidaktahuan siswa terhadap lingkungan sekitarnya	Dapat menghibur siswa
3.	Kurangnya pada sikap ramah siswa	Dapat meningkatkan pengetahuan (kecerdasan) siswa
4.	Kurangnya siswa dalam waktu bermain bersama teman-temannya	Dapat meningkatkan kenyamanan siswa dalam belajar
5.	Anak menjadi malas beraktivitas	Wawasannya menjadi luas
6.	Emosi mentalnya terganggu	
7.	Lambat dalam memahami pelajaran	
8.	Banyak konten negatif	

Berdasarkan hasil yang telah di lakukan oleh peneliti tentang dampak negatif perilaku sosial siswa dalam penggunaan *gadget* pada siswa kelas IV di MI Ihyaul Islam I yaitu menyatakan adanya perubahan terhadap perilaku sosial siswa, dapat dilihat melalui: (1) Siswa yang kurang aktif dalam bersosialisasi secara fisik, (2) Ketidaktahuan siswa terhadap lingkungan sekitarnya, (3) Kurangnya pada sikap ramah siswa, (4) Kurangnya siswa dalam waktu bermain bersama teman-temannya, (5) Anak menjadi malas beraktivitas, (6) Lambat dalam memahami Pelajaran (7) Banyak konten

¹⁶ Yohana R. U. Sianturi, “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Kewarganegaraan* 5, no. 1 (June 4, 2021), <https://doi.org/10.31316/jk.v5i1.1430>.

negative sehingga Emosi mentalnya terganggu. Sedangkan dampak positif perilaku sosial siswa dalam menggunakan *gadget* pada siswa kelas IV di MI Ihyaul Islam I yaitu dapat berdampak bagi perilaku sosialnya, yaitu: (1) Siswa lebih mudah berkomunikasi; (2) Dapat menghibur siswa; (3) Dapat meningkatkan pengetahuan (kecerdasan) siswa; (4) Dapat meningkatkan kenyamanan siswa dalam belajar; (5) Menjadikan wawasannya lebih luas.

Oleh karena itu, dalam hal ini orang tua mempunyai peran sangat penting, memang sudah menjadi kewajiban orang tua mengajari dan memberikan arahan kepada sang anak untuk suatu hal yang mampu mengembangkan serta membangun ilmu pengetahuan serta berkarakter yaitu dapat mengontrol atau memperhatikan factor yang memberikan dampak negatif terhadap perilaku sosialnya. Sedangkan guru sebagai pendidik di sekolah juga mempunyai peran yang penting yaitu dengan menuntun serta membimbing dan mengarahkan terhadap suatu konsep pemahaman terhadap siswa sekolah tingkat dasar.

Gadget pada usia kanak-kanak akan menjadikan ketergantungan, Dimana kondisi anak akan memainkan *gadget* dengan keterusan sampai lebih dari dua jam. Bahkan mereka akan memprotes apabila tidak di berikan *gadget* dan dalam waktu sehari anak tidak bisa melewatkan tanpa *gadget*. Namun banyak di temukan pada anak yang menggunakan *gadget* saat ini berdampak negatif, karena orang tua membiarkan sang anak bermain menggunakan *gadget* dengan membiarkan tidak ada pengawasan atau aturan. Penggunaan *gadget* pada anak merupakan milik orang tua, namun terdapat beberapa orang tuanya sudah memberikan fasilitas *gadget* pribadi kepada mereka. *Gadget* yang di berikan oleh orang tua pada saat anaknya meminta untuk memainkannya, untuk durasi bermainnya rata-rata lebih dari durasi maksimal anak yaitu dua jam. Lebih baik mencegah dari pada memberikan dampak negatif lainnya. Jika anak menggunakan *gadget* terlalu lama, orang tua harus memberikan arahan dan nasihat agar mereka lambat laun mengerti dampak buruk dalam menggunakan *gadget* ketika di gunakan secara berlebihan.

C. Upaya Mencegah Dampak Negatif dalam menggunakan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas IV di MI Ihyaul Islam I

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan orang tua siswa, bahwa orang tua tidak mengontrol anak ketika sedang bermain *gadget*, ketika anak di luar kegiatan sekolah (di rumah) anak bermain dengn temanya membawa *gadget*, sehingga di luar pengawasan orang tua, orang tua tidak memberikanjam bermain atau batas waktu bermain *gadget* dan orang tua tidak memberi pemahaman atau arahan kepada anak. Sedangkan guru jarang menanyakan kegiatan siswa di rumah, termasuk jam tidur siswa, serta memberikan nasihat mengenai penggunaan *gadget*.

Tabel 3. Upaya Mencegah Dampak Negatif dalam menggunakan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas IV di MI Ihyaul Islam I

N0	Upaya Orang Tua	Upaya Guru
1.	Untuk mengurangi durasi anak dalam menggunakan <i>gadget</i> berlebihan, orang tua harus melakukan pembiasaan-pembiasaan bagi anak	Memberikan pengaturan yaitu dengan melarang untuk membawa <i>gadget</i> ke sekolah pada anak, kecuali pada saat ujian, itu pun hanya di gunakan saat ujian, di luar itu di kumpulkan kepada guru masing-masing
2.	memberi nasihat, arahan, dan pengertian mengenai dampak buruk bagi anak jika menggunakan <i>gadget</i> terlalu lama	Membimbing, mengarahkan dan menuntun anak pada suatu pemahaman <i>gadget</i>
3.	Memberikan jam bermain dan Batasan waktu bermain <i>gadget</i>	
4.	didepan anak, orang tua tidak menggunakan <i>gadget</i> jika tidak penting	
5.	harus berani tegas kepada anak dan selektif dalam membatasi	
6.	setiap yang dimainkan anak yang berupa aplikasi tidak penting, atau aplikasi yang membuat mereka kecandua, maka orang tua harus mengontrolnya atau menguninstall	

Upaya untuk mencegah dari dampak negatif dalam menggunakan *gadget* terhadap perilaku sosial siswa kelas IV di MI Ihyaul Islam I:

- a. Orang tua perlu memberikan pemahaman, Untuk mengurangi durasi anak dalam menggunakan *gadget* berlebihan, orang tua harus melakukan pembiasaan-pembiasaan bagi anak.
- b. Orang tua memberikan memberi nasihat, arahan, dan pengertian mengenai dampak buruk bagi anak jika menggunakan *gadget* terlalu lama. Salah satunya yang harus di lakukan orang oleh orang tua adalah bermain Bersama mereka. Dengan itu, mereka akan beralih keinginannya sehingga tidak menggunakan *gadget* terus menerus. Dan juga upaya yang dapat di lakukan orang tua dengan berisiatif mengarahkan anak untuk berinteraksi di lingkungan sekitarnya seperti bermain dengan teman sebayanya atau tetangga agar mereka melakukan kegiatan yang lain sehingga tidak hanya bermain *gadget*.

- c. Orang tua Memberikan jam bermain dan Batasan waktu bermain *gadget* misalkan jangka waktu bermain anak hanya boleh menggunakan *gadget* 15-20 menit dalam sehari atau boleh bermain *gadget* di hari libur sekolah saja dan itu pun juga harus dalam kontrolan atau pengawasan dari orang tuanya.
- d. Orang tua jika didepan anak, tidak menggunakan *gadget* jika tidak penting, karena orang tua mempunyai peran menjadi seorang teladan yang dapat di contoh oleh sang anak.
- e. Sebagai orang tua harus berani tegas kepada anak dan selektif dalam membatasi menetapkan aturan penggunaan *gadget* yang berlebihan kepada anak agar tidak memberikan dampak yang buruk.
- f. Selain itu upaya yang dapat di lakukan orang tua adalah setiap yang dimainkan anak yang berupa aplikasi tidak penting, atau aplikasi yang membuat mereka kecanduan, maka orang tua harus mengontrolnya atau menguninstall. Mengontrol setiap aplikasi yang dimainkan oleh anak, dan salah satunya orang tua juga harus mengajak anak berinteraksi, seperti bercerita, bermain bersama, bertanya jawab, dengan hal tersebut imajinasi dan kreativitas anak akan berkembang yang dapat membantu untuk mencegah anak yang ketergantungan dalam memakai *gadget* adalah pihak keluarga dan sekolah. Dari keluarga yang dapat mencegah penggunaan *gadget* adalah sosok ayah dan ibu. Ayah adalah sosok yang mempunyai watak tegas dan disiplin. Namun pihak sekolah juga dapat membantu yaitu dengan memberi pemahaman, membimbing dan memberikan larangan memberikan pengaturan dengan melarang untuk membawa *gadget* ke sekolah pada anak, kecuali pada saat ujian, itu pun hanya di gunakan saat ujian, di luar itu di kumpulkan kepada guru masing-masing, karena penggunaan *gadget* di sekolah tingkat dasar akan mengganggu kegiatan belajar dan kesehatan serta hubungan sosial anak.

KESIMPULAN

Dengan hadirnya *gadget* perilaku siswa menjadi berubah, ketika anak sedang berkerumun, bergerombol hanya membicarakan suatu hal, mereka lebih asik dengan memilih *gadgetnya* yang di gunakan dari pada dengan orang yang ada di sekitarnya. Ketika bermain anak tidak mengenal waktu sampai larut malam hingga bangun Kesiangan dan akhirnya telat mengikuti kegiatan rutin di sekolah. Ketika kegiatan rutin akhir di sekolah seperti solat dzuhur berjamaah, terdapat siswa yang diam-diam tanpa izin pulang terlebih dahulu, Ketika di beri hukuman keesokan harinya, siswa beralasan ingin segera bermain handphone. Ketika siswa tidak sengaja bertemu dengan guru di luar kegiatan sekolah asik sambil memainkan *gadgetnya* mereka hanya focus terhadap *gadgetnya* tanpa menghiraukan orang sekitarnya. Penggunaan *gadget* pada siswa kelas IV di MI Ihyaul Islam I Game Online yaitu Mobile Legends, free fire, Stumble Guys dan Bus Simulator dengan durasi 3-5 jam

dalam sehari, game offline Minecraft dengan durasi 3-4 jam dalam sehari, menonton youtube dengan durasi 2-3 jam dalam sehari dan menonton tiktok dengan durasi 3-4 jam dalam sehari.

Dengan penggunaan *gadget* yang berlebihan akan berdampak negatif pada perkembangan sosialnya, seperti anak kurang aktif dalam bersosialisasi, Ketidaktahuan terhadap lingkungan sekitarnya, kurangnya sikap ramah siswa, kurangnya dalam waktu bermain bersama temannya, anak menjadi malas beraktivitas, lambat dalam memahami pelajaran, banyak konten negative sehingga emosi mentalnya terganggu. Sedangkan dampak positif dalam menggunakan *gadget* pada perkembangan sosialnya, yaitu siswa lebih mudah berkomunikasi, menghibur anak, meningkatkan pengetahuan (kecerdasan), kenyamanan dalam belajar dan Wawasannya menjadi luas. Upaya dalam mencegah ketergantungan anak dalam menggunakan *gadget* adalah orang tua harus melakukan pembiasaan-pembiasaan, orang tua memberi nasihat, arahan, dan pengertian mengenai dampak buruk bagi anak jika menggunakan *gadget* terlalu lama, orang tua memberi jam atau Batasan waktu dalam menggunakan *gadget*, orang tua tidak bermain *gadget* di hadapan anaknya, orang tua harus tegas dan disiplin, orang tua harus mengontrol konten atau aplikasi yang di gunakan anak , dari pihak guru membantu dengan membimbing, memberi pemahaman, dan memberikan pengaturan yaitu dengan melarang untuk membawa *gadget* ke sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanda, Rika Agustina. "Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja Di Samarinda" 4 (n.d.).
- Angga, Pande Made Weda, I Komang Sudarma, and I Kadek Suartama. "E-Komik Pendidikan Untuk Membentuk Karakter Dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia." *Jurnal Edutech Undiksha* 8, no. 2 (September 30, 2020). <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28920>.
- Azizul, Azizul, Widya Yuliatin Riski, Devi Indah Fitriyani, and Ira Nofita Sari. "Pengembangan Bahan Ajar Komik Digital Pada Materi Gerak." *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 11, no. 2 (November 23, 2020). <https://doi.org/10.31932/ve.v11i2.829>.
- Dewi, Eva. "Potret Pendidikan Di Era Globalisasi Teknosentrisme Dan Proses Dehumanisasi." *Sukma: Jurnal Pendidikan* 3, no. 1 (June 6, 2019). <https://doi.org/10.32533/03105.2019>.
- Hudaya, Adeng. "Pengaruh *Gadget* Terhadap Sikap Disiplin Dan Minat Belajar Peserta Didik." *Research and Development Journal of Education* 4, no. 2 (December 31, 2018). <https://doi.org/10.30998/rdje.v4i2.3380>.
- Jalilah, Siti Rahmi. "Analisis Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Fisik Dan Perubahan Perilaku Pada Anak Sekolah Dasar." *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 1 (November 23, 2021). <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1716>.
- Lestari, Sudarsri. "Peran Teknologi Dalam Pendidikan Di Era Globalisasi." *EDURELIGIA; Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 2 (August 10, 2018). <https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459>.
- Mildayani Suhana, "Influence of *Gadget Usage on Children's Social-Emotional Development*," in Proceedings of the International Conference of Early Childhood Education (ICECE 2017)

- (International Conference of Early Childhood Education (ICECE 2017), Padang, Indonesia: Atlantis Press, 2018), <https://doi.org/10.2991/icece-17.2018.58>.
- Nizar, Al, and Siti Hajaroh. "Pengaruh Intensitas Penggunaan Game *Gadget* Terhadap Minat Belajar Siswa." *El Midad* 11, no. 2 (December 31, 2019). <https://doi.org/10.20414/elmidad.v11i2.1901>.
- Oktafia, Dinda Puput, Noor Yunida Triana, and Roro Lintang Suryani. "Durasi Penggunaan *Gadget* Terhadap Personal Sosial Pada Anak Usia Prasekolah: Literatur Review." *Borneo Nursing Journal (BNJ)* 4, no. 1 (January 21, 2022). <https://doi.org/10.61878/bnj.v4i1.48>.
- Parsania, Pankaj S, Nischal M Chavda, and Krunal C Kamani. "Information And Communication Technology & Its Impact In Improving The Teaching And Learning Of English Language," n.d.
- Rini, Nita Monita, Ika Ari Pratiwi, and Muhammad Noor Ahsin. "Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar" 7, no. 3 (2021).
- Saniyyah, Latifatus, Deka Setiawan, and Erik Aditia Ismaya. "Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Anak Di Desa Jekulo Kudus." *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 4 (August 7, 2021). <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.1161>.
- Surbakti, K. *Pengaruh Game Online Terhadap Remaja*. Jurnal Curere, 1(1) 2017 <http://dx.doi.org/10.36764/jc.v1i1.20>
- Sianturi, Yohana R. U. "Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Kewarganegaraan* 5, no. 1 (June 4, 2021). <https://doi.org/10.31316/jk.v5i1.1430>.
- Suhana, Mildayani. "Influence of *Gadget* Usage on Children's Social-Emotional Development." In *Proceedings of the International Conference of Early Childhood Education (ICECE 2017)*. Padang, Indonesia: Atlantis Press, 2018. <https://doi.org/10.2991/icece-17.2018.58>.