

DAMPAK GADGET TERHADAP PERUBAHAN PERILAKU SOSIAL SISWA DI SDIT MADANI ISLAMIC SCHOOL PAYAKUMBUH

Nelfi Yanti,¹ Silvianetri²

^{1,2} Pasca Sarjana Bimbingan Konseling Pendidikan Islam,
Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar, Indonesia
nelvichaniago7@gmail.com,¹ silvianetri@iainbatusangkar.ac.id²

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 02-07-2022
Disetujui: 30-10 -2022

Kata Kunci:

Dampak gadget,
Prilaku sosial siswa,
Perubahan prilaku.

Keywords:

The impact of gadgets,
Social behavior of students,
Changes in behavior.

ABSTRAK

Abstrak: Penggunaan gadget berdampak bagi perubahan perilaku sosial anak. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan dampak penggunaan gadget pada perilaku sosial di SDIT Madani Islamic School Payakumbuh. Metode penelitian menggunakan metode kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data dengan cara observasi dan wawancara. Sumber data primer yaitu 15 orang siswa kelas 4-6 yang diambil acak 5 orang per tingkat kelas, walikelas dan orangtua. Dalam menganalisis data menggunakan beberapa tahapan diantaranya : a) reduksi data yang digunakan untuk merangkum, memilih hal-hal yang penting selama penelitian, b) penyajian data untuk menyajikan data dari tahap pertama dalam bentuk teks naratif, c) kesimpulan untuk menggambarkan inti dari keseluruhan penelitian yang sudah dilakukan dalam bentuk pernyataan kalimat. Hasil penelitian menyimpulkan dampak gadget pada perubahan perilaku diantaranya 1) timbulnya sifat individualisme, 2) anak cenderung lebih emosional, 3) susah bergaul, 4) obesitas. Dari hasil penelitian disimpulkan gadget mengakibatkan perubahan perilaku sosial pada anak. Saran dalam penelitian ini yaitu peran orangtua, guru dan lingkungan sangat penting sekali dalam mengembangkan kemampuan perkembangan sosial anak.

Abstract: The use of gadgets has an impact on changing children's social behavior. This study aims to describe the impact of using gadgets on social behavior at SDIT Madani Islamic School Payakumbuh. The research method uses descriptive qualitative methods. Data collection techniques are by observation and interview. Primary data sources are 15 class students 4-6 taken randomly 5 people per grade level, homeroom teacher and parents. In analyzing the data using several stages including: a) data reduction used to summarize, choose things that are important during the study, b) data presentation to present data from the first stage in the form of narrative text, c) conclusions to describe the essence of the entire research which has been done in the form of a sentence statement. The results of the study concluded the impact of gadgets on behavioral changes including 1) the emergence of individualism, 2) children tend to be more emotional, 3) difficult to get along with, 4) obesity. From the results of the study it was concluded that gadgets result in changes in social behavior in children. Suggestions in this study are that the role of parents, teachers and the environment is very important in developing children's social development abilities.

A. LATAR BELAKANG

Anak merupakan amanah yang dimiliki orangtua, baik buruknya seorang anak sangat tergantung pada pendidikan yang didapat dari lingkungan keluarga dan lingkungan sekitarnya. Pandemi banyak berpengaruh terhadap perkembangan anak usia sekolah dasar. Pembelajaran yang tadinya dilakukan secara tatap muka berubah pada ruang-ruang virtual, hal ini tentu saja membawa teknologi digital masuk pada ruang-ruang keluarga. Media digital terutama gadget tidak hanya digunakan oleh orang dewasa tapi juga anak-anak usia SD.¹ Media social

merupakan alat komunikasi yang digunakan di zaman sekarang hampir oleh semua lapisan masyarakat, penggunaan tanpa control pada anak-anak akan mengakibatkan kecanduan serta berpengaruh pada psikologi anak².

Anak usia 6-12th seharusnya mengisi waktu mereka dengan kegiatan-kegiatan yang mendorong berkembangnya perkembangan otak dan perkembangan sosialnya seperti bermain dengan teman-teman sebaya, mengolah fisik dengan permainan-permainan yang memungkinkan

¹ Jenny Gabriela, B. M. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Prilaku Anak Remaja Masa Kini. Jurnal Excelsis Deo : Vol 5.

² Silvianetri. (2021). Impact of Social Media Use on Community Psychology and Its Implications in Counseling. ALFUAD JOURNAL, 5 (1).

mereka belajar sambil bermain³. Pembelajaran daring yang mengharuskan anak menggunakan *gadget* pada anak, dilain pihak orangtua tidak menyadari dampak negatif yang akan mempengaruhi anak saat diberikan secara bebas tanpa diberikan kontrol⁴. Orangtuaupun mengaku selain lebih dekat dengan anak selama pembelajaran daring tapi anak mendapat hukuman psikologis dan fisik yang akhirnya untuk menghindari itu salah satunya adalah dengan memberikan *gadget*⁵

Permainan-permainan elektronik menarik yang ditawarkan *gadget* seperti game-game menarik, tontonan di youtube, pilihan-pilihan video singkat di aplikasi tiktok, seakan mengalihkan dunia anak dan menghipnotis mereka. Anak tidak memperdulikan lingkungan sekitarnya bahkan saat dipanggilpun tidak mendengar karena terlalu asyik dengan *gadget*. *Gadget* membuat anak abai dengan lingkungan sosialnya, anak lebih memilih berdiam berjam-jam dari pada harus bermain di luar bersama-sama teman-temannya. Peran orangtua sangat diperlukan untuk memberikan kontrol pada anak saat mereka memegang *gadget*.

Perilaku sosial anak di usia SD sangat dipengaruhi oleh lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat. Hasil observasi yang dilakukan pada siswa-siswa SDIT Madani Islamic School Payakumbuh diperoleh hasil *gadget* sangat berdampak pada perkembangan sosial ini dapat dilihat dari perilaku siswa saat berinteraksi di lingkungan sekolah maupun di lingkungan rumah. Berkurangnya interaksi dengan teman-teman sebaya, bermain dan berkomunikasi menimbulkan perilaku egois, mau menang sendiri dan tidak mau mendengarkan orang lain.

Penelitian sebelumnya yang meneliti "Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar"⁶. disimpulkan penggunaan *gadget* pada usia sekolah dasar berdampak pada perkembangan sosialnya antara lain: lupa dengan lingkungan sosialnya, kurangnya waktu bermain dnegan teman sebaya, sangat diperlukan peran orangtua untuk mengontrol dan mengarahkan anak saat bermain *gadget*. Selain itu disebutkan dalam penelitian ini peran guru juga

sangat penting untuk memberikan pemahaman pada anak betapa berbahayanya dampak *gadget* jika tidak digunakan secara bijak.

Penelitian⁷ yang berjudul "Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perubahan Prilaku Siswa" disimpulkan dampak penggunaan *gadget* dibagi menjadi : 1) segi pendidikan, dengan bermain *gadget* siswa jadi malas untuk berpikir karena *gadget* menyediakan fasilitas-fasilitas untuk mengakses informasi secara cepat, siswa akhirnya ketergantungan dan tidak mau bersusah payah membaca karena semua sudah tersedia di google, 2) segi kesehatan, menggunakan jari jemari dalam waktu yang lama dapat mencederai otot dan syaraf tangan, pencahayaan dari *gadget* akan mengakibatkan mata perih, 3) segi sosial, anak yang bersentuhan dengan *gadget* akan cenderung asyik dnegan dunianya sendiri dan tidak memperhatikan lingkungan sekitar dan kurang mampu mengontrol diri akibat kurang bersosialisasi. 4) segi ekonomi, ketergantungan pada *gadget* akan berdampak juga pada ekonomi karena kebutuhan untuk membeli paket internet sehingga pengeluaran orangtua akan bertambah untuk membeli kuota.

Pada penelitian⁸ menyimpulkan dampak *gadget* terhadap perubahan prilaku diantaranya : 1) waktu terbuang sia-sia, anak akan lupa waktu disaat ketika beraktivitas dengan *gadget*nya, waktu yang seharusnya digunakan untuk hal-hal positif terbuang percuma, 2) perkembangan otak, penggunaan *gadget* dalam waktu yang lama akan mengganggu perkembangan otak, hal ini dapat mengakibatkan hambatan dalam kemampuan berbicara serta menghambat kemampuan dalam mengekspresikan pikiran, 3) banyak peneitinya aplikasi-aplikasi dan fitur-fitur yang tidak pantas dikonsumsi anak-anak akan mempengaruhi pola mereka dalam bersikap dan berprilaku, 4) mengganggu kesehatan, durasi penggunaan *gadget* dalam waktu lama akan merusak mata dan mengurangi minat baca karena terbiasa dengan objek bergambar dan bergerak, 5) menghilangkan ketertarikan dan keinginan anak-anak dalam melakukan aktivitas fisik bersama teman-teman sebayanya sehingga anak-anak lebih suka menyendiri dan bersifat individualis.

³ Yummi Ariston, F. (2018). *Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar*.

⁴ Sulistyorini, Z. B. (2021). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Siswa*. *Jurnal Exponential*.

⁵ Wahidah Fitriani. (2020) *Tingkat Stres Pengasuhan pada ibu WFH dalam Masa Pencegahan Covid 19*. *Intitut Islam Negri Batusangkar*

⁶ Yummi Ariston, F. (2018). *Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar*.

⁷ Sulistyorini, Z. B. (2021). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Siswa*. *Jurnal Exponential*.

⁸ Jenny Gabriela, B. M. (2021). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Prilaku Anak Remaja Masa Kini*. *Jurnal Excelsis Deo : Vol 5*.

Berdasarkan uraian diatas penelitian yang dilakukan di SDIT Madani Islamic School Payakumbuh akan membahas tentang “ Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Perubahan Prilaku Sosial Siswa. Tujuannya adalah untuk mengetahui sejauh mana perubahan prilaku sosial siswa yang diakibatkan oleh *gadget*.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif , melalui penelitian ini peneliti akan menggambarkan keadaan yang diamati di lapangan dengan transparan dan secara mendalam. Penelitian ini menggambarkan secara jelas fakta-fakta yang terjadi di SDIT Madani Islamic School terkait perubahan prilaku sosial yang diakibatkan penggunaan gadget pada siswa seja pembelajaran daring.

Penelitian ini dilakukan di SDIT Madani Kota Payakumbuh, objek penelitian adalah siswa kls 4,5 dan 6 sebanyak 15 orang yang diambil 5 orang pertingkat kls. Sumber data menggunakan sumber data primer dan sumber data skunder. Sumber data primer yaitu 15 orang siswa, wali kelas dan orangtua sedangkan sumber data skunder diperoleh dari dokumentasi, pencatatan dan data pendukung lainnya. Teknik pengumpulan data yaitu : 1) observasi, penelitian melalui observasi prilaku siswa di kelas, 2) wawancara, yang dilakukan pada walikelas dan orangtua.

Dalam pelaksanaan penelitian dilakukan beberapa prosedur diantaranya : 1) menentukan siswa yang akan diobservasi yang ditentukan oleh walikelas, 2) melakukan observasi ke kelas, 3) wawancara yang dilakukan pada anak, walikelas dan orangtua. Dalam menganalisis data menggunakan beberapa tahapan diantaranya : 1) reduksi data yang digunakan untuk merangkum, memilih hal-hal yang penting selama penelitian, 2) penyajian data untuk menyajikan data dari tahap pertama dalam bentuk teks naratif, 3) kesimpulan untuk menggambarkan inti dari keseluruhan penelitian yang sudah dilakukan dalam bentuk pernyataan kalimat.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam kamus memiliki makna keberfungsian secara tertentu dari suatu elektronik dikatakan sebagai *Gadget*. Diperkuat oleh teorinya Banham bahwa *Gadget* sebagai perangkat yang memiliki kemampuan yang super, mampu menjangkau dunia dengan biaya sedikit dan perangkat elektronik dengan

karakter yang unik dan diminati⁹. Hingga kini, beberapa macam *gadget* adalah tablet, laptop dan PlayStation. Selain itu smartphone merupakan juga bagian dari *gadget* yang paling diminati oleh masyarakat. Dengan adanya gadget ini segala kebutuhan terpenuhi dengan mudah dan simple.

Dalam penggunaannya, *gadget* bisa digunakan oleh siapapun tanpa ada batasan usia, status ekonomi, dan status sosial sehingga menyebabkan adanya suatu ketergantungan si pemilik kepada gadget tersebut. Kemanfaatan *gadget* bisa dirasakan dan sebagai bahan kemudahan dari berbagai segi positif. Semisal pada usia remaja dan dewasa *gadget* memiliki kemampuan dan kemanfaatan dalam hal komunikasi, belajar, untuk mendapatkan suatu informasi, menonton video, game dan lain sebagainya. Biasanya *gadget* digunakan sebagai pembelajaran, game game, menonton video pada kemanfaatan *gadget* bagi seorang siswa.

Bagi orang dewasa dibutuhkan waktu 1 hingga 4 jam dalam berinteraksi dengan gadget untuk berbagai keperluan dan dalam sehari memakai berkali-kali *gadget* tersebut.¹⁰ Sedangkan pada anak-anak, penggunaan gadget sangat terbatas dikarenakan waktu yang dimanfaatkan oleh anak juga terbatas. Seiring pemanfaatan *gadget* bagi manusia menimbulkan dan memberikan dampak bagi manusia tersebut adalah kecanduan. Faktor yang menyebabkan kecanduan adalah dengan semakin mudah, seluruh kebutuhan tercukupi, memberikan kenikmatan, dan mampu membuat bahagia pada manusia tersebut yang bersumber dari *gadget*.

Selain ada dampak positif, dengan adanya *gadget* ini memiliki dampak yang negatif pula. Beberapa dampak negatif dengan adanya pemakaian gadget¹¹ yaitu :

- a. Dengan memakai *gadget* akan berdampak pada kesehatan yang terganggu. Beberapa dampak dari aspek kesehatan yaitu efek radiasi dari kecanggihan teknologi gadget ini. Dampak yang nyata yaitu terjangkitnya penyakit kanker bagi manusia yang terlalu lama terkena radiasi dari *gadget*.
- b. Perkembangan anak menjadi terhambat dan terganggu. Dengan adanya *gadget* ini

⁹ Fonna, N. (2019). *Pengembangan Revolusi Industri 4.0 dalam Berbagai Bidang*. Guepedia. Use the "Insert Citation" button to add citations to this document.

¹⁰ Nasiliya, S. (2021). Hubungan Pemberian Waktu Bermain Gadget Terhadap Sikap. *UIN Fatmawati Sukarno*.

¹¹ Chusna, P. A. (2017). *Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak*. *Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 3150330.

mengganggu perkembangan anak yang seharusnya memfokuskan diri pada proses pembelajaran di sekolah terganggu karena *gadget* ini mengungguli apapun yang dibutuhkan oleh anak semisal permainan dalam bentuk dalam bentuk game, video yang bisa ditonton dengan mudah dan beberapa kecanggihan lainnya.

- c. Bagi anak rawan terhadap kriminalitas. Dengan *gadget* ini seseorang bisa mempelajari dengan mudah celah-celah dalam berbuat kriminalitas, mencari info kriminalitas bahkan dari faktor dampak kecanduan tersebut.

Akhlik, moral dan perilaku anak dapat berdampak negatif dari efek *gadget* tersebut. Anak akan berpikir semakin dangkal dari pembelajaran lembaga sekolah. Karena anak dapat dengan mudah dan cepat mengakses keilmuan Dan apapun tentang informasi dari gadget tersebut.

Jauhkan anak-anak dari perangkat pada saat ini adalah hal yang sangat mustahil dan sulit. Masalahnya, orang tua tidak bisa lepas dari *gadget* ini. Pekerjaan ada hubungannya dengan *gadget*, menghubungi kerabat dengan *gadget*, melakukan banyak transaksi dengan *gadget*. Di sisi lain, anak-anak tentu saja dekat dengan kita. Jadi, menjauhkan anak dari perangkat adalah tugas yang membutuhkan energi dan tingkat kesulitan yang cukup tinggi. Perilaku anak saat menggunakan peralatan memiliki dampak positif dan negatif. Efek positif penggunaan *gadget* antara lain memudahkan anak untuk melatih kreativitas dan kecerdasannya, misalnya: Aplikasi menggambar, membaca dan menulis menyenangkan karena merupakan perlengkapan gambar. Anak-anak tidak lagi membutuhkan tenaga dan waktu untuk belajar membaca dan menulis di buku kertas. Penggunaan gawai dalam jangka panjang merupakan kebiasaan buruk dan berdampak pada kesehatan anak, termasuk gaya hidup sedentary dan makan makanan cepat saji, menempatkan anak pada risiko buta huruf, obesitas. obesitas dan depresi.

Efek negatif lain dari penggunaan peralatan atau *gadget* adalah menghambat pertumbuhan dan perkembangan anak-anak ini¹². Anak-anak ini meniru adegan dari kartun yang mereka tonton, kurang berinteraksi dengan orang lain karena mereka lebih suka

berinteraksi dengan anak-anak yang tidak suka menggunakan perangkat, dan menjadi kecanduan game dan tidak ingin melakukan sesuatu yang lain. Masalah tersebut tentunya harus disikapi oleh orang tua dengan memberikan pengawasan dan bimbingan agar anak-anaknya tidak kecanduan gawai dan menghindari interaksi sosial. Anak-anak melewati masa keemasannya pada usia dini ketika mereka mulai peka terhadap berbagai rangsangan. "masa kematangan fungsi fisik dan psikis, kesiapan untuk merespon rangsangan kognitif, agama, sosial emosional, motorik, linguistik, dan moral adalah masa peka."

Dari hasil observasi di kelas dan wawancara yang dilakukan kepada anak, orang tua dan walikelas di SDIT Madani Islamic School Payakumbuh yang membahas penelitian yaitu bagaimana dampak *gadget* terhadap perubahan perilaku sosial siswa. Berdasarkan hasil penelitian terdapat beberapa temuan bahwa dampak *gadget* terhadap perubahan perilaku sosial siswa di SSIT Madani dapat ditinjau dari beberapa hal diantaranya : 1) timbulnya sifat individualisme, 2) anak cenderung lebih emosional, 3) susah bergaul, 4) obesitas (yang mengakibatkan tidak percaya diri).

Bersosialisasi merupakan proses penyesuaian diri anak terhadap kehidupan sosialnya, bagaimana anak hidup dalam kelompok sosialnya dan perkembangan social harus dikembangkan dengan cara mereka bersosialisasi dengan teman sepermainannya dan lingkungannya¹³. Penggunaan *gadget* secara berlebihan berdampak besar pada perilaku keseharian anak, anak menjadi ketergantungan yang mengakibatkan anak lebih sering bermain dengan *gadget* dari pada belajar berinteraksi dengan lingkungan bermain dan mendapatkan hal-hal baru. Tingkah laku sosial anak dipengaruhi oleh lingkungan terdekat yaitu lingkungan keluarga, selanjutnya baru dipengaruhi oleh lingkungan sekolah dan lingkungan bermain atau masyarakat¹⁴.

Dari hasil wawancara dengan orangtua rata-rata anak menggunakan gadget 3-5jam dalam sehari, durasi mereka bermain gadget adalah sepuluh sekolah antara rentang waktu pukul 17.00 sampai menjelang tidur. Dari wawancara yang dilakukan 8 anak tidur larut malam dan mengakibatkan susah dibangunkan di pagi hari dan mengakibatkan terlambat masuk

¹² Yulsyofriend, Y. A. (2019). *Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 67-80.

¹³ Supriadi, D. Y. (2017). *Hubungan Kecerdasan Emosional dengan Perkembangan Sosial pada Remaja di SMP Wahid Hasyim, Malang*. Nursing News: Jurnal Ilmiah Keperawatan.

¹⁴ Yummi Ariston, F. (2018). *Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar*

sekolah. Observasi yang dilakukan di kelas, 3 dari 15 sering tertidur di kelas karena mengantuk. Hampir semua anak pada akhir pekan Sabtu dan Minggu full menggunakan *gadget* tanpa control orangtua. Dari wawancara yang dilakukan anak tidak mau berinteraksi dengan lingkungan bermain dan hanya berdiam diri di kamar, mereka lebih memilih bermain game dengan teman-teman onlinenya dari pada harus berpanas-panasan di lapangan dengan teman sebayanya untuk bermain sepeda atau layangan dan permainan yang melibatkan fisik.

Ketika anak berperilaku agresif banyak faktor yang mempengaruhi diantaranya faktor internal dan eksternal, faktor internal yaitu secara biologis dan psikologis anak itu sendiri sedangkan faktor eksternal dari pengaruh lingkungan anak itu sendiri¹⁵. Salah satu produk dari kecanggihan media adalah game online hal ini berperan penting menimbulkan sifat agresif pada anak karena game online banyak menampilkan kekerasan yang secara tidak langsung akan masuk ke alam bawah sadar anak dan dipraktikkannya pada teman-teman sebayanya¹⁶.

Dari observasi yang dilakukan 10 dari 15 siswa yang diteliti memiliki sifat agresif dan emosional pada lingkungannya. Ketika bermasalah dengan temannya anak langsung marah, ada juga yang cenderung langsung memukul, berkata kasar dan membully temannya. Sifat serba instan dari *gadget* membuat anak juga tidak sabar dan selalu emosional disaat keinginannya tidak terpenuhi oleh orang tua. Apa yang diminta anak cenderung tidak bisa bersabar dengan proses dan ingin semua keinginannya tercapai. Salah satu siswa yang 15 siswa ini bahkan membully dan mengancam temannya jika keinginannya tidak terpenuhi, berkata-kata yang tidak baik, mencontoh bahasa-bahasa pembulyyan yang di dapat anak dari konten-konten yang di tontonnya dari game ataupun yang lainnya. Berdasarkan wawancara dengan orangtua 5 dari 15 anak yang diteliti akan mengamuk jika *gadget* tidak diberikan, ada yang mencari sampai ditemukan saat *gadget* disimpan orangtua. Begitu besar pengaruh *gadget* ini sehingga 4 dari 15 anak ditemukan dari hasil wawancara memilih tetap tinggal di

rumah dengan *gadget*nya disaat orangtuanya ada kegiatan keluar.

Wawancara yang dilakukan kepada orangtua hampir seluruh anak-anak yang diobservasi ini memiliki masalah dalam sosialisasi. Anak tidak tertarik bergaul dengan teman sepermainannya dan lebih memilih berinteraksi dengan *gadget*nya. Dari wawancara dengan orangtua dan walikelas 10 dari 15 anak susah untuk berteman dengan lingkungan atau teman sebayanya. Anak tidak tertarik untuk bergaul dan bersosialisasi dengan lingkungan permainannya ataupun aktif dikelompok-kelompok permainan di lingkungan. Anak memilih menyendiri di kamar saat teman-teman sebayanya bermain di lapangan, mereka betah di kamar dari pada bermain bersama teman-temannya. Akhirnya komunikasi yang terbentuk pada diri anak hanya komunikasi satu arah tidak terjadi perkembangan sosialnya, bagaimana anak harus mengalah, harus berbagi dengan teman dan sifat-sifat yang lainnya. Akhirnya anak tidak mampu bersosialisasi dengan lingkungan, di kelas pun lebih sulit untuk menemukan teman bermain.

Anak obesitas memiliki tingkat aktivitas fisik dan tingkat kesegaran jasmani yang rendah, durasi aktivitas fisiknya yang tidak mencakupi 60-90 menit dalam seminggu. Aktivitas fisik yang rendah menyebabkan besarnya lemak tubuh tertimbun pada jaringan yang menyebabkan obesitas¹⁷. Pada wawancara yang dilakukan pada orangtua 11 orang siswa pada akhir pekan fokus pada *gadget* dan jarang melakukan aktivitas fisik, dan anak saat bermain *gadget* selalu ngemil atau sambil makan-makanan ringan yang tidak sehat, kurangnya aktivitas fisik dan banyaknya ngemil membuat 9 dari 15 anak ini mengalami obesitas atau kegemukan. Obesitas ini sangat berhubungan dengan kepercayaan diri anak terutama disaat mereka mulai memasuki usia pra remaja, mereka juga cenderung akan menjadi sasaran bully teman-teman seusianya.

Aturan dan kebijakan orangtua sebagai pendidik utama di rumah dan pendamping anak-anak berperan sangat besar pada keputusan memberikan *gadget* dengan bebas kepada anak. Peran orangtua sangat penting untuk mengatasi anak-anak dari kecanduan *gadget* pada anak.¹⁸ Orangtua berperan besar

¹⁵ Geandra Ferdiansa, N. S. (2020). *Analisis perilaku agresif siswa*. JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia) Vol. 5, No. 2.

¹⁶ Herian Alpazara, M. H. (2018). *Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Dalam Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresifremaja Smp Muhammadiyah 3 Yogyakarta*. Universitas Jendral Ahmad Yani Jogjakarta.

¹⁷ suharyoto. (2021). *hubungan tingkat aktivitas fisik denganscoreindeks*. jurnalkeperawatan

¹⁸ Anggraini, E. (2019). *Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*. Serayu Publishing.

dalam meminimalisir dampak gadget terhadap anak-anak, bagaimana aturan yang dibuat oleh keluarga tentang penggunaan gadget akan berpengaruh pada anak. Menghentikan penggunaan *gadget* sangat tidak mungkin dilakukan yang perlu adalah pengaturan jam menggunakan gadget di rumah. Hal ini bisa dilakukan dengan kerjasama antara orangtua dan guru di sekolah

Dari hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan siswa SDIT Madani Islamic School yang berjumlah 15 orang sample mengalami perubahan perilaku sosial sejak berinteraksi dengan *gadget* sejak pandemi dan pembelajaran daring.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diambillah sebuah kesimpulan sebagai berikut: emosional tidak stabil, susah bersosialisasi, timbulnya sifat individual dan obesitas yang menimbulkan sikap tidak percaya diri. Saran yang dapat diuraikan sebagai berikut: 1) Bagi orang tua, diharapkan membuat aturan dalam penggunaan *gadget* dan konsisten dengan aturan yang sudah dibuat agar dampak jangka panjang penggunaan *gadget* ini tidak dialami anak. Orangtua meluangkan waktu untuk mendampingi anak-anak dalam penggunaan gadget dan menyediakan waktu untuk berinteraksi dengan anak-anak. 2) Bagi guru, guru adalah orangtua kedua anak, yang biasanya lebih didengar oleh anak, diharapkan guru selalu memberi pemahaman pada anak betapa banyaknya dampak negatif gadget jika anak tidak membatasi penggunaannya. 3) Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan fokus penelitian yang lebih menarik sehingga dapat mengkaji lebih dalam lagi terhadap dampak lain yang ditimbulkan oleh *gadget*. Adanya penelitian ini berguna bagi semua pihak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada pihak sekolah yang sudah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian juga kepada dosen-dosen yang sudah mendampingi serta guru, siswa dan orangtua yang menjadi objek penelitian.

DAFTAR RUJUKAN

Anggraini, E. (2019). *Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*. Serayu Publishing.

- Geandra Ferdiansa, N. S. (2020). Analisis perilaku agresif siswa. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)* Vol. 5, No. 2.
- Herian Alpazara, M. H. (2018). Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Dalam Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresifremaja SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta. *Universitas Jendral Ahmad Yani Jogjakarta*.
- Jenny Gabriela, B. M. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Prilaku Anak Remaja Masa Kini. *Jurnal Excelsis Deo : Vol 5*.
- Midayana, E. D. (2019). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini . *PERNIK Jurnal PAUD, VOL 2*.
- Rahmadani, F. (2018). Analisis Dampak Penggunaan Gadget (smartphone) terhadap keprinadian dan karakter
- Ridwan, A. (2018). Peran Guru Agama Dalam Bimbingan Konseling Siswa Sekolah Dasar. *Risalah, Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*.
- Silvianetri. (2021). Impact of Social Media Use on Community Psychology and Its Implications in Counseling. *Alfuad Journal, 5 (1)*.
- Suharyoto. (2021). Hubungan Tingkat Aktivitas Fisik Dengan Scor Indeks *Jurnal Keperawatan*
- Sulistiyorini, Z. B. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Siswa. *Jurnal Exponential*.
- Yummi Ariston, F. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar.
- Fonna, N. (2019). Pengembangan Revolusi Industri 4.0 dalam Berbagai Bidang. . *Guepedia*. Use the "Insert Citation" button to add citations to this document.
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak. . *Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan, , 3150330*.
- Nasiliya, S. (2021). Hubungan Pemberian Waktu Bermain Gadget Terhadap Sikap . *UIN Fatmawati Sukarno*.
- Yulsyofriend, Y. A. (2019). Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 67-80*.

- Supriadi, D. Y. (2017). Hubungan Kecerdasan Emosional dengan Perkembangan Sosial pada Remaja di SMP Wahid Hasyim, Malang. *Nursing News: Jurnal Ilmiah Keperawatan*.
- Wahidah Fitriani (2020). Tingkat Stres Pengasuhan pada Ibu WFH (Work From Home) dalam masa pencegahan pandemi covid 19 pencegahan. Institut agama islam Batu Sangkar.