

PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP KARAKTER SISWA KELAS 4 SDN DEMANGAN 1 BANGKALAN

**Sevia Azzarah Riyanto¹, Sela Reza Pahlefi², Nur Fadilah³, Irma Aprilia Novitasari⁴,
Marshanda Nur Fadhilah⁵, Widya Trio Pangestu⁶**

(PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura)¹
seviaazzarah06@gmail.com

(PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura)²
selarezapahlefi22@gmail.com

(PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura)³
nurfadilah.bkl02@gmail.com

(PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura)⁴
irmaaprilianovitasari2003@gmail.com

(PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura)⁵
marshandanf4@gmail.com

(PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura)⁶
widya.pangestu@trunojoyo.ac.id

INFO ARTIKEL	ABSTRAK
Riwayat Artikel : Diterima : Disetujui :	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan gadget terhadap karakter siswa di SDN Demangan 1 Bangkalan. Tentunya dapat terlihat bagaimana pengaruh penggunaan gadget tersebut baik pada perilaku atau sikap, interaksi sosialnya ataupun dalam prestasi belajar siswa di sekolah. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Pengumpulan data menggunakan wawancara dan observasi dengan informan di lapangan guna mendapatkan data yang dibutuhkan. Hasil penelitian menunjukkan beberapa pengaruh penggunaan gadget seperti anti sosial, malas belajar, sering emosi, dan lalai terhadap kewajibannya karena efek kecanduan gadget.
Kata Kunci : <i>Kata Kunci 1; Karakter Kata Kunci 2; Gadget Kata Kunci 3; Siswa</i>	
Article History : <i>Received : Accepted :</i>	
Keywords: <i>keyword 1; Characters keyword 2; Gadgets keyword 3; Students</i>	<i>This study aims to determine the effect of the use of gadgets on the characters of students at SDN Demangan 1 Bangkalan. It can be seen how the effect of using gadgets both on behavior or attitudes, social interaction or student achievement at school. This type of research is qualitative research. Data collection uses interviews and observations with informants in the field to obtain the required data. The results of the study show some of the effects of using gadgets like being individual, lazy, often emotional, and negligent about their obligations because the effects of gadget addiction.</i>

1. PENDAHULUAN

Pada era 5.0 ini tentu dengan adanya globalisasi penggunaan teknologi bukan lagi suatu hal yang tabu, tetapi sudah menjadi kebiasaan atau bahkan menjadi kebutuhan bahwa semua manusia beserta kegiatannya akan selalu berdampingan dengan adanya teknologi. Disini globalisasi pun tentu memiliki peran penting, karena tanpa adanya globalisasi teknologi tidak akan berkembang dan menjadi kebutuhan pada era ini. Globalisasi sendiri secara luas dipahami sebagai peregangan kegiatan sosial, politik dan ekonomi lintas batas sehingga kejadian, keputusan dan kegiatan yang berlangsung di suatu tempat ataupun wilayah memiliki arti penting bagi masyarakat secara keseluruhan. Menurut Grew (Nikolopoulou, 2010: 28). Dari pengertian ini sudah terlihat bahwa globalisasi tidak ada batasnya malah terkadang akan semakin berkembang. Oleh sebab itu adanya globalisasi di era 5.0 ini membuat teknologi itu berkembang dengan semakin pesat dalam kurun waktu yang bisa dikatakan singkat.

Pada era globalisasi alat komunikasi yang semakin canggih yaitu *gadget* memiliki beberapa manfaat bagi penggunaanya terhadap siswa. Dimana *gadget* sendiri merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan (Widiawati dan Sugiman, 2014). Penggunaan *gadget* sendiri di kalangan pelajar merupakan sebuah keharusan untuk memiliki, contohnya Handphone, tablet, laptop. *Gadget* sendiri dapat merubah sebuah arti dari ‘kesendrian’, dapat menjadi suasana yang ramai dan lebih hidup. Dengan berupa satu *gadget* yang canggih dapat mendengarkan, menonton, melihat, mengetahui, berbagai hal yang belum pernah kita ketahui sebelumnya.

Saat ini penggunaan *gadget* pun sudah merebak ke masyarakat pelosok manapun dari masyarakat kota hingga pelosok desa. *Gadget* sendiri sudah banyak diminati dari kalangan balita hingga dewasa. Bahkan sering sekali kita jumpai disekitar kita banyak balita yang sudah pandai mengoperasikan *gadget* tersebut terutama dalam hal melihat video dan bermain game online. Terlihat pula sikap orang tua yang malah bangga ketika anaknya sudah pandai bermain *gadget* di usia balita. Banyak orang tua yang memang malas mengambil resiko seperti anak menangis, anak rewel dan mereka langsung memberikan *gadget* tersebut agar anak berhenti menangis dan rewel. Hal tersebut memang bermanfaat untuk saat itu yakni anak akan berhenti menangis dan orang tua tenang melakukan pekerjaan rumah lainnya, namun hal tersebut juga memiliki dampak negative kebelakangnya.

Penggunaan *gadget* di kalangan anak-anak saat ini sudah meluas sekali. Pada *gadget* sendiri terdapat social media yang mana dalam social media itu banyak pula informasi yang mungkin tidak pantas diterima oleh mereka. Seperti halnya bermain game online, pada game online itu juga banyak hal-hal buruk seperti mengajarkan untuk mencuri, berkelahi, dan masih banyak lagi. Di kalangan remaja pun, tidak menutup kemungkinan juga banyak sekali dampak negative dari penggunaan *gadget* yang terlalu berlebihan ini, misalnya perilaku hedonisme, yang mana hal ini sering ditirui atau hidup berfoya-foya karena mereka melihat kehidupan artis atau idola mereka di social media yang begitu enak dan mewah, selain itu juga banyak dari remaja saat ini yang hobby menonton video porno, padahal hal tersebut juga dapat merusak pola pikir mereka. Maka dari itu alangkah baiknya jika orang tua tetap memantau aktivitas putra-putrinya dalam menggunakan *gadget* agar dapat mengurangi hal-hal buruk yang kemungkinan terjadi.

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan pada bulan Maret 2023 di SDN Demangan 1 Bangkalan, cukup banyak siswa yang sudah pandai bermain *gadget* tanpa adanya pengawasan dari guru. Padahal guru memerintahkan mereka membawa *gadget* guna untuk keperluan pembelajaran, tetapi malah banyak sekali siswa yang menyalahgunakan penggunaan *gadget* ini ketika jam pembelajaran. Guru pun tidak segan untuk menyita *gadget* tersebut ketika mengetahui siswa nya bermain *gadget* ketika jam pembelajaran dimulai. Meluasnya penggunaan *gadget* ini membuat banyak siswa memiliki kepribadian yang individualis terhadap lingkungan sosialnya, serta melupakan waktu untuk melakukan kewajibannya, seperti lupa waktu sholat, tidak fokus ketika guru menjelaskan materi pembelajaran ,

malas ketika diperintahkan orang tuanya. Hal tersebut disebabkan karena rasa malas yang ada pada siswa serta kurangnya pengawasan dari orangtua. Stimulus yang dapat mempengaruhi perkembangan karakter siswa yaitu kebiasaan siswa saat bermain *gadget*. Karena penggunaan *gadget* yang berlebihan akan berdampak buruk terhadap perilaku siswa di kesehariannya. (Alifiani et al, 2019)

Pada area observasi penelitian banyak sekali dampak dari penggunaan *gadget* terhadap siswa di SD tersebut. Banyak siswa yang gaya bicaranya suka mengikuti video yang mereka lihat, dimana mereka menggunakan Bahasa daerah kasar terhadap guru atau walikelas mereka, bahkan tak jarang dari mereka yang kurang memiliki sopan santun seperti, ketika ada orang yang lebih tua duduk didepan mereka, mereka tetap berjalan seolah tidak ada orang dengan membawa *gadgetnya*. Tidak jarang pula ditemukan siswa yang terlalu menutup diri karena dia sudah bahagia dengan dunia nya sendiri yang ada pada *gadget* tersebut. Oleh karena itu kolaborasi peran orang tua dan guru dalam mengarahkan siswa pada penggunaan *gadget* sangat dibutuhkan sekali.

2. METODE

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dimana menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Menurut Sugiono (2016) metode penelitian kualitatif merupakan metode yang dipakai untuk meneliti suatu kondisi ataupun keadaan yang alamiah dimana peneliti berperan sebagai instrumen kunci. Menurut Nazir (2014) penelitian deskriptif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti status kelompok manusia, objek, kondisi, sistem atau peristiwa yang terjadi pada masa sekarang yang bertujuan untuk membuat deskripsi secara teratur, faktual dan ada bukti nyata yang dibuktikan dengan fakta yang ada di penelitian. Penelitian deskriptif juga ditujukan untuk menggambarkan mengenai fenomena yang terjadi baik itu bersifat alamiah maupun buatan manusia, yang harus diperhatikan adalah karakteristik, keterkaitan serta kualitas. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah Observasi, wawancara, angket (Kuesioner) serta studi pustaka. Sedangkan pada pemilihan informan menggunakan teknik purposive sampling, dimana teknik tersebut teknik pengambilan sampel dengan tidak berdasarkan random , daerah atau sastra melainkan dengan adanya pertimbangan yang sesuai dengan tujuan. Sedangkan studi pustaka adalah teknik pengumpulan data dengan menelaah buku, catatan, laporan, artikel yang berhubungan dengan masalah yang diteliti. Teknik ini digunakan untuk mendapatkan dasar serta pendapat secara tertulis yang dilakukan dengan mempelajari literatur, hal ini berguna sebagai data sekunder yang digunakan untuk landasan perbandingan teori dengan praktek yang ada di lapangan. Data sekunder yang didapat ini berasal dari media internet, catatan perkuliahan, kajian penelitian, serta sumber yang relevan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

Data yang diperoleh dari hasil observasi serta wawancara terhadap informan di SDN Demangan 1 Bangkalan, yakni terdapat beberapa aspek penting terkait pengaruh *gadget* terhadap perkembangan karakter siswa SD diantaranya aspek hubungan sosial antar siswa, perilaku, emosi, pola pikir, empati, integritas, dan kreativitas. Dari hasil observasi, terdapat informasi dari nrasumber bahwa hubungan sosial antar siswa di kelas 4 SD Demangan 1 ini tergolong rendah, karena di sekolah ini diperbolehkan membawa *gadget* ke sekolah membuat para siswa kurang menjalin hubungan sosial yang baik dengan temannya sendiri.

Selain itu, mengenai perilaku siswa yang terkena pengaruh dari *gadget* yang berlebihan, menyebabkan para siswa menjadi pribadi yang acuh terhadap kondisi di sekitarnya, semisal ketika peneliti atau orang lain memanggil atau mengajak berkomunikasi mereka sering tidak menanggapinya. Selain itu juga banyak diantara siswa tersebut yang memiliki sifat kurang sopan, dalam hal berbicara maupun bertindak apapun pada siapapun. Emosi sebagian besar siswa terlihat tidak stabil, siswa menjadi mudah marah, susah diatur dan merasa benar sendiri. Dari segi pola pikir terdapat beberapa hal yang dipengaruhi oleh *gadget*. *Gadget* dapat melatih berpikir kreatif siswa karena dengan *gadget* mereka jadi

berpengetahuan luas. namun pola pikir para siswa juga berkembang pesat tanpa disertai tahapan yang sesuai, artinya pada siswa kelas 4 SD stimulus untuk pola berpikirnya seharusnya disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan. Namun dengan adanya gadget tersebut, dunia anak seakan-akan berubah menjadi dunia remaja. Peneliti juga mengamati gerak-gerik anak tersebut, banyak diantara mereka yang sudah mulai meniru seorang remaja, mulai dari hal percintaan, gaya hidup, dan sebagainya. Dengan adanya gadget para siswa menjadi lebih individualis sehingga rasa empati yang ada pada diri setiap siswa sangat rendah, mereka cenderung tidak peduli dengan apa yang sedang terjadi di sekitarnya. Para siswa kurang berintegritas atau kurang menjadi pribadi yang kuat, apalagi di usianya yang masih sangat muda membuat siswa masih labil sehingga gampang terbawa arus atau mengikuti apa yang dilihat dari gadget nya.

Kreativitas siswa semakin meningkat, dengan adanya gadget para siswa semakin mudah dalam mengasah atau melatih kreativitasnya karena dengan adanya gadget membuat para siswa mendapatkan ilmu-ilmu baru yang sangat bermanfaat bagi dirinya. Kemudian, data yang berhasil dikumpulkan dari teknik wawancara yang dilakukan terhadap informan di SDN Demangan 1 Bangkalan yaitu berdasarkan wawancara yang telah kami lakukan dengan seorang guru kelas 4 SD Demangan 1 ini, para siswa di kelasnya diperbolehkan atau diizinkan untuk membawa *gadget* ke sekolah dengan alasan agar mempermudah proses pembelajarannya. Karena dengan membawa *gadget* khususnya *smartphone* mereka dapat dengan mudah mengakses informasi mengenai materi pembelajaran. Namun, tak sedikit siswa yang menyalahgunakan kesempatan tersebut. Banyak siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru saat pembelajaran berlangsung, mereka lebih fokus dengan *smartphone* nya sendiri.

Banyaknya siswa di kelas, membuat guru kurang memperhatikan siswa satu persatu terkait apa yang dilakukan para siswa dengan *gadget*nya tersebut. Selain itu, berdasarkan penjelasan guru tersebut, mayoritas wali murid juga minim pengetahuan mengenai dampak penggunaan gadget yang terlalu sering pada anak. Sehingga di rumah pun orang tua membebaskan anaknya untuk bermain *gadget*. Tak sedikit orang tua yang mengeluh terkait perubahan perilaku anaknya. Sudah mulai ada yang berani melawan orang tua, tidak nurut dengan nasehat orang tuanya, serta melupakan kewajibannya di rumah sebagai seorang anak seperti belajar, beribadah, membantu orang tua, dll.

Guru juga mengakui bahwa dengan adanya *gadget* ini semakin banyak siswanya yang sering berkata kotor mungkin karena pengaruh pada saat bermain game online. Selain itu, yang biasanya kita temui siswa SD lebih senang bermain di kelas, di lapangan secara langsung dengan temannya, sekarang hal tersebut sudah jarang kita temui. Mereka lebih fokus pada *gadget* nya sendiri, bermain game online, membuka media sosial, dll sehingga interaksi sosial siswa di kelas ini sangat rendah.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil data penelitian tentang penggunaan gadget bagi siswa khususnya di SD sebagian besar sudah memiliki gadget. Menurut Rachmawati (2017) Gadget sendiri sudah banyak diminati oleh semua kalangan, khususnya dikalangan pelajar, gadget sudah banyak digunakan karena lebih praktis dan menyenangkan dalam proses pembelajaran. Anak-anak zaman sekarang sudah terpapar dengan berbagai jenis gadget dan teknologi di usia yang sangat muda. Beberapa orang berpendapat bahwa penggunaan gadget oleh anak dapat memberikan dampak positif yakni bermanfaat untuk perkembangan mereka, dengan maksud agar anak dapat mengikuti perkembangan zaman sehingga mampu meningkatkan kreativitas siswa karena ilmu-ilmu yang didapatkan sehingga daya imajinasi anak dapat berkembang. sebagiannya lagi beranggapan bahwa hal tersebut dapat merugikan diri anak karena efek kecanduan bermain gadget tersebut dapat memberikan dampak buruk khususnya dalam karakter atau perilaku anak.

Yang Pertama, penggunaan gadget untuk usia anak sekolah dasar berpengaruh terhadap interaksi sosial siswa di kehidupan sehari-hari, khususnya di sekolah. Dimana, hubungan sosial antar

siswa di kelas 4 SD Demangan 1 ini tergolong rendah, karena di sekolah ini diperbolehkan membawa gadget ke sekolah membuat para siswa kurang menjalin hubungan sosial yang baik dengan temannya sendiri. Jadi, dampak negatif penggunaan teknologi berupa gadget di era globalisasi yakni mempengaruhi kehidupan sosial anak, kemajuan teknologi membuat perubahan yang begitu besar dalam kehidupan manusia di berbagai bidang dan memberikan pengaruh yang begitu besar pada kehidupan sosial. Kehidupan sosial adalah kehidupan yang di dalamnya terdapat unsur-unsur sosial atau kemasyarakatan. Sebuah kehidupan disebut sebagai kehidupan sosial jika ada interaksi antara individu satu dengan individu lainnya, dan terjadi komunikasi yang kemudian berkembang menjadi saling membutuhkan kepada sesama. Contohnya interaksi antar teman baik di lingkungan sekolah atau dirumah. Tak sedikit anak-anak di SDN Demangan 1 Bangkalan, khususnya di kelas tinggi yaitu kelas 4, 5, dan 6 sudah ada siswa yang membawa gadget ke sekolah. Seperti dalam sila ke 2 pancasila yakni kemanusiaan yang adil dan beradab tentunya sebagai makhluk sosial kita harus mengembangkan sikap saling mencintai sesama manusia disekitar kita. Namun, dampak dari penggunaan gadget memunculkan sikap individualisme pada anak. Contohnya saat jam istirahat berlangsung, siswa yang membawa gadget ke sekolah cenderung asik sendiri bermain dengan gadgetnya. Saat ada temannya yang mengajak kekantin atau bermain bersama, anak tersebut malah tidak merespon apapun ajakan temannya serta acuh dan diam saja. Itu adalah adab yang tidak baik, harusnya kita menghargai teman kita setidaknya dengan menjawab ajakan teman kita. Jika terus bersikap seperti itu, maka hubungan antar teman akan renggang. Jika anak selalu bersikap individualis, hanya memtingkan diri sendiri dan tidak mementingkan orang lain maka anak akan cenderung memiliki sedikit teman bahkan tidak memiliki teman. Apalagi kita adalah makhluk sosial yang saling membutuhkan orang lain, kita tidak dapat terus hidup sendiri, pastinya akan selalu ada orang-orang di sekitar kita yang membantu dan menolong kita.

Yang kedua, terkait perilaku siswa. Para siswa menjadi pribadi yang acuh terhadap kondisi di sekitarnya, semisal ketika peneliti atau orang lain memanggil atau mengajak berkomunikasi mereka sering tidak menanggapinya. Selain itu juga banyak diantara siswa tersebut yang memiliki sifat kurang sopan, dalam hal berbicara maupun bertindak apapun atau pada siapapun. Dampak dari penggunaan gadget memunculkan sikap individualisme pada anak dan anak juga dapat menjadi ketergantungan pada gadget jika terus-menerus digunakan, bahkan untuk hal yang tidak penting. Gadget selain sebagai alat komunikasi, didalamnya terdapat berbagai permainan atau aplikasi yang mampu menarik perhatian anak. Contoh sederhananya adalah ketika kita menggunakan handphone. Di dalam handphone terdapat berbagai macam aplikasi yang berbeda-beda. Namun, khususnya untuk anak-anak biasanya aplikasi yang paling sering dilihat yakni YouTube, kartun, atau game. Apabila siswa terlalu fokus pada gadgetnya misalnya digunakan untuk bermain game maka biasanya anak akan cenderung tidak ingin diganggu oleh siapapun bahkan hal apapun disekitarnya, sehingga dengan demikian anak akan menjadi acuh dengan lingkungan sekitarnya, dan sulit untuk berinteraksi dengan orang lain, anak hanya akan mementingkan gadgetnya dan tidak mau mendengarkan orang yang mengajaknya berbicara. Jika dibiarkan terus menerus maka tidak menolak kemungkinan bahwa anak akan menjadi pribadi yang anti sosial yang bisa saja membuat anak berbicara kurang sopan terhadap orang lain yang mengganggu dunianya.

Perkembangan sosial yaitu pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Iswanto dan Onibala (Yusmi Warisyah: 2015), mendefinisikan anak yang sering menggunakan gadget sering kali lupa dengan lingkungan sekitarnya, mereka lebih memilih bermain menggunakan gadget dari pada bermain bersama teman-teman dilingkungan sekitar tempat tinggalnya. Sebagian besar anak yang mengalami gangguan perkembangan sosial adalah anak yang cenderung memiliki kebiasaan bermain gadget bahkan kecanduan. Tanpa disadari karena seringnya bermain gadget akhirnya menjadikan anak ketergantungan. Sehingga dampak yang dapat terjadi yakni perkembangan anak usia sekolah dasar menjadi terhambat karena gadget.

Yang ketiga, berpengaruh terhadap emosi siswa. Saat terlalu fokus dengan gadgetnya, misalnya saat bermain game di gadgetnya, biasanya emosi sebagian besar siswa terlihat tidak terkontrol atau tidak stabil, siswa menjadi mudah marah, susah diatur dan merasa benar sendiri. Akibat terlalu sering bermain gadget, emosi yang menggebu-gebu pada anak juga akan meningkat, yang mengakibatkan anak menjadi lebih mudah marah. Karena rasa tidak ingin diganggu oleh siapapun, anak biasanya akan marah saat ada orang lain yang memanggilnya atau mengajaknya berbicara saat bermain gadget. Bahkan saat ini sudah banyak sekali peristiwa seorang anak yang bahkan menghiraukan orang tuanya saat anak bermain gadget. Jadi, anak sudah tidak mau menggubris hal apapun dari orang lain, perkataan orang lain juga tidak akan didengarkan. Karakter anak cenderung egois dan tidak mau salah. Anak yang sudah kecanduan gadget tingkat tinggi, jika diberikan penjelasan atau nasihat oleh orang tuanya biasanya akan marah bahkan mengamuk saat dilarang bermain gadget karena menganggap orang tua menghalangi-halangi kesenangannya bermain gadget. Selain itu, karena emosinya yang mudah berubah-ubah maka anak yang telah kecanduan bermain gadget akan lebih cepat merasa cemas, khawatir, sering berbohong, cepat menangis, dan memiliki karakter yang membangkang atau melawan.

Yang keempat, mengenai pola pikir siswa SD. Dari segi pola pikir terdapat beberapa hal yang dipengaruhi oleh gadget. Gadget dapat melatih berpikir kreatif siswa karena dengan gadget mereka jadi berpengetahuan luas. Namun pola pikir para siswa juga berkembang pesat tanpa disertai tahapan yang sesuai, artinya pada siswa kelas 4 SD stimulus untuk pola berpikirnya seharusnya disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan. Namun dengan adanya gadget tersebut, dunia anak seakan-akan berubah menjadi dunia remaja. Peneliti juga mengamati gerak-gerik anak tersebut, banyak diantara mereka yang sudah mulai meniru seorang remaja, mulai dari hal percintaan, gaya hidup, dan sebagainya.

Selain perkembangan emosi ada juga Perkembangan moral yang dapat mengganggu perkembangan anak. Ini bisa dilihat dari perilaku anak yang kurang disiplin dalam melakukan segala hal. Contohnya anak sering menunda kegiatan belajar yang seharusnya anak sudah memasuki waktu untuk belajar. Selain itu anak akan menjadi malas sehingga meninggalkan kewajibannya untuk beribadah. Ini sudah melanggar pengamalan sila pertama dalam Pancasila yakni ketuhanan yang maha esa. Orang tua juga setuju dan mengiyakan bahwa anak menjadi lebih aktif di depan gadgetnya dibandingkan untuk mengerjakan tugas sekolahnya. Karena pengaruh perkembangan zaman yang begitu pesat, banyak sekali aplikasi yang seharusnya tidak dimiliki siswa SD namun saat ini mudah sekali diakses oleh semua orang, contohnya media sosial yang beragam, seperti tiktok, whatsApp, instagram, facebook, dan lain sebagainya, dimana aplikasi-aplikasi tersebut menayangkan konten-konten dewasa seperti orang berpacaran yang seharusnya tidak dilihat oleh siswa SD. Sehingga, karena hal tersebut banyak sekali anak-anak SD saat ini yang meniru bersikap dewasa sebelum waktunya. Yakni anak SD saat ini malah ada yang sudah berpacaran. Selain itu, saat ini banyak sekali anak yang menyukai hal-hal yang berbau kebarat-baratan mulai dari cara berpakaian, cara berbicara ataupun sikap yang tidak mencerminkan anak Indonesia. Anak malah lebih mengetahui lagu-lagu luar daripada lagu Nasional Indonesia. Hal tersebut dapat memudarkan rasa cinta tanah air pada anak. Jadi, anak harus dijaga dengan ketat dan diberikan pengawasan lebih, guna menghindari hal-hal yang tidak diinginkan karena pengaruh dari gadget tersebut. Oleh karena itu, peran orang tua sangat diperlukan dalam memberikan penjelasan terkait penggunaan gadget yang baik untuk anak.

Padahal, sebetulnya jika orang tua dapat menjelaskan dengan baik, kegunaan dari teknologi yang diberikan pada anak, kapan anak harus menggunakan gadget tersebut, apa saja konten yang dapat ditonton oleh anak, maka teknologi tersebut akan dapat bermanfaat dengan lebih baik karena digunakan dengan sebagaimana mestinya contohnya sebagai perantara dalam belajar untuk meningkatkan wawasan ataupun pengetahuan siswa, sehingga pemahaman siswa dapat lebih luas dan siswa dapat berpikir secara kreatif.

Yang Kelima, kemajuan teknologi saat ini berkembang sangat pesat dan telah membawa dunia memasuki era globalisasi yang semuanya serba canggih dan modern. Pengguna gadget bukan hanya orang dewasa saja, melainkan anak-anak di usia sekolah dasar bahkan balita juga sudah menggunakan gadget. Mayoritas anak memanfaatkan gadget untuk membantu atau memudahkan dalam menyelesaikan tugas dan menimbulkan banyak manfaat seperti dapat membantu menstimulus anak supaya lebih kreatif dan dapat mengasah kecerdasan siswa. Selain itu, interaksi anak dengan orang lain akan menurun, anak makan menjadi individualis, kurangnya sikap empati anak pada lingkungan sekitarnya.

Banyak anak sudah terpengaruh dengan adanya gadget ini, saat anak sedang asyik bermain gadget anak cenderung suka menyendiri dan tidak peduli dengan keadaan atau lingkungan disekitarnya. Diperkuat dengan pendapat Marpaung (2018: 58) dampak negatif pada penggunaan gadget adalah menyebabkan penggunanya lebih bersikap individualis, sikap inilah yang nantinya akan mempengaruhi karakter siswa kelas 4 di SDN Demangan 1 yaitu sikap peduli sosial. Saat anak mempunyai ketertarikan lebih pada gadget, maka perlu diperhatikan pada perilaku sosialnya. Menurut Walgito (Saniyyah et al., 2021: 2134) pengguna memungkinkan bermain gadget di tempat yang ramai maupun sepi. Sehingga sosialisasi anak menjadi berkurang dan kurang peka terhadap lingkungan disekitarnya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara aditemukan kasus bahwa banyak siswa kelas 4 SDN Demangan 1 sering menggunakan dan bermain gadget. Akibatnya karakter peduli sosial anak belum terlihat, anak kurang peduli dan bersikap kurang sopan terhadap orang-orang yang ada di sekitarnya. Perubahan perilaku dan sikap individualisme yang menjadikan anak kurang peka dan sering mengabaikan orang yang meminta bantuan. Sifat individualis disertai ego yang sangat tinggi juga muncul pada diri siswa. Kebiasaan berlama-lama menggunakan gadget dan internet untuk bermain game online akan membuat siswa mudah marah karena otak sering berada dalam kondisi tegang. Hal ini memicu munculnya sifat buruk bagi perkembangan siswa.

Yang keenam, penggunaan gadget dapat dilihat sejauh mana gadget mempengaruhi anak dalam berkarya dan membentuk konsep berfikir. Dampak dari gadget pada anak yaitu memberinya pengetahuan. Anak menjadi memiliki banyak wawasan yang luas karena adanya gadget dan juga internet. Dampak dari gadget pada anak yaitu memberinya pengetahuan yang terkadang belum pernah ia temui di buku. Anak menjadi lebih mudah mendalami apa yang siswa sukai. Anak menjadi memiliki banyak pandangan yang semakin beragam berkat gadget dan juga internet yang ia mainkan. Saat ini gadget digadang sebagai salah satu celah pembuka dunia di era modern (Hidayat & Junianto, 2017). Perubahan kemampuan kreativitas pada anak bukan hanya dilihat dari karya saja, akan tetapi orang tua juga bisa mengamati bagaimana seorang anak dapat menyelesaikan suatu permasalahan yang mereka hadapi. Perubahan kemampuan kreativitas pada anak tidak hanya dapat dilihat dari hasil karya anak saja, namun orang tua juga dapat mengamati bagaimana seorang anak memecahkan suatu permasalahan. Meningkatnya kreativitas juga dapat ditandai melalui rasa ingin tahu anak yang semakin tinggi (Fakhriyani, 2016). Berbagai fitur yang menarik pada gadget cukup menumbuhkan rasa penasaran anak.

Beberapa aplikasi yang menarik dan banyaknya konten yang tersedia pada gadget sangat mempengaruhi anak. Dengan kebiasaan menggunakan gadget secara tidak langsung melatih anak untuk terbiasa melihat dan mengidentifikasi huruf, angka, warna, suara, tekstur benda, dan lain-lain, yang masih termasuk dalam aspek perkembangan anak. Kemampuan anak untuk mewarnai dan menggambar meningkat, daya imajinasi anak menjadi semakin unik dan tidak terduga. Tidak hanya dalam hal cipta karya saja, kemampuan anak dalam gerak dan lagu juga dirasa meningkat menurut pengamatan orang tua. Penggunaan gadget terhadap perkembangan kreativitas anak terbilang cukup mempengaruhi. Namun sebagai orang tua juga harus tetap mengawasi anak dengan adanya pembatasan penggunaan gadget. Kreativitas anak juga perlu diasah dengan cara memanfaatkan barang-barang yang ada disekitar lingkungan dan ajak anak untuk berkomunikasi dan berpikir kritis agar kreativitas siswa selalu mengalami perkembangan. Berdasarkan penelitian Wenni (2019:69) membuktikan bahwa gadget

sangat berdampak pada karakter peduli sosial anak, dimana anak akan kehilangan ketertarikan pada aktivitas bermain yang membuat anak lebih bersifat individualis.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan gadget terhadap karakter siswa yaitu **pertama**, rendahnya interaksi sosial siswa di kehidupan sehari-hari, siswa lebih mementingkan main gadget dari pada berkomunikasi antar temannya sehingga hubungan sosial mereka buruk bahkan mereka diam saja ketika di ajak ke kantin maupun di ajak berbicara karena asik bermain dengan gadgetnya sendiri, yang **kedua** perilaku siswa kurang baik, siswa menjadi pribadi yang acuh terhadap sekitarnya bahkan mereka berbicara dengan bahasa yang kurang sopan serta ketika mereka sudah ketergantungan dengan gadget ini akan menimbulkan sifat individualisme mereka akan lebih senang bermain sendiri dan kesulitan untuk berinteraksi dengan orang di sekitarnya, yang **ketiga** emosi siswa menjadi tidak stabil, terkadang ketika mereka main gadget sering marah tidak jelas karena melihat konten YouTube atau main game dan ketika mereka sedang asik dan ada yang memanggil juga bisa membuat emosi mereka tersulut, yang **keempat** pola pikir yang tidak sesuai usia, terkadang ketika anak sering main gadget mereka akan terpengaruh dengan apa yang mereka lihat di video maupun game, ini menyebabkan anak akan memiliki pola pikir yang berbeda dengan anak lainnya mereka cenderung meniru gaya anak remaja seperti halnya dalam hal percintaan, fashion atau gaya hidup, yang **kelima** selain dampak negatif juga ada dampak positif yaitu memudahkan siswa dalam belajar, siswa menggunakan gadget sebagai alat bantu dalam belajar ketika mereka menemukan hal sulit mereka akan langsung searching di internet karena banyak sekali zaman sekarang siswa memanfaatkan kemudahan dalam hal informasi untuk membantu mengerjakan tugas, yang **keenam** membantu siswa berkreativitas dan berkarya, dampak penggunaan gadget juga mempengaruhi siswa untuk mencari tahu hal baru sehingga pandangan mereka akan beragam dan memicu mereka untuk membuat suatu karya dan juga dengan tingginya rasa ingin tahu ini siswa akan mendapatkan suatu hal baru yang tidak dijumpai dibuku inilah yang memunculkan mereka untuk berkembang membuat suatu karya atau kreativitas yang baik.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Alifiani, Nurhayati, Ningsih. (2019). Analisis Penggunaan Gadget terhadap pola komunikasi keluarga. *Faletehan Health Journal*, 6(2), 51-55
- Fakhriyani. V. (2016). "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini". Wacana Didaktita. 4(2), 193-200.
- Hidayat, E. Junianto. (2017). "Pengaruh Gadget Terhadap Prestasi Siswa SMK Yayasan Islam Tasikmalaya Dengan Metode TAM". Bandung (4), 163-173
- Marpaung, J. (2018). *KOPASTA : Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*. 5(2).
- Moh. Nazir. 2014. *Metode Penelitian*. Bogor:Ghalia Indonesia
- Nikolopoulou, A. 2010. *Education for Sustainable Development : challenges, strategies, and practices in a globalizing world*. New Delhi : Vivek Mehra.
- Rachmawati, Putri, Amram Rede, Mohammad Jamhari. 2017. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Biologi Angkatan 2013 FKIP UNTAD Pada mata kuliah Desain*. e-JIP BIOL Vol.5 (1): 35-40. Tersedia Pada: <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/EBiol/article/view/9350>.
- Saniyyah, L., Setiawan, D., & Ismaya, A. (2021). "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus." 3(4), 2132-2140.
- Sugiyono. 2016. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- Warisyah, Yusmi. (2015). *Pentingnya Pendampingan Dialogis Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan. FKIP Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
- Wenni. (2019). "Impact Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Peduli Sosial Siswa di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 79 Kota Bengkulu." IAIN Bengkulu

Widiawati, I., Sugiman, H., & Edy. (2014). *Pengaruh penggunaan gadget terhadap daya kembang anak.* Jakarta : Universitas Budi Luhur. <http://stmikglobal.ac.id/wp-content/uploads/2014/05/ARTIKELIIS.pdf>. Diakses 12 September 2014.