

PENGUNAAN GADGET DAN IMPLIKASI PADA PERILAKU PESERTA DIDIK KELAS IV DI SDN 5 BULANGO ULU

Herson Anwar¹, Mear Adam², Eka Apristian Pantu³

IAIN Sultan Amai Gorontalo

e-mail: ¹herson.anwar@gmail.com. ²mearadam04@gmail.com.

³ekapantu@iaingorontalo.ac.id

Abstrak: Penelitian ini mengkaji penggunaan gadget dan implikasinya terhadap perilaku peserta didik kelas IV di SDN 5 Bulango Ulu. Studi ini dilatarbelakangi oleh meningkatnya penggunaan gadget di kalangan siswa sekolah dasar yang berpotensi mempengaruhi perkembangan perilaku mereka. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam dengan lima orang tua siswa, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pola penggunaan gadget pada siswa didominasi oleh aktivitas hiburan seperti menonton YouTube, bermain game, dan mengakses TikTok. Implikasi penggunaan gadget terhadap perilaku siswa meliputi menurunnya interaksi sosial, kesulitan berkonsentrasi dalam pembelajaran, dan perubahan pola komunikasi. Temuan ini menggarisbawahi pentingnya pengawasan orang tua dan sekolah dalam mengatur penggunaan gadget pada siswa sekolah dasar untuk meminimalisir dampak negatif terhadap perkembangan perilaku mereka.

Kata Kunci: *Gadget, Perilaku Siswa, Pengawasan Orang Tua, Teknologi Pendidikan*

Abstract: *This study examines gadget usage and its implications for student behavior in fourth grade at SDN 5 Bulango Ulu. The research is motivated by the increasing use of gadgets among elementary school students which potentially affects their behavioral development. Using a qualitative approach with case study method, data were collected through observation, in-depth interviews with five parents, and documentation. The findings reveal that students' gadget usage patterns are dominated by entertainment activities such as watching YouTube, playing games, and accessing TikTok. The implications of gadget use on student behavior include decreased social interaction, difficulty concentrating in learning, and changes in communication patterns. These findings underscore the importance of parental and school supervision in regulating gadget use among elementary school students to minimize negative impacts on their behavioral development.*

Keywords: *Gadgets, Student Behavior, Parental Supervision, Educational Technology*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam kehidupan masyarakat, termasuk di kalangan peserta didik sekolah dasar. Gadget, sebagai produk teknologi yang mudah diakses dan memiliki berbagai fitur menarik, telah menjadi bagian tidak terpisahkan dari keseharian anak-

anak. Fenomena ini menimbulkan kekhawatiran tersendiri mengingat usia sekolah dasar merupakan periode kritis dalam pembentukan karakter dan perilaku (Syifa et al., 2019).

Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mengamanatkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan

terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik, termasuk pengendalian diri dan pembentukan kepribadian. Namun, penggunaan gadget yang tidak terkontrol berpotensi menghambat pencapaian tujuan pendidikan tersebut. Penelitian Hikmaturrahma (2020) mengungkapkan bahwa anak-anak usia 3-6 tahun telah terpapar penggunaan gadget, suatu kondisi yang sebenarnya belum sesuai dengan tahap perkembangan mereka.

Studi pendahuluan yang dilakukan pada Juli 2023 di SDN 5 Bulango Ulu mengidentifikasi beberapa permasalahan pada siswa kelas IV terkait penggunaan gadget. Fenomena yang teramati meliputi kesulitan bersosialisasi, penurunan motivasi belajar, dan kendala dalam pengendalian emosi. American Academy of Pediatrics merekomendasikan pembatasan penggunaan media berbasis layar tidak lebih dari 1-2 jam per hari untuk anak usia sekolah dasar, namun dalam praktiknya, rekomendasi ini sulit diterapkan tanpa pengawasan yang memadai.

Penggunaan gadget memiliki implikasi ganda terhadap perkembangan anak. Di satu sisi, gadget dapat menjadi sarana

pembelajaran yang efektif bila digunakan secara tepat. Namun di sisi lain, penggunaan yang berlebihan dapat menimbulkan ketergantungan dan perubahan perilaku yang tidak diinginkan. Tanjung et al. (2017) menekankan pentingnya memberikan aktivitas alternatif untuk mencegah obesitas dan masalah kesehatan lain akibat gaya hidup sedentari yang sering menyertai penggunaan gadget berlebihan.

Penelitian terdahulu telah mengkaji berbagai aspek penggunaan gadget pada anak, seperti dampaknya terhadap hasil belajar dan perkembangan sosial. Namun, masih terbatas studi yang secara khusus menganalisis implikasi penggunaan gadget terhadap perilaku siswa sekolah dasar, terutama dalam konteks pembelajaran di era digital. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pola penggunaan gadget dan implikasinya terhadap perilaku peserta didik kelas IV di SDN 5 Bulango Ulu, serta mengidentifikasi strategi pengawasan yang efektif dalam mengelola penggunaan gadget pada anak usia sekolah dasar.

Urgensi penelitian ini semakin relevan mengingat tren peningkatan penggunaan gadget di kalangan anak-anak, yang dipercepat oleh adaptasi

pembelajaran daring selama pandemi. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan strategi pengelolaan penggunaan gadget pada siswa sekolah dasar, sekaligus menjadi referensi praktis bagi orang tua dan pendidik dalam membimbing anak menggunakan teknologi secara bijak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus untuk memahami secara mendalam fenomena penggunaan gadget dan implikasinya terhadap perilaku peserta didik. Pemilihan pendekatan ini didasarkan pada karakteristik penelitian yang bertujuan mengeksplorasi dan memahami makna yang berasal dari masalah sosial dengan fokus pada perspektif partisipan dan kompleksitas situasi.

Penelitian dilaksanakan di SDN 5 Bulango Ulu yang berlokasi di Desa Suka Makmur, Kecamatan Bulango Ulu, Kabupaten Bone Bolango, Provinsi Gorontalo. Pengumpulan data dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025, dengan durasi penelitian selama tiga bulan. Data penelitian bersumber dari data primer yang diperoleh melalui observasi langsung aktivitas siswa dan

wawancara mendalam dengan lima orang tua siswa kelas IV yang dipilih berdasarkan intensitas penggunaan gadget oleh anak mereka, serta data sekunder yang meliputi dokumentasi sekolah, catatan guru kelas, dan literatur pendukung yang relevan.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif untuk mengamati secara langsung pola perilaku siswa selama pembelajaran dan interaksi sosial di lingkungan sekolah. Wawancara mendalam dilakukan dengan lima orang tua siswa untuk mengeksplorasi pola penggunaan gadget di rumah dan perubahan perilaku yang teramati. Selain itu, peneliti juga mengumpulkan dokumentasi berupa catatan guru, foto kegiatan, dan dokumen relevan lainnya sebagai data pendukung.

Analisis data meliputi reduksi data untuk merangkum dan memilih informasi penting, penyajian data dalam pola hubungan untuk memudahkan penarikan kesimpulan, dan penarikan kesimpulan berdasarkan hasil analisis. Keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber dengan membandingkan data dari berbagai sumber, triangulasi teknik menggunakan beragam metode pengumpulan data, dan triangulasi waktu dengan melakukan pengecekan

data dalam waktu dan situasi yang berbeda.

HASIL PENELITIAN

Penggunaan gadget dan implikasinya terhadap perilaku peserta didik kelas IV SDN 5 Bulango Ulu menunjukkan dinamika yang beragam. Berdasarkan observasi dan wawancara mendalam dengan lima orang tua siswa, terungkap berbagai pola penggunaan gadget yang secara signifikan mempengaruhi aktivitas keseharian anak-anak dalam berinteraksi, belajar, dan berkomunikasi.

Penggunaan Gadget oleh Peserta Didik

Perkembangan teknologi telah mendorong orang tua untuk memfasilitasi anak-anak mereka dengan perangkat digital. Seperti yang terungkap dari wawancara dengan Ibu Hadija Kasim, pemberian gadget pada anaknya, Abdul Adam, dimotivasi oleh keinginan agar anaknya tidak tertinggal dari perkembangan zaman. "Supaya anaknya tidak main jauh-jauh dari rumah, dan juga supaya anaknya tidak ketinggalan zaman," jelasnya. Meski demikian, Ibu Hadija mengakui bahwa keputusan ini membawa konsekuensi

tersendiri, terutama ketika anaknya terlalu asyik bermain game hingga "lupa akan waktu."

Pandangan yang lebih terbuka terhadap teknologi ditunjukkan oleh Ibu Erni, yang aktif dalam komunitas sosialita di desanya. Baginya, gadget bukan sekadar aksesori modern, melainkan kebutuhan mendasar dalam era digital. Prioritasnya pada keamanan anak mendorongnya untuk lebih memilih anaknya bermain gadget di dalam rumah daripada beraktivitas di luar yang dianggapnya berisiko. Sikap permisif ini bahkan tercermin dalam keengganannya memberi tugas rumah tambahan, dengan pertimbangan tidak ingin membebani anak secara berlebihan.

Pendekatan yang lebih seimbang diterapkan oleh Ibu Narti Isa, yang menyadari pentingnya pembatasan penggunaan gadget. Pengalamannya mengamati dampak negatif penggunaan berlebihan, seperti gangguan penglihatan akibat paparan radiasi, mendorongnya untuk lebih selektif dalam mengatur akses anak terhadap perangkat digital. Menariknya, ia mengamati pergeseran minat anaknya dari aktivitas fisik tradisional ke permainan digital yang lebih menarik perhatian.

Sebagai orang tua tunggal, Ibu

Yena Giu memiliki perspektif unik dalam menyikapi penggunaan gadget. Kesibukan mencari nafkah membuatnya melihat gadget sebagai solusi untuk mengawasi aktivitas anak. Meski tidak menerapkan batasan ketat, fokusnya tetap pada penyelesaian tugas sekolah. "Saya tidak menerapkan batasan penggunaan gadget. Saya hanya memfokuskan pada tugas sekolah tanpa memberikan kewajiban tambahan lainnya," ungkapnya, mencerminkan upayanya menyeimbangkan tuntutan pengasuhan dengan keterbatasan waktu.

Di antara kelima subjek, Ibu Ningsi Yunus menunjukkan pendekatan paling terstruktur dalam mengawasi penggunaan gadget. Kesadarannya akan potensi dampak negatif teknologi mendorongnya untuk selalu mendampingi anaknya saat menggunakan perangkat digital. "Membiarkan anak menggunakan gadget tanpa pengawasan sama seperti menyerahkan masa depan anak kepada teknologi," tegasnya, menekankan pentingnya peran aktif orang tua dalam era digital. Manajemen waktu yang ketat dan pengawasan konsisten yang ia terapkan telah menghasilkan pola penggunaan gadget yang lebih terarah pada anaknya.

Implikasi terhadap Perilaku Peserta Didik

Penggunaan gadget oleh peserta didik kelas IV SDN 5 Bulango Ulu memunculkan berbagai implikasi terhadap perilaku mereka, baik di lingkungan rumah maupun sekolah. Berdasarkan pengamatan dan hasil wawancara dengan para orang tua, teridentifikasi beberapa perubahan perilaku yang signifikan pada anak-anak mereka.

Dalam konteks perilaku sosial, anak-anak yang intensif menggunakan gadget menunjukkan kecenderungan menjadi lebih individualis. Hal ini terungkap dari pengamatan Ibu Narti Isa yang menyaksikan perubahan perilaku anaknya, "Ketika sudah terlalu nyaman dengan gadget, mereka cenderung tidak peduli dengan apa yang terjadi di sekitar mereka, sehingga mereka lebih suka bermain sendiri." Senada dengan hal tersebut, Ibu Ningsi Yunus mengamati bahwa penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat membentuk kepribadian introvert pada anak, "Mereka menjadi kurang bersosialisasi dan cenderung pemalu serta pendiam karena terbiasa hanya berinteraksi dengan gadgetnya."

Perubahan perilaku juga tampak dalam konteks pembelajaran. Ibu Hadija mengungkapkan bahwa anaknya

sering membantah atau menunda waktu ketika diperintahkan mengerjakan PR dari sekolah. Kondisi ini diperparah dengan menurunnya konsentrasi belajar, seperti yang diamati oleh Ibu Erni, "Meski sulit diakui, anak saya lebih sulit fokus pada pelajaran sejak intensif menggunakan gadget." Temuan ini mengindikasikan adanya korelasi antara penggunaan gadget dengan penurunan motivasi dan kemampuan berkonsentrasi dalam belajar.

Aspek komunikasi juga mengalami perubahan signifikan. Ibu Yena Giu menyadari bahwa anaknya menjadi kurang responsif dalam percakapan langsung, "Ketika anak-anak sedang menggunakan gadget, mereka akan slow respon ketika ada seseorang di sekitar mereka berbicara atau memberikan pertanyaan." Fenomena ini mencerminkan bagaimana gadget secara tidak langsung mengubah pola komunikasi anak-anak menjadi lebih pasif dalam interaksi tatap muka.

Lebih mengkhawatirkan lagi, gadget berpengaruh terhadap pengendalian emosi anak. Ibu Ningsi menjelaskan bagaimana anaknya bisa menunjukkan reaksi emosional yang berlebihan ketika gadget diambil secara mendadak. Hal serupa dialami oleh anak Ibu Narti yang menunjukkan

perubahan mood signifikan ketika akses gadgetnya dibatasi. "Mental mereka akan menurun. Hal ini sangat disayangkan ketika anak-anak terlalu banyak menghabiskan waktunya bermain gadget, mereka akan merasa kesulitan ketika berbaur dengan orang-orang yang ada di sekitar mereka," ungkap Ibu Narti.

Meski demikian, beberapa orang tua juga mencatat dampak positif dari penggunaan gadget yang terkontrol. Ibu Ningsi mengamati peningkatan kreativitas anaknya dalam mencari informasi dan memecahkan masalah melalui aplikasi pembelajaran. Sementara Ibu Erni melihat gadget membantu anaknya mengembangkan kemampuan teknologi yang diperlukan di era digital. Temuan ini menunjukkan bahwa implikasi gadget terhadap perilaku anak sangat bergantung pada pola penggunaan dan pengawasan yang diterapkan.

Peran Pengawasan Orang Tua

Pengawasan orang tua menjadi faktor krusial dalam menentukan arah implikasi penggunaan gadget terhadap perilaku anak. Hasil penelitian menunjukkan variasi strategi pengawasan yang diterapkan oleh para orang tua, dengan tingkat keberhasilan

yang berbeda-beda dalam mengendalikan penggunaan gadget pada anak mereka.

Dalam hal pembatasan penggunaan gadget, ditemukan pendekatan yang beragam dari kelima subjek penelitian. Ibu Ningsi Yunus menerapkan strategi pengawasan paling ketat dengan sistem manajemen waktu yang terstruktur. "Sebelum berangkat kerja, saya membiasakan anak membuat perencanaan kegiatan mingguan untuk membangun rasa tanggung jawab," jelasnya. Pendekatan ini terbukti efektif dalam membentuk disiplin penggunaan gadget pada anaknya, yang ditunjukkan dengan kepatuhan terhadap jadwal yang telah ditetapkan.

Tantangan dalam pengawasan muncul terutama bagi orang tua yang bekerja. Ibu Hadija Kasim mengakui keterbatasannya dalam mengawasi penggunaan gadget anaknya karena harus membantu suaminya membuat aren dari pagi hingga sore. "Waktu saya dengan anak hanya di malam hari, itupun hanya beberapa jam," ungkapnya. Kondisi serupa dialami oleh Ibu Yena Giu yang sebagai orang tua tunggal harus membagi waktu antara mencari nafkah dan mengawasi anaknya.

Strategi kreatif ditunjukkan oleh

Ibu Narti Isa yang memilih menyembunyikan gadget ketika anaknya lengah untuk mencegah penggunaan berlebihan. "Saya mengungkapkan rasa frustrasi melihat anak yang tidak pernah merasa bosan bermain gadget," jelasnya. Meski terkesan sederhana, metode ini cukup efektif untuk memberikan jeda dalam penggunaan gadget, meskipun sifatnya sementara.

Komunikasi antara orang tua dan anak menjadi kunci dalam keberhasilan pengawasan. Ibu Ningsi selalu memprioritaskan waktu untuk berkomunikasi dengan anaknya, terutama sebelum tidur. "Ketika suami menggantikan menjaga toko, saya memanfaatkan kesempatan tersebut untuk mengajak anak beraktivitas di luar rumah," ungkapnya, menunjukkan upaya aktif dalam menciptakan alternatif kegiatan selain bermain gadget.

Di sisi lain, Ibu Erni memilih pendekatan yang lebih longgar dengan beranggapan bahwa penggunaan gadget adalah hal wajar di era digital. "Lebih baik anak bermain gadget di rumah daripada bermain di luar yang tidak bisa diawasi," jelasnya. Namun, sikap ini justru membuat anaknya lebih sulit dikendalikan dalam penggunaan gadget.

Temuan menarik lainnya adalah bagaimana respon anak terhadap pengawasan yang diterapkan. Anak-anak yang mendapatkan pengawasan konsisten sejak awal, seperti anak Ibu Ningsi, menunjukkan penerimaan lebih baik terhadap aturan penggunaan gadget. Sebaliknya, anak-anak yang terbiasa dengan pengawasan longgar cenderung menunjukkan resistensi ketika diberlakukan pembatasan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan beberapa temuan dalam penelitian ini. Pertama, pola penggunaan gadget di kalangan peserta didik sangat dipengaruhi oleh sikap dan pendekatan orang tua dalam memberikan akses teknologi. Orang tua yang menerapkan pengawasan ketat dengan manajemen waktu terstruktur cenderung lebih berhasil mengendalikan penggunaan gadget pada anak mereka, sementara pengawasan yang longgar berpotensi menimbulkan ketergantungan.

Kedua, implikasi penggunaan gadget terhadap perilaku peserta didik bersifat multidimensi, mencakup aspek sosial, akademik, dan emosional. Penggunaan gadget yang tidak terkontrol cenderung menghasilkan perilaku individualis, penurunan konsentrasi belajar, perubahan pola komunikasi menjadi lebih pasif, serta

kesulitan dalam pengendalian emosi. Namun, di bawah pengawasan yang tepat, gadget juga dapat mendukung pengembangan kreativitas dan keterampilan teknologi anak.

Ketiga, efektivitas pengawasan orang tua sangat ditentukan oleh konsistensi penerapan aturan dan kualitas komunikasi dengan anak. Keterbatasan waktu akibat tuntutan pekerjaan menjadi tantangan utama bagi sebagian orang tua dalam mengawasi penggunaan gadget anak mereka. Meski demikian, strategi kreatif seperti penjadwalan terstruktur dan penyediaan aktivitas alternatif terbukti efektif dalam mengendalikan penggunaan gadget pada anak.

Temuan-temuan ini menggarisbawahi pentingnya peran aktif orang tua dalam mengarahkan penggunaan gadget pada anak usia sekolah dasar, serta perlunya kolaborasi antara orang tua dan sekolah dalam mengembangkan strategi pengawasan yang efektif untuk memaksimalkan manfaat teknologi sambil meminimalisir dampak negatifnya terhadap perkembangan perilaku anak.

PEMBAHASAN

Pola Penggunaan Aplikasi Digital dan Aktivitas Peserta Didik

Hasil penelitian tentang penggunaan

gadget dan implikasinya pada perilaku peserta didik kelas IV SDN 5 Bulango Ulu memberikan gambaran komprehensif tentang dinamika penggunaan teknologi di kalangan anak usia sekolah dasar. Temuan ini penting dikaji lebih dalam untuk memahami fenomena penggunaan gadget beserta dampaknya terhadap perkembangan anak dalam konteks yang lebih luas.

Pola penggunaan gadget di kalangan peserta didik menunjukkan kecenderungan yang perlu mendapat perhatian khusus. Aplikasi TikTok, sebagai platform yang paling banyak diakses, membawa dampak signifikan terhadap perilaku siswa. Platform ini memang menawarkan ruang pengembangan kreativitas melalui pembuatan video dan penggunaan efek kreatif yang dapat merangsang imajinasi. Namun, penggunaan yang tidak terkontrol menimbulkan beberapa masalah serius, seperti gangguan pola tidur akibat terlalu lama menonton video pada malam hari.

Selain TikTok, YouTube juga menjadi platform yang mendominasi aktivitas digital peserta didik. Meski platform ini menyediakan berbagai konten edukatif, hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik pada konten hiburan. Seperti yang diungkapkan oleh Ibu Erni, anaknya sering beralih dari konten pembelajaran ke video-video hiburan. Kondisi ini sejalan dengan temuan Hikmaturrahma (2020) yang

menggarisbawahi pentingnya pengawasan konten yang diakses anak-anak melalui platform digital.

Game online menjadi daya tarik tersendiri bagi peserta didik. Intensitas bermain game yang tinggi, seperti yang dialami oleh anak Ibu Hadija, berpotensi mengganggu aktivitas belajar dan interaksi sosial. Fenomena ini memperkuat penelitian Syifa et al. (2019) yang menemukan korelasi antara intensitas bermain game dengan penurunan aktivitas sosial pada anak usia sekolah dasar. Lebih jauh, penggunaan gadget yang didominasi aktivitas gaming cenderung membentuk pola perilaku yang lebih individual dan kurang responsif terhadap lingkungan sekitar.

Temuan menarik lainnya adalah bagaimana pandangan orang tua terhadap penggunaan aplikasi-aplikasi ini berbeda-beda. Beberapa orang tua seperti Ibu Ningsi melihatnya sebagai ancaman yang perlu dikontrol ketat, sementara yang lain seperti Ibu Erni menganggapnya sebagai konsekuensi wajar dari perkembangan zaman. Perbedaan perspektif ini pada akhirnya mempengaruhi bagaimana mereka mengatur dan mengawasi penggunaan gadget pada anak-anak mereka.

Langkah-Langkah Preventif Dalam Pengawasan Penggunaan Gadget

Beragamnya dampak penggunaan gadget pada peserta didik mendorong

perlunya langkah-langkah pencegahan yang tepat dari orang tua. Hasil penelitian mengidentifikasi beberapa strategi preventif yang dapat diterapkan untuk mencegah ketergantungan gadget pada anak-anak.

Pembatasan waktu penggunaan gadget menjadi langkah fundamental yang perlu diterapkan secara konsisten. Seperti yang dilakukan oleh Ibu Ningsi Yunus, penerapan jadwal terstruktur terbukti efektif dalam mengendalikan penggunaan gadget pada anaknya. Pendekatan ini sejalan dengan rekomendasi American Academy of Pediatrics yang menyarankan pembatasan penggunaan media berbasis layar tidak lebih dari dua jam per hari untuk anak usia sekolah dasar. Ketika anak mulai menunjukkan tanda-tanda ketergantungan, orang tua dapat mengalihkan perhatian mereka dengan memperkenalkan permainan tradisional sebagai alternatif.

Meluangkan waktu khusus untuk berinteraksi dengan anak menjadi strategi krusial lainnya, meski beberapa orang tua menghadapi kendala karena kesibukan kerja. Dheasari dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa kecenderungan anak menggunakan gadget seringkali berasal dari perasaan kesepian dan kurangnya perhatian dari orang tua. Hal ini tercermin dari pengakuan Ibu Hadija yang hanya memiliki waktu terbatas di malam hari untuk berinteraksi dengan anaknya, "Waktu saya dengan anak hanya di malam

hari, itupun hanya beberapa jam."

Memberikan kebebasan bermain di luar rumah juga menjadi alternatif yang efektif, meski beberapa orang tua seperti Ibu Erni lebih memilih anak bermain di dalam rumah karena kekhawatiran akan pengaruh negatif lingkungan. Namun, seperti yang ditunjukkan dalam kasus anak Ibu Ningsi, aktivitas di luar rumah justru membantu mengembangkan kemampuan sosialisasi dan rasa percaya diri anak. Strategi ini diperkuat dengan menyibukkan anak dalam berbagai kegiatan bermanfaat seperti les musik, bela diri, atau olahraga.

Mengajak anak berkegiatan di luar rumah untuk mengenal alam sekitar merupakan strategi yang tidak kalah penting. Ibu Narti Isa menerapkan hal ini dengan mengajak anaknya berjalan-jalan keliling desa, memberikan pengalaman pembelajaran yang berbeda dari rutinitas sekolah. Pendekatan ini tidak hanya membantu mengalihkan perhatian anak dari gadget, tetapi juga memberikan kesempatan belajar dalam konteks yang lebih luas dan menyegarkan.

Efektivitas langkah-langkah preventif ini sangat bergantung pada konsistensi penerapan dan kerjasama dari seluruh anggota keluarga. Seperti yang ditunjukkan dalam penelitian ini, orang tua yang menerapkan strategi pencegahan secara konsisten, seperti Ibu Ningsi, cenderung lebih berhasil dalam mengendalikan

penggunaan gadget pada anak mereka dibandingkan dengan yang menerapkan pengawasan longgar.

Dampak Positif Dan Negatif Penggunaan Gadget

Hasil penelitian mengungkapkan bahwa penggunaan gadget memberikan dampak yang bersifat dualisme pada perkembangan peserta didik. Dampak ini menjadi semakin kompleks mengingat intensitas penggunaan gadget yang semakin meningkat di kalangan anak usia sekolah dasar.

Dari sisi positif, gadget terbukti dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak melalui berbagai fitur pembelajaran yang tersedia. Seperti yang diamati oleh Ibu Ningsi, anaknya menunjukkan peningkatan kreativitas dalam mencari informasi dan memecahkan masalah melalui aplikasi pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian Dheasari yang menggarisbawahi potensi gadget dalam mendukung rasa ingin tahu anak melalui akses ke berbagai sumber pembelajaran digital.

Lebih lanjut, penggunaan gadget di bawah pengawasan yang tepat dapat memperkenalkan anak pada perkembangan teknologi sejak dini. Ibu Erni mengamati bahwa kemampuan anaknya beradaptasi dengan teknologi digital menjadi modal penting di era modern. Dalam konteks akademis, akses internet melalui gadget

memungkinkan anak mencari informasi tambahan terkait materi pembelajaran di sekolah, meski tetap memerlukan arahan untuk memilih konten yang sesuai.

Namun, dampak negatif yang muncul tidak bisa diabaikan. Penggunaan berlebihan menimbulkan berbagai masalah kesehatan, seperti yang dikhawatirkan Ibu Narti Isa tentang gangguan penglihatan akibat paparan radiasi. Lebih dari itu, intensitas penggunaan yang tinggi berpotensi menciptakan ketergantungan yang sulit diatasi, seperti yang dialami oleh anak Ibu Hadija yang "lupa waktu" ketika bermain game.

Dalam aspek sosial dan kognitif, dampak negatif terlihat dari berkurangnya kemampuan bersosialisasi akibat minimnya interaksi langsung. Pengamatan Ibu Yena Giu tentang anaknya yang menjadi "slow respon" dalam percakapan mencerminkan bagaimana gadget dapat mempengaruhi keterampilan komunikasi. Yang tidak kalah mengkhawatirkan adalah menurunnya daya ingat dan konsentrasi anak, seperti yang diamati oleh Ibu Erni pada anaknya yang semakin sulit fokus dalam pembelajaran.

Temuan-temuan ini menggarisbawahi pentingnya peran orang tua dalam mengelola penggunaan gadget pada anak. Seperti yang ditunjukkan oleh Ibu Ningsi, pengawasan yang tepat dapat memaksimalkan manfaat positif gadget

sambil meminimalisir dampak negatifnya. Hal ini menegaskan bahwa bukan gadget itu sendiri yang menjadi masalah, melainkan bagaimana teknologi tersebut digunakan dan diawasi dalam konteks perkembangan anak.

KESIMPULAN

Penelitian tentang penggunaan gadget dan implikasinya pada perilaku peserta didik kelas IV di SDN 5 Bulango Ulu menunjukkan bahwa pola penggunaan gadget di kalangan peserta didik didominasi oleh aktivitas hiburan melalui platform TikTok, YouTube, dan game online. Penggunaan yang lebih berorientasi pada hiburan dibanding pembelajaran ini berimplikasi pada menurunnya fokus belajar dan kemampuan bersosialisasi peserta didik.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan langkah-langkah preventif yang konsisten dari orang tua, meliputi pembatasan waktu penggunaan, penyediaan waktu berkualitas untuk anak, dan pengalihan ke aktivitas alternatif seperti bermain di luar rumah atau kegiatan ekstrakurikuler. Efektivitas strategi ini bergantung pada konsistensi penerapan dan kemampuan orang tua dalam menyediakan pengawasan yang memadai.

Temuan penelitian juga mengungkapkan dualisme dampak gadget terhadap perkembangan peserta didik. Di

satu sisi, gadget dapat mendukung pembelajaran dan pengenalan teknologi sejak dini. Namun di sisi lain, penggunaan yang tidak terkontrol berpotensi menimbulkan masalah kesehatan, ketergantungan, dan penurunan kemampuan kognitif serta sosial. Kompleksitas dampak ini menegaskan pentingnya peran orang tua dalam mengarahkan penggunaan gadget secara bijak untuk mendukung perkembangan optimal peserta didik.

REFRENSI

- Dheasari, A. E. (2022). Tantangan orang tua dalam mendidik anak di era digital. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(1), 45-52.
- Hikmaturrahma. (2020). Dampak penggunaan gadget pada anak usia dini. *Research Gate*, 10(2), 191-218. <https://doi.org/10.24239/msw.v10i2.524>
- Peraturan Pemerintah RI. (2005). Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2005 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Sugiyono. (2019). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan psikologi pada anak sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 538-544. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22310>
- Tanjung, F. S., Huriyati, E., & Ismail, D. (2017). Intensity of gadget use among overweight preschool children in Yogyakarta. *BKM Journal of Community Medicine and Public Health*, 33(12), 603-608.