



E-ISSN 3032-601X & P-ISSN 3032-7105

Vol. 1, No. 4, Tahun 2024

MISTER

**Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science,
Technology and Educational Research**

**Jurnal Penelitian Multidisiplin dalam Ilmu
Pengetahuan, Teknologi dan Pendidikan**

**UNIVERSITAS SERAMBI MEKKAH
KOTA BANDA ACEH**

mister@serambimekkah.ac.id

Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science Technology
and Educational Research

Journal of MISTER

Vol. 1, No. 4, Tahun 2024

Pages: 2146-2158

Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Dinamika Pergaulan Anak di Era
Digital: Studi Kasus SD Negeri Bakung II Tangerang-Banten

Azis Luki, Candrika Nugra Fitra, Darmi, Dimas Putro Nugroho, Inayati, Jeky
Aprilian Maresky, Lusi Emila Wulandari, Rofifah Juniandar, Pipit Apitasari, Rafi
Alfian, Shela Nitami, Siti Anisyah, Siti Ila Awaliah, Teguh Darmawan Saputra

Universitas Bina Bangsa, Kota Serang Indonesia

Article in Journal of MISTER

Available at : <https://jurnal-serambimekkah.org/index.php/mister/index>

DOI : <https://doi.org/10.32672/mister.v1i4.2214>

How to Cite this Article

APA : Luki, A., Fitra, C. N., Darmi, Nugroho, D. P., Inayati, Maresky, J. A.,
Wulandari, L. E., Juniandar, R., Apitasari, P., Alfian, R., Nitami, S.,
Anisyah, S., Awaliah, S. I., & Saputra, T. D. (2024). Pengaruh
Penggunaan Gadget Terhadap Dinamika Pergaulan Anak di Era Digital: Studi
Kasus SD Negeri Bakung II Tangerang-Banten. *Journal of
Multidisciplinary Inquiry in Science, Technology and Educational
Research*, 1(4), 2146 - 2158. <https://doi.org/10.32672/mister.v1i4.2214>

Others Visit : <https://jurnal-serambimekkah.org/index.php/mister/index>

MISTER: *Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science, Technology and Educational Research* is a scholarly journal dedicated to the exploration and dissemination of innovative ideas, trends and research on the various topics include, but not limited to functional areas of Science, Technology, Education, Humanities, Economy, Art, Health and Medicine, Environment and Sustainability or Law and Ethics.

MISTER: *Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science, Technology and Educational Research* is an open-access journal, and users are permitted to read, download, copy, search, or link to the full text of articles or use them for other lawful purposes. Articles on Journal of MISTER have been previewed and authenticated by the Authors before sending for publication. The Journal, Chief Editor, and the editorial board are not entitled or liable to either justify or responsible for inaccurate and misleading data if any. It is the sole responsibility of the Author concerned.



ISSN 3032-7105

ISSN 3032-601X



Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Dinamika Pergaulan Anak di Era Digital: Studi Kasus SD Negeri Bakung II Tangerang-Banten

Azis Luki^{1*}, Candrika Nugra Fitra², Darmi³, Dimas Putro Nugroho⁴, Inayati⁵, Jeky Aprilian Maresky⁶, Lusi Emila Wulandari⁷, Rofifah Juniandar⁸, Pipit Apitasari⁹, Rafi Alfian¹⁰, Shela Nitami¹¹, Siti Anisyah¹², Siti Ila Awaliah¹³, Teguh Darmawan Saputra¹⁴

Universitas Bina Bangsa, Kota Serang Indonesia^{1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14}

*Email Korespodensi: azisluki@gmail.com

Diterima: 03-09-2024

| Disetujui: 04-09-2024

| Diterbitkan: 05-09-2024

ABSTRACT

This research aims to learn more about the impact of gadget use on children's social dynamics in the modern era. This research focuses on students at SD Negeri Bakung II Tangerang, Banten. Descriptive qualitative methods were used in this endeavor to gain a more comprehensive understanding of this phenomenon. Data was collected through in-depth interviews and documentation from a number of people involved, including students from grade 4 to grade 6, teachers, and parents. Individual perceptions and experiences related to device usage were studied through in-depth interviews and documentation, which supplemented the data with relevant information. The results showed that the use of the devices had significant positive impacts, including an increase in students' knowledge through access to additional information. However, negative consequences were also found, such as decreased concentration in schoolwork, a tendency to become more introverted, and an increased likelihood of bullying and drug abuse among children. These results were obtained through thematic analysis of the data collected. This research utilized the triangulation method, which involves using multiple sources of data to ensure that the results are consistent. In addition, the study conducted participant testing to obtain feedback and validation on the findings and interpretation of the results. This research emphasizes how important it is for parents and teachers to supervise and teach their children to use electronic devices so that the negative effects can be reduced. It is hoped that this research will provide insights for schools, parents and policy makers in formulating effective strategies to help children's social development in the digital age, as well as encourage the creation of a healthier and more productive environment for future generations.

Keywords: Gadget Influence; Children's Social Dynamics; Digital Age.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mempelajari lebih lanjut tentang dampak penggunaan gadget terhadap dinamika pergaulan anak di era modern. Penelitian ini berfokus pada siswa di SD Negeri Bakung II Tangerang, Banten. Metode kualitatif deskriptif digunakan dalam upaya ini untuk mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif tentang fenomena ini. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dan dokumentasi dari sejumlah orang yang terlibat, termasuk siswa dari kelas 4 hingga kelas 6, guru, dan orang tua. Persepsi dan pengalaman individu terkait penggunaan perangkat dipelajari melalui wawancara mendalam dan dokumentasi, yang melengkapi data dengan informasi yang relevan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan perangkat memiliki dampak positif yang signifikan, termasuk peningkatan pengetahuan siswa melalui akses ke informasi tambahan. Namun, konsekuensi negatif juga ditemukan, seperti penurunan konsentrasi dalam tugas sekolah, kecenderungan untuk menjadi lebih introvert, dan peningkatan kemungkinan bullying dan penyalahgunaan narkoba di kalangan anak-anak. Hasil ini diperoleh melalui analisis tematik data yang dikumpulkan. Penelitian ini menggunakan metode triangulasi, yang melibatkan penggunaan berbagai sumber data untuk memastikan bahwa hasilnya konsisten. Selain itu, penelitian ini melakukan pengujian peserta untuk mendapatkan umpan balik dan validasi tentang temuan dan interpretasi hasil. Penelitian ini menekankan betapa pentingnya orang tua dan guru mengawasi dan mengajar anak-anak mereka menggunakan perangkat elektronik agar efek negatifnya dapat dikurangi. Penelitian ini diharapkan akan memberi wawasan bagi pihak sekolah, orang tua, dan pembuat kebijakan dalam merumuskan strategi yang efektif untuk membantu perkembangan sosial anak di era digital, serta mendorong penciptaan lingkungan yang lebih sehat dan produktif bagi generasi mendatang.

Katakunci: Pengaruh Gadget; Dinamika Pergaulan Anak; Era Digital.

PENDAHULUAN

Sebagaimana dijelaskan oleh UU SISDIKNAS No. 20 tahun 2003, pendidikan adalah upaya sistematis dan disengaja yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang baik dan memfasilitasi proses pendidikan, sehingga peserta didik dapat secara aktif meningkatkan potensi intrinsik mereka. Perkembangan ini termasuk memperoleh kekuatan agama dan moral, disiplin diri, kemampuan kognitif, etika budi luhur, dan keterampilan penting yang diperlukan untuk kepentingan pribadi dan masyarakat. Pendidikan, menurut kamus bahasa Indonesia otoritatif (KBBI), adalah proses transformatif yang mengubah sikap dan perilaku individu atau kelompok dengan tujuan pematangan manusia. Ini dicapai melalui pengajaran dan pelatihan yang sistematis, dan mencakup proses, metodologi, dan pengembangan karakter siswa.

Siswa atau anak individu mewakili entitas “berbeda” yang diberkahi dengan potensi dan mengalami kemajuan perkembangan. Dalam perkembangan ini, bantuan yang dibutuhkan oleh anak tidak ditentukan oleh pendidik melainkan muncul dari pengalaman anak itu sendiri dalam hubungannya dengan individu lain (Rasyid et al., 2020). Setelah mencapai usia sekolah dasar 6 hingga 12 tahun, perkembangan anak meningkat secara signifikan. Ini tidak hanya mencakup pertumbuhan fisik tetapi juga pematangan psikologis. Selama bermain, anak-anak akan mengembangkan kemampuan fisik di samping kompetensi dasar dalam melek huruf, berhitung, dan hubungan interpersonal dengan keluarga dan teman sebaya. Prevalensi gadget sangat tinggi di berbagai demografi, terutama di kalangan siswa, karena perangkat ini banyak digunakan karena kepraktisannya dan sifatnya yang menarik dalam konteks pendidikan. Gadget dilengkapi dengan fungsionalitas canggih yang dapat memfasilitasi beragam modalitas pembelajaran, seperti mengakses sumber daya online untuk menemukan artikel atau materi yang relevan (Riyanda et al., 2023). Keuntungan gadget bermacam-macam, terutama ketika digunakan dengan tepat; sangat penting bagi orang tua untuk membiasakan anak-anak mereka dengan perangkat ini. Namun, penting untuk mengakui konsekuensi positif dan negatif yang terkait dengan penggunaan gadget. Selain itu, penting untuk menyadari bahwa komunikasi melalui gadget memiliki kelemahan tertentu. Gadget mengirimkan suara sebagai gelombang elektromagnetik, mirip dengan frekuensi radio. Intensitas gelombang dan kedekatan gadget ke kepala dapat menyebabkan perubahan sel-sel otak menjadi sel anomali dan berpotensi karsinogenik. Oleh karena itu, radiasi yang dipancarkan dari gadget tersebut menimbulkan risiko yang signifikan ketika digunakan secara berlebihan. (Wijayanti1 et al., 2021).

Hasil yang disajikan oleh Kominfo dan UNICEF (Press, 2014) menunjukkan bahwa setidaknya 30 juta anak-anak dan remaja di Indonesia menggunakan Internet, dan media digital adalah cara utama mereka berkomunikasi. Sebuah survei yang dilakukan oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI, 2020) menemukan bahwa sekitar 71,3% anak-anak usia sekolah memiliki perangkat elektronik dan/atau menggunakannya untuk waktu yang lama setiap hari. Selain itu, sekitar 55% anak-anak usia sekolah menghabiskan waktu mereka bermain game melalui ponsel mereka atau berinteraksi dengannya secara online atau offline. Pada dasarnya, tidak bijak untuk memberi anak-anak perangkat seperti ponsel pribadi terlalu dini karena ini dapat menyebabkan mereka mengonsumsi terlalu banyak. Memang, anak-anak sekolah dasar harus dilarang menggunakan gadget dalam kehidupan sehari-hari atau dikenai pengawasan ketat.

Akibatnya, orang tua diminta untuk berhati-hati ketika memberikan alat yang diperlukan anak mereka sambil secara teratur mengawasi apa yang dilihat anak-anak mereka. Seringkali, orang tua menggunakan gadget sebagai sarana persahabatan yang nyaman bagi anak-anak mereka. Segudang fitur dan aplikasi menarik yang tersedia pada perangkat semacam itu sering dieksploitasi oleh orang tua untuk melibatkan anak-anak mereka, memungkinkan mereka untuk melakukan aktivitas mereka sendiri tanpa gangguan, tanpa memperhatikan perilaku mengganggu atau kekacauan anak-anak yang mungkin menghambat tugas mereka sendiri. Pendekatan ini keliru, karena dapat mempengaruhi perkembangan anak secara negatif. Orang tua tidak boleh mengambil sikap acuh tak acuh atau bergantung pada gadget sebagai pengganti keterlibatan langsung dengan anak-anak mereka. Mereka harus mendorong komunikasi terbuka dan diskusi tentang konten yang ada di gadget anak-anak (Adinda et al., 2021). Jika anak-anak usia sekolah diizinkan untuk terlibat dengan gadget untuk waktu yang lama, ini dapat secara signifikan mempengaruhi perilaku mereka, terutama selama waktu ketika berbagai aspek perkembangan mereka memerlukan pengasuhan untuk memenuhi kebutuhan esensial anak, sehingga mempengaruhi tugas perkembangan dan perilaku masa depan mereka. Perubahan perilaku yang berasal dari ketergantungan gadget dapat menyebabkan anak-anak menunjukkan kesadaran yang berkurang tentang lingkungan mereka, keengganan untuk diganggu, mudah tersinggung, kemalasan, dan kecenderungan untuk berdebat dengan orang tua (Adinda et al., 2021).

Selain itu, pemanfaatan perangkat teknologi juga berkontribusi terhadap berbagai masalah, termasuk fenomena bullying yang bermanifestasi di kalangan anak-anak, baik sebagai agresor maupun sebagai korban. Kepribadian didefinisikan sebagai karakteristik atau atribut perilaku yang membedakan individu dari orang lain. Banyak faktor berkontribusi pada keunikan kepribadian masing-masing individu, seperti warisan genetik, atribut fisik, perkembangan psikologis, usia, dan lingkungan sekitarnya. Akibatnya, dapat diakui bahwa evolusi kepribadian individu bersifat dinamis, menunjukkan bahwa ia dapat berubah setiap saat berdasarkan fase kehidupan dan pengalaman yang dihadapi. Salah satu penentu kritis yang mempengaruhi keadaan dan evolusi kepribadian individu adalah faktor lingkungan, yang mencakup konteks keluarga, pengaturan pendidikan, dan lingkungan komunitas. Bagi seorang anak dalam tahap perkembangan pendidikan, lingkungan sekolah memainkan peran penting dalam membentuk ciri-ciri kepribadian. Sekolah, yang dimaksudkan untuk berfungsi sebagai tempat untuk belajar dan mendorong pengembangan karakter yang positif, sayangnya, sering menjadi tempat berkembang biak untuk intimidasi, menanamkan ketakutan pada anak-anak tentang kehadiran. Menurut Randall, bullying mencakup perilaku agresif yang bertujuan menimbulkan tekanan fisik dan psikologis pada orang lain. Dengan demikian, intimidasi merupakan tindakan menindas yang dilakukan oleh satu individu terhadap orang lain. Tindakan intimidasi semacam itu berasal dari luar tetapi secara signifikan mempengaruhi pertumbuhan pribadi dan psikologis pelaku dan korban. Kata *bullying* berasal dari bahasa Inggris, yaitu dari kata *bull* yang berarti banteng yang senang merunduk kesana kemari. Dalam bahasa Indonesia, secara etimologi kata *bully* berarti penggertak, orang yang

mengganggu orang lemah. Sedangkan secara terminologi menurut Tattum bullying adalah “....*the willful, conscious desire to hurt another and put him/her under stress*”. Kemudian menurut Schott juga mengatakan bahwa bullying adalah tindakan agresif, baik secara berulang kali, dan terdapat perbedaan kekuatan antara pelaku dan korban (Karyanti & Aminudin, 2019).

Banyak definisi bullying telah diusulkan oleh para sarjana, yang akan dibahas selanjutnya. Definisi awal berasal dari perspektif Olweus seperti yang dikutip dalam Murphy, yang menyatakan bahwa seorang anak dianggap sebagai korban intimidasi ketika mengalami perlakuan negatif berulang kali oleh satu atau lebih agresor pada berbagai kesempatan. Bullying ditandai dengan intensionalitas, yang berarti dirancang untuk menimbulkan kerusakan emosional dan/atau fisik pada korban. Konsep kekuasaan memainkan peran penting dalam dinamika intimidasi. Seorang anak yang terlibat dalam perilaku intimidasi bertujuan untuk menegaskan dominasi dan kontrol atas anak yang ditargetkan. Dampak intimidasi melampaui korban; para pengganggu itu sendiri juga menderita efek buruk bersama dengan lingkungan mereka. Misalnya, pengganggu biasanya menunjukkan empati yang berkurang dalam interaksi sosial mereka. Kekurangan empati ini merupakan gejala kelainan perilaku yang lebih luas. Korban, di sisi lain, mengalami penganiayaan fisik dan verbal, yang dapat mengakibatkan trauma psikologis yang bertahan lama. Trauma yang dialami oleh korban bullying bukan satu-satunya konsekuensi; kinerja akademik mereka juga terganggu secara signifikan karena intimidasi yang mereka alami (Noviandra Pratama & Maulana Adi, 2024).

Selain itu, pemanfaatan perangkat elektronik yang tidak diatur di kalangan anak-anak secara signifikan berkontribusi pada proliferasi bahaya terkait narkoba. Narkotika, zat psikotropika, dan agen adiktif berbahaya lainnya didefinisikan sebagai senyawa yang, setelah memasuki organisme manusia, memberikan efek pada tubuh, terutama menargetkan otak dan sistem saraf pusat, yang dapat menyebabkan kemunduran kemampuan fisik, psikologis, dan sosial karena pembiasaan, kecanduan, dan ketergantungan pada zat-zat tersebut (Raisah et al., 2023). Biasanya, demografis yang paling rentan terhadap bahaya konsumsi narkoba terdiri dari remaja, terutama siswa sekolah menengah dalam konteks ini. Kerentanan ini terutama terlihat selama masa remaja, fase perkembangan yang ditandai dengan pergolakan psikologis, menandai periode transisi antara masa kanak-kanak dan dewasa. Program Pengendalian Narkoba PBB (UNDCP) melaporkan bahwa sekitar 220 juta orang di seluruh dunia telah terlibat dalam penggunaan narkoba. Menurut perkiraan dari Kantor PBB tentang Narkoba dan Kejahatan (UNODC) pada tahun 2015, sekitar 187.100 orang di seluruh dunia meninggal karena kematian terkait narkoba.

World Drug Report (2017) menunjukkan bahwa sekitar 255 juta orang antara usia 15 dan 64 terlibat dalam penyalahgunaan zat, dengan angka tahunan 207.400 pengguna narkoba baru. Laporan Obat Dunia 2018 menegaskan kembali bahwa konsumsi narkoba dan kerugian terkait paling umum di kalangan kaum muda dibandingkan dengan demografi yang lebih tua. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa periode risiko kritis untuk inisiasi penggunaan narkoba terjadi dari remaja awal (usia 12-14) hingga remaja akhir (usia 15-17), berpotensi memuncak di antara orang

dewasa muda (usia 18-25) (Nayoan, 2019). Indonesia saat ini menghadapi krisis narkoba, dengan perkiraan 3,8 juta pengguna berpotensi mencapai 4,1 juta orang yang terkena penyalahgunaan zat. Sekitar 2,10% hingga 2,25% dari total populasi Indonesia berada pada risiko paparan narkoba. Faktor utama yang berkontribusi terhadap penyalahgunaan narkoba di kalangan siswa termasuk rasa ingin tahu yang intens, tekanan teman sebaya, dan pengaruh lingkungan keluarga yang disfungsi. Selain itu, aksesibilitas dan ketersediaan obat diidentifikasi sebagai pemicu signifikan bagi individu untuk mengembangkan kecanduan (Raisah et al., 2023).

Konten yang dapat diakses di internet melalui gadget menimbulkan risiko yang cukup besar bagi anak-anak, termasuk materi yang tidak pantas seperti konten seksual yang dapat mempengaruhi perkembangan anak. Pendidikan, sebagaimana didefinisikan oleh UU SISDIKNAS No. 20 tahun 2003, adalah inisiatif yang disengaja dan terstruktur untuk menumbuhkan suasana dan proses belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan peserta didik untuk secara aktif mengembangkan potensi mereka dalam hal spiritualitas agama, disiplin diri, kepribadian, kecerdasan, integritas moral, dan keterampilan penting untuk kepentingan pribadi dan masyarakat. Selanjutnya, Kamus Bahasa Indonesia (KBBI) menggambarkan pendidikan sebagai proses transformatif yang bertujuan mengubah sikap dan perilaku individu atau kelompok untuk mendorong pematangan melalui metodologi pengajaran dan pelatihan, sehingga membentuk karakter peserta didik.

Dalam proses pendidikan, informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran sering dicari melalui ponsel. Namun, materi pembelajaran yang dicari oleh anak-anak dapat secara tidak sengaja menyebabkan paparan iklan atau situs web pornografi yang dapat diakses dengan mudah. Kejadian ini menimbulkan kekhawatiran yang signifikan bagi orang tua dan pendidik, mengingat visibilitas yang merajalela dari iklan dan situs semacam itu di berbagai platform internet, yang sulit untuk diawasi. Oleh karena itu, sangat penting bagi orang tua untuk memastikan bahwa mereka memantau situs web yang diakses oleh anak-anak mereka. Karena studinya secara fundamental membahas persyaratan kehidupan, Moh Rosyad berpendapat bahwa pendidikan seks adalah bagian penting dari keberadaan manusia. Sangat penting untuk memberikan pendidikan seks kepada anak-anak sejak usia dini untuk memfasilitasi perkembangan normal mereka selama masa remaja, memungkinkan mereka untuk memahami kompleksitas kehidupan dan membedakan antara hal-hal yang sah dan melanggar hukum, dan mendorong perilaku yang sesuai dengan ajaran agama dan mengurangi tindakan impulsif yang dapat menghambat pencapaian tujuan mereka (Hayati et al., 2022).

Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) memperkirakan bahwa lebih dari 500 juta remaja berusia 10-14 tahun di negara berkembang telah terlibat dalam hubungan seksual pertama mereka sebelum usia 15 tahun. Sekitar 60% kehamilan di kalangan remaja di wilayah ini diklasifikasikan sebagai tidak diinginkan, dengan 15 juta remaja telah melahirkan. Eskalasi perilaku seksual di kalangan remaja berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan kejadian pernikahan dini. Data yang bersumber dari BKKBN Provinsi Gorontalo pada tahun 2017 menunjukkan bahwa

Kabupaten Gorontalo menunjukkan tingkat pernikahan dini tertinggi yaitu 59,24%. Di kecamatan Kabupaten Gorontalo, wilayah yang dilayani oleh Telaga Puskesmas mencatat persentase tertinggi di antara semua kabupaten, khususnya 45,86%. SMA Negeri 1 Telaga, yang terletak di Kabupaten Gorontalo, berada dalam yurisdiksi pusat kesehatan ini. Sejumlah besar remaja menggunakan gadget canggih dan ponsel, memberi mereka akses mudah ke konten pornografi, yang, dengan tidak adanya pendidikan seksual yang komprehensif, menumbuhkan kesalahpahaman tentang masalah seksual di kalangan remaja. Kekurangan pengetahuan seksual, ditambah dengan akses tak terbatas ke pornografi, secara paradoks menghasut remaja untuk mengeksplorasi pengalaman baru. Berdasarkan temuan tersebut, para peneliti bertujuan untuk memeriksa sejauh mana pemanfaatan gadget di kalangan siswa sekolah dasar mempengaruhi dinamika pergaulan bebas dalam lanskap digital kontemporer.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metodologi kualitatif deskriptif untuk meneliti secara menyeluruh dampak penggunaan gadget terhadap dinamika pergaulan bebas anak di SD Negeri Bakung 2 Tangerang. Pengaturan penelitian terkonsentrasi pada lingkungan akademik, dengan peserta terdiri dari siswa dari kelas 4 hingga 6, pendidik, dan orang tua. Data dikumpulkan melalui berbagai metode, termasuk wawancara mendalam dan dokumentasi. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan perspektif dari beragam pemangku kepentingan mengenai pengaruh gadget pada interaksi sosial dan dampaknya pada anak-anak dalam hal pergaulan bebas berisiko. Dokumentasi, seperti catatan guru dan kegiatan media sosial, digunakan untuk memperkaya dan menguatkan temuan penelitian. Data yang diperoleh menjadi sasaran analisis tematik, yang menggabungkan data wawancara. Untuk memastikan kredibilitas temuan, penelitian menerapkan teknik triangulasi dengan referensi silang data dari berbagai sumber dan melakukan pemeriksaan anggota, di mana responden memiliki kesempatan untuk memberikan masukan pada hasil penelitian yang dirumuskan. Pendekatan metodologis ini memungkinkan penelitian untuk menawarkan representasi holistik tentang bagaimana penggunaan gadget mempengaruhi dinamika sosial anak-anak di era digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dampak Penggunaan Gadget Bagi Anak

Ada dampak signifikan dari penggunaan gadget pada lintasan perkembangan anak-anak, karena pemanfaatan tersebut dapat menghasilkan efek menguntungkan dan merugikan. Penggambaran selanjutnya dari konsekuensi positif dan negatif ini, seperti yang diamati dalam pengaturan empiris, berkaitan dengan perspektif yang diungkapkan (Yannuansa, 2020) sebagai berikut:

a. Dampak positif

1) Menambah Pengetahuan.

“Biasanya anak-anak buka hp untuk cari materi belajar atau menghubungi orangtua. Kalau dalam pembelajaran terkadang siswa diperbolehkan mengakses internet lewat hpnya, jadi materi yang dia tau juga bertambah” (wali kelas)

Seperti yang diartikulasikan oleh pendidik kelas, penggunaan gadget berteknologi canggih memungkinkan anak-anak mengakses informasi yang relevan dengan tugas akademik mereka secara efisien dan bijaksana. Misalnya, individu dapat terlibat dalam penjelajahan internet di lokasi mana saja dan kapan saja untuk memperoleh pengetahuan yang diinginkan. Akibatnya, aksesibilitas internet ini berkontribusi pada peningkatan pemahaman ilmiah.

2) Mempermudah Komunikasi.

“waktu anak pulang sekolah atau ada sesuatu di sekolah, dia bisa telepon langsung orangtua, jadi tidak perlu melalui perantara” (orangtua siswa)

Gadget mewakili kategori instrumen teknologi canggih, memfasilitasi komunikasi yang mulus di antara orang-orang di seluruh dunia.

Sebaliknya, ada dampak buruk yang terkait dengan penggunaan gadget pada perkembangan anak, yang meliputi hal-hal berikut:

1) Sulit Konsentrasi Pada Dunia Nyata.

“sudah asyik sama gadgetnya lupa belajar dan lupa interaksi dengan keluarga. Kalau diambil hpnya bakal marah karna bosan mau melakukan aktivitas lainnya” (orangtua siswa)

Fenomena kecanduan, atau ketergantungan pada gadget, dapat menyebabkan perasaan cemas, gelisah, dan mudah tersinggung pada anak-anak ketika mereka menjauhkan diri dari perangkat pilihan mereka. Ketika anak-anak menemukan hiburan dalam terlibat dengan gadget favorit mereka, mereka sering lebih suka bermain soliter daripada interaksi sosial. Kecenderungan ini dapat menghambat kemampuan mereka untuk terlibat secara bermakna dengan dunia nyata, menjalin persahabatan, dan berpartisipasi dalam kegiatan teman sebaya.

2) Introvert.

“di kelas tidak berbaur dengan teman lainnya, sibuk sendiri dan tidak peduli sekitarnya. Jadi membuat kurang pertemanan di sekola.” (Wali kelas)

Ketergantungan anak-anak pada gadget menumbuhkan persepsi bahwa perangkat ini membentuk seluruh keberadaan mereka. Agitasi mereka meningkat setelah pemisahan dari gadget, menghasilkan alokasi waktu yang tidak proporsional yang didedikasikan untuk kegiatan terkait gadget. Keadaan seperti itu tidak hanya mengurangi hubungan interpersonal di antara teman sebaya tetapi juga membuat anak-anak cenderung introvert.

Penggunaan Gadget Sebagai Sumber Konflik Sosial

Dalam lingkup sosial gadget memberikan dampak bagi anak ketika berinteraksi, hal ini dipengaruhi oleh bagaimana anak menanggapi apa yang ada pada gadget dan merespon apa yang

diketahui untuk diimplikasikan dalam lingkup sosial (Yuniarni et al., 2023). Berikut hasil wawancara yang dilakukan peneliti.

“kalau anak pegang hp lama itu biasanya ada aja konten atau tontonan yang kurang baik, biasanya tiba-tiba muncul, kan anak tidak tau itu bagus atau jelek jadi ya diliat saja. Jadinya sering meniru dan di coba ketika berbicara atau bersikap ke temen maupun keluarga. Tapi kalau pakai hp dengan durasi yang dibatasi dan dipantau pasti semua dapat dicegah negatifnya. Dan anak biasanya tidak berubah buruk” (Kepala sekolah)

Anak mendapatkan pengaruh yang signifikan jika penggunaan gadget dalam waktu yang lama dan tanpa pengawasan orang dewasa, hal ini terjadi karena anak tidak dapat memilah mana yang layak ditonton dan mana yang kurang pantas di tonton, sehingga seluruhnya di lihat dan bisa saja ditiru dalam lingkup keluarga, sosial maupun di sekolah. Akan tetapi dengan adanya pemantauan oleh orang dewasa maka dapat memberikan Batasan tontonan bagi anak. Sehingga perkembangan maupun perilaku anak tidak berubah ke negatif yang sangat merugikan. Hal ini selaras dengan yang disampaikan oleh salah satu wali murid siswa yaitu.

“pakai hp lama tidak baik karena banyak yang ditiru, negatifnya biasanya perilakunya jadi melawan, tidak bisa dinasehati, ikut-ikutan tren yang kurang baik, semakin penasaran untuk melihat video pornografi, meniru cara pakai narkoba dan sering mengejek temannya. Jika sudah seperti itu akhirnya akan berdampak pada aspek lainnya. Maka dari itu penting dan wajib di awasi orang dewasa agar anak tetap terarah sesuai kebutuhannya waktu pakai gadget” (Kepala Sekolah)

Dengan demikian, segala teknologi informasi yang ada pada gadget haruslah disesuaikan dengan kebutuhan anak ketika menggunakannya, peran orangtua ataupun guru sebagai pendamping anak sangat membantu dalam pencegahan salah pergaulan pada anak.

Penggunaan Gadget dengan Adanya Bullying

(Nur et al., 2022) perilaku intimidasi dapat dikategorikan menjadi tiga bentuk yang berbeda: Bullying Fisik, Bullying Verbal, dan Bullying Mental/Psikologis; namun, pengamatan lapangan menunjukkan bahwa hanya intimidasi verbal yang telah diidentifikasi secara jelas sebagai berikut.

a. Bullying Verbal Merupakan

“didalam kelas ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung ada saja yang mengolok-olok rekannya dan meremehkan kemampuan temannya. Hal itu terus berulang dan mengajak teman lainnya untuk ikut melakukan hal yang sama seperti yang dia lakukan” (Kepala Sekolah)

Manifestasi perilaku intimidasi ini dapat dilihat secara terdengar. Penindasan verbal biasanya mencakup tindakan seperti memanggil nama, berteriak, bersumpah, menghina, penghinaan di depan umum, tuduhan, gosip, dan pencemaran nama baik. Perilaku semacam itu terwujud dalam pengaturan pendidikan, sering dilakukan oleh anak-anak yang menunjukkan kecanduan gadget tanpa pengawasan orang tua yang memadai. Akibatnya, perilaku ini menimbulkan kerugian yang signifikan bagi sesama siswa yang menjadi korban intimidasi tersebut. Sangat penting bahwa masalah ini segera ditangani oleh pendidik di lingkungan akademik dan oleh orang tua di lingkungan rumah tangga, mendorong pendekatan terpadu untuk mengurangi efek buruk gadget pada anak-anak.

(Yulia Angga Dewi, 2020) membagi pelecehan sekolah menjadi kekerasan fisik, kekerasan psikis, dan kekerasan seksual. Namun, kekerasan psikologis adalah satu-satunya hal yang ditemukan di lokasi yaitu:

- a. Kekerasan mental termasuk penghardikan dan penggunaan kata-kata kasar dan kotor terhadap orang lain. Ini sesuai dengan pernyataan kepala sekolah sebagai berikut. “Anak-anak semakin sering mengumpat dengan kata-kata kotor dan kasar, yang tidak seharusnya diucapkan oleh orang kecil. Ini menjadi dampak negatif terlalu sering melihat ponsel sesukanya sendiri” (Kepala Sekolah).

b.

Gadget dan Keterlibatan Dalam Sex Bebas Beresiko

Tidak dapat disangkal bahwa sebagian besar orang menganggap gadget sebagai aspek tak terpisahkan dari kehidupan mereka. Anak-anak yang beralih ke pubertas selalu mengalami rasa ingin tahu yang meningkat mengenai perubahan yang mereka temui. Melalui gadget, anak-anak mengakses informasi yang memenuhi pertanyaan mereka (Hartati, 2021). Oleh karena itu, sangat penting bagi keluarga, terutama orang tua, untuk mengambil peran penting dalam membimbing anak-anak mereka selama fase remaja penggunaan gadget. Pengawasan tersebut memfasilitasi pemantauan konten dan aplikasi yang diakses oleh anak-anak, memungkinkan orang tua untuk mengarahkan dan menjelaskan perlunya evaluasi kritis mengenai informasi yang diperoleh dari gadget, menekankan pentingnya kearifan dalam memproses data tersebut. Hal ini diungkapkan oleh siswa yang mengatakan sebagai berikut

“waktu main hp dan buka internet sering tiba-tiba muncul konten porno atau iklan pinjol. Saya klik untuk tutup iklan itu, tapi muncul lagi. Karna sering muncul jadi saya penasaran apa isi iklannya. Biar tau itu apa, ya saya cari lagi di internet terus saya bilang sama temen-temen disekolah karna ada yang pengen tau isi iklannya” (Siswa)

Lembaga pendidikan tidak dapat disangkal memainkan peran penting dalam membatasi proliferasi pornografi, melengkapi unit keluarga, yang dapat menanamkan pada anak-anak rasa ingin tahu tentang pendidikan seksual. Untuk mengurangi pengaruh yang tidak diinginkan, sekolah berfungsi sebagai saluran untuk menyebarkan informasi yang berkaitan dengan pendidikan seksual yang selaras dengan tahap perkembangan anak-anak. Selain itu, sekolah dapat menawarkan

sumber daya untuk menumbuhkan bakat dan minat anak-anak, mengarahkan mereka ke arah pengejaran yang konstruktif dan positif untuk mencegah manifestasi perilaku menyimpang.

Pengaruh Paparan Gadget Terhadap Kesadaran Narkoba

Prevalensi narkoba dan penggunaan narkoba ilegal di kalangan pemuda meningkat di masyarakat kontemporer. Penyimpangan perilaku yang meluas seperti itu di antara demografis yang lebih muda menimbulkan ancaman signifikan bagi stabilitas masa depan bangsa (Raisah et al., 2023). Karena kaum muda dibayangkan menjadi penjaga warisan bangsa, meningkatnya kerentanan mereka terhadap zat adiktif yang mengganggu fungsi kognitif mengkhawatirkan. Akibatnya, generasi yang menjanjikan, yang dibayangkan sebagai pemimpin yang tangguh dan cerdas, berisiko menjadi ingatan belaka tentang masa lalu. Ini terjadi pada salah satu siswa yang memberikan keterangan sebagai berikut.

“sering ada akun asing yang memberikan iming-iming biar membeli obat, ada juga konten atau video yang memcontohkan cara pakai narkoba. Nah cara pakainya itu kadang dibuat bahan bercanda ke temen-temen waktu jam istirahat, seakan-akan sedang mencoba padahal tidak yaa Cuma main aja sama temen karna seru liatnya”
(Siswa)

Demografi yang terutama ditargetkan oleh penyebaran narkoba adalah remaja. Oleh karena itu, sangat penting bagi lembaga pendidikan untuk melaksanakan inisiatif, seperti program penjangkauan, yang berfokus pada pendidikan narkoba. Tujuan dari inisiatif ini adalah untuk membekali remaja dengan pengetahuan mengenai berbagai jenis obat dan risiko terkait (Fitri, Migunani, 2014). Sementara obat-obatan memiliki manfaat terapeutik yang signifikan dalam domain medis yang mempengaruhi fungsi tubuh, terutama otak, penyalahgunaan atau pemberiannya yang bertentangan dengan pedoman medis yang ditetapkan dapat menyebabkan dampak yang sangat merugikan bagi kehidupan individu dan etos budaya bangsa, yang pada akhirnya merusak ketahanan nasional.

KESIMPULAN

Artikel ini secara komprehensif membahas dampak penggunaan gadget terhadap dinamika pergaulan anak di era digital, dengan fokus pada siswa SD Negeri Bakung II Tangerang, Banten. Penelitian ini mengungkapkan bahwa gadget, sebagai bagian integral dari kehidupan modern, memberikan sejumlah manfaat signifikan bagi anak-anak, terutama dalam hal peningkatan pengetahuan dan komunikasi. Misalnya, melalui akses mudah ke informasi pendidikan dan kemampuan untuk berkomunikasi secara cepat dengan orang tua, gadget dapat mendukung proses belajar dan memperkuat hubungan anak dengan lingkungan mereka. Namun, meskipun manfaat ini terlihat jelas, penelitian juga menyoroti sisi gelap dari penggunaan gadget yang tidak terkontrol. Anak-anak yang terlalu sering menggunakan gadget cenderung mengalami kesulitan dalam

berinteraksi di dunia nyata, menunjukkan perilaku introvert, dan bahkan terlibat dalam perilaku bullying, baik verbal maupun psikis.

Lebih jauh lagi, artikel ini juga membahas bagaimana paparan terhadap konten yang tidak pantas melalui gadget dapat membawa anak-anak ke dalam perilaku berisiko seperti seks bebas dan penyalahgunaan narkoba. Kasus-kasus yang diangkat dalam penelitian ini menunjukkan bahwa tanpa pengawasan yang memadai, anak-anak dapat dengan mudah terpengaruh oleh informasi negatif yang mereka temui secara online, yang pada akhirnya dapat membentuk perilaku yang merugikan diri mereka sendiri dan orang lain. Oleh karena itu, kesimpulan dari artikel ini menekankan betapa pentingnya peran aktif dari orang tua, guru, dan sekolah dalam mengawasi dan membimbing penggunaan gadget di kalangan anak-anak. Pemantauan yang konsisten, pembatasan waktu penggunaan, dan edukasi tentang penggunaan teknologi yang bijak adalah langkah-langkah krusial yang harus diambil untuk memastikan bahwa gadget digunakan secara positif dan tidak menghambat perkembangan sosial, emosional, dan moral anak-anak. Kolaborasi yang erat antara keluarga dan institusi pendidikan menjadi kunci untuk menciptakan lingkungan yang sehat dan mendukung bagi anak-anak di era digital ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adinda, R., Isni, F. dan Anugrah, D. (2021). Penanganan kecanduan gadget pada anak usia sekolah pada masa pandemi Covid-19 di Desa Wantilan Kabupaten Subang. <https://Proceedings.Uinsgd.Ac.Id/Index.Php/Proceedings>
- Agasi, D., Oktarina, R., Murni, I. dan Basis, P. (2022). Dampak penggunaan alat pada siswa sekolah dasar dalam kaitannya dengan perkembangan psikologisnya. Pendidikan Tambusai, 3, 10763.
- Ariston, Y., Guru SD, P. dan Singkawang, S. (2018). Masalah sosial anak sekolah dasar. Dans Journal Of Educational Review And Research (völl. 1, number 2).
- Basri, B., Tambuala, F. H., Badriah, S., et Utami, T. (2022). Pendidikan seks komprehensif untuk pencegahan perilaku seksual pranikah pada remaja (R. R. Rerung, Ed.; 1st ed., P. 28). MULAI ULANG. Media Sains Indonesia.
- Hartati, M.S. (2021). Pendidikan seksual bagi orang tua. Dalam manual pendidikan orang tua (edisi pertama, hal. 10). K-Media.
- Hayati, E., Salam, M.F. dan Supala, D. (2022). Pengaruh Alat Terhadap Pendidikan Seksual Anak di Sdn Pasirayung 1 Kecamatan Cimenyan Kabupaten Bandung. Seri Ceramah Gunung Djati, 10.
- Karyanti dan Aminudin. (2019). Cyberbullying dan body shaming (Ngalimun, ed.; 1st ed., P. 20). K-Media.
- Manuputty, P., Soulisa, I., Wattimena, JN, Pormes, FS dhe Gifelem, A. G. (2023). Dampak Penggunaan Alat Terhadap Perilaku Bullying di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Kabupaten Sorong (Vol. 6, Issue 2).
- Noviandra Pratama, A., dan Maulana Adi, R. (2024). Edukasi tentang perundungan dan bahaya penggunaan gawai melalui program cerdas (sosialisasi, orientasi dan kegiatan ramah anak)

- untuk perkembangan siswa dan tanpa perundungan. Dalam Jurnal Pengabdian Masyarakat Muria (Vol. 01, Edisi 01).
- Nur, S., Lusiana, E. dan Arifin, S. (2022). Dampak bullying terhadap kepribadian dan pendidikan anak. 10, 337-340.
- Raisah, P., Rembune Kala, P., Karma, T., Teguh Prawira Atmadja, R., Ichsan, M. dan Yulis. (2023). Dampak pendidikan bahaya narkoba dan gawai terhadap tingkat pengetahuan siswa di SMA Swasta Babul Maghfirah. Jurnal Dimasaya, 15.
- Rasyid, P.S., Claudia, J.G., Podungge, Y. dan Gorontalo, P. K. (2020). Pengaruh penggunaan alat terhadap perilaku seksual remaja. Dalam Jidan Jurnal Ilmiah Bidan Issn (Vol.7, Edisi 2).
- Rini, NM, Pratiwi, IA, dan Ahsin, MN (2021). Dampak penggunaan alat terhadap perilaku sosial anak usia sekolah dasar. 7 (3), 1236-1241. <https://doi.org/10.31949/Educatio.V7i3.1379>
- Riyanda, R., Yendri, L.I., dan Daswir. (2023). Pengaruh penggunaan media sosial dan gawai terhadap perilaku bullying di kalangan pelajar Sdn 21 Tanjung Bonai Kecamatan Tanjung Buo Utara. Tour de Service, 3, 71.
- Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Sekolah Dasar, D., Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah, P., dan Teknologi, Dan. (2021). Ayo, hentikan penindasan! (Edisi 1, hal. 13). I registri di a scola primaria.
- Subarkah, M.A. (2019). Dampak gawai terhadap tumbuh kembang anak (Vol. 15, nomor 1).
- Syifa, L., Setianingsih, E.S dan Sulianto, J. (2019). Dampak penggunaan alat terhadap perkembangan psikologis anak sekolah dasar. Jurnal Sains Sekolah Dasar, 3, 527-533.
- Wijayanti¹, A.E., Anisah², N., Purwandari³, A., Wira, S., Yogyakarta, H., Babarsari, J., Bayan, T. dan Depok, C. T. (2021). Pendidikan dengan perangkat pintar untuk anak usia sekolah. Pendidikan dengan perangkat pintar untuk anak usia sekolah. Dalam Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat: Kesehatan (Jpkmk) (Vol. 1, Edisi 2).
- Yannuansa, O. N.(2020). Pengaruh alat terhadap anak (W. Listyarini, Ed.; 1st ed., pp. 26-30). LPPM Unasy Tebuireng Jombang.
- Yulia, A.D. (2020). Pendidikan: Jurnal Pendidikan Dasar Perilaku bullying di sekolah di kalangan siswa sekolah dasar. 1 (1), 39-48. <http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/edukasi>
- Yuniarni, D., Lukmanulhakim, L., Linarsih, A., Miranda, D. dan Halida, H. (2023). Mengembangkan buku saku penggunaan perangkat untuk mengoptimalkan perkembangan anak usia dini. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7 (3), 2820-2828. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4145>
- Zubaidah, S. (2011). Penyembuhan korban narkoba (N. Kalila, ed.; 1st ed., pp. 84-90). Arti mulia yang pertama.