**Analisis Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak di SDN Bunklotok Batujai**

**Ruka’yah 1[[1]](#footnote-1), Muhamad Sadli 2[[2]](#footnote-2), Hadi Wijaya 3[[3]](#footnote-3), Trisna Kusuma Wardani 44**

**Abstrak** *This study aims to; The purpose of this study is to determine the impact of gadgets (Smartphones) on the social development of grade V children at SDN Bunklotok Batujai This research is a Qualitative Descriptive type research. The informants used were 27 people consisting of 22 students, 1 class teacher, and 5 parents of students. The data collection techniques used were observation, interviews and documentation. Data validity used is data triangulation. Data analysis techniques used are data collection, data reduction, data presentation, and data conclusion and verification. Among the impacts of gadgets on the social development of fifth grade children at SDN Bunklotok that researchers get are children becoming lazy to play with peers, preferring to stay alone both at home and at school, children become addicted to gadgets, children are more individualistic, causing a lack of interaction and communication with the surrounding environment, and can make children passive in interacting with the environment.*

**Keywords**: *Gadget Use, Children's Social Development*

**Abstrak** Penelitian ini bertujuan untuk; Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak *gadget* (*Smartphone*) terhadap perkembangan sosial anak kelas V di SDN Bunklotok Batujai Penelitian ini merupakan penelitian jenis Deskriptif Kualitatif. Informan yang digunakan sebanyak 27 orang yang terdiri dari 22 orang siswa, 1 guru kelas, serta 5 orang tua siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah, observasi, wawancara dan dokumentasi. Kebasahan data yang digunakan adalah Triangulasi data. Teknik Analisis data yang digunakan ialah pengumpulan data, Reduksi data, Penyajian data, serta Kesimpulan dan verifikasi data. Diantara dampak *gadget* terhadap perkembanngan sosial anak kelas V di SDN Bunklotok yang peneliti dapatkan yaitu anak menjadi malas bermain bersama teman sebaya, lebih senang berdiam diri sendiri baik dirumah maupun disekolah, anak menjadi kacanduan terhadap gadget, anak lebih besikap individualisme sehingga menyebabkan kurangnya dalam berinteraksi dan berkomunikasi dengan lingkungan sekitar, serta dapat manjadikan anak menjadi pasif dalam berinteraksi dengan lingkungan

***Kata Kunci***: *Penggunaan Gadget, Perkembangan Sosial Anak*



1. **Pendahuluan**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat ditandai dengan munculnya berbagai macam perangkat-perangkat, serta jenis dan fitur teknologi yang dari waktu ke waktu semakin diperbaharui. Perkembangan ini membuat pola kehidupan manusia semakin mencolok dikarnakan perkembangan teknologi yang semakin mempengaruhi cara berkomunikasi manusia. Di antara perekembangan teknologi yang mempengaruhi pikiran manusia ialah *Gadget* menurut Suprapmi (2022: 7) merupakan sebuah benda atau barang elektronik yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering di asosiasikan sebagai senuah inovasi atau barang baru. Sehingga dapat dikatakan juga *Gadget* merupakan media yang digunakan sebagai sarana komunikasi modern.

Manusia sebagai mahluk hidup membutuhkan alat komunikasi untuk mendapatkan informasi, karna sudah menjadi kebutuhan yang begitu penting supaya dapat melakukan komunikas, berinteraksi dengan lingkungan, serta mendapatkan hiburan, belajar, membuka jejaring sosial, dan bermain game yang terkumpul dalam sebuah fitur-fitur yang disajikan oleh sebuah *Gadget* (handphone, smartphone, laptop, tablet, dan lain sebagainya). Dengan alasan tersebut manusia berlomba-lomba dalam menciptakan teknologi baru terutama pada sektor komunikasi yaitu *gadget*.

Era digitalisasi seperti sekarang merupakan sebuah era di mana manusia tidak terlepas dari yang namanya *Gadget (Smartphone)*, yang merupakan sebuah benda dimana setiap manusia pasti memilikinya. Mulai dari orang dewasa sampai anak-anak pun sudah memiliki dan pandai dalam mengoprasikan *gadget* tersebut*.* Namun apabila anak-anak menggunakan *gadget* tersebut secara salah atau berlebihan tanpa pengawasan dari orang tua maka dapat berpengaruh pada interaksi sosial anak. *Gadget* *(Smartphone)* memiliki banyak fitur game menarik yang ditawarkan dan seringkali membuat anak-anak betah dengannya. Banyak manfaat yang diperoleh dari penggunaan *gadget* seperti pada proses pembelajaran pada anak-anak. Namun jika penggunaan *gadget* secara terus menerus akan menimbulkan dampak pada anak tersebut khusunya pola prilaku anak dalam kesehariannya.

Di mana anak-anak yang terus menerus menggunakan *gadget* untuk bermain game, menonton akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang haarus dan rutin dilakukannya dalam aktifitas sehari-hari. *Gadget* seolah tak bisa dilepaskan dari kehidupan anak-anak yang lahir di zaman milenial saat ini. Padahal, potensi *gadget* merusak otak anak bisa terjadi jika anak dibiarkan terlalu lama menatap layar *gadget* tersebut.
Istilah terhadap perilaku kecanduan *gadget* adalah screen dependency disorder (gangguan ketergantungan terhadap layer *gadget*) atau SDD. Sebuah penelitian terbaru menemukan 30% anak di bawah usia enam bulan sudah mengalami paparan *gadget* secara rutin dengan rata-rata 60 menit per hari.
Di usia dua tahun, sembilan dari sepuluh anak mendapat paparan *gadget* yang lebih tinggi dan berpotensi membuat mereka mengalami SDD. Potensi *gadget* merusak otak anak bisa lebih tinggi jika si kecil terkena paparan *gadget* sejak dini DP3AP2KB ProvinsI NTB (2023).

Perkembangan sosial pada anak usia Sekolah Dasar (SD) dapat ditandai dengan adanya perluasan hubungan, di samping dengan anggota keluarga, juga dengan teman sebaya. Sehingga ruang gerak hubungan sosialnya bertambah luas. Interaksi sosial memanglah sangat penting dikarnakan anak nantinya akan diajarkan bagaimana cara berkehidupan dalam masyrakat, dan juga anak akan diajarkan bagaimana cara berinteraksi dengan Masyarakat luas seperti tegur sapa, senyum dan lain sebagainya. Dengan prilaku tersebut anak akan memperoleh berbagai informasi secara sendirinya tentang apa yang ada di sekitarnya dengan bimbingan orang tuanya, seperti yang dikatakan oleh yusuf dan Sugandhi (2013: 401) Pada usia ini, anak mulai memiliki kesanggupan menyesuaikan diri dari sikap berpusat kepada diri sendiri kepada sikap bekerjasama atau sosiosentris. Anak mulai berminat terhadap kegiatan-kegiatan teman sebaya, dan bertambah kuat keinginannya untuk diterima menjadi anggota kelompok, dan merasa tidak senang apabila tidak diterima oleh kelompoknya.

Sudah menjadi suatu yang lumrah pada zaman sekarang, anak-anak lebih sering dan mementingkan bermain *gadget* dari pada belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Fenomena tersebut sungguh mengkhawatirkan, sebab pada masa anak-anak mereka masih labil, memiliki rasa keingintahuan yang begitu tinggi, hal tersebut merupakan sikap yang positif pada anak namun jika kurangnya kontrol dari orang tua anak, maka hal tersebut bisa menjadi hal yang negative bagi anak. Pada umumnya anak-anak menikmati keasikan dalam menggunakan *gadget* (smartphone) dalam kegiatan mereka sehari dirumah dan juga lingkungan bermain anak, sehingga sebagian anak cendrung merasa asik menikmati sajian game dari sebuah *gadget* yang dimiliki dibandingkan bermain dengan teman sebayanya dilingkungan tempat tinggal.

Anak-anak merasa tidak cukup hanya melakukan interaksi dirumah, selain dirumah tempat kedua anak melakukan hubungan sosial adalah di sekolah. Menurut Henri dan Fiptar dalam Eliviani, 2024: 20) hubungan sosial adalah cara-cara individu bereaksi terhadap orang-orang disekitar dan bagaimana pengaruh terhadap diri sendiri. Disamping keluarga dan teman sebaya, terdapat juga lingkungan sekolah yang mempunyai pengaruh yang sangat penting bagi perkembangan selama masa kanak-kanak. Interaksi sosial tidak hanya dilakukan di rumah atau lingkungan bermain disekitar tempat tinggal melainkan di sekolah, dimana anak-anak akan menghabiskan waaktunya bertahun-tahhun di sekolah dengan guru dan teman sebaya, dimana anak-anak melakukan hubungan maupun interaksi sosial dalam jangka waktu yang relatif lama.

Berdasarkan data yang telah dilakukan peneliti di kelas V SDN Bunklotok Kecamatan Praya Barat, terdapat anak yang sering menggunakan *Gadget* di rumah membawa dampaknya ke sekolah. Itu dapat dilihat ketika pemberian kelompok diskusi, mereka cendrung diam tanpa banyak interaksi dengan teman kelompoknya. Selain itu ketika jam istirahat, pada umumnya teman-teman sebayanya bermain di lapangan maupun di kantin sekolah namun anak yang sering menggunakan *gadget* di rumah cenderung menyendiri karna menganggap permainan yang dilakukan temannya tidak menarik dan membosankan. Fenomena ini terjadi secara natural atau tanpa disadari terjadi di lingkungan sekolah.

1. **Metode Penelitian**

Metode yang peneliti gunakan yaitu metode penelitian Kualitatif dengan Jenis penelitian yang peneliti gunakan yaitu penelitan deskriptif kualitatif, Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivesme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara trianggulasi (gabungan), analisis data bersifat kualitatif dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada *generalisasi* (Sugiyono, 2023: 16). Subjek Penelitian berjumlah 28 informan yakni diantaranya 22 siswa, 1 guru kelas, dan 5 orang tua siswa. Dalam penelitian ini peneliti mengajukan 6 pertanyaan kepada siswa, 5 pertanyaan kepada guru kelas, serta 5 pertanyaan kepada orang tua siswa. sumber data dibagi menjadi dua yaitu data primer dan data skunder. Sehingga Sumber data dalam penelitian ini berasal dari data primer dan data skunder (Sugiyono, 2017: 137). Pada penelitian ini peneliti menggunakan 3 proses pengumpulan yaitu:

* + - 1. Observasi

Penelitian yang peneliti lakukan di sini menggunakan penelitian kualitatif dengan observasi partisipatif, dimana peneliti terlibat langsung dengan kegiatan sehari-hari dengan orang yang di teliti atau yang di gunakan sebagai sumber data peneliti (Sugiyono, 2023: 297).

* + - 1. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai bentuk teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemuakan permasalahan yang harus diteliti, tetapi juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam (Sugiyono, 2023:304).

* + - 1. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk arsip, buku, dokumen, tulisan, angka dan foto yang berwujud laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian (Sugiyono, 2023: 314).

Teknik analisis data yang digunakan peneliti yaitu teknik analisis Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2023: 321) mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung terus-menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data yang dimaksudkan sebagai berikut:

*Data Collection* (Pengumpulan Data)

Dalam penelitian kualitatif pengumpulan data dengan observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi atau gabungan ketiganya (triangulasi). Pengumpulan data dilakukan berhari-hari, mungkin berbulan-bulan, sehingga data yang diperoleh akan banyak Pada tahap awal peneliti melakukan penjelajahan secara umum terhadap situasi sosial atau obyek yang diteliti, semua yang dilihat dan didengar direkam semua

*Data Reduction* (Reduksi Data)

Reduksi data merupakan proses berpikir sensitif yang memerlukan kecerdasan dan keluasan dan kedalaman wawasan yang tinggi bagi peneliti yang masih baru dalam melakukan reduksi data dapat mendiskusikan pada teman atau orang lain yang dipandang ahli melalui diskusi itu maka wawasan peneliti akan berkembang sehingga dapat mereduksi data-data yang memiliki nilai temuan dan pengembangan teori yang signifikan (Sugiyono, 2023: 323).

*Data Display* (Penyajian Data)

Dalam hal ini Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2023: 325) menyatakan yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dalam teks yang bersifat naratif.

* + - 1. *Conclusion Drawing/ Verification* (Kesimpulan dan Verifikasi)

Langkah selanjutnya dalam analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2023:329) adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya.

1. **Temuan dan Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian tentang kepemilikan *gadget* (HP) sebagian besar anak di SDN Bunklotok memiliki *gadget* karena memang dibelikan orang tuanya dengan alasan agar anak tidak GAPTEK (gagap teknologi), dengan kata lain agar anak mengikuti perkembangan zaman. Seperti yang dikatakan oleh Putri Miranti dkk (2021: 61) *Gadget* merupakan sebuah elektronik kecil yang mempunyai fungsi khusus seperti smartphone, serta *gadget* merupakan sebuah inovasi terbaru dari teknologi fitur terbaru dan kemampuan yang lebih baik memiliki tujuan maupun fungsi lebih praktis dan lebih berguna. Namun sebagian anak di SDN Bunklotok tidak memiliki *gadget* tapi sering menggunakan *gadget* milik kedua orang tuanya ketika ada kesempatan saat orang tuanya sibuk atau melepas *gadget* di rumah. Menurut peneliti seharusnya anak usia sekolah dasar belum saatnya untuk dibelikan atau berikan *gadget*, karena pada usia ini anak masih dalam tahap pertumbuhan motoriknya salah satunya yaitu bermain. Namun dengan adanya *gadget* anak menjadi malas bermain. Sehingga orang tua seharusnya tidak memberikan anak *gadget* pada usia Sekolah Dasar. Orang tua sebaiknya lebih banyak membimbing anak dalam meningkatkan hasil belajar dari pada memberikan *gadget* yaang hanya akan membuat anak menjadi malas belajar.

Adapun game yang sering dimainkan oleh anak di SDN Bunklotok yaitu game Freefire dimainkan oleh siswa berjumlah 12 siswa, Babybag dimainkan oleh 1 siswa, Minicraf dimainkan sebanyak 4 siswa, Gojol dimainkan sebanyak 2 orang siswa, Mobile Legend 2 orang siswan namun diantara siswa yang memainkan game freefire juga rata-rata memainkan game Mobile Legend secara bergantian. Diantara ke lima game tersebut anak paling tertarik memainkan game Freefire untuk siswa dan gojol untuk siswi. Karena kesukaannya terhadap game tersebut membuat anak menjadi lebih senang berdiam diri di dalam rumah. Selain itu juga orang tua mengiyakan bahwa saat anak-anaknya bermain *gadget* cenderung anak-anak diam di depan *gadget*nya masing-masing tanpa mempedulikan dunia sekitarnya. Secara tidak sadar, anak-anak sudah mengalami ketergantungan memainkan game tersebut, ketergantungan inilah yang menjadi salah satu dampak negatif yang sangat berpengaruh. Seharusnya anak lebih banyak mengerjakan tugas sekolah dan Orang tua seharusnya mengganti aflikasi game tersebut dengan aflikasi pembelajaran serta membimbing mereka agar bisa memanfaatkan *gadget* sebagaimana mestinya.

Ketergantungan terhadap *gadget* pada anak di SDN Bunklotok disebabkan karena lamanya durasi dalam penggunaan *gadget*. Bermain *gadget* dengan durasi yang cukup panjang dan dilakukan setiap hari, bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang anti sosial, seperti yang dikatakan oleh Hidayat, (2022: 13) mengatakan *Gadget* yang merupakan wujud nyata dari Teknologi baru yang berisi aneka aplikasi dan program yang menyenangkan seolah-olah telah menjadi sahabat bagi anak, bahkan bisa menyihir anak-anak untuk duduk manis berjam-jam dengan bermain *gadget*. Dampak yang ditimbulkan dari hal ini sebenarnya adalah dapat membuat anak lebih bersikap individualis karena lama kelamaan menyebabkan lupa berkomunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan di sekitarnya maupun lingkungan sekolahnya.

Hal tersebut sangat membahayakan prestatsi anak di sekolah karena bagaimana tidak, ketika anak sudah terbiasa bersikap individualis di rumah maka akan terbawa juga ke sekolah beberapa siswa tentang durasi penggunaan *gadget*. Peneliti menemukan anak menggunakan *gadget* bisa sampai 7 jam lebih dalam sehari. Kegiatan ini menyita waktu anak untuk bermain bersama teman sebaya dan waktu mengerjakan tugas sekolah serta waktu istirahat anak. Durasi ini terlalu lama untuk anak usia Sekolah dasar diamana seharusnya durasi yang sesuai untuk anak usia Sekolah dasar dalam menggunakan *gadget* adalah maximal 1sampai 2 jam dalam sehari. Jadi orang tua perlu mengontrol durasi penggunaan *gadget* anak dengan membatasi anak dalam penggunaan *gadget*. Apabila anak menggunakan *gadget* lebih dari 2 jam maka orang tua harus tegas melarang menggunakan *gadget*.

Sebagian besar anak di SDN Bunklotok menggunakan *gadget* hanya untuk bermain game saja tanpa memanfaatkan *gadget* untuk belajar ataupun mengerjakan tugas sekolah. Hal tersebut dipengaruhi karena lemahnya pengawasan orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah dasar padahal manfaat *gadget* bukan saja untuk bermain game. Diantara game. seperti yang diungkapkan oleh Suprapmi, (2022: 11) mengemukakan bahwasannya *gadget* memiliki beberapa manfaat yaitu 1) Komunikasi, 2) Sosial, 3) Pendidikan. Setiap harinya anak di SDN Bunklotok hanya akan memainkan *gadget* untuk bermain game di dalam rumah. Seharusnya anak memanfaatkan *gadget* sebagai media belajar untuk mempermudah dalam belajar di rumah. Orang tua seharusnya memasukkan banyak aplikasi yang bisa dimanfaatkan untuk anak belajar sehingga prestasi anak di sekolah akan meningkat dengan penggunaan *gadget* sebagai alat bantu belajar.

Hasil penelitian menunjukkan Sebagian besar anak di SDN Bunklotok lebih memilih untuk bermain *gadget* khusunya (HP) dibandingkan bermain bersama teman sebaya mereka. Ketika anak di SDN Bunklotok sedang asyik bermain *gadget* di rumah dan ada teman sebaya yang mengajak bermain, anak terkadang menolak ajakan tersebut dan lebih memilih bermain di dalam rumah dengan *gadget*. Selain itu, anak di sana menjadi tidak peka terhadap lingkungan di sekelilingnya. Padahal dalam tahap ini anak-anak seharusnya lebih banyak berinteraksi dengan lingkungan mereka untuk mengembangkan sifat sosial anak, seperti yang dikatakan oleh Hurlock dalam buku Abdul Malik, (2023: 5-6) mengutarakan bahwa perkembangan sosial merupakan perolehan kemampuan berprilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial, “sosialisasi adalah kemampuan bertingkah laku sesuai dengan norma, nilai, atau harapan sosial. Namun anak yang terlalu asik dengan *gadget*nya berakibat lupa untuk berinteraksi ataupun berkomunikasi dengan orang sekitar maupun keluarga dan itu akan bedampak buruk bagi perkembangan sosial anak. Dimana seharusnaya pada usia ini anak harus lebih banyak bermain dengan teman sebayanya di lingkungan sekitar dan pada usia ini anak seharusnya anak dapat mengasah kemampuan bersosialisasinya dengan baik di lingkungan sosial. SDN Bunklotok sudah menetapkan larangan untuk membawa *gadget* di sekolah, beberapa anak yang terbiasa menggunakan *gadget* di rumah mengaggap sekolah adalah tempat yang membosankan. Anak cenderung lebih memilih berdiam diri di dalam kelas ketika jam istirahat.

Seharusnya orang tua harus lebih tegas lagi dalam hal ini. Orang tua harus lebih keras dalam menertibkan anak di rumah dkarnakan orang tua merupakan salah satu dari beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial anak seperti yang dikatakan oleh Soetarno dalam Abdul Malik, (2023: 8) menyebutkan dua faktor mempengaruhi perkembangan sosial anak yaitu 1) faktor lingkungan keluarga, 2) faktor dari luar lingkunngan keluarga. Namun faktor keluarga lah yang merupakan faktor kunci perkembangan anak karna dapat membuat anak menjadi pribadi yang tidak aktif, dan menjadikan watak anak menjadi keras karena terlalu dimanjakan tanpa ada perhatian khusus dari orang tua Terlalu sering bermain *gadget* membuat anak menjadi kecanduan. Bermain *gadget* menjadi rutinitas mereka setiap harinya yang menyebabkan anak menjadi pribadi yang Pasif terhadap dunia luar. Kecanduan ini membawa dampak negatif bagi anak karena saking senangnya mereka bermain *gadget* menyebabkan mereka lupa untuk berkomunikasi dengan orang lain. Seharusnya orang tua harus lebih merhatikan hal tersebut dengan cara membatasi anak bermain *gadget*.

Orang tua harus membantu anak membagi waktu di rumah dimana waktu dia memang harus belajar dan menggunakan *gadget*. Hal tersebut tidak akan terjadi apabila orang tua melarang anak menggunakan *gadget*. Namun faktanya orang tua anak di SDN Bunklotok membiarkan saja anak bermain *gadget*. Larangan-larangan tersebut tidak dilakukan orang tua secara terus menerus. Mereka seakan-akan tidak peduli terhadap dampak yang akan disebabkan oleh *gadget*. Seharusnya orang tua harus melarang anak menggunakan *gadget* secara terus menerus tanpa henti. Orang tua harus lebih memahami pentingnya menerapkan larangan-larangan bermain *gadget* untuk anak Sekolah dasar agar larangan tersebut tidak mereka lakukan hanya beberapa kali saja tanpa menyerah sampai anak berhenti menggunakan *gadget*. Orang tua memiliki peran penting dalam menangani anak yang sudah kecanduan bermain *gadget*. Orang tua akan sadar bahwa *gadget* memiliki dampak negatif ketika hal itu sudah terjadi. Orang tua hanya menganggap *gadget* menjadi sarana anak untuk bermain tanpa mereka tau dampak negatif dari penggunaan *gadget*. Mereka hanya melihat sisi positif penggunaan *gadget* yang diukur dari rasa senang anak dan aktifitas orang tua yang tidak diganggu oleh anak. Hal tersebut disebabkan karena sibuknya orang tua bekerja di sawah karena orang tua sebagian besar berprofesi sebagai petani dan berdagang. Seharusnya orang tua lebih memerhatikan anak di rumah dan lebih fokus dalam mendidik anak. Membiarkan anak sebebasnya di rumah bermain *gadget* sangat tidak baik. Jadi, orang tua harus lebih meluangkan waktunya bermain ataupun menemani anak di rumah.

*Gadget* memiliki begitu banyak dampak positif namun anak seringkali menyalah gunakan *gadget* dengan hal-hal negatif tanpa sedikitpun memanfaatkan *gadget* terhadap hal-hal positif. Dalam hal ini anak harus mampu memanfaatkan *gadget* semaksimal mungkin untuk kegiatan-kegiatan yang bermanfaat. Tidak ada yang akan menyalahkan anak ketika menggunakan *gadget* untuk hal yang positif namun sebaliknya, jika anak selalu menggunakan *gadget* hanya untuk hal-hal yang negatif maka orang tua perlu membatasi anak dalam menggunakan *gadget*. Sebagian besar anak yang mengalami gangguan perkembangan sosial adalah anak yang cenderung memiliki kebiasaan bermain *gadget* setiap harinya.

Peran orang tua di SDN Bunklotok untuk membatasi anak-anak meraka dalam penggunaan *gadget* begitu sangat penting agar perkembangan sosialnya tidak terganggu, orang tua memiliki peran utama dalam membatasi anak bermain *gadget* karena anak menggunakan *gadget* di rumah. Orang tua seharusnya mengontrol dan membimbing anak ketika bermain *gadget* bukannya melepas anak begitu saja menggunakan *gadget*. Ketika anak sedang bermain *gadget*, orang tua harus selalu di samping anak untuk memastikan apa anak menggunakan *gadget* untuk hal yang positif ataupun negatif. Di SDN Bunklotok sebagian anak-anak yang sudah terbiasa bermain *gadget* menjadi pribadi yang pendiam dan tidak aktif di luar maupun di dalam kelas. Selain itu, anak menjadi fasif dan tidak peka terhadap lingkungan, mereka seolah-lah memiliki dunia sendiri, anak akan sulit berinteraksi dengan orang lain dimana pada usia Sekolah dasar perasaan sosialisasinya akan berkembang dan rasa ingin tahu terhadap hal baru akan tinggi. Namun perkembangan tersebut tidak terlihat pada anak yang sering menggunakan *gadget*.

Berdasarkan hasil penelitian terhadap hal yang harus dilakukan siswa agar prestasi belajar tidak menurun karena *gadget* adalah dengan cara mengurangi durasi penggunaan *gadget* dalam sehari. Dimana biasanya anak menggunakan *gadget* sekitar 7 jam lebih dalam sehari maka harus di kurangi karena semestinya anak harus menggunakan *gadget* sekitar 1 sampai 2 jam dalam sehari. Jadi anak haus memanfaatkan waktu luang untuk belajar dan mengerjakan tugas sekolah bukannya bermain *gadget*.

1. **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti simpulkan bahwa sterdapat dampak negatif dari penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak pada kelas V di sekolah SDN Bunklotok Batujai tahun 2024. Diantara dampak negatif yang peneliti dapatkan yaitu anak menjadi malas bermain bersama teman sebaya, lebih senang berdiam diri sendiri baik dirumah maupun disekolah, anak menjadi kacanduan terhadap *gadget*, anak lebih besikap individualisme sehingga menyebabkan kurangnya dalam berinteraksi dan berkomunikasi dengan lingkungan sekitar, serta dapat manjadikan anak menjadi pasif dalam berinteraksi dengan lingkungan.

# Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih kepada Pembimbing karya tulis ilmiah kepada bapak Muhamad Sadli M. Pd, Bapak Hadi Wijaya, serta ibu Trisna Kusuma Wardani M. Pd yang telah membantu saya dalam menyelesaikan karya tulis ini. Ucapan terima kasih tak lupa pula kepada Guru dan Siswa SDN Bunklotok yang telah membantu dan memfasilitasi penulisan karya tulis ilmiah ini.

**Daftar Pustaka**

Abd. Malik dan dan Nasrul F, Taseman. (2023). *Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini.* Yogyakarta: CV Budi Utama

Elviani, R. (2024). *Hubungan Sosial Masyarakat Antar Umat Beragama Di Desa Sadar Kerukunan Kampong Jontor Kecamatan Penanggalan Kota Subulussalam* (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Fakultas Dakwah dan Komunikasi).

Hidayat, A. H. (2022). *Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini Di Desa Ujunggurap Kecamatan Padang sidimpuan Batunadua*. Jurnal Al-Irsyad: Jurnal Bimbingan Konseling Islam, 4(2), 317-334.

Putri Miranti dkk. (2021). *Waspadai Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini*. Jurnal Cendikiawan Ilmiah, Vol 6. Nomor 1, Juni 2021.

Suprapmi. ( 2022). *Gadget Dan Pengaruhnya Pada Perkembangan Anak*. Yogyakarta: Hikam Pustaka.

Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.

DP3AP2KB ProvinsI NTB (2023) https://search.yahoo.com/search?fr=mcafee&type=E211US885G0&p=DP3AP2KB+ProvinsI+NTB+(2023)

1. Universitas Nahdlatul Ulama NTB, Jalan pendidikan No. 06 Dasan Agung Baru, Kota Mataram, Indonesia, rukaiyahrukaiyah440@gmail.com [↑](#footnote-ref-1)
2. Universitas Nahdlatul Ulama NTB, Jalan pendidikan No. 06 Dasan Agung Baru, Kota Mataram, Indonesia muhamadsadli040414@gmail.com [↑](#footnote-ref-2)
3. Universitas Nahdlatul Ulama NTB, Jalan pendidikan No. 06 Dasan Agung Baru, Kota Mataram, Indonesia hadiwijaya.ntb@gmail.com

4 Universitas Nahdlatul Ulama NTB, Jalan pendidikan No. 06 Dasan Agung Baru, Kota Mataram, Indonesia trisna211088@gmail.com [↑](#footnote-ref-3)