

## Pengaruh gadget pada proses belajar anak sekolah dasar

Salvi Ita'ufaidilah

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

e-mail: 230103110003@student.uin-malang.ac.id

### Kata Kunci:

pengaruh; gadget;  
proses belajar

### Keywords:

influence; gadgets;  
learning proces

### ABSTRAK

Untuk mencetak calon generasi muda menuju Indonesia emas, anak-anak tidak boleh kecanduan akan gadget. Gadget telah memberikan sarana bermain yang sangat menarik perhatian anak. Permasalahan utama gadget merupakan alat dalam sistem komunikasi satu arah, sehingga umpan balik yang diberikan kepada anak tidak terlihat dan perkembangan bahasanya terhambat. Anak juga akan pasif jika diajak berkomunikasi. Metodologi penelitian ini adalah tinjauan pustaka. Pendekatan penelitian tinjauan pustaka mencakup membaca dan

mengevaluasi karya-karya sebelumnya yang telah ditulis tentang subjek yang sedang dibahas. Bermain gadget mempunyai banyak sekali efek negatif, contohnya kecanduan, terganggu fungsi otak (Pre Frontal Cortex), gangguan pada perkembangan emosi anak, terlambat pada perkembangan kognitif, dan gangguan pada kesehatan. Oleh karena itu, orang tua mempunyai peran penuh untuk perkembangan anak. Seorang anak pada jenjang sekolah dasar harus dalam pantauan orang tua secara terus menerus. Karena, di era sekarang ini kebanyakan teman bermain anak bukanlah orang tua atau teman sebayanya, melainkan gadget.

### ABSTRACT

To produce young generation candidates for a golden Indonesia, children must not be addicted to gadgets. Gadgets have provided a means of playing that really attracts children's attention. The main problem is that gadgets are tools in a one-way communication system, so that feedback given to children is not visible and their language development is hampered. Children will also be passive when invited to communicate. The methodology of this research is a literature review. A literature review research approach includes reading and evaluating previous works that have been written on the subject being discussed. Playing with gadgets has many negative effects, for example addiction, disruption of brain function (Pre Frontal Cortex), disruption of children's emotional development, delays in cognitive development, and health problems. Therefore, parents have a full role in children's development. A child at elementary school level must be continuously monitored by his parents. Because, in this era, most children's playmates are not their parents or peers, but gadgets.

## Pendahuluan

Tujuan teknologi adalah untuk memfasilitasi kepentingan manusia. Selama ribuan tahun ada banyak sekali jenis teknologi yang berbeda sebagaimana teknologi masa kini seperti televisi, handphone, laptop, iPad, tablet, komputer dan lain-lain. Semua orang menggunakan perangkat ini baik kalangan orang dewasa, remaja dan anak-anak. Saat ini anak-anak dianggap target pasar bagi banyak produk gadget. Panji Ismail mengatakan bahwa harga gadget semakin terjangkau dikarenakan banyak orang bersaing dalam penggunaannya. Dan mirisnya lagi gadget telah menjadi bahan mainan utama kalangan anak-anak. Akan tetapi kurangnya pantauan dari orang tua, membuat



This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

anak-anak kecanduan gadget. Maka besar kemungkinan pertumbuhan dan perkembangan anak kurang optimal baik psikis maupun fisiknya. Sebagian orang tua berpendapat bahwa bermain gadget bisa melatih *problem solving*. Padahal jika Problem Solving berpacu pada gadget akan menimbulkan anak mempunyai sifat mudah marah, apapun kemauannya harus dituruti, dan sulit atau bahkan tidak bisa mengendalikan emosi. Sebaiknya *problem solving* dilakukan dengan permainan dalam bentuk gerak dan lagu yang dapat meningkatkan kecerdasan musical dan kinestetik. Menurut penelitian dokter mengatakan bahwa jika anak sudah kecanduan gadget maka perkembangan anak juga akan terhambat khususnya segi prestasi. “Anak sekolah dasar mengacu pada orang-orang yang berusia kurang lebih 6 sampai 12 tahun yang saat ini sedang dalam tahap perkembangan masa kanak-kanak dan memasuki masa remaja awal pada masa tersebut”. Perkembangan sosial anak harus didorong dengan bermain dan belajar sehingga terdapat keselarasan di dalamnya. Maka orang tua diharapkan lebih bijak ketika memberikan alat penunjang bagi anaknya. Karena penggunaan gadget cenderung akan menjadikan anak tidak peduli dengan lingkungan baik keluarga maupun masyarakat. Oleh karena itu, jika orang tua ingin memiliki penerus yang berkualitas maka kurangi penggunaan gadget untuk anak dan orang tua harus selalu memantau kegiatan anak sehari-hari. Rosalina (Admin Ridwan 2017 : 2).

## Pembahasan

### Pengertian Gadget

Di era modern ini, individu mulai dari anak-anak, remaja hingga dewasa memiliki gadget. Dalam Bahasa Inggris sebutan “gadget” berkaitan dengan peralatan elektronik yang mampu menjalankan beragam fungsi. Gadget terus menawarkan metodologi baru guna memfasilitasi peningkatan pengalaman sehari-hari individu. Selain itu, gadget adalah perangkat elektronik untuk membantu individu dalam menjalani kehidupan mereka, terutama di bidang komunikasi. Karena kualitas dan manfaat unik ditawarkan setiap perangkat, kebanyakan orang-orang yang memiliki gadget merasa bahwa menggunakannya membutuhkan banyak waktu.

Salah satu jenis teknologi komunikasi yang berkembang pesat dan telah ada selama lima tahun adalah gadget. Selain dari fungsi utamanya sebagai alat komunikasi, juga dimanfaatkan untuk bisnis, sumber informasi, penyimpanan data, hiburan, media sosial, dan perusahaan media yang memamerkan produk mereka, serta alat untuk mengambil dokumentasi. Beberapa fitur dalam gadget yang dapat digunakan manusia untuk mengatasi rasa lelah dan stres akibat pekerjaan atau aktifitas lainnya. Ironisnya, gadget bukanlah barang asing bagi kalangan anak usia 7 – 12 tahun yang seharusnya belum layak untuk menggunakan gadget.

### Pengertian Proses Belajar

Istilah proses berasal dari kata Latin yaitu “processus” yang diterjemahkan berarti “berjalan untuk maju”. Dapat dikatakan bahwa proses mewakili fase kemajuan berurutan yang diarahkan kepada tujuan tertentu. Seperti yang diartikulasikan oleh Reber dalam karya Syah, M, ketika dilihat melalui lensa proses pembelajaran, bahwasanya proses ini didasari oleh metodologi atau teknik tertentu berbagai transformasi sampai

hasil yang ditentukan terwujud. Akibatnya, proses pembelajaran bermanifestasi sebagai tahapan transformasi dalam dimensi perilaku kognitif, efektif, dan psikomotorik yang terjadi pada siswa. Proses belajar diartikan sebagai rangkaian kegiatan yang terjadi pada pusat saraf belajar individu. Cara mengamati proses belajar adalah dengan adanya perubahan tingkah laku dari sebelumnya, baik perilaku kognitif, afektif, maupun psikomotorik (Baharudin dan Wahyuni).

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa proses belajar adalah suatu proses atau tahapan yang akan menyebabkan peserta didik mengalami perubahan perilaku dari kognitif, afektif sampai psikomotorik yang akan mengarah kepada kemajuan. Proses belajar merupakan hal kompleks dan menggunakan panca indra (dilihat, diraba, dicium, didengar, disentuh, dan dirasa) serta proses kognitif seperti mengingat, memecahkan masalah, dan mengungkapkan alasan. Proses belajar juga menentukan perilaku manusia terbentuk. Sehingga, dalam belajar kita tidak hanya mendapatkan pengetahuan tetapi juga mendapatkan ilmu tentang berperilaku yang baik, cara menghargai orang lain, sopan santun, dan lain sebagainya.

### **Pengaruh Gadget Terhadap Proses Belajar Anak**

Gadget sangat mempengaruhi proses belajar seorang anak. Penggunaan gadget bagi anak seperti dua mata pisau, dimana dapat memberikan manfaat bagi perkembangan anak dan juga dapat memberi dampak sangat berbahaya bagi perkembangan karakteristiknya. Penggunaan gadget secara berlebihan juga akan membuat anak mengalami diam terlalu lama, sehingga anak akan obesitas. Anak juga akan turun daya konsentrasinya serta menimbulkan sikap ketergantungan yang semestinya bisa dilakukan secara mandiri. Ketergantungan akan gadget juga akan membuat anak kurang percaya diri, sulit untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitar, dan anak juga kurang tertarik dengan aktivitas bermain. Sebagaimana istilah dari orang era sekarang “Gadget mendekatkan yang jauh dan menjauhkan yang dekat”. Hal ini berlangsung saat seorang anak terlalu asyik dalam bermain gadget, maka membuat anak lupa akan waktu dan hal tersebut akan menjadi konsep hidup bagi mereka. Dalam penggunaan gadget terdapat dampak positif dan negatif bagi siswa jenjang sekolah dasar yang menjadi bagian dari gen alpha.

### **Dampak Positif Penggunaan Gadget**

#### **1. Pendidikan**

Di zaman yang sangat modern ini sarana belajar tentu sangat membutuhkan alat bantu teknologi agar ilmu yang ditransfer dapat mudah di pahami oleh siswa. Ini sangat memudahkan siswa agar tidak perlu berpatokan pada buku atau mencari buku di perpustakaan. Mereka bisa mengakses banyak ilmu seperti ilmu agama, ilmu politik, dan lain sebagainya. Tentu mereka juga dapat belajar dimana saja tanpa dibatasi oleh dinding kelas. Contohnya seperti mengikuti seminar online melalui zoom, mengikuti lomba online, ataupun melaksanakan pembelajaran jarak jauh seperti saat terjadi pandemi covid kemarin. Gadget juga mempunyai banyak aplikasi atau game terbaru yang dapat menunjang pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Dengan adanya gadget maka anak tidak mudah bosan jika melaksanakan pembelajaran, akan tetapi juga harus

menyesuaikan terhadap materi yang akan diserap. Sesuai kreativitas masing masing pendidik.

## 2. Komunikasi

Dengan adanya gadget yang selalu mengeluarkan fitur terbaru, komunikasi era sekarang menjadi sangat mudah, praktis dan cepat dengan menggunakan handphone. Peserta didik juga dapat melakukan kerja sama antar tim melalui teknologi seperti membuat video tutorial cara bertamu dengan baik. Komunikasi peserta didik dengan guru pun juga sangat mudah dengan menggunakan teknologi. Contohnya terdapat pengumuman mendadak mengenai acara sekolah besok, guru dapat memberi tahu lewat teknologi. Ataupun siswa tidak bisa berkenan hadir, juga dapat meminta izin kepada gurunya melalui gadget. Maka gadget sangat berguna bagi kalangan jenjang Pendidikan.

## 3. Sosial

Saat ini gadget telah memudahkan manusia untuk saling berinteraksi satu sama lain. Maka peserta didik jenjang sekolah dasar juga dapat melakukan interaksi sosial dengan teman sebayanya menggunakan gadget. Contohnya Ketika janji ingin bermain juga bisa menggunakan gadget. Dengan alat ini mereka juga dapat bertukar pikiran untuk melatih kemampuan komunikasi baik lisan maupun tulisan. Dengan mereka memainkan game online secara berkelompok, dengan tidak langsung mendorong Kerja sama, komunikasi antar tim dan juga memecahkan masalah secara berkelompok.

### **Dampak Negatif Dalam Penggunaan Gadget**

#### 1. Kesehatan

Seorang anak seringkali lupa waktu jika terlalu asyik main gadget. Maka akibat yang diperoleh adalah *pertama* masalah mata dimana ketika terlalu sering dalam menatap layar gadget, penyebabnya adalah mata Lelah, kering, bahkan bisa menjadi rabun. Sangat kasihan bukan jika seorang anak jenjang sekolah dasar yang masih butuh banyak pengetahuan tentang baca tulis harus mengalami mata rabun. *Kedua* anak sulit fokus jika melaksanakan pembelajaran, karena terlalu lama dalam bermain gadget. *Ketiga* mudah emosi jika di beri nasihat karena menurutnya pendapatnya adalah pendapat yang terbaik. mudah malas, gangguan mata jika terlalu lama dihadapan gadget, dan terjadi gangguan tidur.

#### 2. Sosial

Semakin banyak fitur terbaru dari gadget akan membuat anak kurang minat dengan aktivitas sosial, contohnya bermain dengan teman sebayanya. Hal tersebut akan membuat anak menjadi pribadi yang individualis dan selalu berpatokan pada gadget. Karena yang seharusnya terjadi, anak bermain dengan teman sebayanya seperti bermain kelereng, petak umpet, lempar sandal, congklak, egrang, ketapel, holahop, masak masakan, dan permainan lain yang menjadikan anak tersebut menggerakkan tubuhnya. Bukan malah bermain gadget yang akan menimbulkan anak kurang bergerak.

### 3. Akhlak

Jika seorang anak melihat video dari gadget maka ia secara tidak langsung akan menirukan gerak gerik dari video tersebut. Inilah yang menjadikan akhlak seorang anak sangat minim. Maka orang tua harus bisa memilah dan memilih tontonan yang baik untuk anak, yang bisa mengajarkan anak hal positif. Seperti akhlak yang baik, lagu lagu Islami, bahkan mendengarkan lantunan ayat al qur'an melalui gadget. Selain itu, orang tua harus selalu memperhatikan akhlak seorang anak agar menjadi anak yang berbakti dan patuh kepada orang tua dan orang lain disekitarnya. Jangan sampai akhlak seorang anak rusak karena ulah orang tua yang membiarkan bermain gadget terlalu lama.

### Kesimpulan dan Saran

Salah satu tantangan yang ditimbulkan oleh teknologi adalah sesuatu yang tidak dapat kita abaikan. Kemajuan teknologi yang diiringi dengan semakin canggihnya perangkat komunikasi dan hiburan, gadget menawarkan fitur dan aplikasi menarik bagi penggunanya termasuk anak sekolah. Berperan sebagai orang tua di era globalisasi tidak hanya membutuhkan keteguhan, kecakapan, kesabaran, dan kearifan dalam bersikap tetapi juga cara bertindak. Namun, masyarakat era modern sangat bergantung pada alat teknologi untuk membantu tugas mereka. Peran orang tua dianggap penting terhadap perkembangan seorang anak dengan gadget yang ia miliki. Gadget merupakan kebutuhan yang diperlukan dalam komunikasi sehari-hari. Disisi lain pantauan dan bimbingan dari orang tua terhadap anak perlu dilakukan secara terus menerus. Sebab jika orang tua terlena dengan anak yang bermain gadget dalam kurun waktu yang lama, maka anak tersebut hanya bisa bermain gadget dan tidak bisa berkomunikasi bersama lingkungan disekitarnya. Sudah semestinya Ketika anak memperkenalkan gadget juga mengenalkan budaya atau tradisi sebagai sarana untuk menghormati dan menghargai dalam bermasyarakat. Sehingga anak mempunyai peran yang lebih baik dimasa yang akan datang.

### Daftar Pustaka

- Annisa, N., Padilah, N., Rulita, R., & Yuniar, R. (2022). Dampak gadget terhadap perkembangan anak usia dini. *Jurnal Pensisikan Indonesia*, 3(9), 837-849. <https://japendi.publikasiindonesia.id/index.php/japendi/article/view/1159>
- Ariston, Y., & Frahasini, F. (2018). Dampak penggunaan gadget bagi perkembangan sosial anak sekolah dasar. *Journal of Education Review and Research* 1(2), 27-48. <https://journal.stkipsingkawang.ac.id/index.php/JERR/article/view/1675>
- Herawati, H. (2020). Memahami proses belajar anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 27-48. [https://scholar.google.co.id/citations?view\\_op=view\\_citation&hl=id&user=an5p4R8AAAAJ&citation\\_for\\_view=an5p4R8AAAAJ:qjMakFHDy7sC](https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=an5p4R8AAAAJ&citation_for_view=an5p4R8AAAAJ:qjMakFHDy7sC)
- Nurfadilah, F., Zaman, B., & Romadona, N. F. (2019). Upaya orang tua untuk mencegah ketergantungan anak terhadap penggunaan gadget. *Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 16(2), 90-98. <https://ejournal.upi.edu/index.php/edukid/article/view/21532/pdf>
- Subarkah, M. A. (2019). Pengaruh gadget terhadap perkembangan anak. *Rausyan Fikr*:

*Jurnal Pemikiran dan pencerahan* 15(1) 125-127.

<https://jurnal.umt.ac.id/index.php/RausyanFikr/article/view/1374>

Syahyudin, D. (2019). Pengaruh gadget terhadap pola interaksi sosial dan komunikasi siswa. *Gunahumas*, 2(1), 272-282.

<https://ejournal.upi.edu/index.php/gunahumas/article/view/23048>