



# Gadget Use and Its Impact on the Social Behavior of Elementary School Students

## Penggunaan Gawai dan Dampaknya Terhadap Perilaku Sosial Peserta Didik di Sekolah Dasar

Tiwik Sunarsih<sup>1\*</sup>, Wahyu Sukartiningsih<sup>2</sup>, Resdianto Permata Raharjo<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Faculty of Education, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

### OPEN ACCESS

ISSN 2579-5813 (online)

Edited by:

Moch. Bahak Udin By Arifin

Reviewed by:

Wawan Herry Setyawan,

Nur Wachid

\*Correspondence:

Tiwik Sunarsih

[tiwikpns82@gmail.com](mailto:tiwikpns82@gmail.com)

Received: 2 May 2024

Accepted: 12 February 2025

Published: 1 April 2025

Citation:

Tiwik Sunarsih, Wahyu

Sukartiningsih,

Resdianto Permata

Raharjo (2025)

*Gadget Use and Its Impact on the Social Behavior of Elementary School Students.*

9:1.

doi:

10.21070 / madrosatuna. v9i1.1606

The research used includes quantitative sample collection and data analysis using statistical methods. The research results show that the use of gadgets has a significant impact on students' social behavior, both positively and negatively. The role of parents is also important in controlling students' social behavior, through mentoring, inviting them together, and controlling the use of gadgets. The impact of using gadgets on students' social behavior can vary depending on how they are used and related factors. Therefore, this research suggests the importance of developing strategies to manage and control students' gadget use, as well as involving the role of parents in the education process and student character development.

**Keywords:** Influence of gadget use, role of parents, social behavior

---

Penelitian yang digunakan meliputi pengumpulan sampel secara kuantitatif dan analisis data menggunakan metode statistik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget memiliki dampak signifikan terhadap perilaku sosial siswa, baik secara positif maupun negatif. Peran orang tua juga penting dalam menghambat perilaku sosial siswa, melalui pendampingan, mengajak bersama, dan mengontrol penggunaan gadget. Dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial siswa dapat bervariasi tergantung pada cara penggunaannya dan faktor-faktor yang terkait. Oleh karena itu, penelitian ini menyarankan pentingnya mengembangkan strategi untuk mengelola dan mengontrol penggunaan gadget siswa, serta melibatkan peran orang tua dalam proses pendidikan dan pengembangan karakter siswa.

**Kata kunci:** Pengaruh penggunaan gadget, Peran orang tua, Perilaku sosial

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi bergerak sangat cepat dan menawarkan fitur canggih yang menarik bagi orang dewasa dan anak-anak. Gawai merupakan suatu alat yang memiliki fitur aplikasi dan media yang dapat digunakan dalam pembelajaran yang efektif (Valkenburg, P. M., & Peter, 2009). Di sisi lain, penggunaan gawai yang berlebihan dapat menyebabkan masalah dalam perilaku sosial seperti isolasi dan kurangnya interaksi langsung (Sukartiningsih, 2020).

Interaksi sosial dikalangan anak-anak tidak hanya terjadi dilingkungan sekolah tetapi juga di dunia maya (Subrahmanyam & Greenfield, 2008) Umumnya anak yang menggunakan gawai berlebih memilih untuk berkomunikasi secara daring daripada bertatap muka secara langsung dan dapat menghambat keterampilan sosial mereka (R. P. Raharjo, 2019) Penggunaan gawai yang tidak terkontrol dapat mengurangi interaksi sosial anak dengan teman sebaya dan keluarga (Mariana, 2020). Hal ini berpotensi menyebabkan masalah seperti isolasi sosial dan kesulitan dalam membangun keterampilan sosial yang penting untuk perkembangan anak (Kurniawan, 2020). Meskipun gawai dapat menjadi alat bantu belajar yang efektif, ketergantungan yang tinggi terhadap teknologi dapat mengganggu kemampuan anak untuk berkomunikasi secara langsung dan memahami emosi orang lain (Hendratno, 2021)

Penting bagi pendidik untuk mengeksplorasi penggunaan gawai terhadap siswa (Radesky, J. S., & Christakis, 2016), selain itu, peran orang tua juga diperlukan untuk mengawasi dan membimbing anak dalam menggunakan gawai di lingkungan rumah (Epstein, 2018; Sukartiningsih, 2020) sehingga mampu untuk mengembangkan perilaku sosial yang positif (Indarti, 2021; Sukartiningsih, 2019). Namun dalam aplikasinya tidak semua para orangtua memiliki pemahaman yang cukup dalam penggunaan gawai dan memengaruhi cara mereka mengelola eksposur anak terhadap teknologi.

Perubahan Emosi menjadi kecenderungan pada ketidakstabilan psikologi Anak yang terlalu sering menggunakan gawai (Boyd, 2010), terutama untuk bermain game atau media sosial, cenderung menunjukkan emosi yang tidak stabil (Hendratno, 2021). Mereka mungkin lebih mudah marah, frustrasi, atau cemas ketika tidak mendapatkan akses ke gawai (Narvaez & Lapsley, 2005; Seligman & Csikszentmihalyi, 2000) atau ketika permainan atau interaksi sosial online tidak berjalan sesuai harapan. Peserta didik yang menggunakan gawai secara berlebihan memiliki perilaku sosial yang lebih negatif dibandingkan dengan peserta didik yang menggunakan gawai secara wajar (Guadix et al., 2013; Masten, 2001). Selain itu, peran orang tua yang baik juga memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku sosial peserta didik (Fitriyani & Sujatno, 2022).

Penurunan psikologi dan kurangnya interaksi sosial secara langsung karena terlalu banyak waktu dihabiskan dengan gawai dapat menyebabkan penurunan kemampuan anak untuk memahami dan merespons emosi orang lain (Boer et al., 2020; Scherer, 2005). Pendidikan karakter yang menekankan pada tanggung jawab sosial, kerja sama, dan empati dapat meningkatkan kepedulian sosial peserta didik (Berkowitz & Bier, 2005).

Fenomena tersebut menimbulkan pertanyaan mengenai bagaimana penggunaan gawai berdampak pada perilaku sosial peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi hubungan antara penggunaan gawai dan perilaku sosial peserta didik kelas 6, serta peran orang tua dalam konteks tersebut. Menurut penelitian sebelumnya, orang tua dengan latar belakang pendidikan yang lebih tinggi cenderung lebih memahami teknologi dan dampaknya, sehingga lebih mampu memberikan bimbingan yang tepat (Oostdam & Hooge, 2013; R. P. Raharjo, 2019). Sebaliknya, orang tua yang kurang teredukasi mungkin menghadapi kesulitan dalam mengelola penggunaan gawai oleh anak (Chassiakos et al., 2016; Indarti, 2021).

Pendidikan karakter menjadi fokus utama di sekolah, dan peran orang tua dalam mendampingi anak-anak dalam menggunakan gawai (Anggraini, 2020; Vygotsky, 1978). Hal tersebut berpengaruh besar pada pembentukan karakter dan perilaku sosial (Lestari, 2015). Dengan bimbingan yang tepat, anak-anak diharapkan dapat memanfaatkan gawai secara positif dan tetap menjaga hubungan sosial yang sehat dengan teman-teman mereka (Rahman, 2021; Setiawan, 2019)

Oleh karena itu, penelitian ini akan meneliti berbagai pengaruh yang ada dan bagaimana mereka saling berinteraksi. Mengungkapkan korelasi antara intensitas penggunaan gawai, peran orang tua, dan dampaknya terhadap perilaku sosial peserta didik.

Hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada hubungan yang signifikan antara variabel-variabel tersebut. Diperlukan penelitian yang sistematis untuk menganalisis hubungan antara penggunaan gawai, peran orang tua, dan perilaku sosial. Penelitian ini tidak hanya mengidentifikasi masalah, tetapi juga memberikan solusi yang dapat diterapkan di lingkungan keluarga dan sekolah. Dengan demikian, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan pendidikan. Selain itu, penelitian ini juga memberikan rekomendasi yang dapat membantu orang tua dan pihak sekolah dalam mengelola penggunaan gawai dan mendukung perkembangan perilaku sosial yang sehat pada peserta didik.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan literatur tentang hubungan antara teknologi pendidikan dan perkembangan sosial anak. Temuan yang diperoleh dapat menjadi acuan bagi penelitian selanjutnya dalam mengeksplorasi hubungan antara teknologi dan pendidikan, serta dampaknya terhadap perkembangan sosial anak.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif untuk digunakan dalam mengeksplorasi dampak penggunaan gawai dan peran orang tua terhadap perilaku sosial peserta didik. Dengan pendekatan yang mendalam dan interaktif, peneliti dapat memahami pengalaman dan pandangan individu, serta mendapatkan wawasan yang lebih holistik tentang fenomena yang diteliti.

penelitian penggunaan gawai dan dampaknya terhadap perilaku sosial peserta didik. Melalui perspektif John W. Creswell, beberapa pendekatan kualitatif yang dikemukakan oleh Creswell dapat digunakan untuk meneliti topik ini secara mendalam.

Creswell menjelaskan langkah-langkah utama dalam penelitian kualitatif. Penelitian tentang perilaku sosial, atau topik serupa, dapat mengikuti alur umum penelitian kualitatif. Berikut adalah langkah-langkah penelitian kualitatif yang relevan untuk penelitian tentang perilaku sosial berdasarkan panduan Creswell tahun 2014 (Creswell, 2014). Dengan mengidentifikasi masalah atau fenomena sosial yang spesifik, seperti perilaku sosial tertentu yang ingin dipahami lebih dalam. Misalnya, interaksi sosial di kalangan peserta didik. Kajian literatur, lakukan kajian literatur terkait perilaku sosial, terutama dari perspektif sosiologi, psikologi, atau pendidikan, untuk memahami konsep dasar dan penelitian sebelumnya. Ini membantu memperjelas kerangka penelitian dan mendukung analisis data.

Pemilihan pendekatan kualitatif. Tentukan pendekatan yang paling sesuai untuk studi perilaku sosial. Beberapa pendekatan kualitatif yang dianjurkan oleh Creswell meliputi fenomenologi yang fokus pada pengalaman hidup individu tentang perilaku sosial. Studi kasus, mengkaji perilaku sosial dalam konteks tertentu, seperti perilaku sosial peserta didik di sekolah tertentu. Meneliti norma, nilai, dan interaksi sosial dalam budaya tertentu, misalnya di kalangan kelompok peserta didik.

Sumber data dalam penelitian meliputi kepala sekolah, Wali kelas, orang tua siswa yang berjumlah tiga orang dan peserta didik yang berjumlah lima orang dengan total keseluruhan informan yang digunakan dalam penelitian ini sejumlah sepuluh orang.

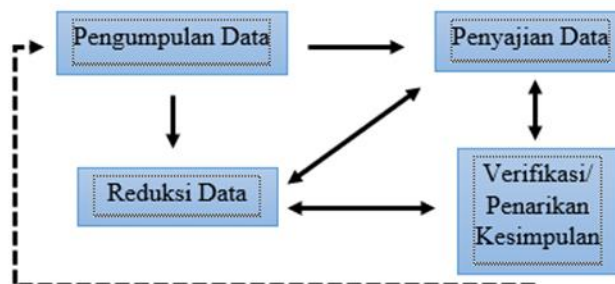
Lokasi penelitian yang digunakan adalah SDN Tapen 1 yang berlokasi di Desa Tapen, Kecamatan Lembeyan, Kabupaten Magetan, Jawa Timur. Di lingkungan SDN Tapen, terletak ditengah pedesaan yang masih asri dan mayoritas dari penduduknya bekerja sebagai petani.

Sekolah ini berada di wilayah pedesaan yang memiliki karakteristik sosial yang masih kental dengan budaya lokal dan kekeluargaan. SDN Tapen 1 merupakan salah satu sekolah dasar yang melayani pendidikan bagi anak-anak di desa tersebut dan sekitarnya.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah, observasi untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang fenomena yang diteliti, wawancara digunakan mendapatkan informasi mendalam dari responden mengenai pengalaman, pandangan, dan perasaan mereka terkait topik penelitian, dan dokumentasi untuk menggambarkan secara rinci proses, kegiatan, dan temuan yang terjadi selama penelitian.

Dalam penelitian ini mengambil data sebagai berikut; 1) Observasi: Observasi dapat dilakukan dengan mengamati perilaku sosial siswa kelas 6 SDN Tapen 1 di lingkungan sekolah dan di luar sekolah untuk mengumpulkan data tentang dampak penggunaan gadget pada perilaku sosial siswa. 2) Wawancara: Wawancara dapat dilakukan dengan siswa kelas 6 SDN Tapen 1 dan orang tua siswa untuk mendapatkan informasi yang lebih mendalam tentang pengalaman dan persepsi mereka terkait penggunaan gadget dan peran orang tua dalam mengontrol penggunaan gadget pada anak. 3) Studi dokumentasi: Studi dokumentasi dapat dilakukan dengan mengumpulkan data dari dokumen-dokumen terkait, seperti laporan kegiatan sekolah, jurnal, dan artikel terkait penggunaan gadget dan perilaku sosial siswa.

Hasil dari observasi, wawancara dan dokumentasi yang kemudian dianalisis dan disusun kedalam pola untuk dipilih bagian yang penting guna dipelajari dan membuat kesimpulan agar mudah dipahami dirisendiri dan orang lain (Sugiyono, 2014). adapun prosedur analisis data dilapangan menggunakan model Miles dan Huberman yang dijelaskan sebagai berikut;



Reduksi data untuk menyederhanakan data yang abstrak menjadi sebuah rangkuman yang inti, proses, dan pernyataan-pernyataan yang perlu dijaga sehingga tetap berada didalamnya. Penyajian data (*Display Data*) digunakan untuk mempermudah dalam menganalisis data sesuai dengan ketentuan penulisan karya ilmiah yaitu analisis secara sistematis dan logis sehingga data yang didapat bisa di konstruksikan serta disimpulkan berdasarkan data yang telah dipilih. Kesimpulan (*Conculctions:drawing/verifying*) data yang telah di dapat kemudian ditarik kesimpulan. Kesimpulan tersebut masih bersifat sementara sehingga perlu dilakukan verifikasi dengan cara melihat reduksi dan display data yang ada.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membawa perubahan besar dalam cara masyarakat dalam berkomunikasi, berinteraksi, dan mengakses informasi. Gawai merupakan bentuk dari perkembangan IPTEK pada jaman sekarang dan menjadi komponen penting dalam setiap aspek kehidupan. Dengan bantuan teknologi mampu mempermudah kegiatan

manusia dan memberikan kemudahan kemudahan lainnya dalam kehidupan mereka. Kontrol dalam penggunaan gawai yang kurang dapat menyebabkan dampak yang buruk bagi kehidupan diantaranya adalah ketergantungan yang menyebabkan ketidakpedulian dengan lingkungan sekitar, malas dalam beraktivitas, dan kurangnya konsentrasi. Gawai juga dapat mempengaruhi perilaku manusia dewasa dan anak-anak (Mahrita, 2021; R. P. Raharjo, 2021).

Berdasarkan hasil wawancara dengan narasumber berdasarkan pertanyaan yang disampaikan sebagai berikut.

Pertanyaan yang diberikan kepada Kepala Sekolah tentang apakah peserta didik boleh membawa gawai di sekolah menunjukkan: “aturan sekolah menunjukkan peserta didik tidak boleh membawa gawai atau gawai di kelas, aturan ini dibuat sudah dengan pertimbangan yang matang dan dirapatkan di sekolah dengan wali murid”. (wawancara, 24 Oktober 2024)

Gawai merupakan media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. Gawai adalah alat komunikasi yang memiliki banyak fitur dengan fungsi yang berbeda-beda. Dapat disimpulkan bahwa gawai merupakan salah satu teknologi yang canggih dan memiliki banyak fungsi. Suatu kewajaran apabila pihak sekolah melarang peserta didik untuk membawa gawai ke sekolah.

Pertanyaan yang diberikan Kepala Sekolah tentang mengapa peserta didik di larang membawa gawai ?

“karena gawai itu kan teknologi yang memiliki banyak fungsi, jadinya kalau peserta didik diperbolehkan membawa gawai nanti akan mempengaruhi proses belajar di sekolah. Peserta didik akan sibuk sendiri dengan gawainya, karena gawai ini memang teknologi yang menarik yang selalu membuat orang itu penasaran. Penggunaan yang berlebihan akan membuat peserta didik tidak peduli kepada lingkungan sekitar”.(wawancara 24 oktober 2024)

Penggunaan gawai yang berlebih dapat mengganggu perilaku sosial, sehingga banyak remaja yang menghabiskan waktu untuk bermain di gawai mereka(Lestari, 2015).

Menurut Kepala Sekolah sanksi yang diberikan apabila ada peserta didik yang membawa gawai di sekolah.

“apabila peserta didik ketahuan membawa gawai di sekolah maka gawai tersebut oleh guru diminta, peserta didik tersebut di panggil keruang guru untuk mendapatkan pengarahan dan sanksi yang diberikan karena melanggar aturan sekolah. Gawai tersebut diamankan oleh guru dan bisa diambil kembali oleh orang tua peserta didik. Hal ini dilakukan agar peserta didik tersebut jera dan tidak mengulangi perbuatannya lagi.” (wawancara 24 oktober 2024).

Berdasarkan hasil wawancara di atas menunjukkan bahwa sekolah berusaha untuk ikut mengontrol agar peserta didik tidak selalu asyik dengan gawai. Karena gawai memberikan dampak yang positif dan negatif (Twenge, 2017).

Berkaitan dengan penggunaan gawai narasumber berikutnya adalah guru wali kelas 6 yang menjadi obyek dalam penelitian ini. Pertanyaan ditujukan kepada guru wali kelas 6 yaitu tentang kebijakan sekolah terkait penggunaan gawai,

“menurut saya kebijakan sekolah sangat tepat yaitu melarang peserta didik apalagi ini peserta didik Sekolah Dasar dilarang membawa gawai ke sekolah. Hal ini sangat tepat mengingat gawai ini ternyata membawa dampak, baik positif maupun negatif, dan sekolah berkewajiban menjaga peserta didik agar tidak terdampak pengaruh negatif akibat penggunaan gawai”. (wawancara 24 Oktober 2024)”.

Kebijakan tentang larangan peserta didik membawa gawai di sekolah biasanya tercantum dalam tata tertib sekolah. Larangan ini bertujuan untuk menjaga keamanan dan ketertiban, serta meningkatkan fokus dan konsentrasi peserta didik dalam belajar (S. Raharjo, 2012). Hampir semua sekolah swasta melarang peserta didik membawa smartphone alasannya sudah jelas karena tidak ada hubungannya sekolah dengan smartphone yang artinya ketika smartphone itu dibawa maka akan menjadi pengganggu utama peserta didik dalam proses belajar mengajar.

Pertanyaan selanjutnya kepada guru wali kelas 6 adalah: bagaimana menilai dampak gawai terhadap interaksi peserta didik di sekolah?

“Peserta didik sekolah dasar yang masih dikategorikan anak-anak memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosial emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang di lalunya. Peserta didik sekolah dasar cukup rentan akan gawai ini. Pada masa SD, hampir seluruh potensi peserta didik mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat. untuk itu perlu pemantauan kepada peserta didik agar bergabung dengan teman-teman untuk bermain dan berinteraksi dengan teman-teman sekolahnya.” (wawancara 24 oktober 2024)

Pertanyaan berikutnya tentang apakah ada peserta didik yang mengalami penurunan kemampuan bersosialisasi akibat terlalu sering menggunakan gawai?

“Ya, penggunaan gawai yang berlebihan dapat menyebabkan penurunan kemampuan bersosialisasi pada peserta didik. Orang tua karir (Ibu dan ayah) yang berkarir di luar rumah memanfaatkan gawai untuk memantau aktivitas dan komunikasi dengan anak-anaknya di rumah.” (Wawancara 24 oktober 2024)

Hampir semua masyarakat baik tua maupun muda dan dari berbagai golongan memang saat ini sudah mampu mengoperasikan atau menggunakan gawai dengan baik. Bahkan gawai sekarang ini cenderung ditargetkan kepada anak-anak usia sekolah atau remaja (Rosen et al., 2011). Saat ini mereka memang sudah sangat akrab dengan teknologi yang satu ini karena melihat berbagai macam kemudahan dan kecanggihan yang banyak ditawarkan dengan mudah dan gratis untuk didapatkan. Sehingga membuat masyarakat seolah-olah harus memiliki gawai dan menjadi ketergantungan dengan alat canggih ini. Pertanyaan berikut membahas tentang Apakah Anda melihat perubahan perilaku sosial peserta didik di kelas terkait dengan penggunaan gawai?

“ada beberapa perubahan seperti kurang suka bermain dan kumpul dengan teman-teman. Tidak dapat disangkal bahwa gawai dan teknologi dapat memberikan banyak manfaat bagi anak. Misalnya, mereka dapat membantu meningkatkan keterampilan kognitif dan koordinasi tangan-mata mereka. Mereka juga dapat mempelajari hal-hal baru dan mengenal

budaya yang berbeda melalui penggunaan aplikasi dan internet. Namun, ada juga risiko anak-anak menjadi terlalu bergantung pada gawai dan teknologi. Mereka mungkin tidak dapat bersosialisasi dengan baik dengan orang lain". (wawancara 24 oktober 2024)

Dampak penggunaan gawai terhadap perkembangan sosial anak usia dini terdapat dampak positif dan dampak negatif. Penggunaan gawai yang berlebihan akan membawa dampak buruk bagi perkembangan sosial dan emosional anak. Dampak buruk penggunaan gawai pada anak antara lain anak menjadi pribadi tertutup, gangguan tidur, suka menyendiri, perilaku kekerasan, pudarnya kreativitas, dan ancaman cyberbullying. Solusi terhadap permasalahan pemakaian gawai pada anak usia dini dengan cara membatasi pemakaian gawai, mengawasi anak dalam bermain gawai dengan figur orang tua yang berperan sangat penting serta memberi jadwal waktu yang tepat saat anak bermain gawai, agar gawai tidak dapat menghambat perkembangan sosial anak. Bagaimana pendapat guru wali kelas tentang perlunya memberikan kesadaran tentang dampak penggunaan gawai terhadap perilaku sosial peserta didik?

"menurut saya perlu untuk memberikan kesadaran kepada peserta didik khususnya kelas 6, agar dapat mengendalikan diri untuk tidak bergantung pada gawai, karena gawai ini berbahaya kalau dipakai secara berlebihan. Orangtua juga harus diberikan pemahaman dampak positif dan negative tentang penggunaan gawai". (wawancara 24 oktober 2024).

Penggunaan gawai memerlukan pengawasan dari guru dan orang tua, karena jika dikemudian hari digunakan secara tidak tepat akan berdampak negatif pada penanaman minat belajar peserta didik. Jika peserta didik terlalu banyak menggunakan gawai maka peserta didik akan malas untuk belajar, sehingga pendidik perlu memperhatikan penggunaannya di lingkungan sekolah. Dampak gawai terhadap minat belajar anak adalah peserta didik malas membaca, hal ini sering terjadi karena anak kurang perhatian dan pengawasan orang tua saat menggunakan gawai. Membuat anak malas melakukan hal-hal yang menguntungkan. Pertanyaan selanjutnya kepada orangtua yang berkaitan dengan pemakaian gawai terhadap perilaku sosial yaitu kepada Ibu VT yang tentang apakah peserta didik anda menggunakan gawai saat proses pembelajaran?

"Iya dia punya sendiri. Saya belikan untuk digunakan sendiri". (wawancara 25 Oktober 2024)

Anak-anak zaman sekarang sudah terpapar dengan berbagai macam gawai dan teknologi di usia yang sangat muda. Sementara beberapa orang percaya bahwa ini dapat bermanfaat bagi perkembangan mereka, ada juga yang berpikir bahwa itu dapat merugikan. Pertanyaan diberikan kepada Ibu VT lagi tentang seberapa sering anak anda menggunakan gawai di rumah?

"anak saya menggunakan gawai kalau sudah dirumah atau pulang sekolah. Sore setelah mandi belajar dulu baru boleh menggunakan gawai. Dan jam 9 malam harus tidur. menurut saya anak boleh bermain gawai namun tetap harus dibatasi, jangan sampai terlalu senang bermain gawai terus lupa belajar. Itu sebenarnya juga menjadi kekuatiran saya. Namun tetap saya harus memantau agar tidak berlebihan menggunakan gawai". (wawancara 25 Oktober 2024)

Menurut wali murid yang bernama ibu MR memberikan pendapatnya tentang apakah anak diberikan gawai sendiri dan apakah selalu menemani anak ketika bermain gawai ?

"ya punya sendiri, kalau menemani biasanya saya tapi paling sering adalah kakaknya karena saya juga kurang paham tentang gawai jadi yang lebih menemani dia itu kakaknya". (wawancara 25 oktober 2024)

Untuk mengawasi anak membawa perlu didampingi baik oleh orang tua atau yang lebih memahami tentang gawai, sehingga anak terpantau dan secara tidak langsung mengawasi anak menggunakan gawai.

Pertanyaan lain diberikan kepada ibu Ck, tentang apakah ketika dirumah anak anda belajar menggunakan gawai untuk mencari materi yang dipelajari ?

"anak saya memang punya gawai sendiri dirumah agar bisa membantu dalam belajarnya, karena ada beberapa materi pelajaran yang saya tidak paham, saya harapkan dengan adanya gawai dapat membantu dalam belajarnya". (wawancara 25 Oktober 2024).

Selanjutnya menurut Ibu Ck pertanyaan tentang Apakah ada dampak dalam penggunaan gawai seperti penurunan atau peningkatan hasil belajar disekolah?

"kalau pada nilai sih sejauh ini dari tahun ketahun memang anak saya mengalami penurunan pada hasil belajarnya, tetapi ada juga yang naik namun secara umum ada penurunan". (wawancara 25 Oktober 2024)

Pertanyaan berikutnya kepada Ibu MR tentang Apakah terjadi perubahan perilaku ketika anak anda bermain gawai, beliau menjawab.

"Perubahan pasti ada karena kan memang dia sedang beradaptasi dengan situasi baru yang sebelumnya memang banyak beraktivitas di luar ruangan, asik mainmain dengan teman sebayanya. Selama ini ya perilakunya menurut saya. Ya dia selalu saya ajarkan disiplin waktu antara belajar dan bermain, tapi ya kadang anak-anak kalau menurut dengar bicara tapi kadang timbul hal bosan mungkin namanya anak harus dimarahi dulu dan dikasih pengertian. Saat ini memang kita harus lebih berperan memantau anak ketika menggunakan gawai untuk belajar." (wawancara 25 Oktober 2024)

Pertanyaan berikutnya kepada peserta didik kepada peserta didik Pt tentang seberapa sering kamu menggunakan gawai setiap hari, jawabnya

"saya sering menggunakan gawai kalau sudah dirumah atau pulang sekolah". (wawancara 25 Oktober 2024)

Untuk selanjutnya pertanyaan diberikan kepada peserta didik TR tentang apa saja yang biasanya kamu lakukan dengan gawai (misalnya: bermain game, menonton video, belajar, media sosial).

"saya sering menggunakan untuk bermain game, tapi kadang juga buat mengerjakan PR dan tugas dari guru". (wawancara 25 Oktober 2024)

Pertanyaan selanjutnya kepada peserta didik KI tentang apakah merasa lebih sering bermain dengan teman-teman secara langsung atau berkomunikasi melalui gawai,

“saya sering menggunakan gawai untuk menghubungi teman daripada datang langsung lebih enak kalau lewat Hp saja”. (wawancara 25 Oktober 2024)

Selanjutnya pertanyaan kepada NT tentang bagaimana penggunaan gawai mempengaruhi interaksimu dengan teman-teman di sekolah ?

“ya kadang saya merasa malas kalau harus cerita-cerita, enak main game saja dirumah”. (wawancara 25 Oktober 2024)

Pertanyaan selanjutnya diberikan kepada Pt tentang apakah orang tua kamu memberikan batasan waktu untuk menggunakan gawai

“ya mama ku membatasi tidak boleh lama-lama main game. Kalau lama-lama hp nya di minta tidak boleh main game lagi”. (wawancara 25 Oktober 2024)

Pertanyaan berikutnya kepada SJ tentang apa yang kamu rasakan ketika tidak diizinkan menggunakan gawai dalam waktu yang lama ?

“rasanya sedih nggak bisa main Hp nggak bisa main game, aku suka main game, jadi kalau tidak bisa main game ya rasanya nggak enak”. (wawancara 25 Oktober 2024)

Sedangkan untuk pertanyaan terakhir menurut kamu, apakah penggunaan gawai membuat kamu lebih dekat atau lebih jauh dengan teman-teman ?

“ya ada yang masih dekat ada yang makin jauh, tergantung siapa temannya tapi aku sering suka sendiri main game atau belajar sendiri dirumah dengan gawai”. (wawancara 25 Oktober 2024).

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan penulis mengenai dampak yang dialami peserta didik dalam menggunakan gawai terhadap perilaku sosial menunjukkan adanya perubahan perilaku sosial peserta didik yang dilihat dari kurangnya sikap kerja sama, kurangnya rasa empati pada peserta didik, kurangnya sikap ramah antar peserta didik dan adanya sikap mementingkan diri sendiri pada peserta didik (Victor et al., 2000). Selain itu peserta didik tetap memiliki rasa simpati terhadap orang lain. Perilaku sosial menunjukkan kemampuan untuk menjadi orang yang bermasyarakat (Baumrind, 1991). Perilaku sosial merupakan tindakan interaksi antar individu dalam membangun hubungan yang saling berkaitan, dan perilaku sosial individu dipengaruhi sebagai faktor, yang *withering* dominan adalah faktor lingkungan atau budaya yang dimana individu itu berada, berdampak pada pola kebiasaan yang lamalama akan menjadi ciri khas suatu perilaku dari individu tersebut (Victor et al., 2000).

Dampak dari penggunaan gawai yang sangat dirasakan oleh peserta didik SDN Tapen 1 Lembeyan dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis adalah adanya kurang sifat kerja sama antar peserta didik kurangnya rasa empati peserta didik, kurangnya sikap ramah peserta didik dan adanya sikap mementingkan diri sendiri pada peserta didik (Uzunosmanoglu et al., 2012). Disaat peserta didik terlalu fokus dan asik dengan gawainya, peserta didik akan mengabaikan dan tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya (Arthur, 2003). Seperti yang dikatakan oleh Jenny Radesk menyatakan bahwa: “kita belum tahu dengan baik apakah ada efek dari gawai pada tumbuh kembang anak (Berkowitz & Bier, 2004). Penggunaan gawai juga telah mengurangi dan menggantikan jumlah waktu tatap muka langsung antar manusia, mengubah perilaku anak”. Dalam hal ini dapat dilihat, bahwa adanya perubahan pada perilaku peserta didik seperti kurangnya sifat kerja sama antar peserta didik, kurangnya rasa empati peserta didik, kurangnya sikap ramah peserta didik dan adanya sikap mementingkan diri sendiri pada peserta didik.

Seperti yang di rasakan dimana disaat mereka berada dalam ruangan atau perkumpulan yang sama namun tidak terlibat dalam sebuah percakapan, semua peserta didik tetap asik dan fokus menatap layar gawai masing-masing. Hal inilah yang kemudian menyebabkan berbagai gangguan kepribadian seperti menyendiri, antisosial, cenderung tidak peka dengan kebutuhan orang sekitar, individualis dan lain-lain (Bandura, 1977). Jika dilihat dengan menggunakan teori konstruksi realitas sosial yang menjelaskan bahwa konstruksi sosial memberikan gambaran dalam bentuk sebuah proses dari suatu tindakan dan interaksi yang dilakukan oleh manusia antar sesama individu, individu atau manusia yang terus menerus menciptakan suatu kenyataan yang dialaminya secara faktual objektif dan secara subjektif (Anderson & Jiang, 2018).

Jadi dalam hal ini bermaksud menggambarkan peserta didik SD Tapen 1 dalam melakukan hubungan interaksi sosial dengan individu maupun kelompok, namun dalam hal ini proses sosial yang dilakukan adalah bermain dan berinteraksi dengan menggunakan gawai atau melalui hubungan dunia maya atau sosial media sehingga faktual yang terjalin diantara individu peserta didik atau kelompok dapat dilakukan secara general. Dari dampak penggunaan gawai yang telah dipaparkan di atas dapat ditarik relevansi dengan penelitian dengan judul penelitian “waspadai dampak penggunaan gawai terhadap perkembangan sosial anak usia dini” menunjukkan bahwa gawai memiliki dampak terhadap perkembangan sosial anak usia dini (Indarti, 2020; Lim & Chai, 2008).

Penggunaan gawai yang berlebihan akan membawa dampak buruk bagi perkembangan sosial dan emosional anak. Dampak buruk penggunaan gawai pada anak antara lain anak akan menjadi pribadi yang tertutup, gangguan tidur, suka menyendiri, perilaku kekerasan, pudarnya kreativitas dan ancaman cyberbullying (Walsh et al., 2010). Pada penelitian ini juga menunjukkan bahwa adanya dampak dari gawai terhadap perubahan perilaku sosial peserta didik di SDN Tapen 1 Lembeyan seperti kurangnya sifat kerja sama antar peserta didik, kurangnya rasa empati peserta didik, kurangnya sikap ramah peserta didik dan adanya sikap mementingkan diri sendiri pada peserta didik. Namun meskipun itu peserta didik tetap memiliki rasa simpati. Hal tersebut terjadi disebabkan peserta didik lebih sering asik sendiri dengan gawai yang dimiliki tanpa memperdulikan lingkungan sekitarnya.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dijelaskan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa; (1) Bentuk penggunaan gawai pada peserta didik di SD Tapen 1 Lembeyan berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh penulis bentuk penggunaan gawai antara lain: game dan mengerjakan tugas di sekolah. (2) Dampak penggunaan gawai terhadap perilaku sosial peserta didik SDN Tapen 1 Lembeyan yaitu adanya perubahan pada perilaku sosial yang ditandai dengan adanya kurangnya sikap kerja sama antar peserta didik, kurangnya rasa empati peserta didik, kurangnya sikap ramah peserta didik dan adanya sikap mementingkan diri sendiri pada peserta didik. Hal ini diakibatkan dari penggunaan gawai yang berlebihan oleh peserta didik yang membuat mereka lupa akan dunia luar.

Berdasarkan hasil penelitian, baik berdasarkan perolehan data maupun yang peneliti peroleh, maka dikemukakan beberapa saran sebagai berikut; (1) Bagi Kepala Sekolah. Kepala sekolah dapat membuat peraturan yang melarang untuk membawa gawai kesekolah agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik lagi dan agar tata tertib disekolah dapat berjalan dengan baik. (2) Bagi orang tua. Para orang tua peserta didik lebih mengawasi dan mengarahkan anaknya ketika menggunakan gawai kearah yang positif agar tidak selalu menggunakan gawainya hanya semata untuk hiburan saja, tetapi menggunakan gawainya untuk menambahkan pengetahuan anak. (3) Bagi peserta didik. Peserta didik pada saat dirumah hendaknya janganlah terlalu banyak bermain game dan menonton video saja. Hendaknya dengan menggunakan gawai lebih dapat meningkatkan proses belajar dirumah, dan tetap menjaga pergaulan yang baik jangan sampai terjerumus kepergaulan bebas yang dapat merugikan.

## REFERENCES

- Anderson, M., & Jiang, J. (2018). Teens, Social Media & Technology. *Pew Research Center*, 11(5), 97–106. <https://www.pewresearch.org/internet/2018/05/31/teens-social-media-technology-2018/>
- Anggraini, W. (2020). Pengaruh Lingkungan Sosial Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Dini di Kelurahan XYZ. *Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak*, 8(2), 115–124.
- Arthur, J. (2003). Education with Character: The Moral Economy of Schooling. *British Journal of Education Studies*, 51(2), 197–198.
- Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. GENERAL LEARNING PRESS.
- Baumrind, D. (1991). The Influence of Parenting Style on Adolescent Competence and Substance Use. *Journal of Early Adolescence*, 11(1), 56–95. <https://doi.org/https://doi.org/10.1177/0272431691111004>
- Berkowitz, M. W., & Bier, M. C. (2004). Research-based character education. *The Annals of the American Academy of Political and Social Science*, 591(1), 72–85.
- Berkowitz, M. W., & Bier, M. C. (2005). What works in character education: A research-driven guide for educators. *Journal of Research in Character Education*, 3(1), 29–48.
- Boer, M., Eijnden, R. J. van den, Boniel-Nissim, M., Wong, S.-L., Inchley, J. C., Badura, P., Craig, W. M., Gobina, N., Kleszczewska, D., Klanšček, H., & Stevens, G. W. (2020). Adolescents' Intense and Problematic Social Media Use and Their Well-Being in 29 Countries. *Journal of Youth and Adolescence*, 49(7), 147–155. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2020.02.014>
- Boyd, D. (2010). *It's Complicated: The Social Lives of Networked Teens*. Yale University Press.
- Chassiakos, Y. (Linda) R., Radesky, J., Christakis, D., Moreno, M. A., & Cross, C. (2016). No Title. *Children and Adolescents and Digital Media*, 138(5), 205–215.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (V. Knight (ed.)). SAGE Publications Inc.
- Epstein, J. L. (2018). School, family, and community partnerships in teachers' professional work. *Journal of Education for Teaching*, 44(3), 397–406. <https://doi.org/10.1080/02607476.2018.1465669>
- Fitriyani, S., & Sujatno. (2022). Pengaruh Interaksi Sosial Terhadap Perilaku Sosial Peserta didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Sosial*, 15(3), 45–58.
- Guadix, M. G., Orue, I., Smith, P. K., & Calvete, E. (2013). Longitudinal and Reciprocal Relations of Cyberbullying With Depression, Substance Use, and Problematic Internet Use Among Adolescents. *Journal of Adolescent Health*, 7(1), 1–7.
- Hendratno. (2021). Peran Teknologi dalam Pembelajaran dan Dampaknya terhadap Perilaku Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 22(1), 45–58.
- Indarti, T. (2020). Pengaruh Gawai terhadap Perilaku Sosial Anak di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 15(2), 101–115.
- Indarti, T. (2021). Peran Orang Tua dalam Pembelajaran Anak di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 156–164.
- Kurniawan, R. (2020). Media analysis in the development of e-module based guidance inquiry integrated with ethnoscience in learning physics at senior high school. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1481, Issue 1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1481/1/012062>
- Lestari. (2015). Pengaruh Gawai pada Interaksi Sosial Dalam Keluarga. *Jurnal Prosiding Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 14–21.



- Lim, C. P., & Chai, C. S. (2008). Teachers' pedagogical beliefs and their planning and conduct of computer-mediated classroom lessons. *British Journal of Educational Technology*, 39(5), 807–828. <https://doi.org/1467-8535.2007.00774>
- Mahrta. (2021). Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Perilaku Sosial Peserta didik Di SDN Seberang Masjid 1 Kecamatan Banjarmasin Tengah. *Jurnal Pahlawan*, 3(1), 105–112.
- Mariana, N. (2020). Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Interaksi Sosial Anak: Tinjauan Psikologi Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Psikologi*, 15(2), 123–135.
- Masten, A. S. (2001). Ordinary magic: Resilience processes in development. *American Psychologist*, 56(3), 227–238. <https://doi.org/10.1037//0003-066X.56.3.227>
- Narvaez, D., & Lapsley, D. K. (2005). The psychological foundations of everyday morality and moral expertise. In *The psychological foundations of everyday morality and moral expertise* (pp. 140–159).
- Oostdam, R., & Hooze, E. (2013). Making the difference with active parenting; forming educational partnerships between parents and schools. *School Effectiveness and School Improvement*, 24(2), 212–230.
- Radesky, J. S., & Christakis, D. A. (2016). Media and Young Minds. *JAMA Pediatrics*, 170(3), 201–210. <https://doi.org/10.1542/peds.2016-2591>
- Raharjo, R. P. (2019). Dampak Penggunaan Gawai terhadap Perilaku Sosial Anak. *Jurnal Sosial Dan Pendidikan*, 4(2), 87–104.
- Raharjo, R. P. (2021). Dampak Penggunaan Gawai pada Interaksi Sosial Anak di Era Digital. *Jurnal Psikologi Dan Pendidikan*, 9(3), 45–58.
- Raharjo, S. (2012). Penguatan pendidikan karakter di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(2), 62–72.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, November, 289–302.
- Rosen, L. D., Lim, A. F., Carrier, L. M., & Cheeve, N. A. (2011). An empirical examination of the educational impact of text message-induced task switching in the classroom: Educational implications and strategies to enhance learning. *Psicología Educativa*, 17(2), 163–177. <https://doi.org/10.5093/ed2011v17n2a4>
- Scherer, K. R. (2005). What are emotions? And how can they be measured? *Social Science Information*, 44(4), 695–729. <https://doi.org/10.1177/0539018405058216>
- Seligman, M. E. P., & Csikszentmihalyi, M. (2000). Positive psychology: An introduction. *American Psychologist*, 55(1), 5–14. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.5>
- Setiawan, A. (2019). Merancang media pembelajaran PAI di Sekolah. *Darul Ulum: Jurnal Ilmiah Keagamaan, Pendidikan Dan Kemasyarakatan*, 223–240.
- Subrahmanyam, K., & Greenfield, P. (2008). Online communication and adolescent relationships. *The Future of Children*, 18(1), 119–146. <https://doi.org/10.1353/foc.0.0006>
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukartiningsih, W. (2019). Peran Orang Tua dalam Penggunaan Teknologi oleh Anak. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 24(1), 67–80.
- Sukartiningsih, W. (2020). Penggunaan Gawai dalam Pendidikan: Peluang dan Tantangan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 4(2), 45–53.
- Twenge, J. M. (2017). iGen: Why Today's Super-Connected Kids Are Growing Up Less Rebellious, More Tolerant, Less Happy – And Completely Unprepared for Adulthood. *Family and Consumer Sciences Research Journal*, 48(8), 342–349. <https://doi.org/10.1111/fcsr.12345>
- Uzunozmanoglu, E., Gursel, F., & Arslan, F. (2012). The Effect of Inquiry-based Learning Model on Health-Related Fitness. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 47, 1906–1910. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.06.921>
- Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Social Consequences of the Internet for Adolescents. *Current Directions in Psychological Science*, 18(1), 1–5. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8721.2009.01595>
- Victor, B., Eric, S., Marilyn, W., Daniel, S., & Catherine, L. (2000). Effects of the Child Development Project on Students' Drug Use and Other Problem Behaviors. *Journal of Primary Prevention*, 21(1), 75–99.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes* (M. Cole (ed.)). Harvard University Press.
- Walsh, S. P., White, K. M., & Young, R. M. (2010). Needing to connect: The effect of self and others on young people's involvement with their mobile phones. *Australian Journal of Psychology*, 62(4), 194–203. <https://doi.org/10.1080/00049530903567229>