

## DAMPAK GADGET TERHADAP ANAK

**Baihaqy Azro Hidayat<sup>1</sup>, Ismi Khoiriyah Maha<sup>2</sup>, Romaito Hasanah Turnip<sup>3</sup>,  
Sauqany Yusril Bahri<sup>4</sup>**

<sup>1234</sup>Jurusan Ilmu Kesehatan Masyarakat, Fakultas Kesehatan Masyarakat,  
Universitas Islam Negeri Sumatra Utara, Medan

Koresponden Autor: baihaqyazrohidayat@gmail.com<sup>1</sup> ismimaha692@gmail.com<sup>2</sup>  
Saukanibahri2@gmail.com<sup>3</sup> romaitonurhasanah@gmail.com<sup>4</sup>

### Abstrak

Gadget tidak hanya sebagai alat untuk berkomunikasi namun juga dapat membantu mempermudah melakukan aktivitas lainnya. Fenomena saat ini yang sering kali ditemukan yakni orang tua yang memberikan gadget untuk anaknya yang masih berada pada usia sekolah dasar. Gadget sangat mempengaruhi perkembangan anak yang dimana jika tanpa adanya kontrol dan pengawasan hanya dampak negatif yang diterima anak usia sekolah sebagai akibat penggunaan gadget. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan gadget terhadap anak khususnya pada usia sekolah dasar. Metode penelitian yaitu penelitian kualitatif lapangan dengan sampel siswa SD Angkasa 2 Lanud Soewondo kelas V yang berjumlah 33 orang. Pengumpulan data primer penelitian didapatkan dari hasil penyuluhan peneliti dengan para informan dengan brosur lalu setelah itu diberikan kuesioner kepada responden. Analisis data penelitian dideskripsikan hingga memperoleh jawaban dari pertanyaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gadget sangat mempengaruhi perkembangan anak yang dimana jika tanpa adanya kontrol dan pengawasan hanya dampak negatif yang diterima anak usia sekolah sebagai akibat penggunaan gadget.

**Kata kunci:** Gadget, Orang Tua, Guru, Sekolah Dasar

## *THE IMPACT OF GADGETS ON CHILDREN*

**Baihaqy Azro Hidayat<sup>1</sup>, Ismi Khoiriyah Maha<sup>2</sup>, Romaito Hasanah Turnip<sup>3</sup>,  
Sauqany Yusril Bahri<sup>4</sup>**

Department of Public Health Sciences, Faculty of Public Health, North Sumatra  
State Islamic University, Medan

Author Correspondent: baihaqyazrohidayat@gmail.com<sup>1</sup> ismimaha692@gmail.com<sup>2</sup>  
Saukanibahri2@gmail.com<sup>3</sup> romaitonurhasanah@gmail.com<sup>4</sup>

### Abstract

Gadgets are not only useful for communicating, but they can also make other activities easier. The current trend is for parents to offer electronics to their children when they are still in elementary school. Gadgets have a significant impact on children's development, and without parental control and supervision, school-age children would only experience negative consequences as a result of utilizing gadgets. The purpose of this study is to investigate the influence of using gadgets on children, particularly those in elementary school. The research approach is a qualitative field study with a sample of 33 SD Angkasa 2 Lanud Soewondo class V pupils. The primary data for the study were gathered from the findings of the researcher's counseling with the informants via flyers, followed by the distribution of a questionnaire to the respondents. The analysis of research data to obtain answers to queries is presented. The study's findings reveal that gadgets have a significant impact on children's development, with school-age youngsters receiving only negative effects as a result of using gadgets when they are not under control and supervision.

**Keywords:** Gadget, Parents, Teacher, Elementary School

### A. PENDAHULUAN

Di zaman yang serba canggih seperti ini kehadiran gadget memang sudah menjadi kebutuhan utama baik dari anak-anak maupun orang dewasa. Gadget tidak hanya sebagai

alat untuk berkomunikasi namun juga dapat membantu mempermudah melakukan aktivitas aktivitas lainnya. Dan pada akhir akhir ini sering kali ditemukan orang tua yang memberikan gadget untuk anaknya yang masih kanak kanak. Peran orang tua yang dulunya sebagai teman bermain bagi anaknya sekarang telah digantikan oleh gadget. Apabila di masa anak anak hanya asyik berada di depan gadgetnya, kemungkinan perkembangan social anak akan kurang optimal (Saniyyah et al., 2021).

Pada masa anak anak seluruh aspek perkembangan kecerdasan yaitu kecerdasan intelektual, emosi, dan spiritual mengalami perkembangan yang luar biasa sehingga yang akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan selanjutnya. Jika usia anak anak tersebut diberikan gadget sebagai mainan, maka akan berpengaruh terhadap pemerolehan bahasanya. Bukan hanya efek bahasa, yang lebih mengawatirkan adalah gangguan pada perkembangan emosi sang anak (Chusna, 2017). Dalam gadget ada begitu banyak games. Orang dewasa atau orang tua saja kesal atau marah ketika kalah dalam main game di gadget, apalagi anak anak. Mereka akan jadi pribadi yang tidak sabar dan cepat marah serta sulit mengendalikan emosi, bahkan tidak dapat mengatur emosinya. Lebih memprihatinkan lagi orang tua memberikan gadget untuk mendiamkan anaknya. Hal tersebut sungguh ironi dan tidak sportif jika diibaratkan dalam suatu pertandingan. Orang tua yang mendiamkan anak dengan gadget sama halnya dengan orang tua yang malas, Karena fungsi gadget seharusnya buka untuk itu. Mereka akan paham bahwa jika jenuh dan bosan aka nada gadget yang menemani dan menjadi mainannya berupa game yang tersedia pada gadget tersebut sehingga dapat mengubah mindset anak (Warisyah, 2019).

Orang tua banyak yang tidak tahu akan perkembangan yang terjadi pada anaknya, sehingga mereka tidak tahu akan kecepatan dan keterlambatan yang terjadi pada perkembangan anak mereka. Padahal jika telah terjadi keterlambatan perkembangan pada anak anak membutuhkan penanganan yang cepat agar tidak berdampak bagi berkelanjutan mereka. Kreativitas anak akan berkembang jika orangtua selalu bersikap otoritatif (demokratik), yaitu mau mendengarkan omongan anak, menghargai pendapat anak, mendorong anak berani mengungkapkannya, jangan memotong pembicaraan anak ketika ingin mengungkapkannya (Novianti dan Garzia, 2020).

Keluarga merupakan tempat pendidikan bagi semua anggotanya dimana orang tua memiliki peran yang cukup penting untuk membawa anak menuju kedewasaan jasmani dan rohani dalam dimensi kognisi, afektif maupun skill, dengan tujuan untuk mengembangkan aspek mental spiritual, moral, intelektual, dan professional.

Perkembangan emosional yang dialami anak prasekolah yaitu anak anak cenderung mengekspresikan emosinya dengan bebas dan terbuka. Sikap marah dan iri hati sering diperlihatkan oleh anak pada usia tersebut. Sedangkan pada aspek bahasa, sebagian besar anak anak akan senang bicara, bercerita, khususnya dalam kelompoknya. Oleh karena itu sesuai dengan kemampuan tingkat perkembangannya (Putri, 2021).

Dampak penggunaan gadget terhadap anak juga dikaji oleh beberapa peneliti yang sebelumnya yaitu Subarkah (2019) yang memberikan hasil penelitian banyak dampak negative yang ditimbulkan akibat penggunaan gadget yang berlebihan pada anak usia sekolah yaitu dapat mengganggu kesehatan, dapat mengganggu perkembangan anak, rawan terhadap tindakan kejahatan, dapat mempengaruhi perilaku anak, serta sulit konsentrasi terhadap dunia nyata. Hasanah (2017) juga memberikan hasil penelitiannya yaitu pengaruh gadget terhadap anak-anak bisa berdampak pada perubahan fisik dan dampak psikologis, antara lain menghindar dari bersosialisasi dengan lingkungan, cenderung memilih relasi yang kurang baik dengan orang tua, mudah bosan, sukar berkonsentrasi pada kehidupan nyata. Gadget sangat mempengaruhi perkembangan anak yang dimana jika tanpa adanya kontrol dan pengawasan hanya dampak negatif yang diterima anak usia sekolah sebagai akibat penggunaan gadget. Gadget memang dibutuhkan untuk sarana komunikasi terhadap segalanya. tetapi pengawasan serta bimbingan orang tua terhadap anak harus selalu dilakukan, karena jika orang tua terlena dengan anak yang bisa bermain gadget lama-lama anak hanya bisa bermain gadget dan tidak bisa berkomunikasi dengan lingkungan sekitarnya. Berdasarkan fenomena dan permasalahan yang terjadi maka peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam mengenai analisis dampak penggunaan gadget terhadap anak.

## B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif lapangan, yang dimana prosedur penelitian yang digunakan berupa kata-kata tertulis dan lisan dari orang-orang dan perilaku (Sugiyono, 2013). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan gadget terhadap anak. Lokasi penelitian dilakukan di SD Angkasa 2 Lanud Soewondo, yang dimana sampel penelitian yang diambil yaitu siswa SD kelas V yang berjumlah 33 orang. Pengumpulan data primer penelitian didapatkan dari hasil penyuluhan peneliti dengan para informan. Penyuluhan di SD Angkasa 2 Lanud Soewondo dilakukan dengan cara menyebarkan brosur dan kuesioner kepada responden. Teknik pengumpulan data penelitian dilakukan dengan cara observasi, dokumentasi, kuesioner dan pencatatan. Analisis data penelitian dilakukan dengan kualitatif deskriptif sehingga data dianalisis serta dideskripsikan hingga memperoleh jawaban dari pertanyaan.

## C. HASIL PENELITIAN

Penyebaran kuesioner dilakukan pada peserta didik SD Angkasa 2 Lanud Soewondo, yang dimana kuesioner disebarkan kepada siswa sekolah dasar kelas V yang berjumlah 33 orang siswa. Dari kuesioner yang dibagikan berjumlah 30 yang disebarkan keseluruhan kuesioner dijawab lengkap. Hasil dari penyebaran kuesioner dapat juga diketahui mengenai karakteristik responden yang dapat dilihat berdasarkan jenis kelamin dan usia. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan dengan bantuan kuesioner dan lembar observasi, dapat diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 1. Analisis Pengembalian Kuesioner

Dasar Klasifikasi	Jumlah	Responden
Kuesioner yang disebar	30	33

Kuesioner yang kembali	30	33
Kuesioner yang tidak kembali	0	0

Sumber: Hasil Penelitian, 2022

Berdasarkan data tabel 1 dapat diketahui bahwa kuesioner yang dibagikan berjumlah 30 yang dimana seluruh responden memberikan jawaban secara lengkap. Selain itu juga keseluruhan responden dapat hadir dan memberikan kontribusi jawaban mengenai pertanyaan dalam kuesioner mengenai dampak penggunaan gadget terhadap anak.

Tabel 2. Karakteristik Responden Berdasarkan Hasil Survei

Karakteristik	Frekuensi (n)
<b>Jenis Kelamin</b>	
Laki- Laki	15
Perempuan	17
<b>Usia</b>	
Usia 10	12
Usia 11	21

Sumber: Hasil Penelitian, 2022

Tabel 2 menunjukkan karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin dan usia. Dari segi jenis kelamin diketahui bahwa dari 33 responden diperoleh sebanyak 15 responden berjenis kelamin laki-laki dan 17 responden berjenis kelamin perempuan. Sedangkan berdasarkan usia diketahui bahwa dari 33 responden diperoleh sebanyak 12 responden berusia 10 tahun dan 21 responden berusia 11 tahun.

Tabel 3. Analisis hasil dari kuesioner di SD Angkasa II Lanud Soewondo, hasil penggunaan gadget pada responden: selalu (SL), sering (SR), kadang-kadang (KK), tidak pernah (TP)

Pertanyaan	SL	SR	KK	TP
Saya bermain game menggunakan gadget	10	7	9	7
Saya membawa gadget setiap kesekolah	1	9	6	17
Saya merasakan pusing saat terlalu lama bermain gadget	16	5	7	2
Saya bermain gadget saat sedang bersama teman teman	7	10	7	7
Saya mengunduh berbagai aplikasi pada gadget saya	2	4	5	22
Saya lebih senang bermain gadget dari pada bercengkrama dengan keluarga saya	1	4	20	6
Saya merasakan mual ketika bermain gadget di dalam mobil	15	8	3	7
Saya mengirim pesan di media sosial menggunakan gadget	2	17	0	14
Saya selalu menempatkan gadget dekat dengan saya	2	3	3	25
Lebih banyak menggunakan gadget dari pada membaca	8	4	10	10

Sumber: Hasil Penelitian, 2022

Berdasarkan tabel 3 diketahui bahwa responden siswa kelas V di SD Angkasa 2 Lanud Soewondo cukup banyak siswa yang bergantung dengan penggunaan gadget yang dimana dapat terlihat dari jawaban kuesioner terdapat beberapa responden yang memilih selalu menggunakan gadget terlalu lama atau sering bergantung dengan gadget. Sebanyak 10 responden selalu bermain game dengan gadget, 9 responden sering membawa gadget ke sekolah, 5 responden tidak merasa pusing saat bermain gadget terlalu lama, 10 responden menyatakan tetap bermain gadget walaupun sedang berkumpul bersama teman, 4 responden yang sering mengunduh berbagai aplikasi dengan gadget, 4 responden yang lebih memilih bermain gadget daripada bercengkrama dengan keluarga, 7 responden yang tidak mual saat bermain gadget di mobil, 17 responden yang

sering mengirim pesan di media sosial melalui gadget, 3 responden yang selalu meletakkan gadget didekatnya, serta 8 responden yang selalu menggunakan gadget sebagai sumber bacaan.

### **Pembahasan**

Penelitian dilakukan di SD Angkasa II Lanud Soewondo dengan sampel penelitian siswa didik kelas V SD yang berjumlah 33 orang. Data penelitian didapatkan dari penyebaran kuesioner dengan jumlah 30 mengenai dampak penggunaan gadget terhadap anak usia sekolah. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan data yang telah didapatkan, maka secara deskriptif hasil penelitian akan dibahas secara spesifik. Gadget sangat mempengaruhi perkembangan anak yang dimana jika tanpa adanya kontrol dan pengawasan hanya dampak negatif yang diterima anak usia sekolah sebagai akibat penggunaan gadget. Gadget memang dibutuhkan untuk sarana komunikasi terhadap segalanya. tetapi pengawasan serta bimbingan orang tua terhadap anak harus selalu dilakukan, karena jika orang tua terlena dengan anak yang bisa bermain gadget lama-lama anak hanya bisa bermain gadget dan tidak bisa berkomunikasi dengan lingkungan sekitarnya.

Hasil penelitian mengenai dampak penggunaan gadget terhadap anak usia sekolah melalui kuesioner diketahui bahwa cukup banyak siswa yang bergantung dengan penggunaan gadget yang dimana dapat terlihat dari jawaban kuesioner terdapat beberapa responden yang memilih selalu menggunakan gadget terlalu lama atau sering bergantung dengan gadget. Peneliti melakukan penyuluhan mengenai dampak penggunaan gadget terhadap anak dengan bantuan brosur agar anak-anak mengetahui mengenai bahaya gadget jika dipergunakan terlalu lama. Hal ini diharapkan dapat menumbuhkan kesadaran anak usia sekolah mengenai pengetahuan penggunaan gadget.

Maola dan Lestari (2021) gadget dapat digunakan oleh siapa saja untuk apa saja tergantung dari kebutuhan pemilik gadget tersebut. Pemakaian gadget pada sekarang ini sudah digunakan mulai dari anak usia dini hingga dewasa. Tren gadget terus berkembang di Indonesia, kecanggihan teknologi gadget sangat berkembang pesat, hal ini menyebabkan penggunaan media teknologi seperti gadget perlu adanya pembatasan dan pengawasan oleh orang tua pada saat anak menggunakan gadget dimana saja. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengakibatkan kerugian bagi penggunanya. Kerugian tidak hanya pada kesehatan saja, melainkan kerugian dalam segi ekonomi. Zubaidah (2017) menyatakan durasi penggunaan gadget dapat dibagi menjadi 3 yaitu penggunaan tinggi yaitu pada intensitas penggunaan lebih dari 3 jam dalam sehari, penggunaan sedang yaitu pada intensitas penggunaan sekitar 3 jam dalam sehari, serta penggunaan rendah yaitu pada intensitas penggunaan kurang dari 3 jam dalam sehari.

Penggunaan gadget seperti 2 buah mata pisau terdapat sisi positif dan negatif. Sisi positif penggunaan gadget yang diungkapkan oleh Palar et al (2017) yakni (1) memudahkan untuk berinteraksi dengan orang banyak melalui media sosial, (2) mempersingkat jarak dan waktu, (3) mempermudah para siswa mengkonsultasikan pelajaran dan tugas tugas yang belum siswa mengerti, (4) mengetahui informasi tentang kegiatan kegiatan yang diadakan di sekolah, (5) melatih kreativitas anak. Selain dampak positif, dampak negatif juga ditimbulkan akibat adanya gadget. Setianingsih (2019) menyatakan dampak negatif dari penggunaan gadget yaitu (1) mengganggu kesehatan, (2) mengganggu perkembangan anak, (3) rawan terhadap tindak kejahatan, (4) mempengaruhi perilaku anak, (5) gadget yang memiliki berbagai macam aplikasi akan membuat siswa lebih mementingkan diri sendiri.

Pada masa anak-anak seluruh aspek perkembangan kecerdasan yaitu kecerdasan intelektual, emosi, dan spiritual mengalami perkembangan yang luar biasa sehingga yang akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan selanjutnya (Arifudin et al., 2021). Jika usia anak-anak tersebut diberikan gadget sebagai mainan, maka akan berpengaruh terhadap pemerolehan bahasanya. Bukan hanya efek bahasa, yang lebih mengkhawatirkan adalah gangguan pada perkembangan emosi sang anak. Oleh karena itu, pengawasan serta bimbingan orang tua terhadap anak harus selalu dilakukan, karena jika orang tua terlena dengan anak yang bisa bermain gadget lama-lama anak hanya bisa bermain gadget dan tidak bisa berkomunikasi dengan lingkungan sekitarnya (Fauziyah, 2022).

#### **D. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan penulis mengenai dampak gadget pada anak dapat diambil kesimpulan yaitu penggunaan gadget pada anak banyak berpengaruh terhadap perkembangan sosial anak seperti contohnya anak menonton konten yang ada unsur kekerasannya, jika disalahgunakan sang anak akan mempraktekkan kepada teman temannya dan anak akan menjadi sedikit arrogant. Bentuk penggunaan gadget pada anak sangat bervariasi dengan durasi yang rata-rata kurang lebih satu jam dalam sehari dengan bentuk permainan seperti game, menonton video kartun, dan menonton youtube. Berdasarkan penelitian di lapangan bahwa pengaruh perkembangan sosial anak tidak hanya dipengaruhi oleh gadget saja melainkan ada media lain yang dapat berpengaruh terhadap perkembangan sosial yaitu televisi

#### **E. DAFTAR PUSTAKA**

- Arifudin, O., Hasbi, I., Setiawati, E., Supeningsih, S., Lestaringrum, A., Suyatno, A., ... & Sidik, N. A. H. (2021). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 17(2), 315-330.
- Fauziyah, H. N. (2022). *Dampak Pola Asuh Orang Tua dan Intensitas Penggunaan Gadget pada Anak Usia Sekolah Dasar (Studi Kasus di Dukuh Gelang Sukosari Babadan Ponorogo)* (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo).
- Hasanah, M. (2017). Pengaruh gadget terhadap kesehatan mental anak. *Indonesian Journal Of Islamic Early Childhood Education*, 2(2), 207-214.
- Maola, P. S., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 3(1), 219-225.
- Novianti, R., & Garzia, M. (2020). Penggunaan Gadget pada Anak; Tantangan Baru Orang Tua Milenial. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 1000-1010.
- Palar, J. E., Onibala, F., & Oroh, W. (2018). Hubungan peran keluarga dalam menghindari dampak negatif penggunaan gadget pada anak dengan perilaku anak dalam penggunaan gadget di Desa Kiawa 2 Barat Kecamatan Kawangkoan Utara. *Jurnal Keperawatan*, 6(2).
- Putri, L. D. (2021). Waspada dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini. *Jendela PLS: Jurnal Cendekiawan Ilmiah Pendidikan Luar Sekolah*, 6(1), 58-66.

- Saniyyah, L., Setiawan, D., & Ismaya, E. A. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Di Desa Jekulo Kudus. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2132-2140.
- Setianingsih, E. S. (2019, October). GADGET “PISAU BERMATA DUA” BAGI ANAK?. In *Seminar Pendidikan Nasional (SENDIKA)* (Vol. 1, No. 1, pp. 397-405).
- Subarkah, M. A. (2019). Pengaruh gadget terhadap perkembangan anak. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(1).
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.
- Warisyah, Y. (2019, June). Pentingnya “pendampingan dialogis” orang tua dalam penggunaan gadget pada anak usia dini. In *Seminar Nasional Pendidikan 2015* (pp. 130-138).
- Zubaidah, Z. (2017). Hubungan durasi penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto, banyumanik (Doctoral dissertation, Faculty of Medicine).