



DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU SOSIAL PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR DI DESA PEGAGAN KIDUL CIREBON

Nama

Wahyono, M.Pd.I
IAIN Syekh Nurjati Cirebon

email

Wahyono@syekhnurjati.ac.id

Nama

Husnul Khotimah, M.Pd
IAI Cirebon

email

Husnul.nala@gmail.com

• **Received:** 1 Desember 2021 • **Accepted:** 10 Desember 2021 • **Published online:** 30 Desember 2021

Abstrak:

Latar belakang dalam penelitian ini adalah Untuk mengetahui apakah terdapat dampak yang ditimbulkan terhadap penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak usia sekolah dasar di Desa Pegagan Kidul Cirebon. Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak usia sekolah dasar. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, Metode kualitatif digunakan sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (observasi, wawancara, dokumentasi), dan hasil penelitian kualitatif bersifat memahami makna, keunikan, mengkonstruksi fenomena. Hasil dari penelitian ini adalah penggunaan *gadget tanpa kontrol dan pengawasan orang tua memberikan* dampak negatif terhadap perilaku sosial anak usia sekolah dasar. Dalam penelitian ini 10 anak di kelas usia anatar 6- 12 tahun yang menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 6 jam sehari baik di rumah maupun di tempat penyedia layanan wifi dan mengalami perubahan perilaku. Dampak yang ditimbulkan yaitu lebih ke dampak negatif yaitu : Membuat Video jaged-jaged dengan aplikasi tiktok di tempat-tempat umum tanpa mempedulikan sekitar, mudah marah dan tersinggung, menirukan adegan-adegan tidak senonoh di depan orang lain entah saat becanda ataupun sengaja ngerjain temannya, tidak mau menuruti perintah orang tua, sering memusuhi dan bahkan membuli teman yang tidak mau menurut kepada kelompok. **kata kunci** : *gadget, anak usia sekolah dasar, perilaku sosial*

Abstract:

The background in this research is to find out whether the impact on the use of gadgets on the social behavior of elementary school age children in Pegagan Kidul Village, Cirebon. The aim of this research is to describe the impact of using gadgets at elementary school age. This research method uses an approach approach. Qualitative methods are used as research procedures that produce data in the form of written or spoken words from people and observable behavior. The data collection technique is done by triangulation (observation, interviews, documentation), and the results of qualitative research are to understand the meaning, uniqueness, and construct phenomena. The results of this study

are the use of gadgets without parental control and supervision has a negative impact on the social behavior of elementary school age children. In this study, 10 children in the class aged 6-12 years who used gadgets for a duration of more than 6 hours a day both at home and at the wifi service provider's place experienced changes in behavior. The impact is more of a negative impact, namely: Making videos of dancing with the tiktok application in public places without caring about the surroundings, being easily angry and offended, imitating indecent scenes in front of other people, either when joking or deliberately pranking friends, do not want to obey the orders of parents, often hostile and even bullied friends who do not want to join the group.

Keywords: *gadgets, elementary school age children, social behavior*

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi di dunia mengalami kemajuan yang sangat pesat, yang di tandai dengan kemajuan pada bidang informasi dan teknologi, dan bangsa Indonesia merupakan salah satu bangsa yang ikut terlibat dalam kemajuan media informasi dan teknologi. Berkat perkembangan dari kemajuan IPTEK, manusia dapat menciptakan alat-alat serta perlengkapan yang canggih untuk berbagai kegiatan sehingga dalam kegiatan hidupnya tersedia berbagai kemudahan yang memungkinkan kegiatannya lebih efektif serta efisien. (Syifa : 2019)

Perkembangan dan kemajuan IPTEK pun disatu sisi kita merasa gembira karena kita dapat mengakses informasi dalam waktu yang relatif singkat dengan biaya yang murah, tetapi disisi lain sangat memperhatikan karena kemajuan IPTEK semacam ini dapat menimbulkan dampak negatif bagi anak-anak termasuk anak usia sekolah dasar. Sebagai contoh; dengan adanya perkembangan dan kemajuan IPTEK yang sedemikian canggih di bidang telekomunikasi khususnya *gadget*. Dengan *gadget* yang melalui fitur-fitur lengkap seperti google dan youtube membuat anak mampu dengan mudah mengakses informasi yang ada di seluruh penjuru dunia dalam waktu yang relatif singkat akan tetapi ia juga bisa mengakses fitur-fitur hiburan seperti tiktok, game, facebook dan sejenisnya yang membuat ia kecanduan sehingga menjadikannya terbuai dan malas melakukan aktifitas fisik, tentu dari penggunaan *gadget* yang demikian akan memberikan dampak pada perilaku sosial anak baik itu negatif maupun positif.

Anak usia sekolah dasar adalah anak yang berada pada usai antara 6-12 tahun dan juga disebut sebagai masa anak-anak pertengahan, pada masa ini anak mempunyai tantangan baru dan kekuatan kognitif untuk memikirkan banyak faktor secara simultan, sehingga dapat memberikan kemampuan pada anak-anak usia sekolah untuk mengevaluasi diri sendiri dan merasakan evaluasi teman-temannya.

Dapat disimpulkan bahwa penghargaan diri merupakan masalah sentral bagi anak usia sekolah.

Adapun mengenai perilaku sosial perilaku merupakan respon atau reaksi seseorang terhadap stimulus atau rangsangan dari luar. Perilaku terjadi melalui proses adanya stimulus terhadap orang lain dan kemudian seseorang tersebut merespon stimulus. Sedangkan menurut J.B Watson, memandang bahwa psikologi adalah ilmu yang mempelajari perilaku, karena perilaku dianggap bisa diamati, dicatat dan diukur. Arti perilaku menurut dia adalah mencakup perilaku yang kasatmata seperti makan, memasak, menangis, melihat dan bekerja dan perilaku yang tidak kasatmata, seperti motivasi, fantasi dan proses seseorang ketika diam atau secara fisik tidak bergerak. (Joyce, 2004)

Dari penjelasan diatas mengenai perilaku kasatmata dan tidak kasatmata, dapat kita simpulkan bahwa perilaku juga bisa disebut sikap. Mar'at dalam bukunya Sikap Manusia Perubahan dan Pengukurannya, menjelaskan bahwa sikap merupakan kesiapan untuk bereaksi terhadap obyek di lingkungan tertentu sebagai suatu penghayatan terhadap obyek tersebut. Misalnya seseorang akan memiliki sikap untuk kecenderungan lari jika dikejar anjing. Dari eksperimen ini, maka dapat dikatakan adanya suatu konsistensi dari reaksi. Dengan melihat adanya satu kesatuan dan hubungan atau keseimbangan dari sikap dan tingkah laku. (Mar'at, 1981)

Menurut Sarlito, yang dimaksud sikap sosial adalah sikap yang ada pada kelompok orang yang ditujukan kepada suatu obyek yang menjadi perhatian seluruh orang-orang tersebut. (Sarlito, 1981) Sedangkan menurut Abu Ahmadi, sikap sosial adalah kesadaran individu yang menentukan perbuatan yang nyata, yang berulang-ulang terhadap obyek sosial. (Abu, 1982)

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa perilaku sosial adalah aktifitas fisik dan psikis seseorang terhadap orang lain atau sebaliknya dalam rangka memenuhi diri atau orang lain sesuai dengan tuntutan sosial. (Elizabeth, 2004) Perilaku sosial juga merupakan fungsi dari orang dan situasinya. Dimaksudkan di sini adalah setiap manusia akan bertindak dengan cara yang berbeda dengan situasi yang sama. Setiap perilaku seseorang merefleksikan sifat unik yang dibawanya ke dalam suasana tertentu yaitu perilaku yang ditunjukkan ke orang lain. (Rita, 1983)

Beberapa faktor yang mempengaruhi perilaku sosial, yaitu :

1. Faktor Internal

a. Kognisi yaitu Ingatan dan pikiran yang memuat ide-ide, keyakinan dan pertimbangan yang menjadi dasar kesadaran sosial seseorang dan berpengaruh terhadap perilaku sosialnya. (Siti, 2016)

b. Motif, dapat diartikan sebagai keinginan yang bersumber dari diri manusia. Motif di sini dimaksudkan yang berhubungan dengan kondisi lingkungan sosial yang dihadapi manusia atau yang disebut motif sosiogenis. (Bales, 1950)

c. Sikap, adalah kesiapan saraf sebelum memberikan respon. Menurut Cardno, seperti yang dikutip Mar'at menjelaskan sikap sebagai berikut : “ *Attitude entails an existing pre disposition to social object with in interaction with situational and other dispositional, guides and directs the overt behavioral of the individual.*” Artinya sikap mengikuti kondisi yang ada terhadap obyek sosial dengan menghubungkan situasi dan kondisi lain yang membimbing dan mengarahkan perilaku individu yang nampak. (Mar'at, 1981)

d. Emosi tidak selamanya jelek, karena sebagai bumbu kehidupan. Ada empat fungsi emosi: *Pertama*, emosi untuk pembangkit energi, marah berarti menggerakkan kita untuk menyerang, takut menggerakkan kita untuk lari, cinta menggerakkan kita untuk mendekat dan bernesraan. *Kedua*, emosi dapat memberikan informasi. Bagaimana keadaan pribadi kita dapat dilihat dari emosi kita, jika kita marah kita tahu kita sedang dihambat atau diserang orang lain. *Ketiga*, emosi dapat memberikan kesan penekanan informasi yang kita sampaikan. Orang yang berpidato dengan semangat (emosi yang kuat) akan terkesan lebih hidup. *Keempat*, emosi adalah sumber informasi tentang keberhasilan kita. Kita dapat menikmati pandangan ketika kita sanggup merasakan dengan sepenuh hati (emosi). (Djalaludin, 1992)

2. Faktor eksternal

a. Lingkungan alam terkadang dapat mempengaruhi perilaku sosial seseorang, misalnya orang yang berasal dari daerah pantai atau pengunungan yang terbiasa berkata dengan keras, maka perilaku sosialnya seolah keras pula. Begitu pula sebaliknya, ketika berada di lingkungan masyarakat yang terbiasa lembut dan halus dalam bertutur kata, maka anak tersebut cenderung bertutur kata lemah lembut pula. (Siti, 2016)

b. Perilaku dan karakteristik orang lain

Jika seseorang lebih sering bergaul dengan orang-orang yang memiliki karakter santun, ada kemungkinan besar ia akan berperilaku seperti kebanyakan orang-orang yang berperilaku santun dalam lingkungan pergaulannya. Sebaliknya jika ia

bergaul dengan orang berkarakter sombong maka ia akan terpengaruh oleh perilaku tersebut. (Siti, 2016)

Anak-anak usia sekolah dasar di desa pegagan kidul, kebanyakan dari mereka menunjukkan perilaku sosial yang cenderung negatif seperti bertengkar dengan teman, berkelahi, berbicara tidak sopan. mereka juga sangat menyukai aktifitas bergerombol sambil memegang *gadget* masing-masing, baik itu di salah satu dari rumah mereka atau di tempat yang menyediakan *wifi*.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengkaji tentang dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak usia sekolah dasar di Desa Pegagan Kidul kapetakan Cirebon.

B. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Metode kualitatif digunakan sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. (Lexi, 2002)

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologis. Penelitian kualitatif adalah suatu penelitian yang ditunjukkan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran seseorang secara individu atau kelompok. (Nana, 2011)

Pendekatan kualitatif digunakan karena peneliti ingin mengetahui dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak usia sekolah dasar di Desa Pegagan Kidul kapetakan Cirebon.

C. RESULT AND DISCUSSION

Memperhatikan dan menelaah hasil observasi, dan wawancara secara mendalam dengan para narasumber, serta dokumentasi maka telah dipaparkan deskripsi umum tentang temuan dan hasil penelitian yang berkaitan dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak usia sekolah dasar di Desa Pegagan Kidul kapetakan Cirebon.

1. Hasil Observasi

Berdasarkan hasil observasi selama tiga hari, didapatkan hasil yaitu :

a. Meniru sikap dan perilaku tokoh youtuber terkenal seperti misalnya saat disuruh orang tua ataupun teman sebaya mereka merespon dengan mengatakan : *"Ashiaaaaap"*.

- b. Membuat Video joged-joged dengan aplikasi tiktok di tempat-tempat umum tanpa mempedulikan sekitar.
- c. Saat asyik bermain *gadget* mudah marah apabila disinggung teman dan terkadang sampai berkelahi.
- d. Menirukan adegan-adegan tidak senonoh di depan orang lain entah saat bercanda ataupun sengaja ngerjain temannya.
- e. Susah menuruti perintah orang tua, semisal disuruh belajar atau ke warung. mereka cenderung membantah.
- f. Sering memusuhi dan bahkan membuli teman yang tidak mau menurut kepada kelompok

2. Hasil Wawancara

Dari hasil wawancara dengan narasumber (anak dan masyarakat sekitar) menunjukkan bahwa anak akan merasa percaya diri menirukan perilaku dan perkataan artis ternama, seperti misalnya sering mengatakan "Ashiaap" atau menambahkan nama halilintar di belakang nama mereka. uraian tersebut sesuai dengan hasil wawancara dengan Nuryi, Ibu dari Satria yang merupakan anak usia 11 tahun dan duduk di Sekolah Dasar kelas lima. *"Satria itu kalau di suruh jarang mau, sekali mau pasti ngomong ashiaaap, temen-temenya juga begitu dikit-dikit ashiaaap, nggak ngerti saya."*

Di pegagan kidul juga terdapat banyak rumah yang menyediakan layanan *wifi*, dengan uang 3000 rupiah anak bisa menikmati internet selama sepuasnya. Oleh karenanya, banyak anak yang betah berumpul di tempat itu, akan tetapi sibuk dengan *gadget* masing-masing, dan apabila di antara mereka ada yang menyinggung sedikit mereka cenderung mudah emosi dan bisa terjadi percekocokan bahkan bisa sampai adu fisik. Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara dengan Daeni, orang tua dari Dani, yang merupakan anak usia 12 tahun dan belajar di MI kelas enam, Daeni juga tetangga dari rumah yang menyediakan layanan *wifi*. *"Mbh, anak saya tuh sering banget kesitu, dibilangin malah marah-marah, pikir saya mending buat jajan uang 3000 tuh, itu mah wifian aja, dur-duran di situ. Sekarang saya biarin aja tuh, kemaren ada yang laporan ia berkelahi sama temennya saya biarin, biar ia mikir sendiri. rasain sendiri. orang kebanyakan hape kan jadi cepet marah, ya kaya gitu."*

Selain itu, karena anak bisa mengakses layanan internet dengan mudah dan tidak adanya pengawasan dari orang tua, anak bisa dengan bebas mengakses apapun yang mereka ingin termasuk konten-konten dewasa yang tidak seharusnya

diakses oleh anak usia mereka. Karena hal yang demikian, berdampak pada perilaku mereka yang suka menirukan gerakan perilaku orang dewasa saat sedang bercanda dengan teman-temannya seperti mencium, memeluk atau mengeluarkan desahan. Ungkapan tersebut sesuai dengan hasil observasi dan wawancara dengan Farid, anak usia sembilan tahun, saat di tanya peneliti apa yang dilihat berjam-jam di tempat layananan *wifi*, ia mengatakan : *"Banyak bu, game online, video bokep, hehe. Makanya pada pinter-pinter menirukan tuh bu."* Di Pegagan Kidul, aktifitas maghrib mengaji di mushalla bagi anak-anak juga masih berjalan dengan baik, biasanya anak-anak datang ke mushalla sebelum maghrib. Mereka sholat maghrib berjamaah kemudian mengaji Al Qur'an, setelah itu pulang. Saat berada di mushalla perilaku sosial yang mereka tunjukkan adalah suka memusuhi anak yang tidak mau menuruti kemauan kelompok, bahkan kalau benar-benar tidak mau bisa sampai membuli. Terkadang mereka juga saling berkelompok, dimana anatar kelompok itu saling bermusuhan, saling mengejek, saling menyalahkan. Ungkapan tersebut sesuai dengan hasil observasi dan juga wawancara dengan Kastimi, Guru ngaji di mushalla Manba'u Ulum Pegagan kidul, ia mengatakan : *"Anak-anak zaman sekarang beda dengan zaman saya kalau di musholla. sekarang mah nyapu mushalla aja susah terus sukanya tuh musuhan, bertengkar. Saya sering dilaporin itu si A begini, si B begitu, sudah nasehatin tapi tetep aja begitu."*

Dari hasil observasi dan wawancara di atas dapat kita pahami bahwa penggunaan *gadget* merupakan faktor eksternal yang memberikan dampak negatif kepada perilaku sosial anak usia sekolah dasar. Karakteristik anak usia sekolah dasar adalah ia menyukai bergaul dengan teman sebaya akan tetapi saat ini teman sebaya lebih suka asyik dengan gadgetnya masing-masing sehingga aktifitas fisik dan komunikasi cenderung tidak maksimal, selain itu anak usia sekolah dasar juga suka menirukan karakteristik orang lain, maka ketika anak menyukai tokoh atau menjadikan artis sebagai *"role model"* maka sikap dan perilakunya akan meniru tokoh dan artis tersebut, sedangkan tidak semua yang mereka sukai itu baik, misal artis tiktok atau youtube yang hanya suka joged-joged dan berkata kasar serta berpakaian tidak sopan. Oleh karena itu, ketika anak ditemukan dengan lingkungan yang bebas menggunakan *gadget* tanpa kontrol orang tua, dan bebas mengakses apa saja tanpa tahu mana yang baik dan mana yang tidak baik, maka akan menjadi memberikan dampak yang negatif terhadap perilaku sosialnya.

D. CONCLUSION

Gadget merupakan produk dari kemajuan dan perkembangan teknologi, dimana dengan *gadget* kita bisa mengakses informasi-informasi yang kita inginkan dengan mudah, selain itu dengan *gadget* kita bisa menggunakan aplikasi-aplikasi hiburan seperti youtube, facebook, tiktok, game dan lain-lain. *Gadget* dapat menjadikan orang yang menggunakannya kecanduan karena fitur-fiturnya, tak terkecuali anak-anak usia sekolah dasar. Penggunaan gadget yang tidak terkontrol dan tanpa pengawasan orang tua dapat memberikan dampak negatif bagi anak tersebut, salah satunya adalah perilaku sosialnya.

Perilaku sosial adalah aktifitas fisik dan psikis seseorang terhadap orang lain atau sebaliknya dalam rangka memenuhi diri atau orang lain sesuai dengan tuntutan sosial. Adapun faktor yang mempengaruhinya adalah : 1) faktor internal yaitu : Kognisi, motif, dan sikap, 2) faktor eksternal yaitu : lingkungan dan perilaku orang lain. Karakteristik anak usia sekolah dasar adalah ia menyukai bergaul dengan teman sebaya, saat ia bergaul dengan teman sebaya dengan kebiasaan yang bisa dikatakan terjajah oleh *gadget* maka iapun akan mengukutinya.

Di pegagan kidul, dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak adalah anak Membuat Video joged-joged dengan aplokasi tiktok di tempat-tempat umum tanpa mempedulikan sekitar, mudah marah dan tersinggung, menirukan adegan-adegan tidak senonoh di depan orang lain entah saat becanda ataupun sengaja ngerjain temannya, tidak mau menuruti perintah orang tua, sering memusuhi dan bahkan membuli teman yang tidak mau menurut kepada kelompok.

Keluarga adalah lingkungan pertama yang bagi anak, sebelum ia mengenal lingkungan sekitar, maka hendaknya orang tua memberikan pendidikan yang bisa menguatkan kognisinya agar bisa membedakan mana yang baik dan yang tidak baik termasuk dalam menggunakan *gadget* dan saat ia keluar ke lingkungan sekitar ia mempunyai prinsip sesuai yang diajarkan sehingga seburuk apapun lingkungania tidak akan terpengaruh olehnya.

REFERENCES

- Ahmadi. Abu. 1999. *Psikologi Sosial*. Jakarta : Rhineka Cipta.
- Rahmat, Djalaludin.1992. *Psikologi Komunikasi*, Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Hurlock, Elizabeth B. 2004. *Perkembangan Anak*. Jakarta : Erlangga.
- Marcella Laurens, Joyce. 2004. *Arsitektur dan Perilaku Manusia*, Jakarta : Grasindo.

Wahyono, Husnul Khotimah

Layyinatus syifa, *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar : Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar* Volume 3, Number 4 Tahun 2019

Moeloeng, Lexi J. 2002. *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung : Remaja Rosda Karya.

Mar'at. 1981. *Sikap Manusia Perubahan Serta Pengukurannya*, Jakarta : Galia Indonesia.

Syaodih Sukmadinata, Nana. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung : Remaja Rosda Karya.

Atkinson, Rita L. Atkinson, Richard C. Hilgard, Ernest R. 1983. *Pengantar Psikologi*, Jakarta : Erlangga.

Bales, R.F . 1950. *Interaction Proses Analysis : A Method for the Study of Smoll group*, Combridge : Addison Weesley.

Wirawan Sarwono, Sarlito.1982. *Pengantar Ilmu Psikologi*, Jakarta : Bulan Bintang.

Nisrima, Siti. dkk, *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Kewarganegaraan Unsiyah*, Volume 1, Nomor : 1 192-204 Agustus 2016

<https://kkbi.web.id/simultan.html>

<https://repository.unair.ac.id>

<https://repository.ump.ac.id>