

DAMPAK GEDGET TERHADAP KEMAMPUAN BERSOSIALISASI SISWA KELAS IV C SDN GELURAN 3 SIDOARJO

Nimas Michel A'zara¹, Octavia Dwi Aristanti², Tanty Zakiyatul Fahiroh³, M. Bahri
Musthofa⁴

nimasmichel@gmail.com¹, octaviaristaa07@gmail.com², tantyzakia@gmail.com³,
bahri.musthofa007@gmail.com⁴

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

ABSTRACT

The use of gadgets has a complex impact on students' social interactions. Some positive impacts include increasing insight and knowledge through easy access to information via the internet. However, there are also negative impacts such as gaming addiction. For example, some students are late or even don't go to school because they are too focused on using gadgets. There are two factors that influence students' social skills, such as family and friends. Suggestions are given to manage the use of gadgets wisely to minimize the negative impact on children's social skills in the current digital era. The method used is quantitative by collecting data, filling out questionnaires and interviews. The data analysis is deductive and inductive. The data collection technique was observing children at SDN Geluran 3 school.

Keyword: Socializing, Child, Gadget.

PENDAHULUAN

Gadget ialah media yang dipake untuk alat komunikasi modern. Gadget semakin mempermudah komunikasi manusia. Dalam psikologi perkembangan usia dasar dikatakan sebagai anak yang berumur 6-12 tahun. Gadget berdampak terhadap perkembangan sosial anak usia dasar. Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dasar terdapat dampak positif dan dampak negative. Penggunaan gadget yang berlebihan akan membawa dampak buruk bagi perkembangan sosial dan emosional anak. Seperti pribadi menjadi tertutup, gangguan tidur, suka menyendiri, perilaku kekerasan dan bullying.

Pada masa ini sudah seharusnya anak sekolah dasar mengisi waktunya dengan hal-hal yang dapat membantu mendorong perkembangan otak dan sosial anak seperti bermain dan belajar. yang dapat membantu mendorong perkembangan otak dan sosial anak seperti bermain dan belajar. Dalam bermain dan belajar harus terdapat keselarasan, artinya tidak ada sifat monoton pada keduanya. Anak dapat bermain sambil belajar maupun belajar melalui permainan. Permainan elektronik di komputer video game mampu menarik dan menghipnotis hati anak, seperti playstation, game online, dan game-game dari gadget terbuka. Bahkan kadang anak tidak memperdulikan lingkungan sekitarnya karena terlalu asik dengan game yang dimainkannya. Pentingnya pengawasan dan kontrol pada anak dalam penggunaan gadget, khususnya dilingkungan keluarga yaitu orang tua yang mempunyai peran pertama dalam pembentukan karakter dan tumbuh kembang anak, dimana pemberian dan penggunaan gadget pada anak seharusnya memiliki batasan dan aturan yang jelas.

Sosialisasi adalah suatu proses interaksi dan pembelajaran yang dilakukan seorang manusia sejak lahir hingga akhir hayatnya di dalam suatu budaya masyarakat. Yang berarti sebuah proses pembelajaran dari manusia agar dapat mengenali lingkungan yang kelak akan ia hidupi, baik lingkungan fisik ataupun sosial. Sosialisasi terhadap anak sangat penting karena mempengaruhi perilaku, pemahaman, dan kemampuan sosial yang akan

mereka gunakan selama hidupnya¹. Ada beberapa tingkat sosialisasi yang terjadi terhadap anak sosialisasi dalam keluarga, sosialisasi lingkungan sekolah, sosialisasi lingkungan masyarakat. Sosialisasi terhadap anak bertujuan untuk membantu mereka menyesuaikan diri dengan orang lain, meningkatkan pemahaman tentang norma, nilai, dan kemampuan sosial, dan membantu mereka berkembang dan berfungsi dalam kelompoknya.²

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan cara pengumpulan data, mengisi kuesioner dan wawancara. Analisis datanya bersifat deduktif dan induktif. Serta melakukan observasi terhadap anak di sekolah SDN Geluran 3.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari wawancara wali kelas 4C SDN Geluran 3 beberapa faktor yang dianggap berpengaruh pada sikap sosial murid lingkungan pergaulan murid sesama teman sangat berpengaruh, dan lingkungan rumah berpengaruh. Faktor pergaulan teman dapat mempengaruhi sikap murid karena mereka bertemu setiap hari, contohnya berbicara kotor karena sikap yang seperti ini banyak dicontoh oleh teman yang lain. Faktor lingkungan rumah juga sangat berpengaruh terhadap sikap sosial anak. Keluarga tidak mencontohkan sikap yang baik di depan anak melainkan mencontohkan sikap yang buruk terhadap anak. Kedua hal ini seharusnya seimbang antara pergaulan teman dan juga lingkungan rumah. Di sekolah sudah menuntut sikap anak untuk berbicara dengan baik tetapi pergaulan teman dan lingkungan keluarga tidak bisa seimbang maka murid akan lebih mencontoh dimana mereka menghabiskan waktunya.

Di kelas 4C ada murid yang terisolasi atau mengalami kesulitan bersosialisasi karena murid memiliki karakter masing – masing. Karena murid memiliki bermacam karakter ada murid yang pendiam dan hyper aktif. Di kelas 4C ada satu murid yang pendiam dan sulit bergaul dengan teman yang lain. Murid yang mudah bergaul dan menjalin pertemanan hampir 90%.

Strategi atau program diterapkan di kelas untuk membantu murid yang mengalami kesulitan bersosialisasi yaitu setiap satu minggu sekali diadakan rolling tempat duduk setiap anak, setiap harinya berpindah dari bangku depan ke belakang dan satu bulan sekali teman sebangku akan diganti dengan teman yang lain agar murid bisa bersosialisasi dengan teman yang lainnya. Pada waktu ujian tempat duduk anak akan diatur laki – laki dan perempuan akan duduk sebangku. Dengan ini akan mengajarkan murid bahwa laki – laki dan perempuan itu juga adalah teman mereka.

Dampak positif penggunaan gadget pada pembelajaran dan perkembangan murid. yaitu anak semakin tau wawasan, pengetahuan yang lebih luas. Di zaman sekarang lebih mudah untuk mencari materi lewat situs internet. Sebab jika berpacu pada buku paket saja itu kurang luas. Di kurikulum merdeka pada mata pelajaran bahasa Indonesia memiliki kamus digital dan itu terdapat pada internet.

Dampak negatif penggunaan gadget pada murid yang berdampak pada kesehatan fisik, mental, dan sosial murid yaitu anak akan lebih malas belajar karena yang dilihat tidak hanya pembelajaran tetapi game dan tontonan lainnya pada internet. Salah satu

¹ Rina Bastian and Syur'aini Ismaniar, "PENGARUH SOSIALISASI DALAM KELUARGA TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK USIA DINI DI MASYARAKAT DESA KOTO LAMO SUMATERA BARAT," *Indonesian Journal of Adult and Community Education* 2, no. 1 (March 27, 2023): 16–25, <https://doi.org/10.17509/ijace.v2i1.28286>.

² Ismail M.Si, "PENTINGNYA SOSIALISASI BAGI ANAK," *JURNAL ILMIAH SOSIOLOGI AGAMA (JISA)* 2, no. 1 (June 30, 2019): 29, <https://doi.org/10.30829/jisa.v2i1.5406>.

murid kelas 4C yang terkena dampak negatif dari penggunaan gadget yakni hampir setiap hari terlambat kesekolah atau bahkan tidak masuk kesekolah. Tidak hanya gadget yang mempengaruhi anak ini tetapi dari lingkungan keluarga yang *broken home*, karena kurang pengawasan dari kuluarga. Dia menghabiskan waktunya dengan bermain gedit hingga larut malam. Kesehatan fisiknya juga mulai terlihat terutama bagian mata. Dampak negatif ini anak hanya fokus pada geditnya dan malas datang kesekolah.

Penyajian Data Kuesioner Menggunakan Diagram Lingkaran

Hasil kuesioner yang didapatkan dikelas 4C SDN Geluran 3 jumlah murid yang mengisi kuesioner 28 siswa.

1. Sikap yang dilakukan oleh murid saat melihat teman dijahili.



Gambar 1

Dari diagram lingkaran sikap yang dilakukan oleh murid saat melihat teman dijahili terdapat 16 murid yang menolong, 7 murid yang ikut menjahili dan 5 murid yang membiarkan temannya dijahili.

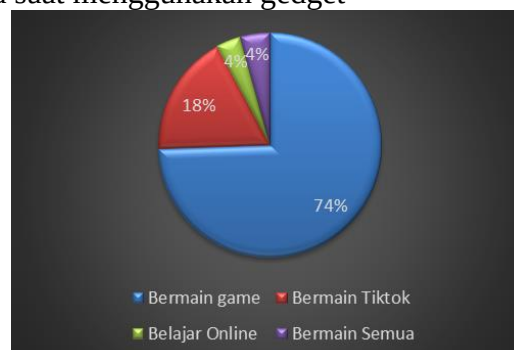
2. Waktu murid yang dihabiskan saat bermain gedit dalam 1 hari



Gambar 2.

Dari diagram lingkaran waktu yang dihabiskan murid untuk bermain gedit dalam 1 hari terdapat 13 murid yang menghabiskan lebih dari 3 jam, 9 murid menghabiskan waktu 1-2 jam, dan 6 murid menghabiskan waktu bermain gedit kurang dari 1 jam.

3. Yang dilakukan siswa saat menggunakan gedit



Gambar 3.

Dari diagram lingkaran 21 siswa menggunakan gadget dengan bermain game, 5 siswa bermain tiktok, 1 belajar online dan 1 siswa bermain semuanya.

4. Seberapa sering siswa berinteraksi dengan teman diluar sekolah



Gambar 4.

Dari diagram lingkaran 18 siswa berinteraksi dengan teman diluar sekolah, 7 siswa berinteraksi dengan teman diluar sekolah 3-4 kali seminggu, dan 3 siswa yang tidak pernah berinteraksi dengan teman diluar sekolah.

5. Sikap yang dilakukan saat bermain gedit dan orangtua mengajak berbicara



Gambar 5.

Dari diagram lingkaran sikap siswa saat bermain gedit dan orang tua mengajak berbicara 26 siswa mendengarkan orangtua, 1 siswa mengabaikan, dan 1 siswa tetap bermain gedit

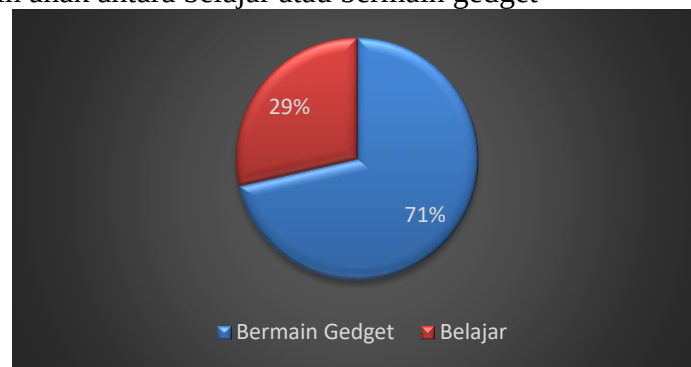
6. Sikap yang dilakukan ketika orangtua melarang menggunakan gedit



Gambar 6.

Dari diagram lingkaran sikap siswa ketika orang tua melarang menggunakan gedit 19 siswa memberikan sikap biasa saja, 6 siswa merasa gelisah, dan 3 siswa marah ketika orang tua mereka melarang bermain gedit.

7. Hal yang dipilih anak antara belajar atau bermain gedit



Gambar 7.

Dari diagram lingkaran 20 siswa lebih memilih bermain gedit dan 8 siswa memilih belajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan observasi diatas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget memiliki pengaruh signifikan terhadap interaksi sosial anak-anak. Hasil observasi menunjukkan bahwa terdapat murid yang mengalami kesulitan dalam bersosialisasi karena karakteristik individu yang beragam. Faktor lingkungan, baik dari pergaulan teman maupun lingkungan rumah, juga turut berperan dalam membentuk sikap sosial anak.

Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan sekolah untuk memperhatikan penggunaan gadget anak-anak agar tidak mengganggu kemampuan mereka dalam berinteraksi sosial. Saran yang dapat diberikan adalah mengatur waktu penggunaan gadget, memberikan pendampingan yang tepat, serta meningkatkan kesadaran akan pentingnya interaksi sosial di era digital ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Bastian, Rina, and Syur'aini Ismaniar. "PENGARUH SOSIALISASI DALAM KELUARGA TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK USIA DINI DI MASYARAKAT DESA KOTO LAMO SUMATERA BARAT." *Indonesian Journal of Adult and Community Education* 2, no. 1 (March 27, 2023): 16–25. <https://doi.org/10.17509/ijace.v2i1.28286>.
- M.Si, Ismail. "PENTINGNYA SOSIALISASI BAGI ANAK." *JURNAL ILMIAH SOSIOLOGI AGAMA (JISA)* 2, no. 1 (June 30, 2019): 29. <https://doi.org/10.30829/jisa.v2i1.5406>.