

DAMPAK PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP PERILAKU SOSIAL SISWA DI SD NEGERI 3 GONDANG

Ardhita Rizky Alivia Putri¹, Suryatin², Ayatullah Muhammadin Al Fath³

^{1,2,3} Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Pacitan

Email : ardhitarizky26@gmail.com¹, suryanisa733@gmail.com², ayatullah200289@gmail.com³

Abstrak: Gadget telah menjadi kebutuhan yang digunakan setiap hari termasuk oleh siswa sekolah dasar. Para siswa difasilitasi gadget oleh orang tuanya karena berbagai alasan salah satunya untuk kebutuhan belajar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial siswa di SD Negeri 3 Gondang. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI di SD Negeri 3 Gondang, Desa Gondang, Kecamatan Nawangan, Kabupaten Pacitan. Hasil pembahasan menunjukkan penggunaan gadget terhadap para siswa SD Negeri 3 Gondang secara signifikan dapat memengaruhi perilaku sosial mereka. Secara umum, siswa yang menghabiskan banyak waktu dengan gadget cenderung menunjukkan perubahan perilaku, seperti kurangnya interaksi sosial dan kurangnya komunikasi dengan teman sebaya. Anak-anak yang lebih sering menggunakan perangkat elektronik juga mengalami kesulitan dalam mengembangkan keterampilan sosial penting seperti empati, kerja sama, dan pemahaman emosi orang lain. Selain itu, penelitian ini menemukan bahwa terlalu banyak menggunakan gadget dapat menyebabkan siswa terisolasi secara sosial.

Kata Kunci : Gadget, Perilaku Sosial, Siswa

Abstract: Gadgets have become a necessity that is used every day, including by elementary school students. Students are provided with gadgets by their parents for various reasons, one of which is for learning needs. The aim of this research is to determine the impact of gadget use on students' social behavior at SD Negeri 3 Gondang. This type of research is qualitative research with descriptive methods. The subjects of this research were class VI students at SD Negeri 3 Gondang, Gondang Village, Nawangan District, Pacitan Regency. The results of the discussion show that the use of gadgets for students at SD Negeri 3 Gondang can significantly influence their social behavior. In general, students who spend a lot of time with Gadget tend to show behavioral changes, such as a lack of social engagement and a lack of communication with friends. Children who use electronic devices more often also experience difficulties in developing important social skills such as empathy, cooperation, and understanding of others. Meanwhile, research studies have found that too much use of gadgets can cause students to become socially isolated.

Keywords: Gadgets, Social Behavior, Students

PENDAHULUAN

Gadget merupakan salah satu produk teknologi komunikasi yang berkembang sangat cepat. Di Indonesia sendiri pemakaian gadget semakin hari semakin bertambah. Pada tahun 2001, dalam (Hudaya, 2018) jumlah konsumen pemakai *gadget* hanya 500 ribu penduduk dan tahun 2022 jumlah pemakaian internet yakni sebesar 204,7 juta penduduk, dimana 167 juta penduduk menggunakan handphone untuk pemakaian internet. Hal tersebut disebabkan karena handphone mudah didapatkan dan harga yang terjangkau (Hudaya, 2018). *Gadget* merupakan perangkat elektronik simpel yang mempunyai fitur lebih lengkap daripada perangkat elektronik yang lain dengan rancangan baru sesuai

perkembangan zaman saat ini. Jenis fitur gadget pada era globalisasi ini sangat beragam, seperti laptop, komputer, kamera, handphone, notebook dan lain sebagainya. Penggunaan *gadget* di zaman sekarang tidak hanya untuk berkomunikasi, tetapi digunakan sebagai alat untuk berbisnis, bermain games, menyimpan data, media untuk mendengarkan musik/ hiburan dan sebagai alat dokumentasi. Aplikasi yang terdapat dalam gadget sangat banyak, seperti aplikasi edukasi diantaranya: zoom, youtube, microsoft, google meet, wps office dan lain sebagainya. Aplikasi media sosial diantaranya: whatsapp, tiktok, instagram, facebook, twitter dan lain sebagainya. Aplikasi game diantaranya: mobile legends, free fire, stumble guys, pubg dan lain sebagainya.

Di kalangan anak tentunya tidak asing lagi dengan gadget. Sebagian besar anak menggantungkan gadget dengan alasan dapat membantu menyelesaikan tugas (Novitasari, 2019). mengatakan penggunaan gadget yang dimanfaatkan secara efektif akan menimbulkan dampak-dampak positif. Pengenalan teknologi baru di sekolah, baik guru maupun siswa diperlukan sebagai sarana prasarana penunjang pembelajaran di sekolah (A. M. Alfath et al., 2021). Penggunaan gadget yang canggih menimbulkan dampak positif antara lain memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak. Dampak positif yang ditimbulkan dari gadget cukup banyak, terdapat aplikasi aplikasi yang terdapat di gadget seperti google untuk mengakses materi pembelajaran kapan dan dimana saja. Selain itu ada youtube, dimana anak dapat mencari berbagai hal dan informasi yang menarik (Rozalia, 2017). Dampak positif penggunaan gadget yaitu berkembangnya imajinasi pada siswa, melatih sistem kerja otak siswa sehingga dapat menaikkan fungsi kecerdasan, meningkatkan kepercayaan diri pada siswa ketika memenangkan sebuah game yang disediakan gadget, mengembangkan kemampuan membaca, berhitung, dan menemukan solusi sebagai pemecahan masalah. gadget juga memiliki dampak negatif, seperti radiasi dalam gadget dapat merusak jaringan syaraf dan otak anak apabila sering menggunakan gadget. Selain itu, dapat menurunkan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain. Anak akan menjadi lebih individual dengan zona nyamannya bersama gadget sehingga kurang memiliki sikap peduli terhadap teman atau orang lain. Sikap yang demikian akan sangat berpengaruh terhadap perilaku sosial siswa, karena adanya gadget yang disalahgunakan akan semakin memanjakan siswa dalam mengerjakan tugas-tugas. Maka dari itu, ketergantungan pada smartphone cepat dirasakan apabila dilakukan secara terus-menerus dalam durasi waktu

yang lama.

Tentu selain dampak positif dan dampak negatif dari bermain gadget ialah dapat membentuk perilaku sosial seorang siswa. Perilaku sosial merupakan salah satu aspek yang perlu diperhatikan dalam diri siswa. Dikatakan juga bahwa perilaku sosial adalah aktifitas fisik dan psikis seseorang terhadap orang lain atau sebaliknya dalam rangka memenuhi diri atau orang lain yang sesuai dengan tuntutan sosial. Perilaku santun adalah tata krama di dalam pergaulan antara manusia dan manusia, sehingga manusia memiliki sopan santun, saling menghormati dan menyayangi (Sukirman, 2017). perilaku santun dapat dikatakan sebagai suatu tindakan menjaga perasaan orang lain melalui ucapan dan tindakan. Kemampuan menempatkan diri dengan tepat dalam berbagai situasi agar tidak menimbulkan sakit hati kepada orang lain. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut peneliti melakukan identifikasi terhadap perilaku siswa yang aktif dalam penggunaan gadget. Penelitian ini dilakukan dengan sebagian siswa SD N 3 Gondang yang terindikasi banyak yang telah kecanduan dalam penggunaan gadget khususnya smartphone/telepon pintar. Tentu hal ini menimbulkan perilaku sosial siswa yang negatif akibat dampak dari penggunaan gadget yang berlebihan. Maka dengan adanya tantangan tersebut pentingnya dilakukan upaya yang harus dilakukan oleh guru dalam mengatasi dampak negatif dari penggunaan gadget. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana dampak penggunaan gadget pada perilaku siswa di SD N 3 Gondang, selain itu penelitian ini juga berupaya untuk mengetahui tindakan dalam mengatasi dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial siswa di SD N 3 Gondang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah suatu pendekatan untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang diberikan oleh individu atau kelompok untuk masalah sosial atau manusia. Kualitatif deskriptif adalah penelitian yang digunakan pada tempat alamiah dimana peneliti sebagai instrumen utama. (Creswell, 2018). Dalam penelitian deskriptif kualitatif data yang dikumpulkan bukan dalam bentuk angka, melainkan data yang biasanya berbentuk kata-kata (R. Burke Johnson, 2014).

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 3 Gondang yang beralamatkan di Desa Gondang, Kecamatan Nawangan, Kabupaten Pacitan, Provinsi Jawa Timur. Sumber data dalam penelitian ini adalah Guru kelas VI SD Negeri 3 Gondang, Kepala Sekolah SD

Negeri 3 Gondang dan siswa kelas VI SD Negeri 3 Gondang. Subjek penelitian adalah siswa kelas VI SD Negeri 3 Gondang semester genap tahun pelajaran 2023/2024. Teknik pengumpulan data penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Maka instrumen yang digunakan pada penelitian yaitu peneliti sendiri (*human instrument*). Peneliti bertindak sebagai instrumen sekaligus pengumpul data primer dengan cara bertanya, mendengarkan, mengamati, dan mengambil data penelitian (Creswell, 2018). Teknik analisis data pada penelitian ini (Matthew B. Milles, 2014) yaitu pengumpulan data, penyajian data, dan kesimpulan (Jhonson, 2014).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SD N 3 Gondang yang berlokasi di Rt 01/Rw 02, Dusun Semen, Desa Gondang Kecamatan Nawangan, Kab. Pacitan. SDN 3 Gondang merupakan salah satu sekolah dasar yang terletak di Kecamatan Nawangan Kabupaten Pacitan. Lembaga pendidikan ini mempunyai jumlah siswa sebanyak 123 dengan jumlah siswa laki-laki 71 dan jumlah siswa perempuan 52 yang terbagi ke dalam 6 kelas. Sekolah ini dilengkapi dengan pendidik terampil yang berjumlah 10 orang dengan rincian 1 kepala sekolah, 6 guru kelas, 1 Guru PABP, 1 petugas perpustakaan dan 1 petugas kebersihan. Observasi yang dilakukan pada penelitian ini meliputi beberapa aspek yang diamati diantaranya ialah sikap, sifat, watak, dan tempramen siswa selama kegiatan belajar berlangsung, sikap, sifat, watak, dan tempramen saat siswa berinteraksi dengan teman, guru pada waktu istirahat, siswa membawa ponsel ke sekolah, Frekuensi siswa bermain *gadget*, dan kondisi emosional dan kesehatan pada siswa.

Dalam hasil observasi mengenai sikap, sifat, watak, dan tempramen siswa selama kegiatan belajar berlangsung ditemukan hasil sebanyak 37 siswa termasuk dalam kriteria tersebut yaitu tertib saat kegiatan pembelajaran. Sebanyak 30 siswa termasuk dalam kriteria tersebut, mereka menunjukkan sifat yang baik dan mau berkerjasama dalam kelompok. Sebanyak 32 siswa juga termasuk dalam kriteria tersebut yang patuh terhadap instruksi yang diberikan guru dan sebanyak 6 siswa yang termasuk dalam kriteria tersebut dimana mereka memberi tanggapan buruk saat guru memberi tugas. Lalu pada tahapan observasi mengenai sikap, sifat, watak, dan tempramen saat siswa berinteraksi dengan teman dan guru pada waktu istirahat ditemukan hasil bahwa sebanyak 7 siswa termasuk dalam kriteria tersebut yaitu pada jam istirahat siswa bersikap nakal kepada temannya. Kemudian sebanyak 34 siswa termasuk dalam kriteria tersebut yaitu mau berinteraksi

dengan temannya. Sebanyak 4 siswa yang termasuk dalam kriteria tersebut dan sebanyak 15 siswa juga termasuk dalam kriteria tersebut dimana siswa sering berbicara tak pantas kepada temannya. Terdapat pula siswa yang membawa *handphone* di sekolah, sesuai dengan observasi dari penelitian tersebut ditemukan sebanyak 3 siswa diketahui membawa ponsel ke sekolah tanpa sepengetahuan guru sedangkan 34 siswa tidak melakukan hal tersebut. Kemudian terdapat 2 siswa diketahui jarang berinteraksi dengan temannya entah karena dijauhi teman atau memang tidak punya percaya diri ketika bergaul dengan temannya.

Peneliti juga melakukan kajian terhadap frekuensi siswa dalam penggunaan gadget di rumah, ditemukan sebanyak 35 siswa ternyata sering mencuri waktu ketika di rumah untuk mabar (main bareng) dengan temannya, sedangkan 2 siswa tidak melakukan hal tersebut. Frekuensi penggunaan gadget di rumah lebih sering dilakukan oleh siswa SD N 3 Gondang tersebut. Dalam frekuensi penggunaan gadget ini tentu akan berdampak pada kesehatan dan kondisi emosional siswa, ditemukan sebanyak 8 siswa menyatakan bahwa mudah marah ketika diganggu saat bermain *gadget*, sedangkan 29 lainnya merasakan biasa saja ketika diganggu saat bermain *gadget*. Terdapat 30 siswa yang merasakan perih pada mata ketika terlalu lama bermain *gadget*, sedangkan 7 lainnya tidak merasakan perih pada mata. Dampak penggunaan gadget ini juga mengakibatkan terjadinya proses pembelajaran yang tidak maksimal. Observasi pada siswa dilakukan selama 2 kali yaitu pada Senin, 10 Juli 2024 yang berfokus pada proses pembelajaran dan perilaku sosial siswa pada saat jam pembelajaran dan jam istirahat. Pengamatan dilakukan pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan materi mencari dan memahami kosakata baru yang ada pada teks. Hasil pengamatan menunjukkan adanya beberapa siswa yang merasa jenuh dengan pembelajaran hal ini ditandai dengan siswa yang hilang fokus dan sering kali menguap. Seringkali para siswa menjadi tidak fokus belajar karena bahan ajar yang disampaikan kurang menyenangkan yang membuat siswa melakukan aktivitas yang menyenangkan diluar konteks materi pembelajaran, seperti mengobrol dengan teman sebangku, ramai tidak mendengar penyampaian materi, menjahili teman, bermain kertas dan banyak lagi (Fath, 2023). Selain itu, ketika guru memberi intruksi agar siswa membuat kelompok ketika berdiskusi, suasana menjadi tidak kondusif karena siswa gaduh sendiri. Kemudian dilakukan observasi berikutnya pada tanggal 11 Juli 2024, pada pengamatan kali ini peneliti mengamati siswa pada saat jam istirahat, beberapa siswa

lebih memilih berdiam diri di kelas daripada bermain bersama teman. Terdapat siswa yang tidur di kelas dikarenakan kurang jam tidur saat dirumah akibat bermain game online. Selain itu, saat bermain bersama teman beberapa siswa juga terdengar berbicara kasar dan kotor terhadap temannya. Tidak jarang pula para siswa membicarakan mengenai trend-trend terbaru yang mereka dapat dari media sosial.

Tentu hal tersebut menjadi tantangan para guru di SD N 3 Gondang untuk memberikan pengarahan dan pengajaran kepada para siswa dalam penggunaan gadget. Hasil wawancara peneliti dengan guru di SD N 3 Gondang disampaikan oleh guru bahwa sudah banyak dampak negatif yang ditimbulkan oleh penggunaan gadget. Diantaranya adalah siswa menjadi malas belajar, suka berkata kasar, membantah jika disuruh orangtua dan juga ada beberapa siswa yang mengeluh sakit mata. Dalam kegiatan pembelajaran memang sering kali di SD N 3 Gondang menggunakan media tambahan yaitu gadget yang digunakan untuk pembelajaran. Pihak guru menyampaikan bahwa selain dampak negatif, ada juga dampak positif dari penggunaan gadget ini. Diantaranya adalah mempermudah proses pembelajaran. Jadi ketika belajar siswa bisa menggunakan smartphone sebagai sumber belajar tambahan. Selain itu smartphone juga digunakan sebagai sarana komunikasi melalui wa grub. Jadi jika ada informasi atau pengumuman bisa disampaikan melalui wa grub maupun chat pribadi.

Dalam menghadapi tantangan ini pihak sekolah sudah berupaya semaksimal mungkin untuk membantu mengurangi penggunaan gadget terhadap siswa SD N 3 Gondang. Berdasarkan pernyataan guru kelas VI, sudah banyak upaya yang dilakukan untuk mengatasi dampak penggunaan gadget diantaranya adalah memberikan pemantauan dan edukasi mengenai penggunaan gadget oleh siswa dirumah. Selain itu setiap upacara hari senin di SD N 3 Gondang, sudah disosialisasikan bagaimana bahaya dan dampak akibat penggunaan gadget. Dalam rapat sekolah pun para orangtua siswa juga dihimbau dan ditegaskan untuk selalu memantau putra/putri mereka dalam bermain gadget di rumah. Tidak jarang juga para guru berikan tugas sekolah yang dapat mengasah kemampuan dan kreativitas siswa di rumah sehingga diharapkan mampu mengurangi kecenderungan siswa dalam bermain gadget dengan mengerjakan tugas tersebut.

Maka dampak yang dihadapi siswa di SD N 3 Gondang akan terus diupayakan untuk meminimalisir penggunaan gadget pada masing-masing siswa di SD N 3 Gondang. Tentu pendidikan harus terus melakukan berbagai inovasi agar dapat menyesuaikan

dengan perubahan yang terjadi. Upaya yang dilakukan yaitu salah satunya dengan pemanfaatan teknologi seperti gadget dalam pembelajaran. Adanya teknologi sangat membantu berlangsungnya proses pembelajaran karena teknologi saat ini sudah menjadi kebutuhan setiap sekolah. Siswa dapat menggunakan gadget dalam kehidupan sehari-hari khususnya dalam kegiatan penting seperti dalam proses pembelajaran. Akan tetapi, dalam penggunaan gadget siswa harus dalam pengawasan dan harus diarahkan agar dapat menggunakan gadget secara bijak. Penggunaan teknologi gadget membutuhkan peran berbagai pihak dalam pengaplikasiannya. Guru harus menggunakan gadget secara tepat sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu, peran serta orang tua sangat penting dalam membimbing dan mengawasi siswa agar teknologi gadget dapat digunakan secara optimal.

Penggunaan gadget saat ini banyak memberikan pengaruh positif terhadap perilaku sosial siswa. Namun, disisi lain penggunaan gadget yang berlebihan dan tanpa bimbingan atau pengawasan dapat membuat siswa kecanduan dengan berbagai fitur yang terdapat dalam gadget tersebut, mereka lebih senang bermain gadget dibandingkan dengan lingkungan sosialnya. Apabila siswa asyik sendiri dalam menggunakan gadget serta apabila perilaku tersebut dibiarkan maka memberikan pengaruh yang tidak diharapkan seperti membentuk siswa yang kurang memiliki keterampilan sosial. Perilaku sosial yang negatif yaitu siswa lebih mementingkan gadget dan sulit berinteraksi dengan orang lain, sulit berkomunikasi dengan baik, serta sulit membangun tim atau kelompok sehingga sulit menyelesaikan masalah.

Di SD N 3 Gondang Guru juga dapat memberi kebebasan pada siswa dalam menggunakan gadget agar siswa dapat memperoleh dan mencari informasi secara lengkap. Namun, guru memberikan dampingan dengan cara memberi arahan dalam menggunakan gadget yang bermanfaat. Memperkenalkan penggunaan gadget yang baik dilakukan agar siswa dapat tumbuh kembang sesuai dengan umur dan tetap dapat berinteraksi dengan teman sebayanya. Selain itu, penggunaan gadget dalam pembelajaran harus menerapkan batasan atau pembagian waktu agar perilaku sosial siswa tidak terganggu. Untuk mendorong pembelajaran harus meningkatkan siswa dalam bertanggung jawab dan fokus pada siswa (A. M. , S. & H. Alfath, 2021). Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggunakan gadget sebagai alat teknologi yang menambah wawasan tetapi tetap mewaspadaai pengaruh gadget terhadap perilaku

sosial siswa. Sehingga, pembelajaran dapat diterapkan lintas disiplin ilmu sebagai pengolahan informasi yang berasal dari pengalaman pembelajaran, pemahaman siswa terhadap suatu materi tidak bergantung pada guru atau sarana prasarana (AlFath, 2021).

Siswa diberi kesempatan dalam menggunakan gadget tetapi dalam batasan, hal ini dilakukan agar guru tetap dapat mengontrol perilaku sosial siswa. Guru dan siswa dapat membuat aturan penggunaan gadget dalam pembelajaran. Apabila siswa mematuhi kesepakatan dalam penggunaan gadget maka guru dapat memberi reward berupa pujian atau hadiah kepada siswa. Namun, apabila siswa melanggar aturan kesepakatan penggunaan gadget maka diberikan punishment. Hal ini sudah terealisasikan di SD N 3 Gondang.

Namun juga terdapat beberapa orang tua yang melaporkan bahwa anak (siswa) yang gemar bermain gadget berubah menjadi anak yang berperilaku kompulsif, agresif, cuek pada kegiatan dan lingkungan sekitar, dan berbagai tingkah laku aneh lainnya. Pada kenyataannya siswa yang terlalu sering bermain gadget akan mendapat dampak negatif terhadap perilaku mereka dalam jangka panjang. Ada beberapa strategi yang dilakukan oleh guru VI SD N 3 Gondang, diantaranya adalah membuat perjanjian dengan siswa mengenai durasi bermain gadget. Menyepakai durasi bermain gadget dengan siswa adalah hal yang ideal dilakukan untuk mencegah kecenderungan bermain gadget pada siswa. Pilihan yang dapat diterapkan yakni mulai pembatasan selama setengah jam, 1 jam, hingga 2 jam. Apabila lebih dari dua jam maka guru wajib memberikan hukuman atau punishment untuk mencegah perilaku candu dalam diri siswa. Pembatasan penggunaan gadget pada siswa harus disepakati dan dipatuhi bersama, sehingga menimbulkan kepercayaan baik bagi guru maupun bagi siswa. Akan tetapi hal ini tidak luput dari kesepakatan orangtua juga. Karena yang dapat mengontrol penggunaan gadget siswa di rumah adalah orangtua. Peran orangtua disini adalah melaporkan bagaimana penggunaan gadget oleh siswa dirumah kepada guru.

Pola kepatuhan siswa terhadap orangtua juga akan terbentuk manakala hal ini dilakukan secara terus-menerus. Kebiasaan yang terbentuk menjadi sebuah perilaku akan meningkatkan kualitas hidup siswa dan tentu akan berdampak bagi perkembangan perilaku sosial siswa. Teknis pelaksanaan penerapan perjanjian ini contohnya dengan memberitahukan siswa ketika pukul 11.00 misalnya mulai menggunakan gadget, maka pukul 12.00 siswa harus berhenti bermain gadget. Pola asuh seperti harus dilakukan setiap

hari, kecuali hari libur. Pada hari libur orangtua bisa sedikit melonggarkan kesepakatan ini karena mengingat siswa pasti membutuhkan hiburan sehingga akses terhadap gadget sedikit diperpanjang namun harus sesuai koridor dan tidak berlebihan.

Kegiatan pendidikan yang dilakukan setidaknya bisa berdampak terhadap siswa dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan gadget dikalangan siswa saat ini menjadi kegiatan atau bahkan bisa dikatakan sebagai budaya karena hal tersebut dilakukan secara terus menerus. Pendidikan merupakan aspek utama yang diterima oleh siswa untuk bisa mengimplementasikan perilaku sosial yang baik di lingkungan sekitar. Salah satu kegiatan pendidikan yang dapat diimplementasikan dalam sekolah ialah pembelajaran tematik yang berbasis lokal. Seperti halnya nilai-nilai kearifan lokal dapat membantu siswa memahami konsep dengan mengajarkan mereka tentang hal-hal yang lebih nyata hingga hal-hal yang lebih abstrak. Nilai-nilai ini juga dapat menumbuhkan rasa cinta dan toleransi terhadap budaya lokal, membentengi mereka dari budaya asing serta pengaruh negatif dari penggunaan gadget, dan membantu mereka memahami konsep dengan lebih baik. Pembelajaran budaya akan mengajarkan siswa untuk mempertahankan, melestarikan, dan membentuk sikap cinta terhadap nilai-nilai budaya. Kearifan lokal yang diimplementasikan ini akan membantu mereka memahami dan mempelajari nilai-nilai nasionalisme, yang dapat berdampak pada sikap, perilaku, dan kemampuan berpikir mereka. Semua orang, terutama mereka yang bekerja di bidang pendidikan, memperhatikan perubahan dalam nilai-nilai karakter bangsa yang terjadi di masyarakat dan di dunia pendidikan. Bahan ajar tematik yang dirancang berdasarkan kearifan lokal akan sangat membantu guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan (Rino Lengan, Ayatullah Muhammadin Al Fath, 2023),

Guru memiliki banyak strategi yang bisa digunakan untuk mendidik siswa. Siswa Sekolah Dasar kerap kali mengalami kejenuhan dalam proses pembelajaran. Tentu hal ini menjadi tantangan bagi guru untuk bagaimana menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak menjenuhkan. Salah satu metode yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran ini dapat meningkatkan keaktifan siswa dan mengasah kreatifitas. Metode pembelajaran menggunakan media pembelajaran dapat membantu untuk mengatasi kebosanan siswa. Hal ini dapat dilihat dari bagaimana siswa terlibat dalam pembelajaran, misalnya berbicara dalam kelompok. Setelah itu, berbicara di depan kelas tentang temuan

diskusi tersebut hal ini juga akan menunjukkan kreativitas siswa. Selain itu, penerapan pendekatan pembelajaran menggunakan media ini dapat menghasilkan hasil yang positif, yaitu siswa akan menjadi lebih bersemangat dan rasa bosan mereka akan hilang. sehingga dapat membantu meningkatkan semangat belajar siswa. Pembelajaran menjadi dua arah karena adanya kemampuan berpikir kritis siswa dan kemampuan mereka untuk berinteraksi dengan guru (Ayatullah Muhammadin Al Fath, 2022).

Maka untuk membantu siswa menjadi lebih aktif di sekolah tentu harus banyak dilakukan strategi yang tepat untuk pembelajaran siswa. Budaya belajar yang baik akan mempengaruhi siswa termasuk dalam kegiatan sehari-hari. Jika siswa sudah mulai terbiasa dengan kreatifitas nya maka siswa akan mengurangi penggunaan gadget karena bisa saja dianggap membosankan. Pembentukan pembelajaran ini juga harus didukung supaya dapat menciptakan perilaku sosial siswa yang baik. Orang tua siswa juga harus membimbing secara terus menerus supaya terhindar dari dampak-dampak negatif penggunaan gadget.

KESIMPULAN

Penggunaan gadget terhadap para siswa SD Negeri 3 Gondang secara signifikan dapat memengaruhi perilaku sosial mereka. Secara umum, siswa yang menghabiskan banyak waktu dengan gadget cenderung menunjukkan perubahan perilaku, seperti kurangnya interaksi sosial dan kurangnya komunikasi dengan teman sebaya. Anak-anak yang lebih sering menggunakan perangkat elektronik juga mengalami kesulitan dalam mengembangkan keterampilan sosial penting seperti empati, kerja sama, dan pemahaman emosi orang lain. Selain itu, penelitian ini menemukan bahwa terlalu banyak menggunakan gadget dapat menyebabkan siswa terisolasi sosial. Banyak siswa lebih suka bermain game atau menonton video menggunakan gadget daripada bermain dengan teman-teman mereka secara langsung. Akibatnya, frekuensi bermain game bersama dan terlibat dalam kegiatan sosial yang dapat memperkuat hubungan sosial di antara mereka berkurang. Perasaan kesepian dan kurangnya dukungan emosional dari teman-teman adalah hasil dari isolasi sosial ini.

Selain itu, penggunaan perangkat yang tidak terkontrol memengaruhi perkembangan kognitif siswa. Anak-anak yang terlalu sering menggunakan perangkat elektronik menunjukkan penurunan dalam kemampuan mereka untuk berpikir kritis dan kreatif. Mereka kurang tertarik pada aktivitas yang memerlukan pemikiran mendalam dan

cenderung pasif saat menerima informasi. Selain itu, kurangnya stimulasi dari interaksi langsung dengan lingkungan sekitar menghambat perkembangan keterampilan kognitif yang seharusnya dikembangkan pada usia tersebut. Penelitian ini juga menekankan betapa pentingnya orang tua dan guru untuk memantau dan mengajarkan siswa menggunakan perangkat. Diharapkan orang tua dan guru memberikan contoh yang baik dalam penggunaan teknologi dan menetapkan batasan yang jelas mengenai waktu dan konten yang dapat diakses oleh anak-anak. Oleh karena itu, dampak negatif penggunaan gadget terhadap perilaku sosial dan perkembangan kognitif siswa dapat dikurangi, sementara manfaat teknologi dapat dimaksimalkan untuk membantu siswa belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- AlFath, A. M. , & S. S. (2021). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Melalui Media Video. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 8(2), 219–227.
- Alfath, A. M. , S. & H. (2021). *Dampak Praktik Pendidikan Dalam Pembelajaran Komik dan Video Media Mata Pelajaran IPS sebagai Alternatif di Masa Pandemi*. 27, 1125–1132.
- Alfath, A. M., Sujarwo, & Harun. (2021). *The Impact of Educational Practices in Learning Comics and Video Media on Social Science Subjects as Alternatives in a Pandemic Period*. 27(3), 1125–1132. <https://doi.org/10.17762/kuey.v27i3.257>
- Ayatullah Muhammadin Al Fath. (2022). Media Papan Kain Flanel Untuk Mencegah Kebosanana Siswa Dalam Proses Pembelajaran Untuk Mendukung Program Go Green Di SD Negeri Semanten. *Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 8(2), 1320–1325.
- Creswell, J. W. C. dan J. D. (2018). *Research Design Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches* (5th ed., Vol. 49, Issue 1).
- Fath, A. M. A. & M. Z. (2023). Pembelajaran IPS di SD Negeri Pendem II untuk menumbuhkan kearifan lokal melalui wisata gunung Kemukus. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 9(2), 131–144.
- Hudaya, A. (2018). PENGARUH GADGET TERHADAP SIKAP DISIPLIN DAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK. *Research and Development Journal of Education*, 4.
- Jhonson, R. B. , & L. Christensen. (2014). *Educational Research Quantitative, Qualitative, and Mixed Approaches* . *SAGE Publications* . .
- Novitasari, N. (2019). Strategi Pendampingan Orang Tua Terhadap Intensitas Penggunaan Gadget pada Anak. *Indonesian Journal of Early Childhood Islamic*

Education, 3.

- Rino Lengam. Ayatullah Muhammadin Al Fath, S. P. (2023). THE INFLUENCE OF LOCAL CULTURE LEARNING ON STUDENT LEARNING OUTCOMES OF RABIADJALA INPRES ELEMENTARY SCHOOL ARU ISLANDS REGENCY, MALUKU. *Journal On Education, Social. and Research*, 4(1), 45–49.
- Rozalia, M. F. (2017). Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar*, 5.
- Sukirman. (2017). Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Berbasis Game Untuk Mengajarkan Perilaku Santun di Media Sosial. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 2.

