

Analisis Pengaruh Penggunaan Gadget pada Siswa Kelas V terhadap Perilaku Sosial dan Minat Belajar

Aprianto Abdurahman¹, Srie Mulyani², Kanda Ruskandi³

¹Universitas Pendidikan Indonesia, Purwakarta

²Universitas Pendidikan Indonesia, Purwakarta

³Universitas Pendidikan Indonesia, Purwakarta

Pos-el: ¹apriantoabdurahman@upi.edu; ²srie_mulyani@upi.edu, ³kandaruskandi@upi.edu

ABSTRAK

Penggunaan *gadget* saat ini banyak digunakan oleh semua kalangan terutama pada siswa sekolah dasar. Dengan adanya *gadget* ini dapat mengubah hubungan sosial dan juga aktivitas belajar mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial dan minat belajar siswa sekolah dasar. Penelitian ini termasuk ke dalam penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif yaitu penelitian yang menghasilkan data pemecahan masalah berupa kata-kata, ucapan atau tulisan. Penelitian ini jenisnya merupakan penelitian studi kasus (*case study*). Pengumpulan data dilakukan dengan dua cara yaitu wawancara dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial dan minat belajar pada siswa sekolah dasar adalah membuat siswa menjadi terhambat dalam proses interaksinya terhadap sesama, mengabaikan lingkungan sekitar yang berakibat buruk pada perilaku sosial dan sikap siswa, dan minat belajar siswa berkurang. Penyebabnya dikarenakan orang tua telah memberikan *gadget* sepenuhnya sehingga anak memiliki keleluasaan dalam menggunakan *gadget*, kurangnya orang tua dalam membatasi penggunaan *gadget* pada anak, suasana belajar dari rumah yang kurang nyaman serta adanya ajakan dari teman sepergaulan. Adapun cara mengatasinya dengan senantiasa mendampingi anak dalam menggunakan *gadget* khususnya ketika belajar, membuat suasana belajar yang nyaman, membuat jadwal dan aturan yang tegas dalam penggunaan *gadget*.

Kata Kunci: *Penggunaan Gadget, Perilaku Sosial, Minat Belajar*

Perkembangan teknologi pada saat ini telah membuat kehidupan manusia sudah sangat berbeda. Hampir semua aktivitas masyarakat di Indonesia banyak menggunakan teknologi yang begitu canggih. Salah satu teknologi yang digunakan oleh masyarakat pada umumnya ialah *gadget* seperti *handphone* atau *smartphone*. *Gadget* merupakan alat elektronik atau mekanik yang memiliki fungsi praktis (Depdiknas dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2011). Memiliki *gadget* bukan lagi hanya sebuah gaya hidup akan tetapi sudah menjadi sebuah kebutuhan bagi masyarakat. Dahulu, hanya sebagian masyarakat saja yang memiliki *gadget* berupa *handphone* tetapi setelah adanya *smartphone* hampir semua kalangan masyarakat di Indonesia khususnya memiliki *gadget*. *Gadget* kini banyak digunakan

berbagai kalangan masyarakat, mulai dari kalangan atas sampai kalangan menengah ataupun dari yang tua hingga muda. Penggunaan *gadget* sendiri kini telah banyak disukai oleh anak-anak. Penggunaan *gadget* pada anak-anak semakin meningkat tiap tahunnya, dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Indiana Sunita dan Eva Mayasari (2017) membuktikan bahwa anak-anak yang menggunakan perangkat *gadget* selama lebih dari dua jam setiap hari adalah 32% dan 68% di bawah dua jam, sebagian besar *gadget* digunakan oleh anak-anak untuk bermain *games* sekitar 46%, menonton 30% dan belajar sambil bermain. 24%.

Gadget yang semakin berkembang ini menjadi faktor yang mendasari meningkatnya persentase anak-anak yang menggunakan *gadget* teknologi karena *system touch screen* (sistem layar sentuh) yang canggih dalam *gadget* seperti *smartphone*, semakin memudahkan para pengguna untuk menggunakannya bahkan termasuk anak-anak yang belum bisa membaca sekalipun. (Anggraeni, 2019)

Gadget sendiri sangat berpengaruh terhadap kehidupan sehari-hari penggunaannya. *Gadget* dapat membantu kita dalam memudahkan berkomunikasi dengan keluarga maupun orang lain, namun dapat juga memberikan efek yang negatif bagi penggunaannya. Penggunaan *gadget* dikalangan anak-anak tentu saja akan ikut mengurangi dan mengganggu aktivitas belajar mereka di rumah. Akibatnya anak merasa bahwa belajar itu bukan lagi sebagai prioritas dan bukan fokus utama mereka lagi. Bagi beberapa anak *gadget* dianggap dapat membantu menghilangkan rasa bosan dan dapat menghibur diri mereka, namun terkadang anak cenderung menggunakannya secara berlebihan sehingga mereka menjadi malas untuk melakukan kewajiban mereka yakni belajar, karena beranggapan bahwa fitur-fitur yang diberikan *gadget* lebih menarik dan sayang untuk dilewatkan daripada mengerjakan kewajiban mereka.

Pada fenomena yang terjadi saat ini pula dengan adanya perangkat digital memberikan pengaruh besar terhadap anak, sehingga anak-anak rela menghabiskan banyak waktu mereka dengan bermain *gadget*. Maraknya penggunaan *gadget* tidak hanya membuat para penggunaannya itu kecanduan, akan tetapi penggunaan yang tidak dibatasi pun dapat menimbulkan dampak negatif misalnya penggunaan *gadget* akan mengganggu konsentrasi anak-anak. Penggunaan *gadget* dapat berdampak positif jika anak ataupun peserta didik dapat menggunakannya dengan baik yaitu untuk keperluan sekolah, setelah selesai mereka kembali menyimpan *gadget* mereka maka akan fokus terhadap materi yang dicarinya, namun jika di luar kebutuhan sekolah membuka situs yang tidak pantas maka akan

berdampak negatif bagi anak ataupun peserta didik. Hal itu akan berpengaruh pada perilaku sosial dan minat belajar pada anak.

Perilaku sosial adalah suasana saling ketergantungan yang diperlukan untuk menjamin keberlangsungan hidup manusia (Rusli Ibrahim, 2004). Sebagai bukti bahwa manusia itu dalam memenuhi kebutuhan hidupnya sebagai diri pribadi tidak dapat melakukannya sendiri melainkan membutuhkan bantuan orang lain. Artinya bahwa kelangsungan hidup manusia berlangsung dalam suasana yang saling mendukung satu sama lain dalam kebersamaan. Untuk itu manusia dituntut mampu bekerjasama, saling menghormati, tidak mengganggu hak orang lain, toleran dalam hidup bermasyarakat.

Pada zaman sekarang ini seorang anak ataupun peserta didik tidak mampu melepaskan diri mereka dari bermain *gadget*. Hal itu bisa kita lihat dari aktivitas mereka ketika melaksanakan pembelajaran di rumah secara *online*. Pada masa pandemi seperti ini, sering sekali kita melihat siswa sekolah dasar menghabiskan waktu belajar mereka hanya untuk bermain *gadget* bersama teman-temannya. Anak ataupun peserta didik biasanya menggunakan *gadget* bukan untuk mengerjakan tugas sekolah melainkan untuk sekedar bermain *game online*, mengakses internet ataupun melihat video-video di *youtube*. Tentu ini menjadikan hal yang perlu diperhatikan oleh orang tua khususnya dalam mengawasi anak-anaknya. Belajar di masa pandemi memang banyak sekali kendala pada anak maupun orang tua. Proses pembelajaran yang diadakan anak di rumah harus sesuai keinginan dari dalam diri anak atau peserta didik sendiri. Jika pada diri anak muncul keinginan untuk belajar, anak akan tertarik dan menghargai latihan interaksi belajar mereka di rumah. Keinginan dan ketertarikan anak dalam belajar tersebut yang disebut minat. (Achmad dan Chatarina, 2012)

Minat (*interest*) berarti rasa kecenderungan dan gairah yang begitu kuat atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. (Muhibbin Syah, 2011). Minat akan menjadi daya dorong anak dalam belajar. Anak yang minat belajar akan senantiasa memberikan perhatiannya dalam belajar, sehingga dapat berkonsentrasi penuh dan berupaya semaksimal mungkin untuk mencapai tujuan yang diinginkan dalam kegiatan belajarnya. Bahkan fasilitas maupun fitur-fitur yang terdapat pada *gadget* yang ia punya akan dimanfaatkannya sebaik mungkin untuk kepentingan belajarnya. Sebaliknya jika anak memanfaatkan *gadget* secara terus menerus hanya untuk kegiatan lain yang kurang penting, maka *gadget* tersebut akan menjadi salah satu penghambat minat anak untuk mencapai prestasi belajarnya. Pengaruh minat belajar terhadap latihan belajar anak, jika anak merasa tidak sesuai dengan materi pembelajaran, anak tidak akan benar-benar berkonsentrasi karena tidak memiliki daya tarik bagi anak-anak.

Anak-anak tidak akan menikmati belajar dan tidak akan mendapatkan kebermaknaan dari materi yang sedang dipertimbangkan. (Slameto, 2010)

Bahan ajar yang mempunyai daya tarik pada anak, akan lebih mudah dipelajari dan disimpan oleh anak ataupun peserta didik, karena minat bisa membuat anak nantinya untuk melakukan kegiatan belajar. Penulis melihat terdapat beberapa masalah yang sering terjadi pada siswa sekolah dasar disaat belajar dari rumah contohnya saja sebagai berikut ini: peserta didik tidak dapat memanfaatkan waktu dengan baik untuk belajar di rumah, rendahnya minat anak atau peserta didik terhadap belajar di rumah, banyak peserta didik yang menggunakan *gadget* bukan sebagai media dalam belajar *online*, dan kurangnya perhatian dan pengawasan dari orang tua pada anak atau peserta didik. Berdasarkan uraian tersebut maka penulis melakukan penelitian dengan tujuan ingin mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial dan minat belajar siswa sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk kedalam penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif yaitu penelitian yang menghasilkan data pemecahan masalah berupa kata-kata, ucapan atau tulisan. Penelitian ini jenisnya merupakan penelitian studi kasus (*case study*). Menurut Yin 2014 (dalam Hamzah, 2020) studi kasus adalah sebuah metode yang ditujukan untuk menjelaskan, mengeksplorasi situasi atau mendeskripsikan fenomena atau kejadian pada kehidupan nyata. Dalam penelitian ini, penulis melibatkan empat siswa kelas V sekolah dasar yang menggunakan *gadget* guna mendapatkan informasi lebih dalam mengenai permasalahan yang sedang diteliti. Penelitian ini dilaksanakan pada saat anak melakukan proses pembelajaran daring di rumah akibat pandemi *Covid-19*. Pengumpulan data dilakukan oleh penulis dengan dua cara yaitu wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis menurut Miles dan Huberman (dalam Hamzah 2020, hlm.109) menyatakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan dengan cara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas. Aktivitas dalam analisis data yaitu data *collection* (pengumpulan data), data *reduction* (reduksi data), data *display* (penyajian data) dan *conclusion drawing/verification* (penarikan kesimpulan/verifikasi).

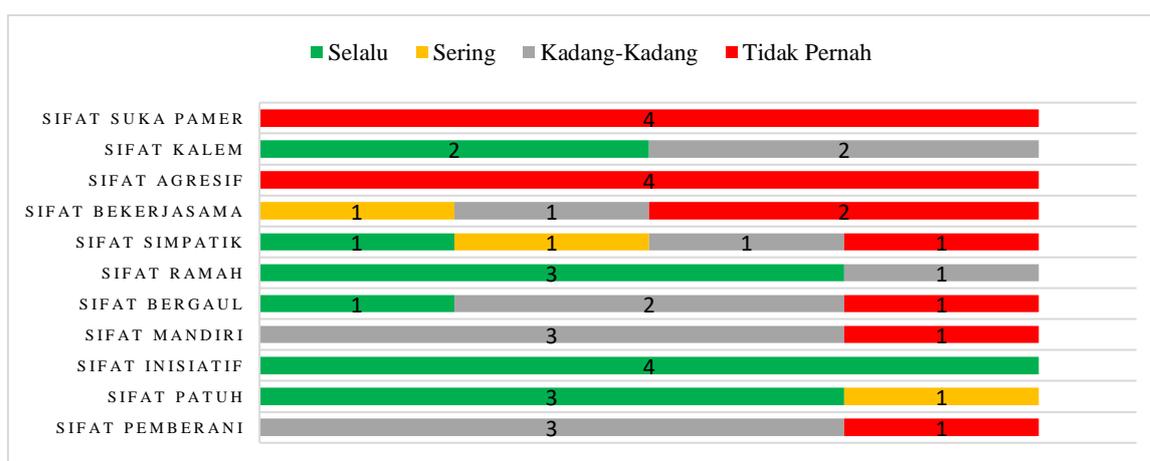
HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun hasil penelitian yang diperoleh setelah melakukan wawancara terhadap empat orang siswa sekolah dasar. *Gadget* akan memberikan pengaruh bagi penggunanya. Pengaruh *gadget* sendiri ada yang positif maupun negatif. Hal tersebut tergantung dari cara seseorang dalam memanfaatkan fungsi dan kegunaan *gadget* itu sendiri. Hasil dari wawancara saat di lapangan dalam penggunaan *gadget* pada siswa sekolah dasar kelas V menggunakan *gadget* sebagai sarana belajar *online* dan hiburan yaitu bermain games dan menonton video pada youtube. Terdapat beberapa aplikasi yang biasa digunakan yaitu *games*, tiktok, sosial media, aplikasi belajar *online*, dan youtube serta waktu penggunaan gadget seperti yang terdapat pada Tabel 1 yang menunjukkan bahwa penggunaan gadget pada empat siswa.

Tabel 1. Penggunaan Gadget

No	Nama	Alasan	Games	Youtube	Waktu
1	CT	Bermain	Mobile Legend	Video belajar dan games	1-2 Jam
2	AF	games,	Free Fire	Video lucu dan games	1-2 Jam
3	FN	menonton youtube,	Mobile Legend, Mini Craft, Bus Simulator	Channel Ujan Bustomi	2-3 Jam
4	ASN	belajar	Mobile Legend	Video belajar dan games	1-2 Jam

Selanjutnya, pada perilaku sosial penulis melakukan wawancara untuk mengetahui perilaku sosial mereka. Adapun indikator dari wawancara tersebut seperti yang terdapat pada Gambar 1 yang menunjukkan perilaku sosial empat siswa kelas V sekolah dasar.



Gambar 1. Perilaku Sosial Siswa

Dari hasil analisis wawancara penulis dengan empat siswa sekolah dasar terkait penggunaan *gadget*, perilaku sosial dan minat belajarnya. Dengan memiliki *gadget* sendiri

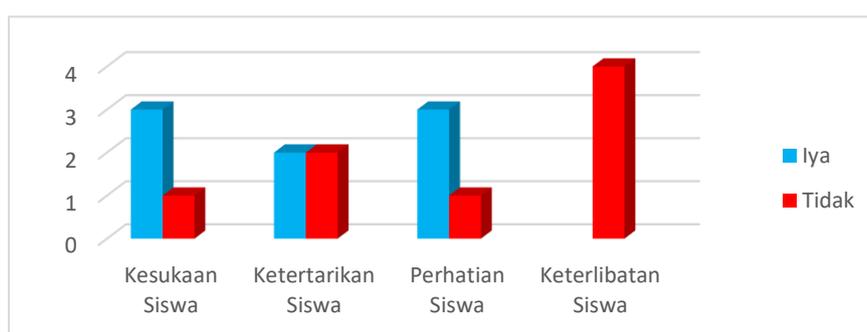
tentunya mereka lebih leluasa dan bebas dalam menggunakan *gadget*, hal ini yang membuat penulis tertarik dan semakin ingin mengetahui alasan mereka menggunakan *gadget*. Manfaat *gadget* itu banyak sekali, hal yang paling utama itu dalam berkomunikasi dengan orang lain menjadi lebih mudah. *Gadget* juga dapat menjadi sarana untuk belajar. Akan tetapi peran orang tua belum bisa memaksimalkan manfaat positif dari *gadget* terhadap anak-anaknya. Penggunaan *gadget* yang tidak benar akan memberikan pengaruh negatif bagi anak. Salah satu pengaruh dari penggunaan *gadget* itu adalah bisa membuat penggunanya itu menjadi kecanduan. Anak yang sudah kecanduan tidak akan bisa terlepas dari *gadget*. Anak yang sudah kecanduan akan selalu terfokus pandangannya pada *gadget* dan tidak akan peduli dengan lingkungan sekitarnya. Bermain *gadget* juga bisa membuat penggunanya lupa waktu dan melupakan kewajiban mereka khususnya pada siswa sekolah dasar yaitu belajar. Selain itu, penggunaan *gadget* seharusnya juga digunakan untuk berperilaku sosial dengan baik, baik itu di lingkungan keluarga, lingkungan sekolah maupun lingkungan masyarakat.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di lapangan pada tanggal 9 Juni 2021 melalui wawancara dengan keempat subjek, penulis menemukan berbagai informasi mengenai empat subjek penelitian. Penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah dasar masih belum bisa dipergunakan dengan baik. Anak masih menggunakan *gadget* belum sepenuhnya untuk kepentingan berkomunikasi dengan orang lain dan juga belajar *online* seperti pada masa pandemi sekarang ini. Penggunaan *gadget* pada anak melainkan hanya sebatas hiburan saja. Dari hasil wawancara dengan subjek penelitian, anak menggunakan *gadget* untuk bermain games dan melihat video-video di youtube. Seharusnya anak dapat menggunakannya sebaik mungkin, seperti berkomunikasi dengan orang lain, bergaul dengan temannya dan juga sebagai sarana untuk belajar mereka ketika belajar *online*. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dan tidak terkontrol akan mempengaruhi kesehatan dan juga membuat kecanduan terhadap *gadget*. Anak yang sudah kecanduan menggunakan *gadget* akan selalu bergantung dan tidak akan mau terlepas dari namanya *gadget*. Kementerian kesehatan menyarankan penting bagi para orang tua untuk memperhatikan anaknya saat menggunakan *gadget*. Anak yang usia diatas 6 tahun boleh menggunakan akan tetapi untuk program-program yang aman untuk usianya, serta penggunaan *gadget* tidak lebih dari 3 jam per hari. (Kemenkes, 2018)

Hasil wawancara dengan keempat subjek tentang pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial dan minat belajar memberikan dampak yang kurang baik. Dalam perilaku sosial menurut Budiman (2012) dapat dilihat dari sifat pemberani, sifat patuh, sifat

inisiatif, sifat mandiri, suka bergaul, sifat ramah, simpatik, sifat bekerjasama, sifat agresif, sifat kalem, sifat suka pamer atau menonjolkan diri. Dilihat dari indikator perilaku sosial terdapat gejala yang muncul pada perilaku sosial siswa akibat pengaruh penggunaan *gadget*.

Sedangkan dalam minat belajar dapat diukur melalui perasaan senang siswa (kesukaan), ketertarikan siswa, perhatian siswa, dan keterlibatan siswa (Safari, 2003). Dilihat dari indikator minat belajar ada beberapa gejala yang muncul pada minat belajar akibat pengaruh dari penggunaan *gadget*. Pada Gambar 2 ini menunjukkan minat belajar 4 siswa sekolah dasar saat belajar dari rumah dengan menggunakan *gadget*.



Gambar 2. Minat Belajar Siswa

Pertama, perasaan senang siswa (kesukaan). Perasaan senang (kesukaan) pada siswa akan tampak dari adanya kegairahan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Dari hasil wawancara penulis dengan subjek penelitian ada beberapa yang mengatakan tidak adanya kegairahan. Hal ini ditandai dengan sikap anak yang mengatakan bahwa bosan belajar *online* terus. Menurut studi yang dilakukan para ahli dari *University of Virginia*, Amerika Serikat, beberapa penelitian menunjukkan, terlalu sering berinteraksi dengan perangkat elektronik dapat memicu otak melepaskan *dopamin*. Zat ini dilepaskan ketika Anda melihat sesuatu yang menarik dan penghargaan. Akhirnya lebih memilih duduk dengan *gadget* ketimbang bermain dengan anak lain atau teman sebayanya. Anak nantinya akan cenderung pasif atau malas, malas bergerak, malas bermain, malas belajar, malas berolahraga, malas keluar rumah (bermain di luar) dan bentuk-bentuk pasif lainnya. Hal itulah yang mengakibatkan siswa mudah bosan dengan dengan belajar *online* di rumah. *Kedua*, ketertarikan siswa. Pada ketertarikan ini siswa dapat diukur dari respon atau tanggapan anak terhadap materi pelajaran yang diberikan guru melalui *gadgetnya*. Ketertarikan siswa pada belajar menurun, karena ketertarikan siswa pada materi pelajaran akan kalah dengan ketertarikan siswa pada *gadget*. Hal ini terjadi pada beberapa subjek penelitian ketika melakukan wawancara, beberapa subjek mengakui bahwa bermain game dan melihat video-video di youtube lebih

seru dan menyenangkan dari pada belajar dan mengerjakan tugas. Dari hasil wawancara penulis terhadap siswa kelas V ada beberapa siswa yang tidak tertarik dengan materi pelajaran yang diberikan gurunya melalui *gadget* karena guru hanya memberikan tugas dalam bentuk foto melalui google classroom saja tanpa adanya media atau sumber belajar lain seperti video pembelajaran, hal itulah yang menyebabkan beberapa subjek merasa tidak tertarik dan lebih tertarik pada *gadgetnya* seperti bermain games ataupun melihat video-video di youtube. Hal ini senada yang dikatakan Maya Ferdiana Rozalia (2017) bahwa pengaruh penggunaan *gadget* salah satunya ialah menurunkan konsentrasi saat belajar. Pada saat belajar anak menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan *gadget*, misalnya ketika anak teringat dengan permainan pada *gadget* seolah-olah dia seperti tokoh dalam permainan tersebut. *Ketiga*, perhatian siswa. Perhatian siswa dapat diukur apabila siswa mengikuti pembelajaran melalui sebuah *gadget* dari awal hingga akhir pembelajaran. Selama proses pembelajaran perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran menjadi berkurang. Dari hasil wawancara dengan subjek penelitian ada beberapa siswa yang mengatakan kadang tidak fokus terhadap materi yang sedang dipelajari. Hal itu menurut penulis disebabkan karena beberapa subjek selalu terbayang dengan rasa penasaran pada permainan yang sering mereka mainkan sehingga konsentrasi atau perhatian siswa pada pembelajaran sedikit terganggu. *Keempat*, keterlibatan siswa. Pada hal keterlibatan ini siswa akan terlihat pada saat pembelajaran apakah siswa tersebut aktif atau pasif. Ketika penulis bertanya apakah aktif dalam mengikuti pembelajaran ada beberapa subjek yang mengatakan tidak aktif (pasif) dan hanya diam saja.

Setelah penulis melakukan wawancara terhadap subjek penelitian untuk mengetahui penyebab keempat subjek lebih tertarik dengan *gadget* daripada berperilaku sosial dan juga minat belajarnya. Adapun faktor-faktor penyebab yang dapat diketahui sebagai berikut:

Pertama, keinginan sendiri. Fitur-fitur yang terdapat pada sebuah *gadget* membuat anak menjadi tertarik dan penasaran. Apalagi anak sekarang menganggap belajar *online* terus membuat bosan akhirnya anak untuk menghilangkan rasa bosan tersebut dengan bermain games atau melihat video-video di youtube melalui *gadgetnya*. Seharusnya anak dapat menghilangkan rasa bosan itu bermain dengan teman sebayanya agar memiliki perilaku sosial maupun hubungan yang baik dengan sesamanya akan tetapi anak malah bermain dengan *gadgetnya*. *Kedua*, lingkungan keluarga. Lingkungan keluarga merupakan lingkungan yang paling dekat dengan anak. Anak biasanya menghabiskan aktivitas sehari-hari bersama keluarganya. Belajar dari rumah pada masa pandemi seperti sekarang ini

seharusnya bisa memberikan kesempatan bagi keluarga terutama orang tua untuk lebih dekat dengan anaknya. Belajar di rumah di masa pandemi itu tandanya orang tua harus bisa menjalin kerjasama yang baik dengan anak. Apalagi ketika masa pandemi seperti sekarang ini orang tua menjadi fasilitator anak dalam melakukan pembelajaran *online*. Lingkungan keluarga sendiri tentunya juga sangat mempengaruhi pola pikir dan perilaku anak. Keluarga yang baik akan mampu memberikan pendidikan moral. Namun jika kondisi keluarga kurang baik, maka akan memberikan dampak negatif pada perkembangan anak itu sendiri. *Ketiga*, guru. Proses pembelajaran *online* memiliki suasana yang sangat berbeda dengan proses pembelajaran di sekolah. Ketertarikan anak pada *gadget* akan terlupakan sementara selama anak belajar di sekolah akan tetapi berbeda halnya dengan kegiatan pembelajaran *online* yang dilakukan di rumah. Suasana belajar *online* dirasakan tidak menyenangkan bagi anak. Anak diberikan tugas yang terus-menerus oleh gurunya sehingga anak merasa jenuh dan mengalihkan kejenuhan mereka pada *gadget* hal tersebut diakui oleh beberapa subjek penelitian. Permasalahan ini tentunya menjadi tugas baru untuk menemukan sebuah strategi yang efektif dalam pembelajaran *online* bagi anak. Peran guru selain membuat suasana belajar yang aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan juga untuk memberikan contoh yang baik bagi siswanya, hal tersebut yang nantinya akan berdampak juga pada perilaku siswa tersebut khususnya dalam perilaku sosialnya. Pada aspek ini guru sangat berpengaruh terhadap perilaku sosial siswa nantinya baik dalam lingkungan sekolah maupun luar sekolahnya. *Keempat*, sarana dan prasarana. Ketika sarana dan prasarana sudah memadai maka akan membangkitkan minat belajar anak, sebaliknya jika sarana dan prasarana tidak mendukung maka minat belajar anak pun tentunya akan berkurang. Seharusnya penggunaan *gadget* itu menjadi sarana agar dapat lebih mudah berkomunikasi ataupun bersosialisasi dengan orang lain. Tapi kebanyakan anak tidak dapat memanfaatkan sarananya tersebut menjadi hal yang bermanfaat bagi dirinya maupun orang lain. *Kelima*, teman sepergaulan. Teman merupakan salah satu penyebab yang sering terjadi karena lingkungan anak akan mempengaruhi perilaku anak itu sendiri. Begitu juga dalam minat belajarnya, anak akan mudah sekali terbawa oleh teman sepergaulannya termasuk ketika diajak untuk bermain games maupun belajar. Jika temannya tersebut memiliki minat belajar yang tinggi atau sangat baik maka anak tersebut akan terbawa dan memiliki minat belajar yang sangat baik begitu juga sebaliknya. Teman sepergaulan juga dapat mempengaruhi perilaku sosial dan minat belajar pada anak.

Berdasarkan data diatas tersebut penggunaan *gadget* pada siswa sekolah dasar belum digunakan secara baik untuk kepentingan belajarnya melainkan hanya sebagai sarana hiburan bagi mereka. Akibatnya *gadget* memberikan dampak yang negatif terhadap perilaku sosial dan minat belajarnya seperti tidak suka bergaul, tidak suka bekerjasama dalam mengerjakan tugas sekolah dengan temannya beranggapan bahwa temannya adalah saingannya, kurangnya interaksi dengan orang lain, belum bisa mandiri dalam mengerjakan tugas, tidak fokus terhadap pembelajaran, malas mengerjakan tugas yang diberikan gurunya, dan tidak aktif (pasif) ketika belajar karena perhatian mereka terhadap pembelajaran teralihkan pada *gadget*.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan penulis kepada siswa kelas V sekolah dasar maka penulis dapat menarik kesimpulan bahwa *gadget* memiliki manfaat yang banyak sekali terhadap penggunaannya, hal yang paling utama itu dalam hal berkomunikasi dengan orang lain menjadi lebih mudah. Penggunaan *gadget* yang tidak benar akan memberikan pengaruh negatif bagi penggunaannya dalam hal ini siswa sekolah dasar. Salah satu pengaruh dari penggunaan *gadget* itu adalah bisa membuat penggunaannya itu menjadi kecanduan. Anak yang sudah kecanduan *gadget* tidak akan bisa terlepas dari *gadget*. Anak yang sudah kecanduan akan selalu terfokus pandangannya pada *gadget* tersebut dan tidak akan peduli dengan lingkungan sekitarnya. Penggunaan *gadget* seharusnya dapat digunakan dengan baik oleh siapapun khususnya pada anak usia sekolah dasar. Akhirnya penulis menyimpulkan bahwa *Gadget* memiliki pengaruh terhadap perilaku sosial dan minat belajar siswa kelas V sekolah dasar. Saran yang dapat penulis sampaikan bagi orang tua diharapkan agar terus mengontrol anaknya dalam penggunaan *gadget* agar tidak terjadi penyimpangan atau dampak negatif yang tidak diinginkan. Sebaiknya orang tua memberikan peraturan dalam waktu penggunaan *gadget* dan juga selalu mengawasi serta mendampingi ketika anak menggunakan *gadget*. Sehingga nantinya anak akan merasakan manfaatnya untuk kehidupan anak tersebut. Dan untuk guru diharapkan ketika pembelajaran berlangsung agar tidak membosankan yaitu dengan membuat metode pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan dengan memanfaatkan *gadget*. Sedangkan siswa sebaiknya dapat mengontrol menggunakan *gadget* saat berada di sekolah maupun di rumah. Saat pembelajaran berlangsung siswa sebaiknya serius dan berkonsentrasi dengan baik mengikuti

pembelajaran pada *gadget* yang diberikan oleh guru agar mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad. R & Chatarina, T.A. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Semarang Unnes Press.
- Anggraeni, S. (2019). Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak *Gadget* Bagi Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan *Gadget* Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin. *Faletahan Health Journal*, 6(2), 64– 68. <https://doi.org/10.33746/fhj.v6i2.68>
- Budiman, D. (2012) *Bahan Ajar Psikologi Dalam PGSD*. Diakses pada <http://direktori-file-upi>.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2011). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Edisi Keempat. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Umum.
- Hamzah, A. (2020). *Metode Penelitian Studi Kasus Single Case, Instrumental Case, Multicase & Multisite*. Malang: Literasi Nusantara.
- Ibrahim, R. (2001). *Landasan Psikologis Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Ibrahim, R. (2004). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Erlangga.
- Kemenkes. (2018). *Bijak Gunakan Smartphone Agar Tidak Ketergantungan*. Jakarta: Kemenkes RI. Diakses tanggal 10 Januari 2021
- Rozalia, M.F. (2017). Hubungan Intensitas Pemanfaatan *Gadget* Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan SD*, 5(2), 722– 731. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v5i2.4821>
- Safari. (2003). *Indikator Minat Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sunita, I. & Mayasari, E. (2017). *Yes or not gadget buat si buah hati*. Yogyakarta: Deepublish.
- Syah, M. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.