

Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Sikap Sosial Anak Berkebutuhan Khusus di SD Negeri 5 Selong

Muhammad Sururuddin¹, Ahmad Yudi Saputra², Muhammad Husni³

^{1,2,3}Program Studi PGSD Universitas Hamzanwadi, Indonesia.

sururuddin@hamzanwadi.ac.id¹, ahmadyudisaputra2020@gmail.com²

mhd_husni@hamzanwadi.ac.id³

Abstrak.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak dari kecanduan penggunaan gadget atau handphone terhadap perilaku sikap anak berkebutuhan khusus di SD Negeri 5 Selong. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis dengan cara mereduksi data, menyajikannya, lalu menarik kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget di kalangan siswa sekolah dasar umumnya digunakan untuk bermain game seperti Free Fire dan Roblox, serta menonton konten di TikTok dan YouTube. Penggunaan gadget yang berlebihan ini berdampak pada perilaku sosial siswa berkebutuhan khusus. Beberapa perubahan yang diamati antara lain menurunnya kemampuan bersosialisasi dengan teman sebaya, gangguan pola tidur, menjadi lebih tertutup, hingga menunjukkan perilaku negatif atau menjadi pribadi yang "toxic". Hal ini terjadi karena siswa terlalu larut dalam penggunaan gadget sehingga mengabaikan interaksi sosial di dunia nyata.

Kata kunci: *Dampak, gadget, sikap sosial, anak berkebutuhan khusus*

PENDAHULUAN

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) saat ini mengalami kemajuan yang sangat pesat. Dalam kehidupan sehari-hari, manusia hampir tidak bisa lepas dari penggunaan gadget. Selain berfungsi sebagai alat komunikasi jarak jauh,

gadget juga menjadi sarana untuk mengakses informasi dengan cepat. Dengan adanya teknologi ini, berbagai aktivitas manusia menjadi lebih praktis dan efisien.

Penggunaan gadget telah menjadi hal umum di semua kalangan, mulai dari anak-anak, remaja, hingga orang dewasa. Pada dasarnya, gadget adalah alat buatan manusia yang dirancang untuk mempermudah komunikasi. Harganya pun bervariasi, dari yang terjangkau hingga yang bernilai puluhan juta rupiah. Karena dikendalikan oleh manusia, pengguna harus mampu bijak dalam mengatur waktu dan cara pemakaian gadget.

Gadget atau handphone merupakan perangkat teknologi modern yang dilengkapi dengan beragam aplikasi, seperti penyedia berita, media sosial, hiburan, dan berbagai hobi (Haerani, et, al., 2022). Selain itu, gadget juga dapat dimanfaatkan sebagai alat bisnis, penyimpanan data, media hiburan, alat komunikasi jarak jauh, serta sebagai sarana dokumentasi (Herani, et, al., 2022).

Anak usia sekolah dasar berada dalam rentang usia 6 hingga 12 tahun, yang dikenal juga sebagai masa perkembangan intelektual. Pada fase ini, pengetahuan anak meningkat dengan pesat seiring bertambahnya usia, dan kemampuan yang dimilikinya pun menjadi semakin beragam. Ketertarikan mereka cenderung tertuju pada hal-hal yang bersifat aktif dan dinamis. Oleh karena itu, anak-anak pada tahap ini lebih suka melakukan berbagai aktivitas yang akan berperan penting dalam proses perkembangan mereka di masa mendatang (Purwati, et, al., 2022).

Sikap sosial dapat diartikan sebagai kemampuan individu dalam mengatur diri, memilih, serta memanfaatkan lingkungan yang mendukung kegiatan yang dilakukannya. Individu membentuk dan menyesuaikan lingkungan sosial agar tetap seimbang guna menunjang aktivitas secara optimal (Arifin N, 2023). Secara umum, perilaku sosial mencakup segala bentuk tindakan, reaksi, aktivitas, maupun respon yang dilakukan oleh seseorang dalam berinteraksi (Arifin N, 2023).

Sementara itu, siswa berkebutuhan khusus adalah mereka yang mengalami penyimpangan dari standar perkembangan normal, baik dari aspek penglihatan, pendengaran, intelektual, maupun sosial-emosional (Sulthon, 2020). Mereka adalah anak-anak yang dalam proses pertumbuhan dan perkembangannya menghadapi hambatan secara fisik, mental, sosial, maupun emosional jika dibandingkan dengan anak-anak pada umumnya (Sulthon, 2020).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metodologi kualitatif. Creswell (2016) menegaskan bahwa tujuan penelitian kualitatif adalah untuk menyelidiki dan memahami interpretasi yang dibuat orang atau kelompok terhadap masalah kemanusiaan atau krisis sosial. Biasanya, pendekatan ini memerlukan pengumpulan data yang luas melalui observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Data untuk penelitian ini dikumpulkan melalui metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Selain itu, model analisis interaktif yang dibuat oleh Miles dan Huberman (2017) digunakan untuk memeriksa data yang dikumpulkan.

Jenis penelitian yang digunakan yaitu studi kasus. Studi kasus merupakan strategi penelitian di mana peneliti menyelidiki secara cermat suatu program, peristiwa, kegiatan, proses, atau sekelompok individu. Kasus dibatasi oleh waktu dan kegiatan, dan peneliti mengumpulkan informasi secara lengkap menggunakan berbagai prosedur pengumpulan data berdasarkan waktu yang telah ditentukan. (Creswell dalam Kusumastuti, 2019).

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung di lokasi penelitian, sedangkan wawancara melibatkan pertanyaan yang dapat berkembang sesuai situasi. Dokumentasi meliputi profil sekolah, program kegiatan sekolah, jadwal proyek pemantapan profil siswa Pancasila, dan dokumentasi selama kegiatan berlangsung. Keabsahan data diuji

menggunakan teknik triangulasi yang melibatkan pengecekan data dari berbagai sumber dan teknik pengumpulan data. Triangulasi ini memastikan kredibilitas data dengan menggabungkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi.

Alat untuk mengumpulkan data selama proses penelitian dikenal sebagai instrumen penelitian. Sugiyono (2019) menegaskan bahwa instrumen penelitian berfungsi untuk mengukur berbagai fenomena sosial dan ekologis yang diamati selama penelitian. Karena pengumpulan data merupakan tujuan utama penelitian, strategi pengumpulan data merupakan langkah penting dalam proses tersebut (Sugiyono, 2019). Berbagai metode, termasuk observasi, survei, wawancara, dokumentasi, dan campuran metode ini, dapat digunakan untuk mengumpulkan data.

Salah satu cara untuk memperoleh data sistematis tentang pokok bahasan penelitian, baik secara langsung maupun tidak langsung, adalah melalui observasi (Hardani et al., 2020). Metode ini digunakan ketika mempelajari perilaku manusia, proses, aktivitas kerja, kejadian alam, dan keadaan dengan jumlah responden yang sedikit. Sebaliknya, wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang melibatkan diskusi langsung antara pewawancara dan informan dengan tujuan yang telah ditentukan sebelumnya. Dalam wawancara, informan menanggapi pertanyaan yang diajukan oleh pewawancara (Hardani et al., 2020).

Data dianalisis menggunakan model interaktif Miles & Huberman dengan tindakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data yang dikumpulkan diringkas, difokuskan pada aspek-aspek penting, dan disajikan dalam bentuk naratif untuk memudahkan pemahaman dan penarikan kesimpulan yang kredibel. Lokasi Penelitian ini adalah di SD Negeri 5 Selong Kecamatan Selong, Kabupaten Lombok Timur. Adapun yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah siswa berkebutuhan khusus di SD Negeri 5 Selong.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan merupakan bagian yang memaparkan hasil dari suatu proses penelitian secara luas, dalam hal ini akan dibahas mengenai dampak penggunaan gadget atau ponsel terhadap perilaku sosial siswa berkebutuhan khusus di SD Negeri 5 Selong. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, berikut ini merupakan pembahasan hasil penelitian sesuai dengan data yang telah diperoleh sebagai berikut:

Kecanduan Gadget

Gadget memiliki pengaruh yang besar bagi kehidupan manusia, begitu pula bagi anak-anak. Dari segi psikologis, masa kanak-kanak merupakan masa keemasan dimana anak belajar untuk mengetahui apa yang belum diketahuinya. Apabila masa kanak-kanak sudah kecanduan dan terkena dampak negatif dari gadget, maka perkembangan anak akan terhambat, karena pengalaman masa kecil sangat berpengaruh terhadap perkembangan (Rahmawati & Latifah, 2019).

Kecanduan gadget atau yang juga dikenal dengan istilah gadget addiction merupakan suatu kondisi dimana seseorang mengalami ketergantungan yang berlebihan terhadap penggunaan gadget, seperti smartphone, tablet, laptop, dan perangkat elektronik lainnya. Kondisi tersebut semakin marak terjadi di era digital ini, di mana teknologi semakin canggih dan memudahkan akses informasi serta interaksi sosial. Kecanduan gadget dapat berdampak buruk bagi kesehatan fisik dan mental seseorang, serta memengaruhi produktivitas dan kualitas hidup.

Tanda atau gejala anak yang mengalami kecanduan gadget menurut (Setiaputri, 2021) adalah: a) Senang bermain gadget hingga lupa waktu. b) Menunjukkan rasa gelisah saat tidak bermain gadget. c) Semakin lama durasi bermain gadget, semakin bertambah. d) Tidak mengurangi atau menghentikan bermain gadget. e) Kehilangan minat terhadap dunia luar. f) Tetap menggunakan gadget meskipun mengetahui akibat

negatif yang akan didapat. g) Berbohong tentang lamanya penggunaan gadget kepada orang tua.

Bentuk-Bentuk Penggunaan Gadget atau Handphone pada Anak Berkebutuhan Khusus

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan, menyatakan bahwa bentuk penggunaan gadget atau handphone pada siswa berkebutuhan khusus di SD Negeri 5 Selong adalah siswa biasanya menggunakan gadget atau handphone untuk menonton video YouTube, TikTok, bermain game, dan untuk membantu mengerjakan tugas sekolah. Siswa biasanya menggunakan gadget atau handphone selama 4 sampai 5 jam dalam sehari. Hal ini termasuk penggunaan gadget dengan intensitas tinggi (adiksi) yang dapat berdampak buruk pada perkembangan emosi dan perkembangan kognitif.

Pernyataan tersebut sesuai dengan pernyataan (Afidah, et, al., 2022) dalam penelitiannya bahwa penggunaan gadget dikategorikan sebagai intensitas tinggi apabila penggunaan gadget lebih dari 3 jam sehari dengan penggunaan hampir setiap hari akan berdampak buruk karena penggunaan gadget pada anak masih tinggi yang akan menyebabkan adiksi penggunaan gadget. Sedangkan penggunaan gadget yang baik berada pada kategori rendah yaitu dengan durasi penggunaan 30 menit/hari dan intensitas penggunaan maksimal 2 kali sehari.

Penggunaan gadget atau handphone sendiri memiliki dampak positif dan negatif terhadap perilaku sosial siswa. Dampak positifnya adalah: a. Dapat digunakan sebagai alat komunikasi jarak jauh b. Dapat digunakan sebagai media untuk menambah wawasan c. Dapat digunakan sebagai media hiburan Dampak negatif penggunaan gadget atau handphone terhadap perilaku sosial anak adalah: a. Menyebabkan anak berperilaku menyimpang b. Mengganggu kesehatan otak dan mata anak c. Menyebabkan anak kurang bersosialisasi Hal ini sejalan dengan pendapat (Aryandhita, 2024) yang menyatakan bahwa media sosial dapat memberikan dampak negatif terhadap kesehatan mental anak. Ada beberapa gangguan kesehatan mental yang dapat ditimbulkan akibat

penggunaan media sosial yang berlebihan, yaitu kecemasan dan depresi, gangguan makan, dan gangguan tidur.

Peran Orang Tua dalam Mengatasi Kecanduan Penggunaan Gadget pada Anak Berkebutuhan Khusus

Orang tua sangat berpengaruh dalam mencegah atau menanggulangi dampak negatif dari penggunaan gadget. Untuk itu, orang tua harus memiliki peran penting dalam mendidik, membimbing, dan mencegah teknologi agar tidak berdampak negatif terhadap tumbuh kembang anak, khususnya *gadget*.

Upaya orang tua merupakan upaya, atau cara orang tua dalam mewujudkan apa yang diinginkannya (Zaini dan Soenarto, 2019). Dalam hal ini tentunya berkaitan dengan upaya atau cara yang dilakukan oleh orang tua dalam membimbing anak agar mau melakukan apa yang diperintahkan. Terkait dengan upaya orang tua dalam mengatasi kecanduan gadget pada anak, orang tua telah berupaya meminimalisir kecanduan anak dengan cara membatasi kegiatan penggunaan gadget yang berlebihan, memberikan jadwal penggunaan gadget pada anak, menentukan area bebas gadget di rumah, mengajarkan anak tentang pentingnya pengendalian diri, dan memberikan contoh yang baik bagi anak. Ada beberapa hal yang perlu dilakukan oleh orang tua dalam mengatasi penggunaan gadget pada anak, yaitu: a) Membatasi penggunaan gadget. b) Memberikan jadwal penggunaan gadget. c) Memberikan pemahaman tentang bahaya penggunaan gadget. d) Mengajak anak untuk melakukan kegiatan yang lebih bermanfaat

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan tentang “analisis dampak penggunaan *gadget* terhadap sikap sosial anak berkebutuhan khusus”, dapat disimpulkan bahwa bentuk penggunaan gadget pada siswa sekolah dasar rata-rata kurang lebih 5 jam dalam sehari dengan bentuk penggunaan seperti bermain game, menonton video TikTok, dan menonton video *YouTube*.

Penggunaan *gadget* atau *handphone* sendiri memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positifnya yaitu: dapat memperlancar komunikasi antar siswa, dapat digunakan sebagai alat bantu dalam menyelesaikan tugas, dan dapat digunakan sebagai media hiburan. Penggunaan *gadget* pada siswa berkebutuhan khusus di sekolah dasar berdampak pada perilaku sosialnya. Beberapa dampak negatif penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial siswa berkebutuhan khusus yaitu membuang-buang waktu anak, menyebabkan anak berperilaku menyimpang, mengganggu kesehatan, dan kurangnya sosialisasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Afidah N.S, Fakhiriyah F, & Oktavianti I. (2022). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional dan Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Indonesia Gender and Society Journal. Vol 3. No 2.
- Arifin N. (2023). *Metode Analisis Ekonomi: Mengubah Masalah Menjadi Kesempatan*. Kampus UNISNU Jepra: UNISNU Press.
- Aryandhyta I.M. (2024) *Memahami Bahaya Media Sosial Bagi Anak-anak dan Cara Melindungi Mereka*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Creswell, J. Jwb. (2016) halaman 11. *Kualitatif Pertanyaan & Riset Desain: Memilih Diantara Lima Pendekatan (Edisi ke-3)*. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Hardani dkk. (2020). *Metode penelitian kualitatif dan kuantitatif*. Yogyakarta: Grup Pustaka Ilmu.
- Harun S.R, Herani, H. Dkk (2022). *Faktor Yang Berhubungan Dengan Gadget Addicted Pada Anak Usia Sekolah Dasar Ponogoro*: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Kusumastuti A, Khairon M, A. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif*. Semarang: lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo.
- Miles,MB, & Huberman,AM (2017). *Analisis Data Kualitatif, Buku Sumber Metode, Edisi 3. USA: Sage Publications. Terjemahan Tjetjep Rohindi Rohidi, UI-Press*.
- Purwati L., Wuladari D.M., & Darsinah. (2022). *Analisis Perkembangan Sosial Siswa Sekolah Dasar*. Universitas Muhammadiyah Surakarta: Jurnal Papeda. VOL.4. NO.2.
- Rahmawati, F., & Latifah, M. (2019). *Pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan anak usia dini*. Jurnal Ilmu Keluarga dan Konsumen, 12(1), 45–56. <https://doi.org/10.24156/jikk.2019.12.1.45>
- Setiaputri, K. A. (2021). *Kenali Tanda-Tanda dan Cara Mengatasi Anak Kecanduan Gadget*.

- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D (Cetakan Ke-32)*. Bandung Alfabeta.
- Sulthon. (2020). *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Zaini, M., & Soenarto, S. (2019). Persepsi orangtua terhadap hadirnya era teknologi digital di kalangan anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1).