

Fenomena *Gadget Addicted* Pada Anak Usia Sekolah Dasar Selama *Studi From Home*

Arif Widodo¹, Deni Sutisna²

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Mataram¹

Program Studi Pendidikan Sosiologi²

arifwidodo@unram.ac.id¹, denisutisna@unram.ac.id²

Abstrak

Gadget addicted selama anak belajar dari rumah mengalami peningkatan. Fenomena kecanduan gadget yang dialami anak usia sekolah berkaitan erat dengan penggunaan gadget sebagai media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis faktor penyebab munculnya fenomena gadget addicted pada anak usia sekolah dasar selama belajar dari rumah. Penelitian didesain dalam bentuk penelitian kualitatif. Pendekatan yang digunakan adalah studi kasus. Penelitian dilakukan pada salah satu sekolah dasar di kota Mataram. Pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara. Informan utama dalam penelitian ini adalah guru dan orang tua siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penyebab kecanduan gadget adalah penggunaan gadget yang tidak terkontrol dan adanya penyalahgunaan gadget sebagai media pembelajaran selama anak belajar dari rumah. Selain itu, faktor eksternal yang memiliki kontribusi terhadap peningkatan jumlah pecandu gadget adalah lingkungan pecandu gadget yang buruk. Pengawasan orang tua selama anak belajar dari rumah harus lebih intensi, agar penggunaan gadget pada siswa sekolah dasar dapat terkontrol.

Kata kunci: *Gadget addicted, study from home*, siswa sekolah dasar

PENDAHULUAN

Belajar dari rumah merupakan salah satu alternatif model pembelajaran selama adanya pandemi Covid-19. Perubahan model pembelajaran dari tatap muka ke pembelajaran online merupakan sebuah keharusan (Widodo, Nursaptini, Novitasari, Sutisna, & Umar, 2020). Kebijakan ini dinilai lebih efektif dalam mencegah penyebaran pandemi semakin luas. Terlebih lagi dengan adanya kemudahan gadget sebagai media pembelajaran membuat model belajar dari rumah dirasa lebih efektif diterapkan (Widodo & Nursaptini, 2020). Pembelajaran jarak jauh dengan memanfaatkan media online harus dilakukan mengingat pembelajaran tatap muka belum memungkinkan untuk dilakukan ditengah berlangsungnya pandemi. Namun demikian, terdapat beberapa dampak negatif yang dialami oleh siswa. Guru banyak mengalami kesulitan dengan adanya perubahan model pembelajaran ini (Sutisna & Widodo, 2020). Aktivitas sosial siswa semakin berkurang dengan adanya kebijakan belajar dari rumah. Interaksi dengan lingkungan sosial juga berkurang. Implikasinya adalah terjadi perubahan perilaku pada anak-anak usia sekolah.

Salah satu fenomena baru yang muncul selama anak belajar dari rumah adalah munculnya kasus gadget addicted. Jumlah kasus kecanduan gadget mengalami peningkatan yang cukup signifikan selama anak belajar dari rumah. Tidak dapat dipungkiri bahwa kasus kecanduan gadget merupakan salah satu dampak negatif dari perkembangan teknologi (Zakaria, 2019). Kecanduan gadget ditandai dengan perilaku anak yang tidak mau lepas dengan gadget yang dimilikinya. Mengalami depresi, hipertantrum dan emosi yang tidak terkendali jika tidak memegang gadget merupakan bagian dari tanda-tanda kecanduan gadget (Sutisna et al., 2020). Selama belajar dari rumah sebagian besar aktivitas anak berkaitan dengan gadget, mulai dari belajar, bermain maupun berkomunikasi dengan orang lain.

Berdasarkan studi pendahuluan pada salah satu sekolah dasar negeri di kota Mataram ditemukan 11 anak yang mengalami kecanduan gadget akut. Berawal dari studi pendahuluan ini perlu diadakan penelitian lebih lanjut terkait dengan faktor penyebab kecanduan gadget di kalangan anak sekolah dasar. Penelitian ini penting dilakukan karena kecanduan gadget memiliki banyak dampak negatif. Berdasarkan sebuah penelitian efek dari kecanduan gadget dapat menyebabkan perubahan tingkah laku sosial (Setiawati, Solihatulmillah, Cahyono, & Dewi, 2019). Salah satu perilaku

yang dapat terjadi adalah munculnya perilaku antisosial (Prayuda, Munir, & Siam, 2020). Jika ditinjau dari segi kesehatan kecanduan gadget memiliki banyak sekali efek negatif (Rijal, Rini, Rabia, & Lestari, 2020). Tidak hanya berpengaruh terhadap kesehatan fisik tetapi juga berpengaruh terhadap perkembangan psikologi siswa. Terlebih lagi pada anak usia prasekolah penggunaan gadget berlebih dapat berpengaruh terhadap perkembangan anak (Vitrianingsih, Khadijah, & Ceria, 2018).

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang membahas tentang penggunaan gadget pada siswa. Penelitian pertama membahas tentang hubungan antara penggunaan gadget terhadap mental emosional siswa (Wahyuni, Siahaan, Arfa, Alona, & Nerdy, 2019). Dalam penelitian tersebut disebutkan bahwa frekuensi dan durasi penggunaan gadget yang panjang dapat berpengaruh terhadap kondisi mental emosional siswa sekolah dasar. Penelitian selanjutnya berkaitan dengan upaya pencegahan kecanduan gadget pada anak-anak. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan permainan tradisional. Permainan tradisional dianggap efektif dalam mengurangi kecanduan gadget dan meningkatkan keterampilan sosial siswa (Iswinarti & Firdiyanti, 2019). Penelitian berikut ini masih berkaitan dengan upaya pencegahan kecanduan gadget. Dalam penelitian tersebut diungkapkan bahwa orang tua harus konsisten dalam melakukan pengawasan terhadap penggunaan gadget pada anak-anaknya (Siwi, Krisnawati, Sulistyowati, & Safitri, 2019). Tujuannya adalah agar penggunaan gadget dapat terkontrol. Penelitian selanjutnya mengkaji tentang pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan karakter anak. Dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa terdapat banyak dampak negatif karena penggunaan gadget yang dapat mempengaruhi perkembangan karakter (Chusna, 2017). Dampak negatif yang dapat ditemukan antara lain sulit bersosialisasi, perkembangan motorik lambat, dan mengalami perilaku secara signifikan.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah disampaikan telah diketahui beberapa dampak negatif dari kecanduan gadget. Perlu dilakukan upaya preventif agar kasus kecanduan gadget dapat diatasi. Sebelum melakukan upaya pencegahan perlu dilakukan analisis terhadap kasus kecanduan gadget yang telah ada. Tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis faktor penyebab meningkatnya kasus kecanduan gadget selama siswa belajar dari rumah. Melalui penelitian diharapkan

dapat mengungkap fenomena gadget addicted di kalangan siswa sehingga dapat menentukan solusi praktis dalam pencegahan kecanduan gadget pada siswa.

METODE

Penelitian ini dirancang dalam bentuk penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Melalui pendekatan studi kasus penelitian ini berupaya mengungkap terjadinya sebuah kasus secara mendalam (Creswell, 2012). Lokasi penelitian pada salah satu sekolah dasar negeri di kota Mataram. Pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara mendalam. Informan yang terlibat dalam penelitian ini adalah guru dan orang tua siswa. Informan pendukung yang dilibatkan yaitu konselor anak berkebutuhan khusus di kota Mataram. Data disajikan secara deskriptif informatif melalui uraian kalimat. Tahapan penelitian antara lain: studi pendahuluan, menentukan permasalahan, pembuatan instrumen penelitian, pengumpulan data dilapangan, analisis data, dan penyusunan laporan penelitian. Berikut ini disajikan panduan wawancara untuk pengumpulan data.

Tabel 1. Panduan wawancara

No	Pertanyaan
1	Bagaimana penggunaan gadget selama anak belajar dari rumah?
2	Bagaimana intensitas penggunaan gadget selama siswa belajar dari rumah?
3	Bagaimana durasi bermain gadget selama siswa belajar dari rumah?
4	Apakah siswa pernah kecanduan gadget sebelum belajar dari rumah diterapkan?
5	Apakah orang tua dapat mengontrol anak dalam penggunaan gadget?
6	Apakah lingkungan anak didominasi oleh pecandu gadget?

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dapat disajikan data hasil penelitian terkait dengan fenomena kecanduan gadget pada anak usia sekolah dasar di kota Mataram. Pada bagian ini yang disajikan adalah data yang berkaitan dengan penggunaan gadget selama belajar dari rumah, intensitas dan durasi bermain gadget, bagaimana peran orang tua dan kondisi lingkungan di mana siswa berada.

Penggunaan gadget selama siswa belajar dari rumah

Gadget sebagai media pembelajaran memiliki beragam manfaat. Terlebih lagi dengan adanya sistem pembelajaran jarak jauh penggunaan gadget tidak dapat

dihindari. Selama siswa belajar dari rumah terdapat indikasi adanya penyalahgunaan fungsi gadget. Penggunaan gadget diharapkan dapat mempermudah dalam proses pembelajaran. Bahkan pemerintah telah menggelontorkan dana yang tidak sedikit untuk subsidi kuota internet agar selama belajar dari rumah siswa tidak mengalami kesulitan. Namun fakta di lapangan tidak sesuai dengan harapan. Indikasi adanya penyalahgunaan gadget sebagai media pembelajaran dapat terlihat dari banyaknya aktivitas anak yang suka bermain game online, menonton youtube dan konten media sosial lainnya. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu orang tua siswa dapat diketahui bahwa siswa lebih suka bermain game online dari pada belajar.

Intensitas dan durasi bermain gadget selama belajar dari rumah

Tidak dapat dipungkiri bahwa naluri seorang anak adalah bermain. Terlebih lagi dengan adanya gadget yang banyak menawarkan beragam permainan baik offline maupun online menjadi surga bagi anak-anak. Maka dari itu tidak mengherankan jika anak-anak akan tenang jika telah memegang gadget. Intensitas bermain gadget selama siswa belajar dari rumah mengalami peningkatan. Berdasarkan penuturan orang tua siswa selama belajar dari rumah anak-anak lebih suka bermain gadget dari pada belajar. Orang tua siswa yang lain juga mengatakan bahwa anaknya lebih sering bermain gadget dari pada aktivitas lainnya.

Durasi dalam bermain gadget selama belajar dari rumah mengalami peningkatan. Menurut penuturan orang tua, dalam kondisi normal anak-anak bermain gadget pada saat tertentu saja seperti selepas pulang sekolah atau di malam hari. Selama belajar dari rumah anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain gadget, karena sistem pembelajaran yang fleksibel. Kemudahan yang ditawarkan dalam belajar dari rumah dimanfaatkan oleh siswa untuk bermain gadget. Meningkatnya durasi bermain gadget selama belajar dari rumah merupakan titik awal yang menyebabkan kecanduan gadget di kalangan siswa.

Peran orang tua selama siswa belajar dari rumah

Tugas berat dialami oleh orang tua selama siswa belajar dari rumah. Orang tua tidak hanya bertugas mencari nafkah tetapi juga menjadi guru darurat selama anak belajar dari rumah. Tidak sedikit orang tua yang mengalami kesulitan dalam membagi peran selama anak belajar dari rumah. Terlebih lagi dengan keterbatasan kemampuan orang tua dalam menggunakan teknologi informasi berakibat fatal.

Siswa dibiarkan menggunakan gadget sesuka hatinya. Implikasinya adalah penggunaan gadget menjadi tidak terkontrol. Keterbatasan orang tua terhadap penggunaan gadget membuat siswa lebih leluasa dalam bermain gadget. Dengan dalih belajar atau mengerjakan siswa dapat bermain gadget dengan bebas. Orang tua tidak dapat mengontrol penggunaan gadget pada anak-anaknya.

Multifungsi peran orang tua selama pandemi merupakan kesulitan tersendiri dalam mengontrol aktivitas anak di rumah. Di satu sisi anak harus mendapatkan pengawasan yang intensif, namun disisi lain orang tua juga harus mencari nafkah untuk kebutuhan hidup. Menurut penuturan salah satu orang tua siswa dapat diketahui bahwa mereka sengaja memberikan gadget kepada anak-anak mereka agar tidak berkeliaran di luar rumah selama pandemi. Implikasinya adalah anak semakin kecanduan dengan gadget yang diberikan orang tuanya.

Kondisi lingkungan sosial anak

Selama belajar dari rumah siswa lebih banyak berada di rumah dan berinteraksi dengan lingkungan sosial di sekitarnya. Keadaan lingkungan sosial memiliki kontribusi yang besar dalam membentuk perilaku siswa. Hal ini berlaku juga pada kasus kecanduan gadget yang terjadi pada anak usia sekolah dasar. Menurut penuturan beberapa orang tua siswa, mayoritas anak-anak di lingkungan siswa berada juga mengalami kecanduan gadget. Komunitas gamer yang terdiri dari anak-anak usia sekolah merupakan lingkungan buruk yang dapat mempengaruhi perilaku komunitasnya. Terlebih lagi dengan longgarnya waktu belajar di rumah membuat komunitas ini semakin intens dalam bertemu baik secara offlin maupun online. Mabar “main bareng” merupakan aktivitas game online yang dilakukan secara bersama-sama. Kebiasaan mabar telah menjadi candu bagi anak-anak sehingga merasa sulit untuk menghilangkannya. Maka dari itu tidak mengherankan jika dalam lingkungan gamer ini anak-anak mengalami kecanduan gadget pada sisi game online. Bentuk kecanduan gadget tidak hanya game online, tetapi juga konten media sosial. Media sosial yang banyak digemari siswa adalah konten You Tube. Hal ini terbukti dengan hasil wawancara terhadap salah satu siswa ketika ditanyakan cita-citanya mereka menjawab ingin menjadi You Tuber.

Meningkatnya kasus kecanduan gadget di kota Mataram sesuai dengan pernyataan direktur Roemah Perkembangan NTB, salah satu konselor anak

berkutuhan khusus di kota Mataram. Anak berkebutuhan khusus yang masuk dalam pengawasan lembaga ini salah satunya adalah anak yang mengalami kecanduan gadget. Beberapa anak yang mengalami kecanduan gadget dari sekolah sampel telah melapor ke lembaga tersebut untuk dilakukan terapi. Selain kasus baru, anak-anak yang dilakukan terapi adalah anak-anak yang pernah memiliki riwayat kecanduan gadget sebelum pandemi. Namun demikian layanan terapi belum dapat dilakukan secara optimal mengingat masih adanya himbauan menjaga jarak sosial dari pemerintah. Idealnya terapi terhadap anak pecandu gadget dilakukan secara langsung, dengan sentuhan dan metode tertentu. Direktur Roemah perkembangan berpesan agar mengaktifkan peran orang tua untuk melakukan terapi secara mandiri. Kolaborasi antara terapis dengan orang tua sangat dibutuhkan dalam menangani fenomena kecanduan gadget khususnya di tengah pandemi seperti saat ini.

Belajar dari rumah merupakan salah satu bentuk pembelajaran darurat di masa pandemi. Pembelajaran darurat jauh berbeda dengan pembelajaran pada kondisi normal (Widodo, Ermiana, & Erfan, 2020). Anak yang memiliki riwayat kecanduan gadget memiliki resiko lebih besar untuk kambuh di masa pandemi. Salah satu penyebabnya adalah selama belajar dari rumah siswa lebih banyak menggunakan gadget untuk media pembelajaran maupun aktivitas lainnya seperti komunikasi dan berbagai bentuk hiburan lainnya. Implikasinya adalah terjadi perubahan perilaku yang ekstrim di kalangan pecandu gadget. Berdasarkan sebuah penelitian terdapat perbedaan perilaku siswa yang sering menggunakan gadget dengan siswa yang jarang menggunakan (Merida & Fitriyana, 2019).

Gadget selama siswa belajar dari rumah dapat menjadi media pembelajaran yang efektif. Harapan ini tidak sesuai dengan kenyataan di lapangan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara selama penelitian, siswa cenderung menggunakan gadget untuk bermain bukan sebagai media pembelajaran. Penyalahgunaan fungsi gadget inilah yang menyebabkan anak-anak semakin kecanduan gadget. Terlebih lagi dengan generasi Z yang dikenal dengan generasi digital lebih tertarik dengan dunia maya dari pada dunia nyata, oleh karena itu peran orang tua harus lebih intensif dalam kasus ini (Sihura, 2018). Kemajuan dalam bidang teknologi harus disikapi dengan bijak. Penggunaan teknologi harus diawasi, karena anak-anak belum memiliki filter yang kuat dalam membendung efek negatif teknologi. Telah banyak

ditemukan penelitian yang menyatakan efek negatif dari penggunaan gadget, antara lain dapat berpengaruh terhadap pola interaksi dan komunikasi siswa (Syahudin, 2019). Penelitian serupa juga menyatakan bahwa terlalu banyak menggunakan gadget dapat menghambat perkembangan komunikasi pada anak usia dini (Nasikhah & Purwanta, 2019). Terlebih lagi jika lingkungan sosial anak dihuni oleh para pecandu gadget dapat berimplikasi buruk terhadap perkembangan mental emosional maupun psikologis siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penyebab meningkatnya kasus kecanduan gadget di kota Mataram selama siswa belajar dari rumah adalah adanya penyalahgunaan fungsi gadget, penggunaan gadget tidak terkontrol, kurang pengawasan orang tua dan pengaruh lingkungan yang buruk.

DAFTAR PUSTAKA

- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17(2), 315–330. <https://doi.org/10.21274/dinamika/2017.17.2.315-330>
- Creswell, J. W. (2012). *Educational Research, planning, conducting and evaluating quantitative and qualitative research* (Fourth; Matthew Buchholtz, ed.). Boston, USA: Pearson.
- Iswinarti, I., & Firdiyanti, R. (2019). Children using Learning Gadget Addiction, Can Traditional Games With “Berlian” Method as a Solution Increase the Social Skill? *Proceedings of the 4th ASEAN Conference on Psychology, Counselling, and Humanities (ACPCH 2018)*, 304(Acpch 2018), 368–371. <https://doi.org/10.2991/acpch-18.2019.89>
- Merida, S. C., & Fitriyana, R. (2019). Analysis on College Student Who Use Gadget, Basic for Behavior Intervention Plan. *Proceedings of the International Conference on Psychology and Communication 2018 (ICPC 2018)*, 100–104. <https://doi.org/10.2991/icpc-18.2019.9>
- Nasikhah, I. D., & Purwanta, E. (2019). The Effect of Gadget Usage on Speaking Ability of 3-6 Year Olds. *Proceedings of the International Conference on Special and Inclusive Education (ICSIE 2018)*, 216–219. <https://doi.org/10.2991/icsie-18.2019.40>
- Prayuda, R. A., Munir, Z., & Siam, W. N. (2020). Pengaruh Pemakaian Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa di Sekolah Dasar Negeri Taal 01 Kecamatan Tapen Kab. Bondowoso. *Jurnal Keperawatan Profesional*, 8(1), 1–9. Retrieved from <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/jkp/article/download/1020/pdf>
- Rijal, Rini, I., Rabia, & Lestari, N. T. (2020). The correlation between gadget usage and cervical muscle tension among the community of gamers. *Enfermería Clínica*, 30(March), 149–153. <https://doi.org/10.1016/j.enfcli.2019.07.066>
- Setiawati, E., Solihatulmillah, E., Cahyono, H., & Dewi, A. (2019). The Effect of Gadget on Children’s Social Capability. *Journal of Physics: Conference Series*, 1179(1), 012113. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1179/1/012113>
- Sihura, F. (2018). The Role of Parents “Generation of Z” to The Early Children in The Using of Gadget. *Proceedings of the 4th International Conference on Early Childhood Education. Semarang Early Childhood Research and Education Talks (SECRET 2018)*, 55–59. <https://doi.org/10.2991/secret-18.2018.9>
- Siwi, I. N., Krisnawati, M., Sulistyowati, N., & Safitri, O. R. (2019). The Prevention Of Gadget Addiction And Temper In Children Through Consistency Of Parenting Patterns. *ABDIMAS Madani*, 1(1), 46–50. Retrieved from

<http://abdimasamadani.ac.id/index.php/abdimas/article/view/19/12>

- Sutisna, D., & Widodo, A. (2020). Peran Kompetensi Guru Sekolah Dasar Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Daring. *Jurnal Bahana Manajemen Pendidikan*, 9(2), 58–64. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/jbmp.v9i2.110927>
- Sutisna, D., Widodo, A., Nursaptini, N., Umar, U., Sobri, M., & Indraswati, D. (2020). An Analysis of the Use of Smartphone in Students' Interaction at Senior High School. *Proceedings of the 1st Annual Conference on Education and Social Sciences (ACCESS 2019)*, 465(Access 2019), 221–224. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200827.055>
- Syahudin, D. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial dan Komunikasi Siswa. *GUNAHUMAS Jurnal Kehumasan*, 2(1), 273–282. Retrieved from <https://ejournal.upi.edu/index.php/gunahumas/article/download/23048/11315>
- Vitrianingsih, V., Khadijah, S., & Ceria, I. (2018). hubungan peran orang tua dan durasi penggunaan gadget dengan perkembangan anak pra sekolah di TK gugus IX kecamatan Depok Sleman Yogyakarta. *Jurnal Formil (Forum Ilmiah Kesmas Respati)*, 3(2), 101. <https://doi.org/10.35842/formil.v3i2.178>
- Wahyuni, A. S., Siahaan, F. B., Arfa, M., Alona, I., & Nerdy, N. (2019). The Relationship between the Duration of Playing Gadget and Mental Emotional State of Elementary School Students. *Open Access Macedonian Journal of Medical Sciences*, 7(1), 148–151. <https://doi.org/10.3889/oamjms.2019.037>
- Widodo, A., Ermiana, I., & Erfan, M. (2020). Emergency Online Learning : How Are Students ' Perceptions ? *4th Sriwijaya University Learning and Education International Conference (SULE-IC 2020)*, 513, 263–268. Retrieved from <https://www.atlantis-press.com/article/125950288.pdf>
- Widodo, A., & Nursaptini, N. (2020). Merdeka belajar dalam pandemi : Persepsi mahasiswa terhadap pembelajaran jarak jauh berbasis mobile. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 8(2), 86–96. <https://doi.org/10.21831/jppfa.v8i2.35747>
- Widodo, A., Nursaptini, N., Novitasari, S., Sutisna, D., & Umar, U. (2020). From face-to-face learning to web base learning: How are student readiness? *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 10(2), 149–160. <https://doi.org/10.25273/pe.v10i2.6801>
- Zakaria, R. (2019). Gadget Addiction: Opioid of the Era? *International Journal of Human and Health Sciences (IJHHS)*, 24. <https://doi.org/10.31344/ijhhs.v0i0.142>