

Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Peserta Didik Berkebutuhan Khusus

Nindya Seva Kusmaningsih^a, Abdul Khair^b, M. Khairul Lutfi^c, M. Nurul Wathani^d

^{abc}Pendidikan Khusus, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Hamzanwadi, Indonesia

^dInformatika, Fakultas Teknik, Universitas Hamzanwadi, Indonesia

nindia.seva@hamzanwadi.ac.id, abdul.khair@hamzanwadi.ac.id,

lutfi@hamzanwadi.ac.id, mnurulwathani@hamzanwadi.ac.id

Keywords:

Gadgets, Social Behavior, Students with Special Needs.

Gawai, Perilaku Sosial, Siswa Berkebutuhan Khusus

Abstract

This study aims to determine the influence of gadget on the social behavior of students with special needs at SDN Lingkok Lima. This type of research is qualitative using a case study approach. Data collection techniques use interviews, observation and documentation. Data analysis used by researchers in the form of data reduction, data presentation and drawing conclusions. The results of the study show 1) the form of gadget use for elementary school students is to play free fire games, roblox games, watch tik tok, and watch YouTube. 2) The impact of gadget use on the social behavior of students with special needs at SDN Lingkok Lima is a change in social behavior characterized by a lack of socializing with friends, disturbed sleep patterns, students becoming withdrawn, and becoming toxic people. This is due to excessive use of gadgets by students which makes them forget about the outside world.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh gadget terhadap perilaku sosial peserta didik berkebutuhan khusus di SDN Lingkok Lima. Jenis penelitian ini adalah kualitatif dengan menggunakan pendekatan studi kasus. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan peneliti berupa reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan 1) bentuk penggunaan gadget terhadap peserta didik sekolah dasar yaitu untuk bermain game free fire, game roblox, menonton tik tok, dan menonton YouTube. 2) Pengaruh gadget terhadap perilaku sosial peserta didik berkebutuhan khusus di SDN Lingkok Lima yaitu adanya perubahan pada perilaku sosial yang ditandai dengan adanya kurangnya sikap bersosialisasi dengan temannya, jam tidur peserta didik yang terganggu, peserta didik menjadi pribadi yang tertutup, dan menjadi toxic people. Hal ini diakibatkan dari penggunaan gadget yang berlebihan oleh peserta didik yang membuat mereka lupa akan dunia luar.

A. Pendahuluan

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) kini berkembang semakin pesat. Kehidupan manusia tidak lepas dari yang namanya gadget, selain sebagai media komunikasi jarak jauh gadget juga merupakan media untuk memperoleh informasi dengan cepat, dengan teknologi ini semua urusan manusia menjadi lebih mudah. Penggunaan gadget ini sangat populer dari segala kalangan mulai dari kalangan naka-anak, remaja, hingga dewasa. Pada dasarnya gadget merupakan alat yang dibuat oleh manusia untuk mempermudah komunikasi jarak jauh, mulai dari yang harganya ratusan ribu hingga puluhan juta. Gadget itu sendiri dikontrol oleh manusia dalam menggunakannya, maka sebagai pengguna yang baik harus bisa mengontrol diri dalam menggunakan gadget.

Gadget merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berita, jejaringan sosial, hobi, dan juga hiburan (Widiawati et.al. 2018 dalam Harun S.R, Haerani H. Dkk 2022). Gadget dapat digunakan sebagai sarana bisnis, penyimpanan data, sarana hiburan, alat komunikasi jarak jauh, dan sebagai alat dokumentasi (Rosiyanti & Mutmainnah 2018 dalam Harun S.R, Haerani H. Dkk 2022).

Anak sekolah dasar adalah mereka yang berusia 6-12 tahun atau bisa disebut dengan priode intelektual. Pengetahua anak bertambah pesat seiring dengan bertambahnya usia, keterampilan yang dikuasainya pun makin beragam. Minat anak pada priode ini terutama fokus pada segala sesuatu yang bersifat dinamis. Implikasinya adalah anak cenderung untuk melakukan beragam aktifitas yang akan bergua pada proses perkembangannya kelak (Purwati, L., Wuladari, D.M., & Darsinah. 2022)

Perilaku sosial adalah upaya individu untuk mengatur diri, menyeleksi, dan memanfaatkan lingkungan yang mendukung aktivitasnya. Individu memilih, menyusun, dan menciptakan lingkungan sosial yang seimbang untuk mengoptimalkan aktivitas yang dilakukan (Zimmerman & Shank dalam Arifin N. 2023). Perilaku sosial adalah sebuah tindakan umum yang mencakup tindakan, aktivitas, respon, reaksi, dan segala bentuk gerakan yang dilakukan oleh individu (Artur S & Robert dalam Arifin N. 2023).

Anak berkebutuhan khusus adalah anak yang menyimpang dari kriteria normal atau rata-rata. Penyimpangan tersebut terkait dengan penglihatan, pendengaran, intelektual, dan sosial-emosional (Muljono A. dalam Sulthon 2020). Anak berkebutuhan khuss adalah anak yang dalam proses perkembangan dan pertumbuhannya memiliki hambatan baik secara fisik, mental, sosial, dan emosional disbanding dengan anak pada umumnya (Depdiknas dalam Sulthon 2020).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, jenis penelitian studi kasus. Studi kasus merupakan strategi penelitian dimana didalamnya peneliti menyelidiki secara cermat suatu program, peristiwa, aktivitas, proses, atau sekelompok individu. Kasus-kasus dibatasi oleh waktu dan aktivitas, dan peneliti mengumpulkan informasi secara lengkap dengan menggunakan berbagai prosedur pengumpulan data berdasarkan waktu yang telah ditentukan. (Creswell dalam Kusumastuti, 2019)

Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung di lokasi penelitian, sementara wawancara melibatkan pertanyaan yang dapat berkembang sesuai situasi. Dokumentasi meliputi profil sekolah, program kegiatan sekolah, jadwal proyek penguatan profil pelajar pancasila, serta dokumentasi selama kegiatan berlangsung. Keabsahan data diuji dengan 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.

Data dianalisis menggunakan medel interaktif oleh Huberman dengan tindakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data yang dikumpulkan diringkas, difokuskan pada aspek penting, dan disajikan dalam bentuk naratif untuk memudahkan pemahaman dan penarikan kesimpulan yang kredibel.

C. Hasil dan Pembahasan

Hasil

Berdasarkan hasil penelitian observasi dan wawancara yang telah dilakukan menyatakan bahwa bentuk penggunaan gadget bagi peserta didik berkebutuhan khusus di SDN Lingkok Lima yaitu, biasanya peserta didik menggunakan gadget untuk menonton video youtube, tik-tok, bermain game, dan untuk membantu mengerjakan tugas sekolah. Peserta didik biasanya menggunakan gadget selama 4 sampai 5 jam dalam sehari. Hal ini termasuk penggunaan gadget dengan intensitas tinggi (kecanduan) yang dapat mengakibatkan dampak buruk pada perkembangan emosional dan perkembangan kognitifnya.

Pembahasan

1. Kecanduan Gadget

Gadget memiliki pengaruh besar terhadap kehidupan manusia, demikian pula terhadap anak-anak. Dari segi psikologis, masa kanak-kanak adalah masa keemasan dimana anak-anak belajar mengetahui apa yang belum diketahuinya. Jika masa kanak-kanak sudah mencandu dan terkena dampak negatif oleh gadget, maka perkembangan anakpun akan terhambat, karena pengalaman masa kecil mempunyai pengaruh yang kuat terhadap perkembangan (Rahmawati & Latifah, 2019).

Kecanduan gadget atau disebut juga sebagai gadget addiction merupakan suatu kondisi dimana seseorang mengalami ketergantungan yang berlebihan terhadap penggunaan gadget, seperti smartphone, tablet, laptop, dan perangkat elektronik lainnya. Kondisi ini semakin sering terjadi di era digital ini, dimana teknologi semakin canggih dan memudahkan akses informasi serta interaksi sosial. Kecanduan gadget dapat berdampak negatif pada kesehatan fisik dan mental seseorang, serta memengaruhi produktivitas dan kualitas hidup.

Adapun tanda atau gejala anak yang kecanduan gadget menurut (Setiaputri, 2021) yaitu:

- a. Keasyikan bermain gadget dan lupa waktu.
- b. Menunjukkan kegelisahan ketika tidak bermain gadget.
- c. Semakin lama durasi bermain gadgetnya semakin bertambah.
- d. Gagal untuk mengurangi atau berhenti bermain dengan gadget.
- e. Kehilangan ketertarikan dengan dunia luar.
- f. Tetap menggunakan gadget meskipun mengetahui konsekuensi negatif yang akan didapatkan.
- g. Berbohong mengenai lama penggunaan gadget ke orang tua.

2. Bentuk Penggunaan Gadget Bagi Peserta Didik Berkebutuhan Khusus

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan menyatakan bahwa bentuk penggunaan gadget bagi peserta didik berkebutuhan khusus di SDN Lingkok Lima yaitu, biasanya peserta didik menggunakan gadget untuk menonton video youtube, tik-tok, bermain game, dan untuk membantu mengerjakan tugas sekolah. Peserta didik biasanya menggunakan gadget selama 4 sampai 5 jam dalam sehari. Hal ini termasuk penggunaan gadget dengan intensitas tinggi (kecanduan) yang dapat mengakibatkan dampak buruk pada perkembangan emosional dan perkembangan kognitifnya.

Pernyataan tersebut sesuai dengan ungkapan (Sari & Mitsalia, dalam Afidah N.S, Fakhriyah f. & Oktavianti I 2022) dalam penelitiannya bahwa pemakaian gadget dikategorikan dengan intensitas tinggi jika menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 3 jam dalam sehari dengan pemakaian hampir setiap hari akan menimbulkan dampak buruk karena penggunaan gadget dikalangan anak-anak masih tinggi yang akan menimbulkan kecanduan dalam pemakaian gadget. Sementara penggunaan gadget yang baik adalah dengan kategori rendah yaitu dengan durasi penggunaan 30 menit/hari dan intensitas penggunaan maksimal 2 kali pemakaian dalam sehari.

Penggunaan gadget/handphone sendiri memiliki dampak positif dan dampak negatif terhadap perilaku sosial peserta didik. Adapun dampak positifnya yaitu:

- a. Dapat digunakan sebagai alat komunikasi jarak jauh
- b. Dapat digunakan sebagai media untuk menambah wawasan
- c. Dapat digunakan sebagai media hiburan

Adapun dampak negatif penggunaan gadget/handphone terhadap perilaku sosial anak yaitu:

- a. Menyebabkan anak berperilaku menyimpang
- b. Mengganggu kesehatan otak dan kesehatan mata anak
- c. Menyebabkan anak menjadi kurang bersosialisasi

Hal ini sejalan dengan pendapat (Aryandhita I.M 2024) yang menyatakan Media sosial dapat memiliki dampak negatif pada kesehatan mental anak-anak. Adapun beberapa gangguan kesehatan mental yang dapat disebabkan oleh penggunaan media sosial yang berlebihan yaitu kecemasan dan depresi, gangguan makan, dan gangguan waktu tidur.

3. Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan Penggunaan Bagi Peserta didik

Orang tua sangat berpengaruh dalam mencegah maupun mengatasi dampak buruk dari penggunaan gadget. Untuk itu orangtua dan harus memiliki peran penting dalam mendidik dan membimbing serta mencegah agar teknologi tidak berdampak buruk bagi perkembangan anak terutama gadget.

Upaya orang tua merupakan usaha, atau cara orang tua untuk merealisasikan apa yang diinginkan (Zaini dan Soenarto, 2019). Dalam hal ini tentunya berkaitan dengan usaha atau cara yang dilakukan orang tua dalam membimbing anak untuk menjalankan apa yang diperintahkan. Berkenaan dengan upaya orang tua dalam menanggulangi kecanduan gadget pada anak bahwa orang tua sudah berupaya meminimalisir kecanduan anak dengan membatasi aktivitas penggunaan gadget secara berlebihan, memberikan jadwal penggunaan gadget kepada anak, menetapkan wilayah-wilayah bebas gadget di rumah, mengajarkan anak pentingnya menahan diri dan memberikan contoh yang baik bagi anak. Adapun beberapa hal yang perlu dilakukan oleh orang 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 melakukan kegiatan yang lebih bermanfaat.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai "Pengaruh Gadget Terhadap Perilaku Sosial Peserta Didik Berkebutuhan Khusus", dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan gadget terhadap peserta didik sekolah dasar yaitu rata-rata kurang lebih 5 jam dalam sehari dengan bentuk penggunaan seperti bermain game, menonton video tik tok, dan menonton video YouTube.

Penggunaan gadget sendiri memiliki dampak positif dan dampak negatif. Adapun dampak positifnya yaitu: dapat mempermudah komunikasi antara peserta didik yang satu dengan yang lain, dapat digunakan sebagai alat bantu dalam menyelesaikan tugas, dan dapat digunakan sebagai media hiburan.

Penggunaan gadget pada peserta didik berkebutuhan khusus di sekolah dasar memiliki dampak terhadap perilaku sosialnya. Adapun beberapa dampak negatif penggunaan gadget terhadap perilaku sosial peserta didik berkebutuhan khusus yaitu membuang waktu anak, menyebabkan anak berperilaku menyimpang, mengganggu kesehatan, dan kurangnya bersosialisasi.

E. Catatan

Terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan terlibat dalam proses penelitian, Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar guru dan pihak sekolah lebih bijak dalam mengintegrasikan penggunaan gadget dalam pembelajaran peserta didik berkebutuhan khusus, dengan menyesuaikan jenis media digital yang digunakan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan individu peserta didik. Orang tua juga diharapkan turut berperan aktif dalam mengawasi dan membatasi waktu penggunaan gadget di rumah, serta mendorong aktivitas sosial yang dapat meningkatkan interaksi langsung anak dengan lingkungan sekitarnya. Peserta didik perlu diberikan pemahaman dan pendampingan dalam menggunakan gadget secara sehat agar tidak mengganggu perkembangan sosial mereka. Selain itu, pemerintah dan lembaga pendidikan diharapkan dapat menyusun pedoman khusus tentang penggunaan gadget yang ramah bagi anak berkebutuhan khusus, serta menyelenggarakan pelatihan bagi guru dan orang tua mengenai pemanfaatan teknologi secara tepat guna. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar mencakup variabel lain seperti jenis kebutuhan khusus, usia, serta jenis konten yang dikonsumsi melalui gadget guna memperoleh hasil yang lebih komprehensif.

F. Referensi

- 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.
- Chaidirman, Indriastuti D, & Narmi. (2019). Fenomena Kecanduan Penggunaan Gawe (Gadget). Pada Kalangan Remaja Suku Bajo. *Journal of Holistic Nursing and Health Science*: Vol 2. No. 2.
- Farida, A., Salsabila, H.U., dkk (2021). Optimasi Gadget dan Implikasinya Terhadap Pola Asuh Anak. *Jurnal Inovasi Penelitian*. Vol.1 NO.8.
- Febriyani, R., Wiguna, S., & Arafah, N. (2023). Sosialisasi Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Gadget Terhadap Anak di SDN 050436 Sei Lapan Kabupaten Langkat. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara*. VOL. 3. NO 3.
- Irfan, Rahmansandi, dkk (2023). Peran Orang Tua Dalam Menanggulangi Kecanduan Penggunaan Gadget Pada Anak di Kelurahan Nitu Kota Bima. *Education Jurnal Pendidikan Sosiologi*. Vol. 6. NO 1.
- Jufida, Basuki R.F, & Kurniawati W. (2021). Agen Penggerak Permainan Tradisional: Solusi Mengurangi Penggunaan Gadget Pada Anak. *Jurnal Surya Masyarakat*: Vol. 4. NO 1
- Kusumastuti A, Khairon M, A. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif*. Semarang: lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo.
- Harun S.R, Herani, H. Dkk (2022). Faktor Yang Berhubungan Dengan Gadget Addicted Pada Anak Usia Sekolah Dasar Ponogoro: *Uwais Inspirasi Indonesia*.
- Purwati L., Wuladari D.M., & Darsinah. (2022). Analisis Perkembangan Sosial Siswa Sekolah Dasar. Universitas Muhammadiyah Surakarta: *Jurnal Papeda*. VOL.4. NO.2.
- Setiaputri, K. A. (2021). *Kenali Tanda-Tanda dan Cara Mengatasi Anak Kecanduan Gadget*.
- 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), 254-264.