

Dampak Penggunaan *Gadget* pada Perkembangan Psikologi Siswa di MI Al-Maghfiroh Curahlele Balung Jember

The Impact of *Gadget* Use on Student Psychological Development at MI Al-Maghfiroh Curahlele Balung Jember

Khoiriyah Muzakki¹, Laylatul Usriyah², Mu'allimin³

^{1,2,3}UIN KHAS Jember, Jl. Mataram No.1 Mangli Jember, Jawa Timur Indonesia.

e-mail: ¹mabruroh.azizi@gmail.com, ²lailatulusriyah1978@gmail.com,
³mualimin@uinkhas.ac.id

Abstrak. *Gadget* adalah sesuatu yang tidak bisa dihindari pada saat ini. Hampir semua kalangan menggunakannya. Bukan hanya orang dewasa, bahkan anak kecil yang masih duduk di sekolah dasar sudah biasa menggunakannya atau bahkan lebih pintar dari orang dewasa. Penelitian ini bertujuan Untuk mengetahui ada dampak yang ditimbulkan terhadap penggunaan *gadget*, baik dampak positif maupun dampak negatif terhadap perkembangan psikologi anak usia sekolah dasar di MI Al-Maghfiroh Curahlele Balung Jember. Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan psikologi anak usia sekolah dasar MI Al-Maghfiroh Curahlele Balung Jember. Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan, sedangkan metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, angket, dan wawancara, pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif, sehingga data yang dihasilkan berupa uraian kata dan kalimat, bukan berupa nomer dan angka. Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya dampak buruk pada perkembangan psikologi anak dari penggunaan *gadget* disamping juga dampak baik yang ditimbulkannya. Oleh sebab itu peran orang tua sangat penting di dalam membatasi anak dalam penggunaan *gadget* karena dampak buruk timbul pada anak yang penggunaan *gadget* dalam sehari melebihi dua jam.

Kata kunci: dampak, perkembangan, psikologi siswa, *gadget*

Abstract. *Gadgets* have become an inescapable part of modern life. Nearly all segments of society use them. It's not just adults that have grown accustomed to gadgets. Even young children in elementary school are used to using them, and some are even more tech-savvy than their adults. This study aims to explore the impact of gadget use, both positive and negative, on the psychological development of elementary school children at MI Al-Maghfiroh Curahlele Balung Jember. The goal of this research is to describe how gadget use affects the psychological development of these children. This field research study uses data collection methods, including observation, surveys, and interviews. A qualitative approach is used, meaning the data is presented as descriptions in words and sentences rather than numbers and figures. The findings of this study indicate that while there are some positive effects of gadget use, there are also negative impacts on children's psychological development. Therefore, the role of parents is crucial in limiting children's gadget use, as adverse effects tend to arise when children use gadgets for more than two hours a day.

Keywords: impact, development, student psychology, *gadget*

PENDAHULUAN

Dunia ini mengalami epidemi korona pada awal tahun 2020, yang dijuluki COVID-19. Alasan dari sebutan ini adalah karena epidemi ini pertama kali diyakini berasal dari Wuhan pada akhir tahun 2019. Setelah pandemi ini, hampir semua negara di dunia, termasuk Indonesia, terkena dampaknya. Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) pada saat itu menyatakan bahwa virus COVID-19 sangat menular dan mematikan bagi siapa saja yang terjangkit. Lalu, WHO yang menetapkan pandemi global saat itu.

Pihak berwenang menerapkan karantina wilayah dan langkah-langkah pencegahan lainnya untuk menghentikan penyebaran virus COVID-19. Menurut data statistik terbaru dari Kementerian Kesehatan Indonesia, per 1 Desember 2021, terdapat 4.256.687 kasus COVID-19 yang terkonfirmasi di Indonesia, dan 143.840 orang telah meninggal dunia akibat virus tersebut. Sementara itu, 261.435.768 orang di seluruh dunia terkena dampaknya, dan 5.207.634 orang telah meninggal dunia (Sindi Apriliana, 2022)

Hal tersebut mempengaruhi banyak sektor baik dari sektor perekonomian sampai sektor Pendidikan. Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020, yang menguraikan pedoman pelaksanaan belajar dari rumah selama masa darurat penyebaran COVID-19, telah dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud). Menurut surat edaran tersebut, tujuan pelaksanaan Belajar dari Rumah (BDR) adalah untuk melindungi warga satuan pendidikan dari dampak negatif COVID-19, memastikan hak-hak peserta didik untuk mendapatkan layanan pendidikan selama masa darurat terpenuhi, menghentikan penyebaran dan penularan COVID-19 di satuan pendidikan, dan menjamin guru, peserta didik, dan orang tua mendapatkan dukungan psikososial yang dibutuhkan. (Mendikbud, SE15 Thn 2020 Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19)

Mulai sejak dikeluarkannya aturan itu tidak boleh tidak setiap sekolah mengadakan pembelajaran jarak jauh dengan media *gadget*. Setiap peserta didik harus memakai *gadget* agar mereka tetap bisa belajar. Tidak sampai di situ, untuk menunjang kelancaran program belajar dari rumah, pemerintah menyediakan kuota internet gratis untuk guru dan siswa, setiap bulanya siswa mendapat 35Gb dan guru mendapat 42Gb.

Gagdet ialah alat elektronik yang dimanfaatkan untuk hiburan dan data, selain

sebagai media belajar, menurut Warisyah (2015:131). Manfaat tambahan dari perangkat ini adalah kemampuan untuk terhubung ke internet. Kemampuan untuk terhubung ke internet adalah keuntungan tambahan dari perangkat ini. Karena siswa sekolah dasar sudah tahu bagaimana internet bekerja, mayoritas dari mereka yang menyimpangkan guna hal-hal yang tidak baik. Akibatnya, siswa wajib ada di bawah pemantauan orang tua mereka karena anak-anak lebih cepat memahami perangkat daripada orang dewasa yang baru mengenalinya. Bahkan terkadang orang tua mereka tidak dapat mengelola *gadget*.

Menurut Fathoni (2017) pada saat ini produk teknologi yang paling populer adalah *gadget*, dimanfaatkan oleh seluruh tingkatan umur, dari anak-anak sampai orang tua. Kalangan yang paling banyak menjadi target pasar bagi beberapa produk *gadget* adalah kalangan anak-anak dan pada kenyataannya sekarang kalangan anak-anak menjadi konsumen *gadget*.

Chusna (2017) menyatakan bahwa istilah Inggris “*Gadget*” mengacu pada alat elektronik kecil yang memiliki banyak fitur. Istilah “*gadget*”, yang berasal dari bahasa Inggris “*acang*,” dimanfaatkan guna mengacu pada sebuah peranti atau alat yang mempunyai capaian serta fungsi mudah khusus yang biasanya dipasang pada suatu hal yang terbaharu.

Sebuah survei yang dilaksanakan oleh Yayasan “Kita dan Buah Hati” menunjukkan bahwa 76% siswa di kelas 4 sampai 6 di SMA di Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, dan Bekasi telah menyaksikan materi pornografi. Mayoritas anak-anak menyimpan konten pornografi dari rumah sendiri sebab tanpa maksud, tetapi beberapa anak lain mengunduh konten pornografi dari warnet, perangkat elektronik, ataupun teman mereka (Setyawan: 2015, KPAI.go).

Penggunaan *gadget* pada anak harus dibatasi, baik untuk keperluan belajar karena Anak-anak dan siswa ialah individu yang “khas” dengan keahlian dan tahap pertumbuhan. Dalam kehidupan sosialnya dengan orang lain, anak membutuhkan bantuan dalam proses berkembangnya. Karakter dan kecenderungan anak tidak ditetapkan oleh guru, namun oleh anak itu sendiri. Anak-anak berkembang dengan cepat saat memasuki usia sekolah dasar, yaitu antara enam dan dua belas tahun. Perkembangan mental dan fisik juga termasuk. Saat mereka bermain, mereka hendak mendapat kecakapan motorik, serta kemampuan literasi dan numerasi dasar. Selain itu, mereka akan belajar membangun ikatan keluarga dan

teman sebaya (Hurlock, 2016: 76-108).

Perkembangan menunjukkan suatu proses, yaitu suatu perjalanan yang bergerak maju dan tidak dapat dihentikan, menurut Ahmadi (2005: 1-6). Perkembangan manusia ditandai dengan perubahan-perubahan yang sebagian besar tidak dapat dipulihkan dan tidak dapat diulang. Ciri-ciri fungsional daripada ciri-ciri material merupakan penekanan utama perkembangan. Fitur-fitur baru yang berkembang dari tingkat dasar ke tingkat yang lebih aktif juga merupakan hasil dari perkembangan. Dari pembuahan hingga kematian, perkembangan berlangsung dengan mantap dan perlahan.

Dari uraian di atas penting kiranya diadakan penelitian berkaitan dengan dampak penggunaan *gadget* pada perkembangan psikologi anak sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini memanfaatkan metodologi kualitatif. Menurut Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), teknik kualitatif secara teori dapat memberikan banyak deskripsi mengenai kata-kata tertulis atau lisan dari para partisipan penelitian dan juga perilaku yang dapat diamati, sehingga data yang dihasilkan lebih bersifat deskriptif dan bukan berupa angka-angka (hlm. 3).

Peneliti adalah instrumen utama yang digunakan untuk menganalisis kondisi objek yang alamiah dengan menggunakan metodologi kualitatif. Memahami makna, keunikan, mengonstruksi fenomena, dan menghasilkan hipotesis merupakan hasil dari penelitian kualitatif, yang menggunakan triangulasi sebagai metode pengumpulan datanya (observasi, wawancara, dokumentasi) (Sugiyono, 2017: 9-10).

Purposive sampling, pendekatan pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu, digunakan oleh para peneliti untuk memilih partisipan penelitian untuk penelitian ini. Misalnya, konsep spesifik ini memudahkan peneliti menjelajahi produk atau situasi sosial tertentu yang diteliti karena orang tersebut yang dianggap paling tahu tentang apa yang diharapkan, atau mungkin dia sebagai penguasa. Sugiono (2014), hlm. 218

Untuk mengetahui dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan psikologis anak baik yang baik maupun yang buruk di MI Al-Maghfiroh Curahlele

Balung Jember, peneliti menggunakan metode kualitatif.

Analisis data kajian ini menganut model alir tiga langkah yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman. Reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan merupakan tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan yang membentuk prosedur analisis. Secara paralel, proses ini berlangsung sebelum, selama, dan sesudah pengumpulan data, yang berujung pada penciptaan pengetahuan menyeluruh yang dikenal sebagai “analisis.” (Burhan bungin (ED), 2007, 296-297)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebuah deskripsi umum perihal temuan dan hasil kajian tentang pengaruh penggunaan *gadget* pada perkembangan psikologi anak usia SD di Madrasah Ibtidaiyah al-Maghfiroh Curahlele balung jember diperoleh setelah memperhatikan dan mempelajari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi dan angket. Tujuan kajian ini guna mengetahui bagaimana penggunaan *gadget* berdampak pada pertumbuhan psikologi anak-anak yang belajar di SD. Peneliti beropini bahwasanya *gadget* akan mempengaruhi anak dengan cara yang baik atau buruk. Peneliti juga akan membahas perubahan psikologis yang dipengaruhi oleh *gadget*.

Setelah diadakan pengamatan terhadap siswa kelas 4,5, dan 6 di lingkungan Madrasah Ibtidaiyah al-Maghfiroh didapatkan hasil bahwa siswa mampu merespons dengan baik Ketika diajak berbicara, mau bergurau dengan teman, menyisihkan Sebagian uang saku untuk kegiatan amal, dan Sebagian besar dari mereka mematuhi peraturan sekolah seperti masuk sekolah tepat waktu, mengerjakan tugas, mengikuti kegiatan Shalat Dhuha dan Shalat Zuhur berjamaah. Namun ada Sebagian siswa yang bersifat acuh pada yang lain, Ketika ada kegiatan datangnya sering terlambat, ada juga yang lebih senang diam sendirian daripada bermain dengan teman yang lain.

Madrasah Ibtidaiyah al-Maghfiroh adalah sekolah/madrasah yang ada di bawah naungan pondok pesantren hingga Mayoritas siswanya menetap di pondok pesantren. Dari data yang didapat, siswa kelas 4, 5, dan 6 ada sekitar 30% siswa yang menetap di pondok pesantren sehingga 30% siswa tersebut tidak mengoperasikan *gadget* dalam sehari-harinya karena ada larangan dari pesantren, mereka baru bisa mengoperasikan *gadget* Ketika liburan pesantren di

rumah mereka masing-masing.

Menurut hasil survei yang diberikan kepada siswa kelas 4, 5, dan 6 yang tidak tinggal di Pesantren, 35% siswa menggunakan *gadget* berklasifikasi tinggi selama lebih dari dua jam per hari, 30% termasuk dalam kategori sedang dan menggunakan *gadget* tidak lebih dari satu jam atau 40-60 menit per hari, dan 35% sisanya termasuk dalam kategori penggunaan rendah, menggunakan *gadget* selama 5-30 menit per hari dan hampir tidak pernah menggunakan *gadget* tersebut di rumah atau hanya pada saat senggang. Dengan demikian, 13 anak yang menggunakan *gadget* selama lebih dari dua jam sehari ditemukan oleh para peneliti.

Anak-anak tersebut memanfaatkan *gadget* untuk bermain *game*, mengakses *YouTube*, Internet, dan berbicara dengan teman. Meskipun sebagian kecil dari murid-murid ini memanfaatkan *gadget* mereka untuk alasan pendidikan, mayoritas dari mereka memanfaatkannya guna bermain *game* dan melihat video *YouTube*. Anak-anak muda yang memanfaatkan teknologi untuk pendidikan juga menghabiskan lebih banyak waktu di *YouTube* dan bermain *game*.

Sebagian besar dari mereka memakai *gadget* milik orang tua mereka. Sebagian yang lain milik mereka sendiri. Siswa yang memakai milik orang tua mereka rata-rata mendapatkan izin dari orang tuanya, bahkan ada sebagian yang memang disuruh oleh orang tuanya dengan tujuan agar tidak mengganggu aktivitas orang tua mereka.

Menurut hasil wawancara dengan siswa, sebagian besar siswa menggunakan *gadget* mereka untuk bermain *game online* dan menonton video *YouTube*, meskipun terkadang mereka juga memanfaatkan internet untuk membantu belajar dan melakukan percakapan *WhatsApp*. Sementara beberapa anak dibatasi oleh orang tua mereka dalam menggunakan *gadget* mereka, yang lain dibiarkan menggunakan *gadget* mereka dalam waktu yang lama, yang menyebabkan mereka marah dan cemberut ketika *gadget* mereka diminta. Anak-anak khawatir karena mereka belum mampu mengatur emosi mereka. Di sisi lain, anak-anak dapat dengan mudah menyesuaikan diri dengan lingkungan yang tidak dikenalnya. Tanpa meminta imbalan, anak-anak dapat membantu orang lain yang sedang kesulitan. Menurut penjelasan mereka, mereka siap untuk menerima keyakinan orang lain dan merespons dengan sopan kepada orang yang lebih tua, meskipun mereka tidak pernah melakukan kontak langsung dengan orang yang berbeda

keyakinan. Namun, karena mereka sering diejek atau bahkan berkelahi, beberapa anak juga telah melanggar peraturan sekolah dan berbicara kasar kepada teman-teman mereka. (Kasiman, wawancara, Gresik, 13 Desember 2000)

Data yang dikumpulkan dari *interview* dengan orang tua anak menunjukkan bahwasanya anak-anak memanfaatkan perangkat guna bermain *game online*, menonton video di *YouTube*, kadang-kadang berinteraksi dengan teman melalui *WhatsApp*, dan terkadang membuka internet untuk belajar. Meskipun perangkat tersebut dimiliki oleh orang tua, kebanyakan orang tua mengemukakan bahwasanya anak-anak memakai perangkat tersebut atas izin mereka. Bahkan beberapa orang tua mengatakan bahwa mereka dengan sengaja menyuruh anak-anak mereka bermain *gadget* karena mereka tidak ingin mengganggu aktivitas orang tua. Ada juga orang tua yang berpendapat bahwa lebih baik bagi anak-anak mereka untuk bermain *gadget* di rumah daripada di luar karena mereka akan khawatir jika bermain di luar.

Menurut beberapa orang tua murid yang menjadi narasumber, ada beberapa kekurangan dari *gadget*, termasuk anak-anak menjadi malas melakukan aktivitas fisik, menjadi lebih mudah tersinggung, sering tidak mematuhi perintah, bahkan terkadang tidak mendengarkan ketika diajak bicara, meniru perilaku bermain *game*, berbicara sendiri dengan *gadget*, dan menyakiti mata anak jika mereka menggunakannya dalam waktu yang lama.

Menurut hasil wawancara dengan administrator dan guru, sekolah tidak pernah mengizinkan siswa membawa *gadget* ke kelas. Pada kenyataannya, sekolah melarang anak-anak untuk menggunakan atau membawa *gadget* ke kelas; jika mereka ketahuan melakukannya, perangkat tersebut akan disita dan hanya orang tua yang dapat mengambilnya. Para guru juga menyarankan untuk membatasi penggunaan gawai oleh anak-anak tidak lebih dari satu jam di rumah dan pada hari libur. Fasilitas belajar diizinkan sepanjang minggu, meskipun dukungan orang tua tetap diperlukan. Setiap kali ada pertemuan wali murid, orang tua juga sering diberitahu tentang hal ini. Anak-anak harus menggunakan aplikasi pendidikan, menurut para guru.

Sekolah tidak sepenuhnya melarang pemakaian *gadget* pada anak-anak karena terkadang guru-guru terutama wali kelas menyapa muridnya melalui *group WhatsApp*. Saat ada PR yang wajib diselesaikan di rumah biasanya guru juga

membagikan tugas tersebut melalui *group WhatsApp* dengan tujuan mengingatkan anak dan agar orang tua mereka tahu bahwa anaknya mempunyai tugas dari sekolah.

Perkembangan berarti kemajuan bertahap yang berlangsung dampak dari tahap penyempurnaan serta pengalaman. Maknanya, pertumbuhan tidak hanya sebatas bertambah berapa kilogram berat badan atau sekedar bertambahnya tinggi badan beberapa sentimeter, atau bahkan mengenai bertambahnya kemampuan seseorang. Akan tetapi perkembangan ialah sebuah tahapan integrasi yang terperinci dari beragam macam struktur dan fungsi.

Pada usia masuk SD, yaitu umur 6-7 tahun, anak-anak memasuki periode akhir masa kanak-kanak. Pada periode ini anak mengalami perubahan besar pada pola kehidupan mereka dari yang sebelumnya mengalami pra sekolah sampai akhirnya masuk sekolah kelas satu. Perkembangan anak pada masa ini sangat pesat, baik dari segi emosi, moral, dan dari segi psikologi. Oleh sebab itu anak harus mendapatkan perhatian penuh baik dari orang tua, guru, dan lingkungan sekitar.

Dari hasil penelitian baik dari hasil pengamatan, hasil penyebaran angket kepada siswa dan hasil *interview* kepada guru serta wali murid bahwasanya rata-rata anak memakai *gadget* guna bermain *game online*, melihat video di *YouTube*, dan guna berkomunikasi dengan teman melalui aplikasi *WhatsApp*. Sebagian kecil menggunakannya untuk kepentingan belajar.

Pada periode akhir masa kanak-kanak, permainan fisik lebih diperlukan karena pada saat bermain anak mengembangkan berbagai keterampilan sosial, dan hal tersebut tidak bisa didapat dengan hanya bermain *game online* atau hanya sebatas menonton video di aplikasi *YouTube* saja. Meskipun pada periode ini anak membutuhkan hiburan Ketika berada di rumah dan sedang tidak Bersama temannya.

Pada kenyataannya, Sebagian besar siswa di MI al-Mghfiroh menggunakan *gadget* dalam sehari lebih dari dua jam. Padahal badan Kesehatan dunia, WHO, membatasi penggunaan *gadget* untuk anak di atas 6 tahun maksimal dua jam dalam satu hari. Hal ini juga tak jauh beda dengan penelitian tentang *gadget* pada anak-anak yang dilaksanakan oleh Layyinatus Syifa, Eka Sari Setianingsih, Joko Sulianto di SD Muhammadiyah Semarang menunjukkan bahwasanya Mayoritas anak-anak memanfaatkan *gadget* guna bermain *game online* serta melihat video di *YouTube*. Sedikit di antara mereka yang menggunakannya untuk kepentingan

pembelajaran.

Meskipun Sebagian besar anak menunjukkan sifat-sifat yang wajar bagi anak seusia mereka, sebagaimana hasil observasi dan wawancara, ada juga Sebagian dari mereka yang menunjukkan gejala yang berbeda seperti lebih senang diam sendiri daripada bermain dengan teman-temannya. Dikatakan menunjukkan gejala berbeda karena mereka masuk pada masa akhir kanak-kanak. Pada tahap akhir usia anak sering juga dikenal “usia kelompok” karena pada saat itu anak-anak lebih senang berkelompok dalam melaksanakan aktivitasnya dan ada kemauan yang tinggi guna diterima sebagai anggota suatu kelompok. Mereka tak puas jika tidak Bersama teman-temannya, mereka tidak puas jika hanya sendirian di rumah ataupun hanya bermain dengan saudara-saudara kandungnya sendiri. Mereka lebih senang bermain dengan teman-temannya daripada bermain dengan saudara-saudaranya bahkan mereka merasa kesepian jika tidak Bersama teman-temannya.

Setelah diteliti ternyata anak-anak yang demikian adalah anak yang sehari-hari di rumahnya menggunakan *gadget* dalam durasi yang tinggi. Menurut penjelasan orang tua mereka lebih lama bermain *gadget* dibanding bermain dengan teman seusia. Sejak mengetahui *gadget*, anak kerap kali melawan perintah orang tua, kerap memperlihatkan ekspresi jengkel dengan alasan yang jelas. Oleh sebab itu dari hasil angket pada orang tua, mereka setuju jika penggunaan *gadget* dibatasi dalam sehari dan dalam waktu luang saja meskipun dari mereka ada yang memang secara sengaja menyuruh anaknya untuk bermain *gadget* agar tidak mengganggu aktivitas orang tua.

Ciri-ciri ini juga dapat dikenali saat kegiatan di sekolah, anak-anak yang memakai *gadget* berlebih dan tidak diberi Batasan waktu biasanya akan susah focus dan sering mengantuk di saat jam Pelajaran berlangsung dikarenakan jam tidur yang berkurang karena bermain *gadget*, dampak psikologi juga dapat terlihat contohnya anak-anak dengan pemakaian *gadget* berlebih emosinya tidak stabil cenderung pendiam dan lebih mudah marah. Pada periode akhir masa kanak-kanak, emosi anak cenderung lebih tinggi dari periode sebelum dan sesudahnya. Meningginya emosi anak diakibatkan beberapa factor diantaranya karena merasa capek diakrenakan terlalu lama bermain *gadget*, juga disebabkan merasa terganggu dengan lingkungan sekitar.

Kecenderungan emosi yang sering meninggi diakibatkan penggunaan *gadget* yang berlebihan akan berdampak fatal dikarenakan pada masa periode ini anak tertarik untuk masuk pada kelompok tertentu. Jika emosi anak cepat naik maka akan berakibat tidak diterima atau sulit diterima dalam kelompoknya karena anak-anak pada periode ini akan menerima teman yang sama untuk dijadikan anggota kelompoknya. Terjadinya pertengkaran di antara teman pada periode ini adalah hal yang sering terjadi karena pada periode ini anak cenderung untuk melanggar aturan, baik di sekolah atau di rumah. Hal ini dikarenakan proses kemandirian anak dan terkadang anak menganggap aturan-aturan tidak adil baginya.

Dampak negatif yang ditimbulkan *gadget* tidak hanya terjadi pada saat mereka masih usia sekolah dasar dasar saja namun juga akan berdampak pada periode perkembangan mereka selanjutnya. Karena lingkungan masih memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku, peristiwa perkembangan memiliki efek pada anak-anak saat mereka beranjak remaja dan dewasa. Sejumlah gagasan mendasar dalam psikologi berpusat pada pengalaman dan bagaimana hal itu memengaruhi kepribadian dan perilaku. Para ilmuwan perkembangan terus memperdebatkan sejumlah masalah, termasuk pentingnya elemen kematangan dan pengalaman dalam perkembangan anak. Pertumbuhan anak secara signifikan dipengaruhi oleh variabel usia dan pengalaman.

Selain berdampak negatif pada anak-anak, *gadget* bisa sangat bermanfaat jika anak bisa mengambil manfaat sebanyak-banyaknya dalam kemajuan teknologi. Selain untuk kepentingan belajar, anak bisa berkomunikasi dengan teman, melalui aplikasi *WhatsApp* misalnya. Anak bisa menonton video-video yang mengandung edukasi di *YouTube*. Hal itu tentunya harus dengan pengawasan orang tua karena guru di sekolah hanya bisa mengarahkan pada waktu yang dibatasi dan sisanya ialah harus dalam pengawasan orang tua.

SIMPULAN

Berlandaskan pembahasan bisa dibuat simpulan bahwasanya mayoritas siswa di MI al-Maghfiroh memanfaatkan *gadget* guna bermain *game* dan menonton video di *YouTube*. Terdapat Sebagian kecil dari mereka yang menggunakannya untuk keperluan belajar. Sedangkan durasi penggunaannya banyak yang kategori penggunaan lama, yaitu lebih dari dua jam dalam sehari.

Penggunaan *gadget* berdampak pada psikologi anak peserta didik di MI al-Maghfiroh, baik berdampak baik atau berdampak buruk. Dampak buruk bagi mereka adalah

perubahan perilaku seperti emosi yang mudah naik, lebih senang berdiam diri dari pada bermain dengan teman-teman sebayanya, gangguan fokus dalam belajar dikarenakan istirahat yang kurang disebabkan penggunaan *gadget* yang terlalu lama. Sedangkan dampak baiknya adalah mereka bisa berkomunikasi dengan teman melalui chat dan membantu mereka belajar dengan memanfaatkan aplikasi-aplikasi Pendidikan dan menonton video- video aplikasi.

SARAN

Merujuk temuan kajian ditemukan bahwasanya pemakaian *gadget* bisa berdampak pada kemajuan psikologi anak usia SD. Meskipun ada pengaruh baik akan tetapi lebih banyak pengaruh buruknya. Oleh sebab itu pemakaian *gadget* pada anak-anak haru di bawah pemantauan orang dewasa, baik orang tua atau guru. Semua pihak harus turut berpartisipasi dalam mengawasinya jangan hanya dicukupkan pada pihak sekolah saja. Pihak sekolah, seperti guru misalnya, meskipun membutuhkan penggunaan *gadget* pada anak semisal untuk membagi tugas di rumah, namun penggunaannya harus seminim mungkin untuk menghindari anak kecanduan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu. (2003). *Psikologi Umum*. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya.
- Apriliana, Sindi. (2022). *Persepsi Mahasiswa Pgmi Uin Raden Intan Lampung Tahun Angkatan 2019 2021 Terhadap Pembelajaran Jarak Jauh Dalam Masa Pandemi Covid-19*. Skripsi. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
- Arikunto, Suharsimi. (2002). *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta).
- Bungin, Burhan (ED). (2007). *metodologi penelitian kualitatif* (Jakarta : PT. Raja grafindo).
- Fathoni, A.R. (2017). *Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini*. <http://www.artikelcakep.top/2017/10/pengaruhgadget-terhadap-perkembangananak-artikelcakep.html>.
- Hurlock, Elizabeth B. (2016). *Psikologi Perkembangan (Suatu pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan)* (5th ed). Jakarta: Erlangga.
- Junierissa, Marpaung. (2018). *Pengaruh Penggunaan Gadget dalam Kehidupan*. Jurnal Kopasta 5 (2). Tersedia

<https://www.journal.unrika.ac.id/index.php/kopastajournal/article/view/1521/1107>.

Mendikbud, SE15 Thn 2020 Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19

Puji, Asmaul Chusna. (2017). *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan* Vol. 17, No. 2, Hal. 315-330. Tersedia Pada: <http://ejournal.iain-tulungagung.ac.id/index.php/dinamika/article/viewFile/842/586>.

Setyawan: (2015), KPAI.go

Sugiono. (2014). *Metode penelitian kualitatif kuantitatif dan R&D* (Bandung : alfabeta cv). Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian kualitatif* (3th ed.). Bandung: Alfabeta.

Syarifah, Ainun. Khasanah, Siti Uswatun. (2021). *Persepsi Mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris UIN sunan Ampel Surabaya Terhadap Pembelajaran Daring Via Zoom Pada Masa Pandemi Covid-19*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, Vol. 2 No 1.

Syifa, Layyinatus. (2019). *Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar*. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* Volume 3. 4. Tahun 2019.

Warisyah, Yusmi. (2015). *Pentingnya "Pendampingan Dialogis" Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini*. Makalah disajikan dalam Prosiding Seminar Nasional Pendidikan di FKIP Universitas Muhammadiyah Ponorogo, 7 November 2015 (<http://semnas.fkip.umpo.ac.id/wp-content/uploads/2015/12/014-Yusmi-W.pdf>), (online)