



BEGINNER

Journal of Teaching and Education Management

Journal Website: <https://beginner.my.id/>

ISSN: 2987-596X (Online)

DOI: <https://doi.org/10.61166/bgn.v3i1.13>

Vol. 3 No. 1 (2025)

pp. 13-28

Research Article

Analisis Kebijakan Sekolah Mengenai Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Sekolah Dasar

Desi Rahmawati¹, Muhammad Al Mighwar²

1. UIN Sunan Gunung Djati Bandung, Indonesia; desir9929@gmail.com
2. UIN Sunan Gunung Djati Bandung, Indonesia; malmighwar@gmail.com



Copyright © 2025 by Authors, Published by BEGINNER: Journal of Teaching and Education Management. This is an open access article under the CC BY License <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Received : February 13, 2025
Accepted : April 15, 2025

Revised : March 17, 2025
Available online : May 26, 2025

How to Cite: Desi Rahmawati, & Muhammad Al Mighwar. (2025). School Policy Analysis on the Impact of Gadget Use on Primary School Children. *Beginner: Journal of Teaching and Education Management*, 3(1), 13–28. <https://doi.org/10.61166/bgn.v3i1.13>

School Policy Analysis on the Impact of Gadget Use on Primary School Children

Abstract. The purpose of this study was to describe the results of an analysis of school policies regarding the impact of using gadgets on elementary school children. The media used is descriptive qualitative method, which is data collection in accordance with library research. The results of this study are that the impact of using gadgets on elementary school children is quite significant, the use of gadgets that are too long and without parental supervision has an impact on dependence and influences the development of behavior and social interaction, children tend to be difficult to get along with, easily angry and immersed in the world that they create with their gadgets. Therefore the importance of school policies regarding the use of gadgets in elementary schools regarding the prohibition of bringing and using gadgets at school. And to overcome the demands of the times

regarding technology, online learning, and so that children are not clueless, schools have made a strategy by providing multimedia and wifi rooms for students to use and find learning information with guidance from the teacher during study hours. In addition, the school also regularly schedules teacher and student meetings as a means of education and evaluation of how students are at school so that they can minimize the impact of using gadgets and educational goals can be achieved.

Keyword: Impacts, Policies, Education, Gadgets

Abstrak. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan hasil dari analisis kebijakan sekolah mengenai dampak penggunaan gadget pada anak sekolah dasar. Media yang digunakan yakni menggunakan metode kualitatif deskriptif merupakan pengumpulan data sesuai dengan library research. Hasil dari penelitian ini adalah bahwasanya dampak dari penggunaan gadget terhadap anak sekolah dasar cukup signifikan, penggunaan gadget yang terlalu lama dan tanpa pengawasan orang tua memberikan dampak ketergantungan dan berpengaruh terhadap perkembangan perilaku dan interaksi sosialnya, anak cenderung sulit bergaul, mudah marah dan tenggelam dalam dunia yang mereka ciptakan dengan gadget nya. Maka dari itu pentingnya peranan orang tua dan kebijakan sekolah mengenai penggunaan gadget di sekolah dasar tentang larangan membawa dan menggunakan gadget di sekolah. Dan untuk mengatasi tuntutan zaman mengenai teknologi, pembelajaran online, dan agar anak tidak gaptek (gagap teknologi), sekolah membuat strategi dengan menyediakan fasilitas ruangan multimedia dan wifi untuk dapat dimanfaatkan siswa belajar dan mencari informasi pembelajaran dengan bimbingan dari guru di saat jam belajar berlangsung. Selain itu sekolah juga menjadwalkan rutin mengenai pertemuan guru dan murid sebagai sarana edukasi dan evaluasi mengenai bagaimana siswa di sekolah sehingga dapat meminimalisir dampak penggunaan gadget dan tujuan pendidikan dapat tercapai.

Kata kunci: Dampak, Kebijakan, Pendidikan, Gadget

PENDAHULUAN

Di zaman sekarang perkembangan teknologi merupakan istilah yang tidak asing lagi terdengar di kalangan masyarakat seluruh dunia. Saat ini perkembangan teknologi dapat dibilang cukup pesat dan hal tersebut tentunya sangat memudahkan aktivitas manusia. Begitupun di Indonesia, teknologi sudah banyak digunakan di dalam bidang-bidang kehidupan seperti sosial, politik, ekonomi, dan juga pendidikan. Saat ini teknologi menjadi salah satu kebutuhan primer dan tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan masyarakat. Dengan adanya teknologi merupakan sebuah tatanan perubahan siklus kehidupan yang tradisional menjadi modern sehingga hal tersebut secara tidak sadar menjadi sebuah tuntutan globalisasi kepada manusia terhadap perubahan kehidupannya agar lebih baik.

Begitu pula, gadget merupakan teknologi yang saat ini banyak digunakan. Gadget dianggap sebagai alat komunikasi modern dengan fungsi mempermudah komunikasi, dan mendapatkan informasi secara singkat. Gadget sendiri memiliki fungsi yang cukup praktis, spesifik dan tidak mempersulit penggunaannya. Akibat semakin berkembangnya teknologi serta semakin banyak pula jenis gadget,

penggunaan gadget tidak dapat dipisahkan dengan masyarakat, tidak jarang masyarakat menganggap gadget sangat penting dan tidak ada hari tanpa memainkan gadget. Pengoprasian Gadget biasanya melekat dengan penggunaan internet (interconnection net-working) yang berarti jaringan yang terhubung secara luas. Di Indonesia penggunaan internet berdasarkan pernyataan Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia (APJII) tercatat kurang lebih 77 persen penduduk Indonesia telah menggunakan internet. Hal tersebut berdampak kepada pengguna internet yang semakin meningkat, dan semakin meningkat pesat pascapandemi Covid-19. Selain penggunaan internet yang dapat diakses dengan mudah, juga didorong oleh biaya yang cukup murah, maka tidak heran jumlah pengguna gadget semakin banyak. Jika di tinjau berdasarkan klasifikasi usia, rata-rata jumlah pengguna gadget dan media sosial terdapat pada kisaran usia 25-34 tahun. Akan tetapi dengan adanya pandemic covid-19 yang ternyata memiliki dampak cukup spesifik terhadap menurunnya batas usia pengguna gadget dan media sosial di Indonesia yakni turun hingga usia 6 tahun. Saat akses sosial masyarakat menjadi terbatas dengan pandemic covid-19, tentunya dunia pendidikan pun terkena dampak dari hal tersebut, yaitu tidak diperbolehkannya pelaksanaan sekolah secara tatap muka. Makadari itu pemerintah mengatasi hal tersebut dengan diadakannya sekolah daring baik itu untuk jenjang Perguruan Tinggi, SMA, SMP, bahkan pada pendidikan SD, dan dari pemecahan masalah tersebut ternyata menimbulkan dampak negative yang cukup serius pasca pandemic, anak-anak usia sekolah yang awalnya menggunakan gadget hanya untuk kepentingan sekolah daring menjadi kecanduan gadget dikarenakan didalamnya terdapat fitur-fitur lain, seperti youtube, tiktok, game, dan lainnya yang dapat menyebabkan kelalaian, dampak sosial, dan rasa tanggung jawab anak terhadap kebutuhan sekolah. Selain itu kurangnya pengawasan orang tua juga salah satu penyebab anak menjadi kecanduan gadget.

Meskipun gadget termasuk teknologi yang paling laku dan diminati oleh guru dan murid, karena dianggap fleksibel, simple, beragam, dan gampang dalam penggunaannya. Tetapi di lain pihak pemakaian gadget di sekolah masih memiliki pro dan kontra, dimana tidak semua pendidik ataupun siswa memiliki gadget dan akses jaringan, serta rata-rata sekolah di Indonesia terlebih dalam pendidikan sekolah dasar memiliki kebijakan tentang larangan membawa dan menggunakan gadget di sekolah.

Tidak bisa dipungkiri bahwa mayoritas sekolah saat ini menggunakan system pembelajaran berbasis ITC (Information and Communication Teknologi), yaitu teknologi system informasi yang memiliki peran penting dalam sector riil, termasuk dalam perkembangan pendidikan, gadget dapat digunakan sebagai penunjang pembelajaran, atau sebagai pengganti media pembelajaran. Mengutip dari Hamalik dalam bukunya Azhar Arsyad dengan judul media pembelajaran menerangkan bahwa penggunaan sarana belajar dalam proses belajar dapat memperluas minat serta meningkatkan keinginan siswa dalam belajar serta dapat

membangkitkan motivasi belajar sehingga feedback nya dapat memberikan pengaruh psikologis kepada siswa. Tetapi tentunya kebijakan sekolah menjadi penentu yang paling utama dalam hal ini, apakah sekolah memberikan akses kepada siswa untuk membawa gadget atau apakah hanya pendidik saja yang dibolehkan membawa gadget guna menunjang kegiatan belajar yang efektif. Hal tersebut dilakukan karena kekhawatiran yang masih tinggi terhadap dampak penggunaan gadget masih banyak sekolah yang tidak membolehkan siswa nya untuk membawa gadget ataupun hal lain yang dapat berpengaruh pada proses belajar.¹

Penggunaan gadget memiliki dampak negatif dan dampak positif nya. Tetapi sejauh ini lebih banyak dampak negatif dari penggunaan gadget tersebut terutama bagi kalangan pelajar, terkhusus bagi anak SD yang masih dalam tahap tumbuh kembang baik dalam segi fisik, kreatifitas, psikologis, dan komunikasi. Pada anak usia sekolah dasar merupakan fase emas dalam perkembangan dan pertumbuhannya, karena pada masa ini anak memiliki daya serap otak yang kuat dan seluruh potensi siswa dapat berkembang secara cepat sehingga anak usia sekolah dasar cukup rentan terkena pengaruh dan dampak dari gadget tersebut, terkhusus akan berdampak pada perkembangan sosialnya. Kementerian pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) memberikan larangan keras kepada siswa SD yang membawa serta menggunakan gadget di sekolah. Hal tersebut ditujukan agar anak dapat lebih memanfaatkan dunia dan waktunya saat itu untuk mengembangkan aspek kognitif, sosio-emosional, kreatifitasnya secara dibanding asyik bermain gadget.

Pelanggaran penggunaan gadget tentunya tidak hanya diatur oleh permendikbud saja, tetapi di setiap sekolah juga mempunyai kebijakan-kebijakan mengenai pelarangan penggunaan gadget yang didasarkan pada pengaruh dan dampak negatif dari penggunaan gadget tersebut, terutama pada pendidikan sekolah dasar. Pengaruh negative dari penggunaan gadget ini dirasa cukup signifikan pada anak, normal nya anak-anak tumbuh tanpa pengaruh negative dari gadget memiliki karakter yang ceria, senang bermain, dapat bergaul dengan teman sebaya nya dan memiliki keadaan sosio-emosional yang baik. Sedangkan anak yang terkena dampak dan pengaruh negative dari kecanduan gadget memiliki karakter yang kurang baik dan keadaan sosio-emosional yang rendah. Sehingga dapat disimpulkan penggunaan gadget di sekolah dasar cukup banyak memberikan dampak negative dari pada dampak positif nya. Dan untuk mengatasi hal tersebut maka dibutuhkanlah aturan yang jelas dari pihak sekolah mengenai larangan penggunaan gadget pada siswa sekolah dasar.

Berdasarkan penuturan dari beberapa guru Sekolah Dasar negeri, sekolah selalu memiliki kebijakan mengenai larangan bagi siswa untuk membawa alat elektronik seperti HP, psp ke lingkungan sekolah, karena di khawatirkan dapat

¹ Kurniawan et al., "Kebijakan Sekolah Dalam Penggunaan Gadget Di Sekolah Dasar."

mengganggu kegiatan ajar mengajar, karena rata-rata ketika anak sudah bermain dengan Handphone mereka sudah berada pada dunia yang mereka ciptakan sendiri dengan handphone mereka, dan hal tersebut menjadi hal yang negative karena dapat membuat focus utama anak menjadi ke handphone, misalnya Ketika pembelajaran berlangsung anak tidak akan focus kepada guru tetapi kepada handphone yang ada di dalam tas, dan ingin segera memainkannya. Selain itu, bahkan ketika jam istirahat pun mereka hanya focus kepada handphone nya bukan bermain dengan teman-temannya sehingga proses interaksi sosial anak tidak tercapai. Tetapi ternyata saat ini masih ada beberapa anak yang masih membawa handphone ke sekolah.

Karena itu sesuai dengan pemaparan-pemaparan diatas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana kebijakan yang dibuat oleh sekolah mengenai larangan penggunaan gadget di sekolah dasar dan bagaimana implementasinya. Lalu bagaimana ketika kebijakan tersebut dilanggar oleh siswa serta tindakan apa yang akan di lakukan oleh sekolah untuk mengatasi hal itu.

METODE

Metode penelitian yang dipakai yakni pendekatan kualitatif deskriptif, yakni Teknik pengumpulan data yang berdasarkan pada *library research*, serta analisis data yang dipakai adalah *content analysis*. Juga penambahan dari internet.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gadget dan peranan teknologi dalam pembelajaran

Gadget merupakan sarana yang dapat dipakai untuk alat komunikasi modern yang dapat meringankan berbagai kegiatan komunikasi. Sistem komunikasi saat ini semakin berkembang maju, salahsatu nya gadget. Gadget disebut sebagai sebuah benda elektronik dan sebuah teknologi dengan ukuran kecil yang memiliki fungsi dan kegunaan-kegunaan khusus, tetapi saat ini disesuaikan sebagai suatu inovasi baru. Gadget memiliki desain yang cukup spesifik dengan kegunaan yang dapat dibilang melebihi teknologi-teknologi normal di masa-masa penciptaanya. Inovasi-inovasi gadget semakin hari semakin maju pesat sehingga dengan hal tersebut membuat jenis-jenis gadget semakin banyak, seperti handphone, komputer, laptop, dan notebook. Menurut Novitasari dalam melakukan sebuah interaksi sosial ataupun komunikasi antar manusia bukanlah hal yang sulit, cukup dengan mengandalkan media gadget saja manusia dengan mudah melalukan interaksi dengan manusia lainnya.

A gadget is a small technology (in the form of a device or application) that has certain functions, but is often perceived as new. Gadgets were considered more

unusual or cleverly designed than other technologies at the time of their invention. Gadgets are somethimes also referred to as gizmos²

Gadget merupakan bentuk nyata dari perkembangan teknologi di zaman sekarang ini, dan dalam penggunaannya dapat berpengaruh terhadap perilaku dan pola pikir manusia.³ Dengan adanya penciptaan gadget ini adalah untuk memberikan kemudahan manusia dalam memanfaatkan media serta teknologi sesuai tujuan dan fungsinya, tetapi untuk anak sekolah dasar tentu saja diperlukan pengawasan yang extra dari orang tua

Teknologi merupakan suatu proses, mesin, alat, gagasan atau kegiatan apapun yang diciptakan oleh guna mempermudah segala jenis kegiatan manusia. Teknologi dalam dunia pendidikan memiliki arti yang cukup luas, hal itu disebabkan karena teknologi dalam dunia pendidikan adalah perpaduan daripada unsur-unsur manusia, ide, mesin, prosedur dan pengelolaannya⁴. Keberadaan teknologi dianggap sebagai suatu upaya dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi belajar. Teknologi diciptakan dan dikembangkan dari suatu pemecahan permasalahan dan karena itu teknologi selalu berhubungan dengan masalah. Begitu juga dalam dunia pendidikan, konflik dalam dunia pendidikan yakni meliputi pemerataan pendidikan, peningkatan mutu/kualitas, relevansi serta efisiensi dalam pendidikan, dan masalah kualitas ini termasuk dalam hal yang kompleks dan masih dialami oleh pendidikan baik itu pendidikan jenjang SD sampai perguruan tinggi, dan tentu saja hal tersebut dapat dipecahkan oleh pendekatan teknologi pendidikan.⁵

Pemanfaatan dan pengembangan teknologi dalam pendidikan terdapat tiga prinsip di dalamnya, yaitu: (1) pendekatan sistem, (2) berorientasi pada siswa (3) pemanfaatan sumber belajar. Prinsip pendekatan sistem berarti penyelenggaraan dan pembelajaran dalam pendidikan haruslah di desain dan di rancang dengan prosedur-prosedur yang sistematis, seperti : mengidentifikasi masalah, menganalisis keadaan dan tujuan, bagaimana pengelolaan pembelajaran, penerapan metode dan evaluasi pembelajaran.⁶ Prinsip berorientasi pada siswa ialah dalam pembelajaran guru seharusnya memfokuskan perhatiannya hanya kepada murid dengan memperhatikan aspek-aspek seperti; karakteristik perilaku siswa, potensi, minat dan bakat yang siswa miliki. Sehingga dengan memperhatikan hal tersebut guru akan mendapatkan kemudahan dalam memberikan pembelajaran yang sesuai dengan keadaan siswa nya. Lalu prinsip yang ketiga yaitu prinsip pemanfaatan sumber belajar, yakni merupakan suatu usaha guru dalam meningkatkan aspek keterampilan serta pengetahuan yang terdapat dalam diri peserta didik melalui

² Dasar et al., "PEDAGOGIK Vol. VI, No. 1, Februari 2018."

³ Pebriana, "Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini."

⁴ Riyana and Pd, "Peranan Teknologi Dalam Pembelajaran."

⁵ Riyana and Pd.

⁶ Riyana and Pd.

pemanfaatan sumber belajar yang ada. Selain itu teknologi dapat menjadidi aspek penting dalam membantu kegiatan belajar siswa. Keberhasilan dalam suatu pembelajaran adalah tentang bagaimana siswa dapat belajar, mengidentifikasi, dan mengembangkan dengan media sumber belajar.

Teknologi Informasi dan Komunikasi khusus dalam pembelajaran memiliki fungsi sebagai berikut :

1. Teknologi menjadi alat bantu untuk siswa dalam hal pembelajaran,
2. Teknologi sebagai sumber ilmu pengetahuan.
3. Teknologi sebagai alat dan bahan dalam mengidentifikasi sebuah kompetensi.

Untuk jenjang SD teknologi dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran dengan cara berkreasi, dan berinovasi. contohnya ketika dalam pembelajaran agar murid tidak merasa bosan, guru menuangkan materi dalam powerpoint dengan penambahan animasi di dalam powerpoint tersebut.

ANAK SEKOLAH DASAR

Menurut Undang-undang No.20 Tahun 2003 halaman 6 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 butir 14 Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan untuk anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan.⁷

Anak SD merupakan fase dimana anak berada pada usia 5-11 tahun. Pada kisaran usia itu adalah masa yang cukup penting bagi tumbuh kembang anak, karena saat itu anak mengalami berbagai perubahan signifikan baik terhadap perubahan mental, fisik dan pemikiran. Anak sekolah dasar merupakan individu dalam menjalani suatu proses perkembangan yang cukup pesat dan mendasar untuk kehidupannya.⁸ Anak yang sedang dalam usia pra sekolah atau SD biasanya sedang berada pada periode yang cukup sensitif, mereka dapat dengan gampang menerima rangsangan dari lingkungannya. Hainstok dalam sujono menyatakan anak-anak di masa ini mulai cukup peka dalam menerima berbagai rangsangan dari upaya pendidikan baik dari lingkungan secara sengaja maupun tidak sengaja.⁹ Pada masa ini juga terjadinya proses kematangan fungsi-fungsi psikis dan fisik kemudian anak siap menerima respon dan pengongkretisasi tahapan dari perkembangan-perkembangan pada perilakunya.

⁷ Habe and Ahiruddin, "Sistem Pendidikan Nasional."

⁸ Silalahi, "PROSIDING PENDIDIKAN DASAR URL: <https://Journal.Mahesacenter.Org/Index.Php/Ppd/Index> Gadget Dan Anak Sekolah Dasar."

⁹ Pebriana, "Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini."

Menurut piaget, anak mempunyai empat fase perkembangan kognitif, yakni tahap sensorik-motorik (0-2 tahun), tahap pra operasional konkrit (2-7 tahun), tahap operasional konkrit (7-11 tahun), dan tahap operasional format (11 tahun ke atas). Siswa SD merupakan individu dengan karakteristik yang memiliki tingkat perkembangan yang relatif cepat dalam menerima dan merespon hal-hal dari aspek-aspek pendukung perkembangan anak. Richard D. Kellough mengemukakan bahwa karakteristik dari anak SD adalah sebagai berikut : (a). Egosentis(egosentik), anak dalam usia ini cenderung memandang segala sesuatu berdasarkan perfektif serta kepentingannya sendiri (b) memiliki rasa penasaran dan ingin tahu cukup tinggi. anak menduga bahwa dalam dunia ini penuh dengan hal menarik dan asyik, hal tersebut membuat anak memiliki persepsi bahwa segala hal yang dijumpainya adalah istimewa, (c) merupakan makhluk sosial, anak biasanya menjalin hubungan interaksi sosial di lingkungan sekolah dan lingkungan pribadi nya, melalui hal tersebut anak akan menciptakan kepuasannya melalui self reward nya, (d) *the unique person*, atau memiliki karakter yang unik karena pada dasarnya setiap anak memiliki karakter yang berbeda-beda baik itu dari bakat, minat, ataupun latar belakang kehidupan yang berbeda antar teman-teman nya. (e) Anak memiliki fantasi yang cukup tinggi, atau bisa dibilang kaya akan fantasi, mereka merupakan pribadi yang gemar akan hal-hal bersifat imajinasi sehingga masuk kepada kenyataannya mereka sangat kaya akan fantasi. Biasa nya anak selalu membicarakan hal-hal tersebut dengan gaya dan bahasa yang dilebih-lebihkan dari keadaan semestinya atau pun bertanya mengenai hal hal yang fiksi, seperti "apakah putri duyung itu ada?". Hal tersebut di sebabkan oleh imajinasi anak yang berkembang melebihi apa yang di jumpainya. (f) anak memiliki daya konsentrasi yang singkat dan pendek. Berg menyatakan 10 menit adalah waktu yang normal yang dapat digunakan anak berusia 5 tahun untuk dapat memperhatikan secara nyaman. Memiliki daya perhatian yang pendek membuat anak merasa sangat susah buat diam dan memperhatikan sesuatu dalam jangka waktu yang lama, kecuali ketika mereka dihadapkan pada hal-hal yang menyenangkan, (g) memiliki masa belajar yang dianggap paling potensial, pada masa ini anak memiliki masa yang paling penting dalam tumbuh kembangnya atau biasa disebut sebagai masa golden age. Pada masa ini bisa dibilang seluruh kemampuan dan potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh kembang secara, karena hal tersebut, pada masa ini anak sangat membutuhkan stimulasi serta rangsangan dari lingkungannya.¹⁰

Bredenkamp, S. & Cople, C mengemukakan ada beberapa prinsip-prinsip perkembangan anak, ialah :

1. Keterkaitan aspek perkembangan fisik, kognitif, dan emosional yang sangat erat.

¹⁰ Media et al., "Ahmad Husen, 2014 PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYIMAK ANAK USIA DINI Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.Upi.Edu | Perpustakaan.Upi.Edu."

2. Perkembangan dapat terjadi dalam satu deretan.
3. Keberlangsungan tumbuh kembang anak cukup bervariasi dengan rentang bidang perkembangan dari masing-masing fungsi.
4. Anak mempunyai pengaruh kumulatif yang tertunda dari pengalaman pertama terhadap perkembangannya
5. Perkembangan yang berjalan ke arah yang kompleks, kelompok dan internalisasi meningkat.
6. Konteks sosial budaya menjadi pengaruh terhadap perkembangan belajar.
7. Anak merupakan pembelajar yang aktif
8. Perkembangan dan belajar adalah hasil interaksi kedewasaan biologis, lingkungan. Hal tersebut melingkupi lingkungan fisik ataupun lingkungan sosial anak.
9. Bermain adalah salah satu wahana terpenting terhadap perkembangan siswa, kognitif dan emosional anak. Juga merupakan bentuk refleksi perkembangan anak.
10. Kesempatan dalam mempraktekkan keterampilan-keterampilan yang diperoleh anak merupakan penentu percepatan perkembangan anak, begitu pula ketika anak mengalami rintangan di atas kemampuannya saat ini.
11. Anak memperlihatkan model-model baru guna belajar tentang hal-hal berbeda, begitu juga dalam menunjukkan apa yang telah mereka pelajari.
12. Anak berkembang serta belajar di kondisi komunitas yang *safety* serta menghargai, dapat memenuhi kebutuhan fisiknya serta aman secara psikologisnya.¹¹

INTERAKSI SOSIAL

Manusia adalah makhluk sosial yang selalu membutuhkan bantuan dari orang lain untuk menjalani kehidupannya. Menurut Wiyono Interaksi secara awam dapat diartikan sebagai sesuatu yang saling berafiliasi serta biasanya terjadi kepada dua orang atau lebih. Sedangkan sosial biasanya berhubungan dengan masyarakat. Karena sebab itu dapat diartikan bahwa interaksi sosial secara umum merupakan suatu hubungan komunikasi ataupun tindakan sosial baik antar individu atau kelompok.¹² Interaksi sosial juga adalah salah satu prinsip koherensi kurikulum belajar yang didalamnya mencakup kemampuan kerja sama yang dapat menanamkan nilai keharmonisan dalam komunikasi antar satu individu dengan lingkungannya.¹³

¹¹ Media et al.

¹² Pebriana, "Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini."

¹³ Pebriana.

Menurut Farida Mayar, perkembangan sosial adalah suatu capaian kematangan dalam suatu hubungan sosial. Hal tersebut dapat diartikan perkembangan sosial merupakan proses pembelajaran anak terhadap penyesuaian diri terhadap norma, tradisi dan moral. Menyatakan dalam suatu integritas yang didalamnya terdapat proses kerjasama dan komunikasi. Uni Latifa mengemukakan bahwa karakteristik terhadap perkembangan anak itu tidak sama, tergantung dari factor yang mendukung atau mempengaruhi terhadap perkembangan anak.¹⁴

Lingkungan keluarga merupakan factor yang paing pertama yang dapat mempengaruhi terhadap perkembangan tingkah laku anak karena orang tua, dan keluarganya merupakan individu-individu pertama kali yang ditemui anak sehingga hal-hal atau kebiasaan yang ada di dalam keluarga akan secara tidak sadar turun kepada anak baik itu kebiasaan baik atau pun kebiasaan buruk. Karena hal tersebut anak merupakan individu yang cepat dalam menangkap dan menyaring sesuatu sehingga penerapan hal-hal yang baik dalam keluarga sangatlah diperlukan, lalu factor lain adalah factor lingkungan masyarakat dan sekolahnya. Dari factor keluarga tadi juga menjadi penentu perkembangan dan perilaku anak terhadap sosial nya, bimbingan orang tua sangatlah penting dan berpengaruh kepada perilaku anak terhadap lingkungan sekolah dan masyarakatnya. Melalui factor kehidupan masyarakat dan sosial dapat mendorong dan juga menjadikan contoh yang akan ditiru oleh anak mengenai bagaimana harusnyamereka hidup sebagai makhluk sosial dan tentunya hal tersebut juga harus mematuhi norma-norma sosial yang telah ditetapkan dalam kehidupannya.

Perilaku sosial pada anak biasanya diawali dengan adanya ketertarikan atau minat anak terhadap kegiatan teman-temannya dan hal tersebut meningkatkan ambisi dalam dirinya agar dapat diterima dan diakui dalam sebuah kelompok. Anak menjadi memiliki rasa tidak puas hanya dengan bermain sendiri atau bermain dengan saudaranya, sehingga mereka mencari suasana dan relasi baru melalui lingkungan sekolah, dan ketika sudah menemukan lingkungan sekolah atau teman-temannya anak cenderung akan merasa kesepian ketika tidak berada di lingkungan yang sama dengan teman-temannya.¹⁵

Interaksi sosial dapat terbagi menjadi tiga jenis, yaitu :

1. Interaksi sosial antar individu, yakni interaksi yang dibangun antar individu lainnya dan dapat terjalin proses interaksi. Misalnya anak yang mengobrol dengan temanya ketika waktu istirahat sekolah.

2. Interaksi individu dengan kelompok, di dalam interaksi ini biasanya terjadi di dalam situasi yang memang sudah direncanakan, seperti ketika seorang guru yang memberikan pelajaran kepada anak muridnya. Atau diskusi kelompok

¹⁴ Ariston and Frahasini, "Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar."

¹⁵ Dasar et al., "PEDAGOGIK Vol. VI, No. 1, Februari 2018."

3. Interaksi kelompok dengan kelompok, adalah interaksi antar kelompok satu dengan kelompok lainnya, misalnya kelompok misalnya anak-anak dari kelompok mawar dengan anak dari kelompok-anak melati saling bekerja sama untuk membuat karya seni.¹⁶

Proses interaksi sosial anak dapat terbentuk melalui hal-hal kecil yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari nya, seperti saat pergi sekolah membiasakan untuk bersalaman kepada orang tua ataupun orang-orang yang ada di rumahnya, begitupun di sekolah, anak membiasakan diri untuk memberikan salam kepada guru-guru nya, selain itu juga pergaulan teman sebaya nya merupakan hal penentu terhadap tingkah laku anak, dari hal tersebut diperlukanlah peran orang tua, dan guru dalam menentukan lingkungan terbaik, teman bermain yang baik kepada anak.

HUBUNGAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN INTERAKSI SOSIAL ANAK SD

Berdasarkan hasil dari beberapa penelitian membuktikan bahwa penggunaan HP yang diberikan oleh orang tua kepada anaknya merupakan murni dari anak yang menginginkannya. Dengan memberikan akses penggunaan gadget, para orang tua biasanya beranggapan untuk mengenalkan teknologi agar anak sejak kecil agar anak menjadi *up to date* terhadap perkembangan teknologi karena dengan teknologi anak bisa menjangkau dan memperluas pengetahuan dan jaringan pertemanan karena dengan penggunaan teknologi akan mempermudah untuk berinteraksi melalui social media.¹⁷ Rata-rata orang tua memberikan HP kepada anaknya adalah sebuah bentuk pengalihan agar anak-anak dapat bermain dengan gadget nya, sehingga para orang tua dapat melakukan pekerjaannya tanpa mendapatkan gangguan dari anak.

Novitasari menuturkan bahwa penggunaan gadget menurut anak SD dianggap lebih menyenangkan dibanding bermain dengan teman-temannya di lingkungan luar. Hal tersebut disebabkan karena fitur-fitur canggih yang terdapat di dalam gadget itu sendiri, salah satunya adalah dengan adanya berbagai macam aplikasi seperti youtube, social media, game online yang tentunya memiliki daya Tarik yang tinggi dan dapat menarik perhatian anak-anak daripada memilih permainan yang ada di lingkungannya. Selain itu, orang tua yang memudahkan akses kebebasan anak dengan membiarkan aktivitas anak dengan gadget tanpa disertai pantauan, dan hal tersebut justru malah membuat anak terlarut dalam dunia yang dia ciptakan dengan gadget nya tanpa memperdulikan sekitarnya. Sehingga tanpa sadar hal tersebut membuat anak menjadi ketergantungan terhadap gadget. ketergantungan itulah yang menjadi dampak yang negatif yang seharusnya

¹⁶ Al Ulil Amri, Bahtiar, and Pratiwi, "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Anak Sekolah Dasar Pada Situasi Pandemi Covid-19'."

¹⁷ Dasar et al., "PEDAGOGIK Vol. VI, No. 1, Februari 2018."

dihindari karena akan sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak. Prasetyo menyebutkan bahwa sarana bermain anak yang tadi nya adalah lingkungan tempat tinggal, atau lingkungan sekolah saat ini tergantikan dengan gadget yang mulai digunakan anak-anak menjadi sarana bermain.¹⁸

Gadget akan memberikan dampak yang negatif karena dapat memberikan efek samping yang cukup berat, seperti menurunnya daya konsentrasi dan menyebabkan ketergantungan pada anak, dan hal tersebut biasanya disebabkan oleh lama nya durasi yang di gunakan anak untuk memainkan gadget, dan hal tersebut dilakukan secara berulang-ulang tiap hari nya.¹⁹Selain itu, dampak yang lain adalah semakin banyaknya situs-situs yang terbuka sehingga menampilkan banyak hal yang tidak semestinya di akses dan di lihat oleh anak- anak. Saat ini sudah banyak terjadi kasus anak-anak yang sudah mulai kecanduan terhadap gadget sehingga membuat dirinya menjadi pribadi yang individualis dan tidak dapat bersosialisasi aktif dengan lingkungan di sekitarnya, dan ternyata hal tersebut cukup berdampak terhadap psikologis anak terutama terhadap krisis sosio-emosional, rasa percaya diri bahkan pada perkembangan fisik.²⁰berikut merupakan ciri-ciri dari anak SD yang memiliki gejala ketergantungan atau kecanduan terhadap gadget :

1. Menjadi pribadi yang individualis, anti sosial
2. Menjadi lebih sensitif, mudah tersinggung dan memiliki mood swing
3. Tidak memiliki keinginan untuk beraktifitas selain bermain gaget
4. Sering membantah
5. Egois, tidak bisa membedakan mana waktu bermain gadget dan bukan.
6. Pemarah
7. Sering berbohong

Berdasarkan ciri-ciri diatas, dapat disimpulkan bahwa pengaruh penggunaan gadget ternyata sangatlah berpengaruh terhadap perubahan tingkah laku anak. Selain itu usia anak SD merupakan usia produktif bagi anak untuk menjalin sosialisasi dengan lingkungannya menjadi tidak bisa termanfaatkan dengan baik karena pengaruh gadget tersebut dapat menghambat interaksi sosial anak di dalam kesehariannya baik itu dengan kedua orang tuanya, saudaranya, teman-temannya, atau dengan masyarakat. Karena hal itu penggunaan gadget terhadap anak sangatlah memerlukan pengawasan dan pengendalian orang tua. Peran orang tua dalam kedisiplinan sangatlah diperlukan agar anak jauh dari dampak negatif dari kecanduan gadget.

¹⁸ Dasar et al.

¹⁹ Silalahi, "PROSIDING PENDIDIKAN DASAR URL: <https://Journal.Mahesacenter.Org/Index.Php/Ppd/Index> Gadget Dan Anak Sekolah Dasar."

²⁰ Silalahi.

KEBIJAKAN SEKOLAH PADA PENGGUNAAN GADGET

Kebijakan sekolah merupakan penetapan aturan terhadap suatu kondisi yang diperoleh dari suatu hasil menurut berbagai pertimbangan. Begitu juga pada penetapan aturan tentang kebijakan sekolah terhadap penggunaan gadget bagi siswa sekolah dasar.²¹

Kebijakan sekolah mengenai aturan penggunaan gadget pada siswa tingkat SD sebenarnya sudah sangat jelas tidak diperbolehkan. Terlebih peraturan tersebut merujuk pada aturan yang telah ditetapkan pemerintah mengenai larangan siswa membawa gadget/HP ke sekolah, selain itu sekolah juga beranggapan bahwa penggunaan gadget lebih banyak menimbulkan dampak negative daripada dampak positifnya. Terutama siswa sekolah dasar merupakan individu yang masih dalam tahap perkembangan memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi sehingga terkadang mereka terlena terhadap hal-hal yang ada di dalam gadget dan membuat kecanduan, maka dari itu sekolah semestinya membuat peraturan tentang tidak diperbolehkannya siswa membawa gadget ke sekolah untuk di mainkan. Sekolah tidak memperbolehkan siswanya untuk membawa dan menggunakan gadget di sekolah karena di khawatirkan terjadinya penyalahgunaan dalam memakai gadget karena siswa sekolah dasar belum bisa memilah dan memilih mana yang memang di pergunakan untuk usia nya dan mana yang dipergunakan untuk orang dewasa. Tetapi untuk kepentingan jemput menjemput dan kepentingan lain sekolah menyediakan grup whatsapp khusus orang tua dan wali kelas, sehingga ketika ada hal yang mendesak atau memberi kabar mengenai jam pelajaran sekolah guru dapat menghubungi orang tua siswa langsung.²²

Meski sekolah telah menegaskan tentang larangan membawa gadget ke sekolah, tidak jarang ada siswa yang maksa membawa gadget ke sekolah. Untuk menerapkan disiplin mengenai kebijakan larangan membawa gadget, ketika ada anak yang maksa membawa gadget sekolah akan memberi sanksi yaitu gadget yang anak bawa akan disita untuk pengambilannya dilakukan oleh orang tua siswa langsung kepada guru. Hal tersebut dilakukan untuk mensosialisasikan mengenai kebijakan pelarangan membawa gadget kepada orang tua siswa langsung.

Meski saat ini mulai berlakunya pembelajaran berbasis teknologi, dan ada saja orang tua siswa yang bersikekeuh bahwa pemberian gadget kepada anak itu merupakan pilihan paling benar karena mengikuti perkembangan zaman dan tuntutan dalam dunia pendidikan, maka kebijakan sekolah selayaknya selalu memberikan edukasi dan menciptakan pertemuan penekanan wajib antara orang tua dan guru sebagai upaya mengevaluasi hasil belajar dan perilaku peserta didik di sekolah. Tetapi sebelum itu, baik guru ataupun orang tua perlu dipertegas mengenai pemahaman serta penguasaannya terhadap penggunaan teknologi gadget,

²¹ Aswar et al., "Analisis Arah Kebijakan Sekolah Terhadap Penggunaan Gawai Android Dalam Aktivitas Belajar Peserta Didik Di Masa Pandemi Covid-19."

²² Kurniawan et al., "Kebijakan Sekolah Dalam Penggunaan Gadget Di Sekolah Dasar."

sehingga dapat terlihat jelas bahwa mereka tidak gaptek terhadap teknologi dan mengetahui hak-hak serta kewajiban mereka yang sebenarnya, bahwa pendidikan anak juga bukan hanya tanggung jawab guru di sekolah melainkan orang tua juga. Hal tersebut di tekankan agar mereka dapat memahami aspek-aspek apa saja yang perlu diketahui dan di perlu dilakukan terhadap pengawasan terhadap penggunaan gadget bagi anak-anak.²³

Lalu untuk mengatasi tuntutan perkembangan zaman mengenai pembelajaran berbasis teknologi, maka sekolah juga seharusnya menyediakan dan memfasilitasi peserta didik berupa kuota belajar untuk belajar from home, dan juga menyediakan ruang multimedia dengan disediakan wifi yang dapat dimanfaatkan siswa untuk belajar dan mencari informasi pembelajaran dengan bimbingan dari guru di saat jam belajar berlangsung. Hal tersebut dilakukan dengan tujuan agar anak tidak membuat alasan membawa gadget ke sekolah dan agar anak tidak ketinggalan teknologi atau gaptek (gagap teknologi).

Dalam membuat suatu rumusan kebijakan di sekolah, tentunya kiprah kepala sekolah merupakan yang paling utama, karena seorang kepala sekolah, seorang pemimpin haruslah berkarakter. Raihani menyatakan ada tiga karakteristik yang harus dimiliki oleh kepala sekolah, : (1) bagaimana kepala sekolah membuat visi misi, memberi arahan, dan membuat strategi, (2) bagaimana kepala sekolah bisa menjaga korelasi yang harmonis dengan masyarakat atau orang-orang yang berada di dalam maupun luar sekolah, (3) bagaimana sekolah menjaga dinamika kultur dan struktur organisasi agar tetap baik.

KESIMPULAN

Gadget merupakan sarana yang dapat dipakai untuk alat komunikasi modern yang dapat mempermudah dalam berkomunikasi. Penggunaan gadget saat ini bukan hanya digunakan oleh orang dewasa, melainkan anak-anak juga turut menggunakan gadget. Ditambah pendidikan zaman sekarang mulai berbasis teknologi baik itu untuk jenjang perguruan tinggi, SMA, SMP, bahkan SD, sehingga hal tersebut mendorong siswa menggunakan gadget untuk mengakses pembelajaran. Tetapi ternyata dari pembelajaran berbasis teknologi ini memberikan dampak yang positif dan dampak yang negatif, tetapi ternyata hal tersebut memberikan dampak negatif yang cukup tinggi. Anak dalam rentang usia 5-12 tahun merupakan masa emas dimana mereka memiliki banyak rasa ingin tahu yang tinggi dan memiliki kemampuan otak yang masih kuat dalam menyerap apa yang dia lihat, ataupun dia dengar. Rasa penasaran anak terhadap gadget bisa dibilang cukup tinggi karena didalam gadget anak-anak bisa menemukan hal-hal yang asing bagi mereka dan juga menjadikannya sebagai sarana baru dalam bermain. Rata-rata

²³ Aswar et al., "Analisis Arah Kebijakan Sekolah Terhadap Penggunaan Gawai Android Dalam Aktivitas Belajar Peserta Didik Di Masa Pandemi Covid-19."

anak usia sekolah dasar menggunakan gadget adalah untuk bermain games online, bermain sosial media dan menonton youtube, sekaligus kurangnya pengawasan orang tua terhadap penggunaan gadget pada anak menyebabkan anak menjadi terlena dengan hal-hal yang ada di dalam gadget dan hal itu membuat ketergantungan. Karena dampak-dampak negative yang disebabkan oleh gadget membuat tujuan pendidikan berbasis teknologi dirasa kurang maksimal.

Maka dari itu sekolah memiliki peran penting dalam menegakan kebijakan untuk mengatasi dampak negatif tersebut. Meninjau dari larangan penggunaan gadget menurut permendikbud menjadi dasar yang digunakan sekolah dalam membuat keputusan mengenai larangan gadget di sekolah. Untuk mengikuti dan menyesuaikan perkembangan zaman sekolah memberikan strategi dengan menyediakannya fasilitas berupa ruangan multimedia dan wifi untuk menunjang kegiatan pembelajaran sehingga anak didik tidak ketinggalan atau gaptek. Selain itu untuk keperluan situasional seperti jadwal antar jemput siswa, guru menyediakan grup whatsapp khusus guru kelas dan orang tua siswa agar lebih mudah dalam mengkomunikasikan hal apapun, dan juga sekolah menyediakan pertemuan rutin yang wajib dihadiri oleh guru dan orang tua siswa untuk memberikan edukasi dan juga evaluasi mengenai perkembangan anak di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariston, Yummi, and Frahasini Frahasini. "Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar." *Journal of Educational Review and Research* 1, no. 2 (2018): 86. <https://doi.org/10.26737/jerr.v1i2.1675>.
- Aswar, Aswar, Sulfian Syarif, Sulkipli Sulkipli, and Muhammad Amirullah. "Analisis Arah Kebijakan Sekolah Terhadap Penggunaan Gawai Android Dalam Aktivitas Belajar Peserta Didik Di Masa Pandemi Covid-19." *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran* 7, no. 1 (2021): 247. <https://doi.org/10.33394/jk.v7i1.3323>.
- Dasar, Siswa Sekolah, S D N Ciharuman, Kab Bandung, Jawa Barat, S D N Barosmandiri, Kota Cimahi, and Jawa Barat. "PEDAGOGIK Vol. VI, No. 1, Februari 2018." *Pedagogik* 1, no. 1 (2018): 9–20.
- Habe, Hazairin, and Ahiruddin Ahiruddin. "Sistem Pendidikan Nasional." *Ekombis Sains: Jurnal Ekonomi, Keuangan Dan Bisnis* 2, no. 1 (2017): 39–45. <https://doi.org/10.24967/ekombis.v2i1.48>.
- Kurniawan, Agung Rimba, Faizal Chan, M Sargandi, Stevie Yolanda, Resty Karomah, Wuri Setianingtyas, and Sintia Irani. "Kebijakan Sekolah Dalam Penggunaan Gadget Di Sekolah Dasar." *Jurnal Tunas Pendidikan* 2, no. 1 (2019): 72–81. <https://doi.org/10.52060/pgsd.v2i1.195>.
- Media, Penggunaan, Audio Visual, Untuk Meningkatkan, Kemampuan Menyimak, and Anak Usia. "Ahmad Husen, 2014 PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL

UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYIMAK ANAK USIA DINI
Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.Upi.Edu | Perpustakaan.Upi.Edu”
1, no. 1 (2014): 1–6.

Pebriana, Putri Hana. “Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini.” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2017): 1. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>.

Riyana, Cepi, and M Pd. “Peranan Teknologi Dalam Pembelajaran,” no. March (2008). <http://www.cepiriyana.blogspot.com><http://www.projectcepi.blogspot.com>.

Silalahi, Saudur Yusmi. “PROSIDING PENDIDIKAN DASAR URL: <https://Journal.Mahesacenter.Org/Index.Php/Ppd/Index> Gadget Dan Anak Sekolah Dasar.” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar* 1, no. 1 (2022): 335–46. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.219>.

Ulil Amri, Muhammad Iqbal Al, Reza Syehma Bahtiar, and Desi Eka Pratiwi. “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Anak Sekolah Dasar Pada Situasi Pandemi Covid-19’.” *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar* 2, no. 02 (2020): 14. <https://doi.org/10.30742/tpd.v2i2.933>.