



Dampak Negatif Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas V SD NEGERI 07 Mudiak Lawe Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan

Vickenza Firnanda¹, Esa Yulimarta², Yulia Rahmi Fitri³

^{1,2}*Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Widyaswara Indonesia, Indonesia*

¹kenziex112233@gmail.com, ²esayulimarta21@gmail.com, ³yuliafitri26@guru.smk.belajar.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh maraknya penggunaan *gadget* di kalangan siswa sekolah dasar yang menimbulkan masalah perilaku sosial. Solusi yang ditawarkan adalah pengawasan orang tua dan pembinaan penggunaan *gadget* oleh pihak sekolah agar penggunaannya lebih bijak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perubahan perilaku sosial siswa terhadap penggunaan *gadget* berlebihan dan faktor-faktor yang menyebabkan siswa mengalami ketergantungan terhadap *gadget*. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap kepala sekolah, guru, orang tua siswa, dan siswa kelas V. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan *gadget* berlebihan menimbulkan dampak negatif pada perilaku sosial siswa, seperti menurunnya motivasi belajar, kedisiplinan, dan kemampuan berinteraksi. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa kerja sama antara orang tua dan sekolah sangat penting agar siswa dapat menggunakan *gadget* secara proporsional tanpa mengganggu perkembangan sosial dan akademiknya.

Kata Kunci: *Gadget*, Perilaku Sosial, Siswa Sekolah Dasar, Dampak Negatif.

Abstract

This research is motivated by the widespread use of gadgets among elementary school students, which has led to various social behavior problems. The proposed solution is parental supervision and guidance from the school to encourage more responsible gadget use. The purpose of this study is to analyze changes in students' social behavior resulting from excessive gadget use and to identify the factors that contribute to students' gadget addiction. This study employs a qualitative research design with a descriptive approach. Data were collected through observation, interviews, and documentation involving the school principal, teachers, parents, and fifth-grade students. The findings indicate that excessive gadget use has negative impacts on students' social behavior, such as decreased learning motivation, discipline, and social interaction skills. Based on the results, it can be concluded that collaboration between parents and schools is essential to ensure that students use gadgets proportionally, without disrupting their social and academic development.

Keywords: *Gadget, Social Behavior, Elementary School Students, Negative Impact.*

PENDAHULUAN

Perkembangan digital di era saat ini sangat berkembang pesat diantaranya penggunaan *gadget* di kalangan masyarakat maupun di kalangan siswa sekolah dasar telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Penggunaan seperti *smartphone*, tablet, dan laptop semakin mudah diakses oleh siswa, baik di rumah maupun di lingkungan masyarakat. Kemajuan teknologi ini membawa berbagai manfaat, seperti mempermudah akses informasi, komunikasi, dan lain sebagainya. Namun, di sisi lain, penggunaan *gadget* yang berlebihan juga dapat menimbulkan dampak negatif, terutama terhadap perilaku sosial siswa. Interaksi langsung dengan teman sebaya berkurang, kebiasaan bermain di luar semakin jarang, dan ketergantungan terhadap teknologi semakin meningkat. Oleh karena itu, penting untuk memahami bagaimana penggunaan *gadget* mempengaruhi perilaku sosial siswa, terutama pada usia Sekolah Dasar yang merupakan tahap perkembangan karakter dan keterampilan sosial mereka.

Pengertian *gadget* menurut Adam, dkk (2022: 36) mengemukakan bahwa *gadget* adalah suatu benda atau barang yang diciptakan khusus di era yang serba maju ini dengan tujuan untuk membantu segala sesuatu menjadi mudah dan praktis dibandingkan teknologi-teknologi sebelumnya. Beberapa contoh dari *gadget* yaitu laptop, *smartphone*, ataupun tablet yang merupakan alat-alat teknologi yang berisi aneka aplikasi dan informasi mengenai semua hal yang ada di dunia ini. Keberadaan *gadget* yang merupakan salah satu wujud kemajuan dalam bidang teknologi baru membuat seseorang yang mampu mengaplikasikannya merasa selangkah lebih maju dari kondisi sebelumnya. Karena bagaimanapun juga, keberadaannya mempermudah kehidupan dan memiliki pengaruh yang luar biasa bagi kehidupan. Semenjak adanya *gadget*, komunikasi menjadi lebih mudah.

Marpaung (2018: 58) dampak negatif *gadget* diantaranya yaitu dapat menyebabkan penggunaannya lebih bersikap individualisme, bisa dikatakan manusia individualis karena menyebabkan lupa untuk berkomunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan sekitar.

Sardiman, (2007) dikutip dalam Hasbi, dkk (2021: 40) berpendapat perilaku sosial yakni suatu perilaku atau tindakan seseorang (siswa) dalam berinteraksi di lingkungan, mulai dari perilaku yang paling nampak, dari yang dirasakan sampai yang tidak dirasakan baik positif maupun negatif.

Siswa yang terbiasa menggunakan *gadget* dalam waktu lama di rumah cenderung mengalami pribadi yang tertutup. Mereka mungkin kurang terampil dalam berkomunikasi, lebih memilih menyendiri, atau kurang peka terhadap ekspresi dan perasaan orang lain. Kebiasaan bermain *gadget* dapat membuat mereka kurang sabar dalam menghadapi situasi sosial yang membutuhkan kerja sama dan kompromi. Akibatnya, interaksi sosial di sekolah bisa menjadi kurang dinamis, dan siswa yang bergantung pada *gadget* mungkin merasa canggung atau tidak nyaman dalam membangun hubungan pertemanan secara langsung.

Di sekolah, meskipun siswa tidak diperbolehkan membawa *gadget*, pengaruhnya tetap terlihat dalam cara mereka berperilaku. Beberapa siswa menunjukkan ketertarikan pada konten yang mereka akses melalui *gadget*, seperti video, permainan, atau media sosial. Penggunaan *gadget* yang berlebihan, terutama di luar jam sekolah, dapat memengaruhi kondisi siswa saat berada di kelas. Di kelas, beberapa siswa cenderung menjadi kurang fokus, pasif, dan menunjukkan minat yang rendah terhadap kegiatan pembelajaran. Meskipun mereka tetap bersosialisasi, topik yang dibicarakan lebih banyak berpusat pada apa yang mereka lihat di *gadget*, bukan tentang kegiatan sekolah, pelajaran, atau aktivitas sosial lainnya. Ini menunjukkan bahwa kebiasaan bermain *gadget* di rumah sering kali mengganggu pola tidur dan konsentrasi belajar mereka di sekolah. Hal ini menunjukkan bahwa dampak *gadget* tidak hanya dirasakan saat penggunaannya, tetapi juga membawa pengaruh dalam berbagai aspek kehidupan siswa, termasuk di lingkungan sekolah.

Berdasarkan hasil observasi pada hari Senin 13 Januari dan hari Jumat 15 Agustus 2025, peneliti melakukan observasi pada guru kelas V di sekolah SD Negeri 07 Mudiak Lawe menemukan bahwa anak-anak sekarang cenderung mengalami penurunan dalam sikap empati dan kebersamaan, yang tampak dari minimnya interaksi langsung dan keengganan untuk berpartisipasi dalam kegiatan bersama. Hal ini diduga berkaitan dengan tingginya ketergantungan terhadap penggunaan *gadget*, yang membuat siswa lebih fokus pada dunia digital daripada lingkungan sosial di sekitarnya.

METODE

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Menurut Sugiyono (2018: 9) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alami, di mana peneliti berperan sebagai

instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan observasi, wawancara, dan dokumentasi), analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian lebih menekankan pada generalisasi.

Fiantika, dkk (2022: 88) menyatakan penelitian deskriptif adalah jenis penelitian yang mendeskripsikan atau menggambarkan suatu masalah. Penelitian deskriptif bertujuan untuk mendeskripsikan suatu polusi, situasi atau fenomena secara akurat dan sistematis.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif karena pada penelitian ini perlu mendeskripsikan atau memaparkan serta menggali informasi dari dampak negatif penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial siswa kelas V SD Negeri 07 Mudiak Lawe Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 07 Mudiak Lawe, yang berlokasi di Kecamatan Sungai Pagu, Kabupaten Solok Selatan. Pemilihan sekolah ini sebagai lokasi penelitian karena fenomena yang terjadi di dalamnya sangat relevan dengan topik yang peneliti teliti. Beberapa siswa cenderung menjadi kurang fokus, pasif, dan menunjukkan minat yang rendah terhadap kegiatan pembelajaran. Meskipun mereka tetap bersosialisasi, topik yang dibicarakan lebih banyak berpusat pada apa yang mereka lihat di *gadget*. Kondisi ini menarik untuk diteliti, terutama karena pihak sekolah telah menerapkan kebijakan pelarangan membawa *gadget* ke sekolah. Lingkungan sekolah yang kondusif dan keterbukaan pihak sekolah dalam mendukung penelitian ini menjadi alasan tambahan pemilihan lokasi penelitian.

Pada bulan April hingga bulan Juni 2025. Selama periode tersebut, peneliti melakukan kegiatan observasi, wawancara, serta pengumpulan data melalui dokumentasi guna memperoleh data yang akurat dan relevan dengan fokus penelitian.

C. Instrumen Penelitian

Menurut Amrullah, Fridiyanto & Muhamad, (2022: 139) mengemukakan bahwa instrumen penelitian kualitatif adalah peneliti itu sendiri. Adapun instrumen yang digunakan peneliti dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Lembar observasi.
2. Lembar wawancara.
3. Lembar dokumentasi.

Dalam penelitian ini, peneliti sendiri berperan sebagai instrumen utama dalam proses pengumpulan data yang berkaitan dengan pengaruh negatif penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial siswa kelas V di SD Negeri 07 Mudiak Lawe Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, serta dokumentasi terkait penggunaan *gadget* di kalangan siswa Sekolah Dasar.

D. Sumber Data

Menurut Pakpahan, dkk. (2021: 66-68) sumber data penelitian terbagi menjadi dua, yaitu data primer dan data sekunder

1. Data Primer

Data primer yaitu data yang diperoleh seseorang penelitian langsung dari sumbernya tanpa perantara pihak lain (langsung dari objeknya), lalu dikumpulkan dan diolah sendiri atau seseorang suatu organisasi. Sumber data primer atau informan dalam penelitian ini yaitu informasi yang didapat melalui observasi dan wawancara kepala sekolah, guru, orang tua siswa dan siswa kelas V SD Negeri 07 Mudiak Lawe. Informan dalam penelitian ini dipilih karena mengetahui dan mengalami langsung permasalahan yang diteliti. Guru dan Kepala Sekolah memahami kondisi siswa di sekolah, orang tua mengetahui kebiasaan siswa di rumah, sedangkan siswa kelas V dipilih karena mengalami langsung dampak penggunaan *gadget*.

Wawancara dilaksanakan ketika siswa masih duduk di kelas V, sehingga informasi yang diperoleh benar-benar menggambarkan kondisi mereka saat itu. Sementara itu, observasi dilakukan setelah siswa naik ke kelas VI, dengan tujuan memperkuat data dan melihat kesinambungan siswa setelah mengalami kenaikan kelas. Meskipun observasi dilakukan di kelas VI, fokus penelitian tetap diarahkan pada pengalaman siswa ketika mereka berada di kelas V. Peneliti juga mewawancarai guru kelas IV sebagai data pendukung untuk memperkuat data.

2. Data Sekunder

Data sekunder yaitu data yang diperoleh seseorang penelitian secara tidak langsung dari sumbernya (objek penelitian), tetapi melalui sumber lain. Dalam penelitian ini yang menjadi data sekunder yaitu buku, jurnal, dan dokumen yang berkaitan dengan topik penelitian mengenai dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial siswa.

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data dilakukan dengan metode kualitatif menggunakan pendekatan deskriptif. Teknik ini bertujuan untuk memperoleh data yang mendalam mengenai dampak negatif penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial siswa kelas V di SD Negeri 07 Mudiak Lawe. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Punch, (2014) dalam Pakpahan (2021: 83) berpendapat bahwa observasi adalah salah satu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan sengaja, terstruktur, dan terfokus. Teknik ini melibatkan pengamatan serta pendengaran terhadap interaksi atau fenomena yang terjadi secara sistematis. Dalam penelitian ini penulis menggunakan observasi non partisipan.

2. Wawancara

Menurut Sugiyono (2018: 114) wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat mengkonstruksikan makna dalam suatu topik penelitian tertentu. Dalam penelitian ini penulis menggunakan wawancara semi terstruktur dengan cara meminta pendapat, mendengar, mencatat, dan menyimpulkan apa yang di sampaikan oleh informan.

3. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2018: 124) menjelaskan dokumentasi adalah catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, catatan, gambar, dan lain sebagainya. Pada penelitian yang dilakukan oleh penulis menggunakan dokumentasi berupa foto yang langsung di ambil dari objek penelitian di SD Negeri 07 Mudiak Lawe. Fungsi dokumentasi sebagai bukti bahwa data yang dikumpulkan oleh penulis benar-benar valid.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kualitatif model Miles dan Huberman. Miles dan Huberman (1984) dalam Sugiyono, (2018: 337) mengemukakan bahwa metode atau teknik pengolahan data kualitatif dapat dilakukan melalui tiga tahap, yakni *data reduction*, *data display*, dan *verification*.

a *Data Reduction* (Reduksi Data)

Data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya tentu cukup banyak dan dalam bentuk yang tidak tetap seperti data kuantitatif. Oleh karena itu dapat dilakukan reduksi data yang berarti merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya serta membuang yang tidak diperlukan.

b *Data Display* (Penyajian Data)

Penyajian data adalah suatu cara untuk mengorganisasi dan mengatur informasi dalam bentuk yang memungkinkan penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Dalam praktiknya, penyajian data dapat dilakukan melalui narasi deskriptif, tabel, grafik, matriks, peta konsep, atau bentuk visual lainnya.

c *Verification* (Menarik Kesimpulan)

Kesimpulan awal yang dikemukakan sifatnya masih sementara, dan akan berubah bila ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.

G. Teknik Keabsahan Data

Menurut pendapat Martens, (2010) dalam Hasan, dkk (2022: 198) keabsahan data adalah data yang sesuai antara hasil temuan pada objek penelitian dan laporan penelitian. Jika data yang dilaporkan peneliti tidak sama dengan data yang diperoleh dari objek yang diteliti, maka data tersebut dianggap tidak valid.

Lukman Waris (2022) dalam Fiantika, dkk (2022: 176-185) berpendapat uji kredibilitas adalah untuk mengetahui tingkat kepercayaan data yang dihasilkan dari suatu penelitian, apakah data tersebut dapat dipercaya atau tidak. Uji kredibilitas dilakukan dengan cara memperpanjang

pengamatan, ketekunan penelitian, triangulasi, analisis kasus negatif, diskusi teman sejawat, dan *membercheck*.

Pada penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti menggunakan uji kredibilitas yaitu triangulasi. Hasan, dkk (2022: 165) menjelaskan triangulasi diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada. Bila peneliti melakukan pengumpulan data dengan triangulasi, maka sebenarnya peneliti mengumpulkan data yang sekaligus menguji kredibilitas data, yaitu mengecek kredibilitas data dengan berbagai teknik pengumpulan data dan berbagai sumber data.

Menurut Sugiyono, (2018: 191) menyatakan bahwa triangulasi terbagi menjadi 3 macam, yaitu triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu.

1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber.

2. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik bertujuan untuk menguji kredibilitas informasi dengan cara mengecek informasi kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda.

3. Triangulasi Waktu

Waktu juga mempengaruhi kredibilitas data. Pengujian kredibilitas data dapat dilakukan dengan cara melakukan pengecekan dengan wawancara, observasi atau teknik lain dalam waktu atau situasi yang berbeda. Bila hasil uji menghasilkan data yang berbeda, maka dilakukan secara berulang-ulang sehingga sampai ditemukan kepastian datanya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk memperoleh gambaran dan mengungkap mengenai dampak negatif penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial siswa kelas V SD Negeri 07 Mudiak Lawe Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan, untuk memperoleh gambaran yang mendalam dan utuh mengenai fenomena yang terjadi.

Adapun jumlah informan terdiri dari 11 orang dengan rincian 2 guru kelas, 1 kepala sekolah, 5 siswa dan 3 orang tua siswa. Informan yang berhasil diwawancarai dengan nama inisial NU (Kepala Sekolah), inisial MS (Guru Kelas V), inisial HR (Guru Kelas VI), inisial AT, FH, NV, FN, dan DT, (siswa kelas V), inisial EM, EP dan RJ (orang tua siswa).

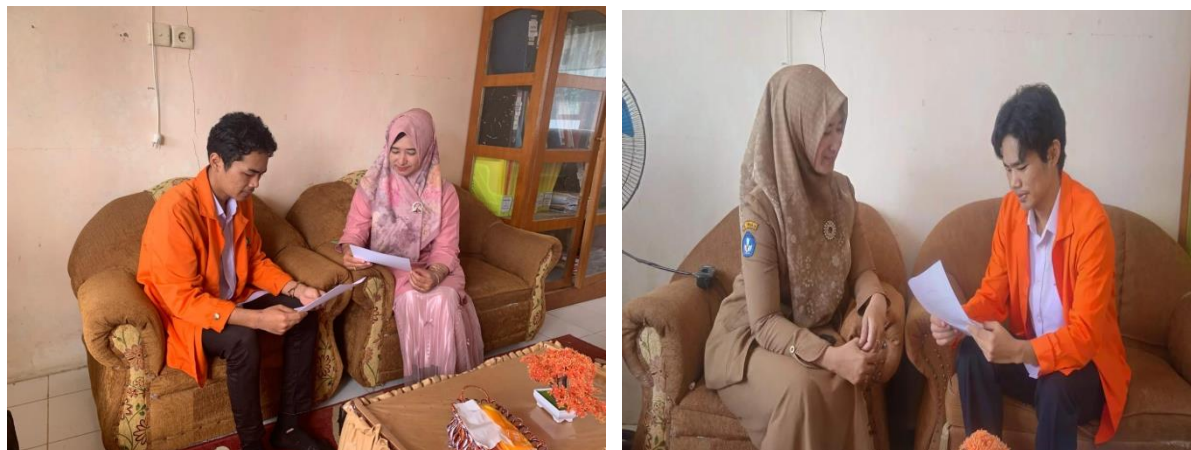
Berdasarkan tanya jawab terhadap guru wali kelas V, informan menyampaikan bahwa siswa kelas V SD Negeri 07 Mudiak Lawe terdiri dari 10 orang siswa, diantaranya 8 siswa laki-laki dan 2 siswa perempuan. Dari 2 siswa perempuan tersebut, 1 orang merupakan siswa reguler (normal) dan 1 lagi merupakan Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) yang memiliki keterbatasan secara fisik. Siswa ABK ini mengalami gangguan pada fungsi gerak tubuhnya sehingga untuk berdiri dan berpindah tempat pun harus dibantu oleh orang lain. Kondisi ini membuatnya sulit untuk terlibat dalam aktivitas bermain bersama teman-temannya secara bebas.

Sementara itu, 8 siswa laki-laki dalam kelas ini diketahui memiliki *gadget* pribadi dan menunjukkan tanda-tanda kecanduan terhadap penggunaannya. Mereka terbiasa menggunakan *gadget* di rumah dalam waktu yang cukup lama setiap harinya, baik untuk bermain *game*, menonton video di *YouTube*, maupun membuka media sosial. Kebiasaan ini tampak berpengaruh terhadap pola interaksi mereka, terutama dalam hal cara mereka merespons situasi sosial di lingkungan sekolah. (Data dari orang tua, guru dan laporan dari siswa itu sendiri).



Gambar 1
Tanya Jawab dengan Guru kelas V dan Observasi di Kelas VI

Wawancara dilakukan dengan guru kelas V SD Negeri 07 Mudiak Lawe sebagai informan yang memiliki pengalaman langsung dalam menghadapi siswa sehari-hari. Guru ini telah mengajar di sekolah tersebut selama lebih dari 8 tahun dan memahami karakter serta perubahan perilaku siswa dari waktu ke waktu.



Gambar 2
Wawancara dengan Guru Kelas V

Dalam upaya untuk memperoleh informasi yang mendalam mengenai pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial siswa di lingkungan sekolah, peneliti melakukan wawancara dengan Kepala Sekolah SD Negeri 07 Mudiak Lawe. Wawancara ini dilaksanakan secara langsung dan berlangsung dalam suasana yang terbuka dan komunikatif.



Gambar 3
Wawancara dengan Kepala Sekolah

Wawancara juga dilakukan dengan guru kelas VI (HR) sebagai informan pendukung. Tujuan wawancara ini adalah untuk mengetahui apakah dampak penggunaan *gadget* masih terlihat ketika siswa sudah naik kelas, sehingga dapat memperkuat temuan utama penelitian. Guru kelas VI memberikan jawaban berdasarkan pengamatan sehari-hari terhadap siswa.



Gambar 4
Wawancara dengan Guru Kelas VI

Wawancara dilakukan dengan EM, EP dan RJ orang tua dari siswa kelas V SD Negeri 07 Mudiak Lawe. Wawancara ini bertujuan untuk memahami perspektif keluarga terkait penggunaan *gadget* dan dampaknya terhadap perilaku sosial siswa.



Gambar 5
Wawancara dengan Orang Tua

Wawancara dilakukan dengan lima orang siswa kelas V SD Negeri 07 Mudiak Lawe untuk memahami perspektif langsung mereka terkait penggunaan *gadget* dan dampaknya terhadap perilaku sosial.



Gambar 12
Wawancara dengan Siswa Kelas V

1. Perubahan perilaku sosial siswa yang paling dominan akibat penggunaan *gadget* berlebihan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, ditemukan bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan berdampak secara langsung terhadap perilaku siswa di kelas. Guru mengamati bahwa siswa menjadi kurang fokus, sering melamun, lambat menyelesaikan tugas, bahkan menjawab soal

dengan menyebut karakter *game*. Percakapan mereka juga lebih banyak membahas *game* dan *TikTok* dibanding pelajaran. Kepala sekolah menambahkan bahwa siswa kini lebih suka menyendiri dan menggunakan bahasa tidak sesuai usia akibat pengaruh konten digital. Penggunaan *gadget* juga menyebabkan siswa mengantuk, lupa mengerjakan PR, dan bahkan bermain saat mengaji. Semangat belajar pun menurun, karena minat mereka lebih besar pada *gadget* daripada pelajaran, meskipun guru telah berusaha memotivasi melalui berbagai pendekatan.

Menurut Wiseman (2024: 2-3) menjelaskan penggunaan *gadget* pada generasi sekarang memiliki dampak yang signifikan, baik positif maupun negatif. Di satu sisi, *gadget* memberikan manfaat dalam pendidikan, hiburan, dan interaksi sosial. Namun, di sisi lain, penggunaannya yang berlebihan dapat menyebabkan berbagai masalah. Salah satu dampak utama adalah perubahan dalam cara anak-anak berinteraksi dan berkomunikasi, di mana mereka lebih banyak menghabiskan waktu di depan layar dibandingkan dengan berinteraksi langsung, yang dapat menghambat perkembangan keterampilan sosial, empati, dan komunikasi interpersonal. Selain itu, penggunaan *gadget* yang berlebihan juga berdampak pada kesehatan fisik, seperti kurangnya aktivitas fisik yang dapat menyebabkan obesitas dan masalah postur tubuh. Dari segi mental dan emosional, anak-anak yang terlalu sering terpapar media sosial dan konten yang tidak sesuai usia berisiko mengalami stres, kecemasan, serta masalah kesehatan mental lainnya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan memberikan dampak negatif secara langsung terhadap perilaku sosial dan akademik siswa. Siswa cenderung kehilangan fokus, lebih sering melamun, dan mengalami penurunan motivasi belajar. Interaksi sosial mereka pun terganggu, di mana komunikasi lebih banyak terjadi seputar konten digital seperti *game* dan *TikTok*, bukan pada kegiatan pembelajaran. Kebiasaan ini juga membentuk perilaku menyendiri dan penggunaan bahasa yang tidak sesuai usia. Temuan ini sejalan dengan pendapat Wiseman (2024), yang menyatakan bahwa dominasi *gadget* dalam kehidupan siswa menyebabkan hambatan dalam perkembangan keterampilan sosial, empati, dan komunikasi, serta meningkatkan risiko gangguan emosional dan penurunan kesehatan mental. Oleh karena itu, penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol terbukti berpengaruh besar terhadap perubahan perilaku sosial siswa.

2. Faktor yang menyebabkan siswa mengalami ketergantungan terhadap *gadget*.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, di ketahui bahwa faktor penyebab siswa mengalami ketergantungan terhadap *gadget* disebabkan oleh durasi penggunaan yang berlebihan dan lemahnya pengawasan orang tua. Meski orang tua mengaku membatasi waktu bermain, kenyataan di sekolah menunjukkan sebaliknya, seperti siswa yang bermain hingga larut malam dan mengalami penurunan fokus belajar.

Menurut Afrahima & Mislan (2025: 53) siswa hampir sepanjang waktu luang dihabiskan untuk menonton video *TikTok*. Siswa bahkan seringkali membawa *gadget* nya ke kamar tidur dan menggunakannya hingga larut malam. Akibatnya, Siswa seringkali malas mengerjakan tugas sekolah, konsentrasinya juga terganggu, sehingga ia sulit untuk fokus saat belajar.

Selain itu, menurut Simamora (2016) dalam Iswanti, Sri & umi (2020: 817) menjelaskan bahwa penyebab lemahnya perilaku sosial juga disebabkan karena *gadget*. Ketergantungan disebabkan terhadap lamanya durasi *gadget* dalam penggunaan *gadget* bisa membuat anak berkembang kearah pribadi yang antisosial dampak yang ditimbulkan sebenarnya dapat membuat anak lebih bersikap individualis karena lama kelamaan menyebabkan lupa berkomunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa faktor utama yang menyebabkan ketergantungan siswa terhadap *gadget* adalah durasi penggunaan yang berlebihan dan lemahnya pengawasan orang tua. Kondisi ini membuat siswa kehilangan fokus belajar dan cenderung menunjukkan perilaku individualis. Hal ini sejalan dengan pendapat Simamora dan Afrahima & Mislan yang menyatakan bahwa penggunaan *gadget* dalam waktu lama hingga larut malam dapat menyebabkan anak menjadi antisosial dan mengabaikan interaksi sosial di lingkungan sekitar.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, terdapat beberapa kesamaan dan perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian terdahulu. Secara umum, penelitian ini memiliki persamaan dalam hal pendekatan dan fokus kajian. Baik penelitian ini maupun penelitian terdahulu seperti yang dilakukan oleh Rini et al. (2021), Saniyyah et al. (2022), dan Yoland (2023), sama-sama menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dan menyoroti dampak negatif penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial siswa sekolah dasar. Dalam ketiga penelitian tersebut ditemukan bahwa penggunaan *gadget* secara berlebihan dapat menurunkan minat belajar, membuat siswa menjadi kurang aktif, serta menimbulkan sikap acuh terhadap lingkungan sosial di sekitarnya. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang penulis lakukan, di mana siswa menunjukkan perilaku menyendiri, kurang fokus,

menurunnya motivasi belajar, dan komunikasi yang lebih banyak berisi topik digital seperti *game* dan media sosial dibandingkan pelajaran sekolah. Penelitian ini memiliki perbedaan dibandingkan penelitian terdahulu karena tidak hanya membahas perubahan perilaku sosial siswa akibat penggunaan *gadget*, tetapi juga menggali faktor penyebab ketergantungan, seperti durasi penggunaan yang berlebihan dan lemahnya pengawasan orang tua. Ditemukan ketidaksesuaian antara pernyataan orang tua dan kenyataan di sekolah, di mana siswa tetap bermain *gadget* hingga larut malam. Penelitian ini juga menyoroti keterkaitan antara kebiasaan siswa di rumah dan perilaku mereka di sekolah, serta memperlihatkan perbedaan persepsi antara guru dan orang tua. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi baru melalui pembahasan yang lebih mendalam dan kontekstual, yang dapat menjadi dasar untuk strategi pencegahan penggunaan *gadget* berlebihan pada siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai “Dampak Negatif Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas V SD Negeri 07 Mudiak Lawe Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan”, maka diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. Dampak negatif penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial siswa.

Penggunaan *gadget* secara berlebihan telah menimbulkan berbagai dampak negatif pada perilaku sosial siswa. Siswa menjadi kurang fokus saat belajar, mudah mengantuk, dan lamban dalam mengerjakan tugas. Topik percakapan antar teman lebih didominasi oleh *game* dan media sosial daripada hal-hal yang berkaitan dengan pembelajaran. Mereka juga meniru perilaku kasar dari konten digital, menggunakan bahasa gaul yang tidak sesuai usia, dan menunjukkan penurunan interaksi sosial di kelas maupun saat istirahat. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan telah menggeser minat, fokus, dan kebiasaan sosial siswa dari dunia nyata ke dunia maya.

2. Faktor-faktor yang menyebabkan siswa mengalami ketergantungan terhadap *gadget*.

Ketergantungan siswa terhadap *gadget* disebabkan oleh durasi penggunaan yang berlebihan hingga larut malam, lemahnya pengawasan dari orang tua, dan kuatnya daya tarik konten digital seperti *game online*, media sosial, dan video hiburan. Lingkungan sekitar yang juga intens menggunakan *gadget* turut memperkuat kebiasaan ini. Beberapa siswa bahkan menunjukkan gejala sulit melepaskan diri dari *gadget*, mengalami penurunan motivasi belajar, penurunan prestasi, dan menjadi malas mengerjakan tugas. Faktor-faktor tersebut membentuk pola kecanduan yang sulit dikendalikan tanpa adanya pengawasan ketat dan kerja sama yang kuat antara pihak sekolah dan orang tua.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, A. dkk. (2022). Pengaruh *Gadget* Terhadap Ahklak dan Moral Siswa di Sekolah Dasar Negeri 47 Kota Ternate. Maluku Utara: *Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 29-47.
- Afrhima, & Mislan, (2025). Dampak Negatif Penggunaan *Gadget* dalam Pengembangan Sosial dan Emosional Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri XV Desa Sungai Bengkal Kabupaten Tebo. Jambi: *Jurnal Bintang Pendidikan dan Bahasa*.
- Amrullah, Fridiyanto, & Taridi. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif dilengkapi Lima Pendekatan: Etnografi, Grounded Theory, Fenomenologi, Studi Kasus, dan Naratif*. Malang: Literasi Nusantara Abadi.
- Anggraini. (2019). *Mengatasi Kecanduan Gadget pada Anak*. Jakarta: Serayu publishing.
- Annisa. (2021). Pengaruh Teman Sebaya dan Bimbingan Keluarga Terhadap Perilaku Sosial Siswa Di MA Al Imam Abi Yazid Al Basthomiy Dumai. Makassar: *Tamaddun Ummah (JTU)*, 1(1), 56-70.
- Dewanti. (2025). *Edukasi Di Era Digital : Peran Teknologi, Kesehatan Mental, Motivasi Dalam Mencapai Prestasi*. Yogyakarta: Deepublish.
- Fiantika, dkk. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif. Metodologi Penelitian Kualitatif. In Rake Sarasin (Issue March)*. Surabaya: PT. Pustaka Pelajar.
- Harefa. (2022). Pengaruh Globalisasi Terhadap Perilaku Sosial Siswa. Surabaya: *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 271-277.
- Hasan. dkk. (2022). *Metode penelitian kualitatif*. Bandung: Tahta Media Group.
- Hasbi. dkk. (2021). *Perkembangan peserta didik (tinjauan teori dan praktis)*. Bandung: Penerbit Widina.

- Hayati. (2017). Nilai-Nilai Dakwah; Aktivitas Ibadah Dan Perilaku Sosial. Pemalang: *Interdisciplinary Journal of Communication*, 2(2), 175-192.
- Hidayat & Maesyaroh. (2020). Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini. Bandung: *Jurnal Syntax Imperatif: Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 1(5), 356-368.
- Hijriyani & Ria. (2020). Penggunaan *Gadget* oleh Anak Usia Dini pada Era Revolusi Industri 4.0. Madura: *Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8(1), 16-28.
- Iswanti & Umi. (2020). Penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial remaja. *Jurnal Keperawatan*, 12(4), 815-822.
- Makagingge, Karmila, & Chandra. (2019). Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perilaku Sosial Anak (Studi Kasus pada Anak Usia 3-4 Tahun di KBI Al Madina Sampangan Tahun Ajaran 2017-2018). Semarang: *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 115-122.
- Marpaung. (2018). Pengaruh Penggunaan *Gadget* dalam Kehidupan. Batam: *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 5(2), 55-64.
- Mulyana. dkk. (2024). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Widina Media Utama.
- Nikmawati, Henry & Santoso. (2021). Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. Kudus: *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 254-259.
- Nurfadilah, dkk. (2019). Upaya Orang Tua untuk Mencegah Ketergantungan Anak Terhadap Penggunaan *Gadget*. Malang: *Jurnal Edukids*, 16(02), 90-98.
- Nurmadiyah & Sitti. (2024). Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Anak Kelas 3 UPT SD Negeri 149 Inpres Limbungan Kecamatan Pattalassang Kabupaten Takalar. Takalar: *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian*, 2(2), 43-50.
- Pakpahan, dkk. (2021). *Metodologi Penelitian Ilmiah*. Batam: Yayasan Kita Menulis.
- Prasetyo, dkk. (2022). Penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak di sekolah dasar. Palembang: *Jurnal Penjaminan Mutu*, 8(02), 203-212.
- Pudyastuti & Kariyadi. (2023). *Penggunaan Gadget bagi Anak*. Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Rahayu, Elan, & Sima. (2021). Analisis Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini. Tasikmalaya: *Jurnal PAUD Agapedia*, 5(2), 202-210.
- Ramelan & Dadan. (2021). Analisis Kemampuan Kerjasama dalam Perilaku Sosial Anak Usia Dini. Padang: *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*, 4(2), 107.
- Rini, Ika & Muhammad. (2021). Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. Kudus: *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 7(3), 1236-1241.
- Rohman, dkk. (2024). Faktor-Faktor Penyebab Munculnya Hambatan Emosi dan Perilaku pada Anak Usia 7 Tahun di Madrasah Diniyah Bagon. Jember: *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(1), 243-252.
- Rosiyanti & Rahmita. (2018). Penggunaan *Gadget* Sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar pada Mata Kuliah Matematika Dasar. Jakarta: *Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 4(1), 25-36.
- Saniyyah, dkk. (2021). Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus. Kudus: *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2132-2140.
- Sari, Esi & Elvi. (2023). *Kecanduan Gadget dan Efeknya pada Konsentrasi Belajar*. Jawa Barat: Penerbit Adab.
- Sari, dkk. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bekasi: Unisma Press.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif (untuk penelitian yang bersifat: eksploratif, enterpretif, interaktif, dan konstruktif)*. Bandung: Alfabeta.
- Susanti & Mariyana. (2022). Dampak Penggunaan *Gadget* pada Perilaku Anak. Batam: *Jurnal Ilmiah Zona Psikologi*, 4(3).
- Tasril, dkk. (2023). *Kecanduan Gadget dengan Pendekatan Lean Ux. CV*. Jakarta: Azka Pustaka.
- Umairi. (2023). Pengembangan Interaksi dan Perilaku Sosial Terhadap Pendidikan Anak Usia Dini di Abad 21. Gresik: *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(2), 1-12.

- Utami. (2018). Pengaruh Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. Riau: *Generasi Emas*, 1(1), 39-50.
- Waruwu, dkk. (2024). Dampak dan Penanganan Penggunaan *Gadget* terhadap Perilaku Siswa Katolik di SMA Negeri 1 Hiliduho. Gunungsitoli: *Journal New Light*, 2(3), 12-20.
- Wau. (2019). Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Anak Di SD Swasta Assisi Medan Selayang Tahun 2019.
- Wiseman. (2024). *Menggenggam Gadget dengan Bijak Memahami Bahaya Media Sosial bagi Anak-anak dan Cara Melindungi Mereka*. Yogyakarta: Cahaya Harapan.
- Yoland. (2024). Analisis Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Dan Prestasi Belajar Peserta Didik Di SD Muhammadiyah Metro (Doctoral dissertation, IAIN Metro).
- Yumarni. (2022). Pengaruh *Gadget* Terhadap Anak Usia Dini. Jambi: *Jurnal Literasiologi*, 8(2), 556623.
- Yustim, dkk. (2023). Pola Asuh Orang Tua dalam Membentuk Perilaku Sosial Anak Usia Dini dan Implikasinya dalam Konseling. Payakumbuh: *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 5(1), 4335-4344.