

DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP KETERAMPILAN KOMUNIKASI DAN SOSIAL SISWA KELAS IV DI SEKOLAH DASAR NEGERI DUKUH 01 MOJOLABAN SUKOHARJO

Pandu Setyo Utomo^{1*}, Sri Mulyati², Dwi Anggraeni Siwi³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo, Indonesia

Email : Panduutomo86@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 27 Agustus 2023

Disetujui: 05 Juli 2024

Kata Kunci:

Dampak Gadget

Keterampilan Komunikasi

Keterampilan sosial

ABSTRAK

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan *Gadget* pada dan untuk mengetahui dampak penggunaan *Gadget* terhadap keterampilan komunikasi dan sosial siswa kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Dukuh 01 Mojolaban Sukoharjo. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif sedangkan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, dan dokumentasi secara langsung dengan partisipan di lapangan untuk mendapatkan data yang dibutuhkan. Partisipan dalam penelitian ini sebanyak 10 siswa dan 1 guru kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : Siswa menggunakan *gadgetnya* rata-rata selama 1-2 jam dan menggunakannya untuk bermain sosial media, game dan belajar. Adapun dampak penggunaan *gadget* pada keterampilan komunikasi dan keterampilan sosial. Dampak *gadget* pada keterampilan komunikasi; Merasa malu dan minder saat bertanya dan berpendapat, berbicara dengan nada yang kurang jelas dan kurang fokus saat berkomunikasi karena pikirannya mudah teralihkan. Sedangkan dampak *gadget* pada keterampilan sosial ; Merasa malu saat berada dalam kegiatan belajar kelompok jadi siswa cenderung pasif saat berada dalam kelompok belajar, menurunnya empati siswa seperti tidak mau menjenguk ketika temannya sedang sakit dan menurunnya interaksi sosial seperti lebih suka bermain game dirumah dibanding bermain dengan teman sebayanya.

Abstract: This study aims to determine the use of gadgets on and to determine the impact of using gadgets on communication and social skills of fourth grade students at Dukuh 01 Mojolaban Sukoharjo Elementary School. This study uses a qualitative descriptive method while the data collection techniques used are interviews, observation, and documentation directly with participants in the field to obtain the required data. Participants in this study were 10 students and 1 class teacher. The results showed that: Students use their gadgets for an average of 1-2 hours and use them to play social media, games and study. What is the impact of using gadgets on communication skills and social skills. The impact of gadgets on communication skills; Feeling embarrassed and inferior when asking questions and giving opinions, speaking in a tone that is unclear and less focused when communicating because his mind is easily distracted. While the impact of gadgets on social skills; Feeling embarrassed when in group study activities so students tend to be passive when in study groups, decreased student empathy such as not wanting to visit when their friends are sick and decreased social interaction such as preferring to play games at home rather than playing with their peers.



This is an open access article under the BY-NC-ND license

A. LATAR BELAKANG

Manusia adalah makhluk sosial, yang berarti membutuhkan bantuan dan hubungan antara sesama manusia untuk pemenuhan kebutuhannya. Setiap aktivitas yang dijalani manusia tidak luput dari kegiatan berkomunikasi. Interaksi-interaksi ini menumbuhkan kemajuan guna memberikan berbagai manfaat bagi manusia itu sendiri. Setiap kemajuan ada untuk memberikan manfaat positif bagi berbagai lingkup kehidupan manusia. Salah satu kemajuan yang paling menonjol dan sering kita jumpai adalah Teknologi. Teknologi memberikan banyak kemudahan dan solusi baru dalam melakukan aktivitas manusia. Umat manusia mendapat berbagai manfaat dan kemudahan yang dibawa oleh inovasi teknologi dalam dekade terakhir (Ngafifi, 2014). teknologi tentulah membawa pengaruh kepada penggunanya, baik sedikit atau banyak tergantung sejauh mana pengaruh tersebut

dapat dirasakan (Istiyanto, 2016). Contoh penggunaan teknologi yang sering kita lihat dan kita gunakan sehari-hari adalah *gadget*.

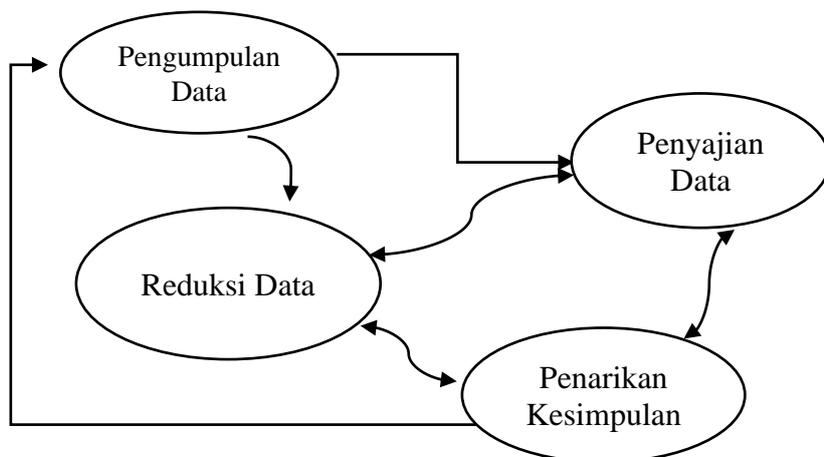
Hampir semua orang dari kalangan anak-anak sampai dewasa sudah memiliki atau bisa mengoperasikan *gadget*, dikarenakan saking mudahnya pengoperasian atau penggunaan berbagai fitur di dalam *gadget*. Fungsi *gadget* pun juga kian berkembang tidak hanya untuk berkomunikasi *gadget* juga dibuat untuk media menambah wawasan, akses internet dan hiburan. Dari penggunaannya, muncul pula dampak negatif seperti munculnya rasa malas untuk melakukan aktivitas sosial dan menyebabkan menurunnya kemampuan berkonsentrasi terutama pada saat belajar.

Sering menggunakan *gadget* bisa menjadikan perubahan perkembangan pola pikir dan perilaku pada siswa. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti di kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Dukuh 01 Mojolaban Sukoharjo, peneliti menemukan bahwa siswa yang sering menggunakan *gadget* di rumah bisa membawa dampaknya ke sekolah. Hal itu bisa terlihat dari ; 1) Penggunaan bahasa siswa yang kurang sopan ataupun kasar karena mengikuti gaya bahasa di sosial media ; 2) Kurangnya interaksi. Ketika berada dalam kelompok diskusi, mereka cenderung diam tanpa banyak interaksi dengan teman kelompoknya ; 3) siswa menjadi malas belajar, jadi ada beberapa siswa yang ditemui peneliti malas belajar dikarenakan lebih tertarik bermain game dibanding belajar dan biasa belajar jika ada pekerjaan rumah (PR). (Syahyudin, 2020) Menyatakan bahwa kecenderungan menggunakan *gadget* secara tidak bertanggung jawab, berlebihan dan tidak tepat yang akhirnya dapat menyebabkan anak menjadi bersikap mengabaikan lingkungannya baik di rumah maupun lingkup masyarakat”. Ketidakpedulian ini dapat menanamkan sikap introvert dan perilaku anti sosial anak.

Penggunaan *gadget* terlalu lama dalam seluruh aktivitas sehari-hari akan mengganggu perkembangan dan kesehatan otak. Hal ini juga bisa menimbulkan hambatan dalam kemampuan komunikasi, serta menghambat kemampuan dalam mengungkapkan pikirannya. Menggunakan *gadget* jika tidak pada hal positif juga hanya membuang waktu, lebih baik jika anak diarahkan untuk kegiatan yang lebih bermanfaat atau menggunakan *gadget* sebagai sarana penyokong pembelajaran. Penggunaan *gadget* secara terus menerus tanpa adanya pengawasan dari orang tua sangatlah berbahaya, terlebih anak memiliki tipikal sikap yang gemar ingin tahu dan suka mengikuti/ meniru sesuatu yang mereka sukai. Tidak masalah jika mereka menyukai sesuatu yang berbaur positif tapi bagaimana jika sebaliknya, (Sunita & Mayasari, 2018) “Misalkan tanpa pengawasan orang tua anak melihat konten dewasa ataupun kekerasan di sosial media, hal tersebut sangatlah berpengaruh terhadap perkembangan jiwa dan pola pikir anak”.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif sedangkan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, dan dokumentasi. Tujuan Penelitian ini adalah : 1) Untuk mengetahui penggunaan *Gadget* pada siswa kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Dukuh 01 Mojolaban Sukoharjo. 2) Untuk mengetahui dampak penggunaan *Gadget* terhadap keterampilan komunikasi dan sosial siswa kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Dukuh 01 Mojolaban Sukoharjo. Partisipan dalam penelitian ini sebanyak 10 (sepuluh) siswa, terdiri dari 5 (lima) laki-laki, 5 (lima) perempuan dan 1 guru kelas.



Gambar 1. Analisis Kualitatif data menurut Milis dan Huberman

Data yang diperoleh diolah secara deskriptif dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah. Setelah dilaksanakan penelitian sumber

data yang diperoleh akan dianalisis. Teknik analisis yang digunakan adalah Analisis Kualitatif data menurut Milis dan Huberman yakni *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/Verification*

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

a. Hasil Observasi

Data hasil observasi diambil sesuai indikator yang telah ditetapkan sebelumnya. Data yang diperoleh diuraikan dalam tabel observasi berikut :

Tabel 1. Hasil Rekapitulasi Observasi Keterampilan Komunikasi Siswa Pemilik *Gadget*

NO	Indikator	Deskripsi	Observasi			
			SB	B	C	K
1	Penggunaan bahasa	Menggunakan bahasa yang baik dan sopan ketika berbicara		8	2	
		Berbicara dengan jelas saat menyampaikan pendapat		3	7	
		Tidak tergesa-gesa saat berbicara		6	4	
2	Menyampaikan pendapat	Tidak merasa malu saat menyampaikan pendapat di kelas maupun kelompok belajar		5	5	
		Menggunakan bahasa yang sopan saat menyampaikan ide		10		
3	Mengajukan Pertanyaan	Bertanya dengan bahasa ringkas dan jelas		5	5	
		Tidak menyela orang lain ketika berbicara		10		
4	Merespon Informasi	Menguasai materi pembicaraan saat berbicara dan berdiskusi		1	9	
5	Sikap (Bahasa tubuh)	Melihat lawan bicara saat diskusi		7	3	
		Mengekspresikan wajah ketika berbicara		9	1	
		Menggerakkan tangan sesuai dengan kata-kata yang diucapkan				10

Tabel 2. Hasil Rekapitulasi Observasi Keterampilan Sosial Siswa Pemilik *Gadget*

NO	Indikator	Deskripsi	Observasi			
			SB	B	C	K
1	Menghargai perbedaan	Menghargai perbedaan agama dan keyakinan teman sekelas.		10		
		Menghargai kekurangan dan kelebihan teman sekelas.		10		
		Menghargai perbedaan ras dan suku teman sekelas.		10		
2	Bekerja sama	Mau diajak bekerja sama saat kegiatan kelompok di kelas.		7	3	
		Mematuhi aturan sekolah maupun kelas.		9	1	
3	Membantu teman	Mau meminjamkan peralatan sekolah (buku/pensil) kepada teman sekelas yang tidak membawa.		10		
4	Interaksi	Tidak suka menyendiri saat istirahat atau kegiatan di kelas.		7	3	
		Mudah berbaur atau mau membantu dalam diskusi kelompok.		5	5	
5	Pengendalian emosi	Ramah kepada teman ataupun guru.		10		
		Tidak mudah marah saat bercanda dengan teman.		8	2	

b. Hasil Wawancara

a) Penggunaan *Gadget* Siswa

1) Durasi Penggunaan

Pada bagian ini peneliti akan menguraikan hasil wawancara siswa tentang penggunaan *gadget*nya meliputi ; waktu yang digunakan saat bermain *gadget*. Wawancara pertama yaitu dari partisipan W/S/WD/VII yang menyatakan “Penggunaan *gadget*ku dibatasi 1 jam sehari oleh orang tua”. Saat peneliti memberikan pertanyaan “Berapa lama waktu yang kamu habiskan untuk menggunakan *gadget* setiap hari? Partisipan W/S/CH,YR,IND/VII pun juga memiliki pernyataan yang serupa dengan WD. Mereka menyatakan menggunakan *gadget* hanya dengan batasan 1 jam setiap hari oleh orang tua mereka.

Pernyataan berikutnya dari partisipan W/S/DJ/VII dan W/S/UV/VII menyatakan “ Penggunaan hpku dibatasi oleh orang tua, main hp paling 30 menit kurang”. Partisipan W/S/AZ/VII dan W/S/KZ/VII juga menyatakan penggunaan *gadget* mereka dibatasi 30 menit dikarenakan dibatasi oleh orang tua.

Partisipan W/S/BR/VII menyatakan “Bisa 3-4 jam kalau hari minggu, tapi kalau hari biasa cuman 2 jam, orang tua ku sih tidak membatasi sih kalau aku main hp. Partisipan terakhir yaitu W/S/ FT/VII menyatakan “Dibolehin tapi cuma sabtu dan minggu dan waktunya 3 jam”.

Dari hasil wawancara tersebut ternyata rata-rata penggunaan *gadget* siswa dibatasi oleh orang tua mereka dikarenakan dampak negatif yang bisa terjadi jika anak bermain *gadget*. Hal ini juga sejalan dengan pendapat guru. Peneliti “Menurut Bapak/Ibu, apa peran penting orang tua dalam mengawasi anak bermain *gadget*? Partisipan W/Gr/JY/VII berpendapat “Peran orang tua sangat penting. Saya sebagai orang tua, biasanya saya batasi. Kita batasi seperti 1 jam sehari, aplikasi apa saja yang digunakan, kita harus tahu.

Dalam hal ini peneliti juga juga menayakan pendapat guru tentang kepemilikan gadget siswa. Peneliti “ Menurut Bapak/Ibu, apakah siswa boleh memiliki *gadget* dan mengapa ?”. Berikut pendapat Partisipan W/Gr/JY/VII “Kalau boleh atau tidak itu, boleh-boleh saja mas. Apalagi Kelas atas, itu bisa sangat mendukung pembelajaran di era sekarang”.

2) Aplikasi Yang Sering Dibuka

Pada bagian ini peneliti akan menguraikan hasil wawancara siswa tentang penggunaan *gadget*nya meliputi ; aplikasi apa yang sering mereka gunakan saat menggunakan *gadget*nya.

Partisipan W/S/WD,CT,YR,BR,UV,IND,DJ/VII mengatakan “sering digunakan buat Whatsapp (WA), Youtube (YT) dan Tiktok”. Sedangkan Partisipan W/S/KZ,FT/VII dan W/S/AZ/VII lebih sering menggunakan *gadget*nya untuk bermain game “Cuman buat main game Free Fire dan Mobile Legend”.

Dari hasil wawancara tersebut kebanyakan anak sering menggunakan *gadget*nya untuk bermain *game* dan Sosial media (SosMed). Dalam hal ini W/Gr/JY/VII berpendapat “Tergantung gamenya mas karena game juga ada sisi positifnya, tapi ya lebih banyak sisi negatifnya. Termasuk lupa waktu, lupa belajar dll. tapi ya itu mas, kalau untuk sosmed itu juga sama aja mas tergantung konten yang dilihat, apakah mendidik atau tidak kita orang tua harus mengontrol penggunaan *gadget* anak kita”.

b) Dampak Gadget

1) Dampak Positif

1.1 Membantu berkomunikasi

Gadget awal mulanya diciptakan sebagai alat komunikasi dan fungsi ini terus dipertahankan sampai sekarang karena itulah tujuan awal diciptakannya *gadget*. Partisipan W/S/WD/VII mengatakan *gadget*nya untuk berkomunikasi dan melihat group chat “Yang sering dibukak itu paling biasanya cuman Whatsapp buat lihat *group chat*”. Partisipan W/S/YA/VII dan W/S/ IND/VII juga menyatakan pernyataan yang sama yaitu menggunakan *gadget*nya untuk berkomunikasi “Buat lihat *group* Whatsapp dan *chat*-tan”.

1.2 Sarana Belajar

Gadget sekarang dibekali dengan akses internet yang berarti kita dapat mendapatkan berbagai informasi secara cepat dan dimana saja. Kegunaan *gadget* bagi siswa tidak melulu hanya untuk bermain-main tapi juga sebagai sarana belajar. Pada bagian ini peneliti akan menguraikan hasil wawancara siswa tentang penggunaan *gadget*nya meliputi ; Penggunaan *gadget* sebagai sarana belajar siswa.

Hal ini juga diperkuat dengan pernyataan dari beberapa partisipan yang menyatakan *gadget* digunakan untuk belajar. Dengan adanya *gadget* kita dapat me lihat video ataupun browsing materi yang belum jelas. Hal ini sejalan dengan pernyataan dari partisipan W/S/DJ/VII dan W/S/IND/VII menyatakan “Digunakan belajar kadang-kadang biasanya lewat youtube buat cari materi yang belum jelas”.

Partisipan berikutnya W/S/CT/VII biasanya menggunakan *gadget*nya untuk belajar bahasa “Sering digunakan untuk belajar Bahasa Jawa mas lewat Youtube”. Sedangkan Partisipan W/S/WD/VII “Kalau

buka Tiktok itu biasanya bukan cuma buat nonton video tapi biasanya juga buat belajar, kaya cari soal dan materi Matematika, Bahasa Indonesia dan IPA”.

2) Dampak Negatif

1.1 Menurunnya Interaksi Sosial

Salah satu dampak negatif dari penggunaan *gadget* adalah menjadikan siswa mengalami penurunan interaksi dikarenakan seringnya menggunakan *gadget* menjadikan siswa lebih suka bermain *gadget* dibanding teman sebayanya.

Hal ini juga terjadi kepada partisipan W/S/FT/VII, saat ditanya apakah dia akan menjenguk temannya yang sakit dia mengatakan” Tidak menjenguk biasanya” saat ditanya alasannya kenapa dia hanya menjawab “malas”. Berbeda dengan partisipan W/S/AZ/VII dia lebih senang bermain hp ketimbang teman sebayanya ketika di rumah “Aku lebih suka main hp, kalau dirumah”.

Partisipan W/S/BR/VII juga lebih sering bermain dengan *Gadget* ketika di rumah saat di ditanya kamu lebih suka mana : bermain game atau bermain dengan temanmu saat dirumah, partisipan W/S/BR/VII menyatakan “Keduanya sih , tapi ya seringan main hp kalau dirumah”.

Hal ini juga sejalan dengan pendapat dengan guru. Partisipan W/Gr/JY/VII berpendapat “Memang adanya *gadget* itu berpengaruh seperti anak-anak itu hanya klop/kerja sama dengan sesuatu yang mereka senang”.

Dalam kesempatan saat mewawancarai guru peneliti juga menayakan interaksi siswa saat pembelajaran. Peneliti “Bagaimana kemampuan interaksi siswa pada saat pembelajaran ? Partisipan W/Gr/JY/VII berpendapat “Kalaupun ada anak yang rame itu tergantung, karena apa ramena mas. Kalau masih sesuai dengan temanya silahkan. Kalau tidak kita harus arahkan”.

1.2 Susah Berkomunikasi

Dikarenakan kurangnya interaksi dengan seseorang juga bisa menyebabkan kemampuan berkomunikasi seseorang menurun. Hal ini terjadi kepada Partisipan W/S/DJ/VII dia mengatakan “Nggak berani sih, menghindari karena takut orang asing” seandainya ada orang asing yang bertanya kepadanya.

Partisipan W/S/CT/VII adalah anak yang sangat suka berbaur dan aktif namun dia sangat pemalu ketika berada dalam kelompok belajar. Saat di wawancarai tentang jika kamu sedang ada dalam kelompok belajar, maka apa yang kamu lakukan? Partisipan W/S/CT/VII menjawab “Lebih sering diem. Jarang membantu karena malu, jawabannya mungkin salah”.

Partisipan W/Gr/JY/VII juga terlihat sedikit memaklumi hal tersebut, ia mengungkapkan “Ya murid itukan sikapnya macam-macam mas, jadi guru harus bisa mengikuti pola belajar anak. Kan ada itu yang modelnya pasif, interaktif, dsb”.

Dalam kesempatan saat mewawancarai guru peneliti juga menayakan penggunaan bahasa siswa saat pembelajaran. Peneliti “Bagaimana penggunaan bahasa siswa di kelas ibu ? Partisipan W/Gr/JY/VII berpendapat “Saya kira cukup mas, kalau soal *gadget* itu berpengaruh mas, apalagi kalau anak suka nonton sosmed, biasanya suka ngikut trend gitu namanya juga masih anak-anak jadi ya gitu tapi tetap diarahkan kalau ngomong tidak boleh yang jelek”.

1.3 Kurang Fokus

Kurang Fokus adalah kondisi dimana seorang kesulitan berkonsentrasi pada sesuatu. Hal ini terjadi kepada Partisipan W/S/BR, AZ/VII dan W/S/FT/VII mereka terkadang tidak fokus ketika guru sedang menjelaskan materi “Mendengarkan materi yang guru berikan, tapi ya kadang –kadang main sendiri”.

Dalam hal ini W/Gr/JY/VII juga setuju jika *gadget* berpengaruh pada komunikasi siwa “Kalau dari sisi negatif *gadget* itukan mas biasanya buat anak kurang fokus karena yang dipikirkan cuma game atau susah nyambung kecuali dengan hal yang disenengi”.

1.4 Menurunnya Kesehatan Mata

Penggunaan *gadget* berlebihan tanpa kontrol bisa menyebabkan kerusakan pada mata, terlebih kepada anak SD. Kemampuan mata mereka lebih rentan dibanding orang dewasa. Hal ini terjadi kepada partisipan W/S/AZ/VII “Main Hp 30 menit dikarenakan dibatasi orang tua. Iya penggunaan hpku sebelum dibatasi terlalu over (siang-sore), mataku sekarang sakit kalau dibuat main hp lama-lama” Dia menjelaskan sebelum orang tuanya membatasi dirinya bermain *gadget*, dia suka menggunakan *gadget*nya secara over “*dicharger* juga sambil dimainin”. Kejadian yang hampir sama juga menimpa partisipan W/S/KZ/VII, dia mengatakan “Dibatasi orang tua agar mata tidak sakit, Iya dulu main hpnya lumayan over”.

2. Pembahasan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) *gadget* dalam bahasa Indonesia Biasa disebut sebagai gawai yang memiliki berarti piranti elektronik atau mekanik dengan fungsi praktis. Adapun pendapat ahli mengenai *gadget*, menurut (Wulandari et al., 2021), “Sebuah perangkat atau instrument elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi khusus terutama untuk membantu manusia dalam menjalankan aktivitasnya”. *Gadget* memiliki banyak sekali tujuan dan fungsi yang dapat memudahkan aktivitas manusia. Dalam *Gadget* Berbagai fitur telah dikembangkan menjadi lebih multifungsi, misalkan seperti bisa menangkap siaran radio dan televisi, perangkat lunak pemutar audio dan video, kamera digital, permainan, dan akses internet. Selain fitur-fitur tersebut, *Gadget* sekarang sudah ditanamkan fitur komputer. Jadi di *Gadget* tersebut, seseorang dapat penyimpanan data, dokumentasi, untuk mendengarkan musik, dan lain sebagainya. Tak hanya itu *Gadget* juga digunakan sebagai sarana belajar secara daring ataupun mandiri. Penggunaan *gadget* pada anak-anak tanpa adanya batasan atau kontrol dari orang tua dapat berdampak bagi anak-anak, baik itu dari segi positif ataupun negatif. Orang tua sangat berperan penting dalam mengawasi, mengontrol dan mengarahkan anak-anak mereka dalam menggunakan *gadget* karena ini bisa mempengaruhi pola pikir dan perilaku anak.

Berdasarkan hasil penelitian, didapatkan data bahwa penggunaan *gadget* siswa rata-rata dengan durasi penggunaan 1-2 jam. Sebelumnya orang tua siswa tidak membatasi penggunaannya, hal itu mengakibatkan penggunaan *gadget* anak menjadi *over*. Pembatasan ini terjadi karena orang tua mulai sadar bahwa ada dampak negatif yang terjadi pada anak mereka seperti; mata anak mereka sakit karena lama bermain *gadget*. Akhirnya orang tua merekapun mulai membatasi penggunaan *gadget*nya. Menurut peneliti memang sepatutnya penggunaan *gadget* dibatasi agar anak mereka tidak menjadi kecanduan akan *gadget* dan menyebabkan kerusakan pada kesehatan mata anak. Bahkan kalau bisa orang tua juga mengetahui dan mengontrol aplikasi-aplikasi apa yang anak mereka buka, konten apa yang mereka lihat.

Hal tersebut dipengaruhi karena lemahnya pengawasan orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah dasar. karena pada kenyataannya aplikasi yang sering digunakan oleh anak yaitu aplikasi seperti Tiktok, Youtube, Instagram dan bermain video game seperti Mobile Legend dan Free Fire. Sangat disayangkan hanya sedikit anak yang menggunakannya *gadget*nya untuk belajar. Kebanyakan mengatakan mereka biasanya hanya untuk sosmed dan game. Padahal dengan berbagai fitur yang ada dalam *gadget* dapat digunakan untuk menyokong pembelajaran siswa. Banyak juga aplikasi-aplikasi yang dapat membantu anak belajar seperti Ruang Guru, Zenius, Kelaskita ataupun game yang dapat meningkatkan kreatifitas siswa seperti game puzzle dan quizz game.

Banyak orang tua tidak sadar bahwa anaknya menggunakan *gadget* hanya untuk hiburan. Dari hasil penelitian, *gadget* memiliki dampak negatif yang membuat keterampilan sosial anak menurun. Ini terjadi karena anak lebih memilih untuk bermain *gadget* dibandingkan bermain bersama teman sebaya mereka. Ketika anak sedang asyik bermain *gadget* di rumah dan ada teman sebaya yang mengajak bermain, anak akan langsung menolak ajakan tersebut dan lebih memilih bermain di dalam rumah dengan *gadget*. Selain itu, anak menjadi tidak peduli dengan apa yang terjadi di lingkungan disekitarnya.

Tidak hanya keterampilan sosial anak ternyata keterampilan komunikasi anak juga ikut menurun dikarenakan. Anak yang terlalu asik dengan *gadget*nya berakibat lupa untuk berinteraksi ataupun berkomunikasi, Mereka seakan-akan tidak peduli dengan orang sekitar maupun keluarga. Hal ini berdampak buruk pada komunikasi anak. Dimana seharusnya pada usia ini anak harus lebih banyak bermain dengan teman sebayanya di lingkungan sekitar dan pada usia ini anak seharusnya anak dapat mengasah kemampuan bersosialisasinya dengan baik di lingkungan sosial.

Berdasarkan pembahasan di atas peneliti menyimpulkan bahwa dampak penggunaan *gadget* pada siswa kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Dukuh 01 Kecamatan Mojolaban Kabupaten Sukoharjo, berdampak diantara pada kesehatan mata. Menurunnya keterampilan komunikasi ; tergesa-gesa saat berbicara ; tidak fokus saat guru menjelaskan materi karena memikirkan sesuatu yang dianggapnya lebih menarik, tidak membantu saat berada dalam kelompok belajar dengan alasan malu dan tidak paham. Menurunnya keterampilan sosial ; lebih suka bermain dengan *gadget* dibanding teman sebaya, menurunnya perilaku sosial seperti malas menjenguk teman karena malu, dan takut berinteraksi dengan orang baru.

Terdapat beberapa solusi mengenai keterampilan komunikasi dan sosial anak diantaranya adalah peran orang tua yang sangat dibutuhkan untuk mengontrol dan mengarahkan pemakaian *gadget* anak serta membatasi pemakaian mereka 1 jam sehari atau hanya boleh dipakai untuk membantu belajar. Mengalihkan perhatian mereka dari *gadget* dengan melakukan aktivitas yang lebih menarik atau menyuruh mereka bermain keluar dengan teman sebayanya, biarkanlah anak untuk berinteraksi dengan teman dan lingkungannya.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengenai dampak *gadget* terhadap keterampilan komunikasi dan keterampilan sosial siswa di SDN Dukuh 01 Kecamatan Mojolaban Kabupaten Sukoharjo dapat disimpulkan Siswa kelas IV di SDN Dukuh 01 menggunakan *gadgetnya* rata-rata 1-2 jam dan mereka sering menggunakan *gadgetnya* untuk bermain sosial media, bermain game dan belajar. Penggunaan *gadget* siswa ternyata sudah dibatasi oleh orang tua mereka. Hal ini dikarenakan mulai menemukan dampak *gadget* bagi anak mereka seperti mengurangnya kesehatan mata si anak.

Dampak penggunaan *gadget* siswa pada keterampilan komunikasi siswa diantaranya ; Berpengaruh terhadap penggunaan bahasa mereka saat berbicara, misalkan menggunakan kata-kata yang sedang viral di Sosmed, merasa malu dan minder saat bertanya atau menyampaikan pendapat, berbicara dengan nada yang kurang jelas dan kurang fokus saat berkomunikasi karena pikirannya mudah teralihkan.

Dampak penggunaan *gadget* siswa pada keterampilan sosial siswa diantaranya ; Merasa malu saat berada dalam kegiatan belajar kelompok jadi siswa cenderung diam tidak membantu saat berada dalam kelompok belajar, menurunnya empati siswa seperti tidak mau menjenguk ketika temannya sedang sakit dan menurunnya interaksi sosial seperti lebih suka bermain game dirumah dibanding bermain dengan teman sebayanya.

Manfaat *gadget* bagi siswa diantaranya meliputi ; Memudahkan siswa saling berkomunikasi, memudahkan siswa mencari materi, meningkatkan kreatifitas dengan menonton berbagai video edukasi di Sosial media dan menambah teman melalui sosial media dan game online. Berdasarkan penelitian di lapangan, Adapun saran yang dapat diberikan ini bagi para orang tua yaitu dampak *gadget* pada keterampilan komunikasi dan sosial siswa bisa diatasi dengan pengawasan dan pengarahan orang tua misalnya membatasi aplikasi yang dibuka anak, membatasi penggunaan *gadget* anak sehari dan sesekali ajaklah anak agar tidak melulu fokus dengan *gadgetnya*.

DAFTAR RUJUKAN

- Istiyanto, S. B. (2016). Telepon Genggam dan Perubahan Sosial: Studi Kasus Dampak Negatif Media Komunikasi dan Informasi Bagi Anak-Anak di Kelurahan Bobosan Purwokerto Kabupaten Banyumas. *Jurnal Komunikasi Ikatan Sarjana Komunikasi Indonesia*, 1(1), 58. <https://doi.org/10.25008/jkiski.v1i1.36>
- Ngafifi, M. (2014). Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 2(1), 33–47. <https://doi.org/10.21831/jppfa.v2i1.2616>
- Sunita, I., & Mayasari, E. (2018). Pengawasan Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak. *Jurnal Endurance*, 3(3), 510. <https://doi.org/10.22216/jen.v3i3.2485>
- Syahyudin, D. (2020). Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Dan Komunikasi Siswa. *Gunahumas*, 2(1), 272–282. <https://doi.org/10.17509/ghm.v2i1.23048>
- Wulandari, S., Reski, S. M., Nasution, Y. A., & Lubis, A. (2021). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 4(2). <https://doi.org/10.24176/jpp.v4i2.6939>