



## Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus

Latifatus Saniyyah<sup>1✉</sup>, Deka Setiawan<sup>2</sup>, dan Erik Aditia Ismaya<sup>3</sup>

Universitas Muria Kudus, Indonesia<sup>1,2,3</sup>

E-mail : [latifatussaniyyah2@gmail.com](mailto:latifatussaniyyah2@gmail.com)<sup>1</sup>, [deka170884@gmail.com](mailto:deka170884@gmail.com)<sup>2</sup>, [erik.aditia@umk.ac.id](mailto:erik.aditia@umk.ac.id)<sup>3</sup>

### Abstrak

Penggunaan *gadget* dapat menyebabkan kecanduan dan dapat berpengaruh pada perilaku anak. Hal ini dibuktikan dengan adanya anak di desa Jekulo bahwa anak sering menggunakan *gadget*. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bentuk-bentuk penggunaan *gadget*, dampak penggunaan *gadget* dan perilaku sosial anak di desa Jekulo Kudus. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode studi kasus. Penelitian ini dilaksanakan di desa Jekulo Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus dengan objek penelitian ini adalah 6 anak-anak dan orang tua. Pengumpulan data penelitian ini adalah observasi, wawancara, dokumentasi dan pencatatan. Uji validitas menggunakan teknik triangulasi sumber. Teknik analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data dan kesimpulan atau verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas penggunaan *gadget* tinggi mencapai 3-6 jam perhari. Aplikasi yang sering dibuka oleh anak yaitu *youtube*, *tiktok* dan *game*. Penggunaan ini berdampak positif seperti mendapatkan pengetahuan luas, mempermudah komunikasi dan melatih kreativitas anak. Selain itu berdampak negatif diantaranya mata menjadi mudah lelah, jam tidur dan jam belajar berkurang serta gangguan emosional pada anak. Perilaku sosial anak masih menunjukkan baik, menghormati orang lain, tolong menolong, sopan santun, namun anak-anak kurang peka dan peduli terhadap orang disekelilingnya.

**Kata Kunci:** dampak, gadget, perilaku social

### Abstract

*The use of gadgets can cause addiction and can affect children's behavior. This is evidenced by the presence of children in Jekulo village that children often use gadgets. This study aims to analyze the forms of gadget use, the impact, and children's social behavior in Jekulo village. This study uses a descriptive qualitative approach with a case study method. This research was conducted in the village of Jekulo. The objects of this research were 6 children and parents. The data collection techniques in this study were observation, interviews, documentation. Validity test using source triangulation technique. The data analysis technique uses data reduction, data presentation, and conclusions or verification. The results showed that the high intensity of gadget use reached 3-6 hours per day. Applications that are often opened by children are youtube, TikTok, and games. This use has a positive impact such as gaining broad knowledge, facilitating communication, and training children's creativity. In addition, negative impacts include eyes becoming easily tired, hours of sleep and learning hours are reduced as well as emotional disturbances in children. Children's social behavior still shows good, respect for others, help, courtesy, but children are less sensitive and care about the people around them.*

**Keywords:** impact, gadget, social behavior

Copyright (c) 2021 Latifatus Saniyyah, Deka Setiawan, Erik Aditia Ismaya

✉ Corresponding author:

Email : [latifatussaniyyah2@gmail.com](mailto:latifatussaniyyah2@gmail.com)

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.1161>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

## PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi sekarang ini sangat pesat dan semakin canggih. Perkembangan teknologi secara cepat telah membawa dunia memasuki era globalisasi yang serba maju dan modern. Pada zaman yang serba modern ini manusia dituntut untuk mengikuti zaman dimana kehidupan menjadi serba praktis, efektif dan efisien. Hal ini dikarenakan oleh kebutuhan hidup yang semakin banyak dan kompleks. Oleh karena itu diciptakan alat-alat yang dapat membantu kelancaran dan meringankan beban pekerjaan manusia, salah satunya yaitu *gadget*. Pebriana (2017) menyatakan *gadget* adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. *Gadget* semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia.

Pengguna *gadget* tidak hanya berasal dari kalangan pekerja maupun pebisnis, tetapi hampir semua kalangan termasuk remaja, anak-anak, bahkan balita sudah memanfaatkan *gadget* dalam aktivitas kehidupan sehari-hari. Anggraeni & Hendrizal (2018) menyebutkan bahwa pengguna *gadget* tidak hanya berasal dari kalangan pekerja, tetapi sekarang hampir semua kalangan menggunakan *gadget* dalam kegiatan yang mereka lakukan setiap harinya. Hampir setiap orang menghabiskan waktunya untuk menggunakan *gadget*. Saat ini *gadget* tidak hanya menjadi alat komunikasi, tetapi juga dapat dipergunakan sebagai multimedia. Oleh karena itu, *gadget* memiliki nilai dan manfaat tersendiri bagi kalangan orang tertentu. *Gadget* sebagai sarana bisnis, sebagai penyimpan berbagai macam data, musik/hiburan, alat informasi bahkan sebagai alat dokumentasi. Hal ini menunjukkan *gadget* sebagai salah satu perkembangan teknologi yang aktual.

Dikalangan anak tentunya tidak asing lagi dengan *gadget*. Sebagian besar anak menggantungkan *gadget* dengan alasan dapat membantu menyelesaikan tugas. Novitasari (2013) penggunaan *gadget* yang dimanfaatkan secara efektif akan menimbulkan dampak-dampak positif. Penggunaan *gadget* yang canggih menimbulkan dampak positif antara lain memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak. Dampak positif yang ditimbulkan dari *gadget* cukup banyak, terdapat aplikasi aplikasi yang terdapat di *gadget* seperti google untuk mengakses materi pembelajaran kapan dan dimana saja. Selain itu ada *youtube*, dimana anak dapat mencari berbagai hal dan informasi yang menarik. Rozalia (2017) menyatakan dampak positif penggunaan *gadget* yaitu berkembangnya imajinasi pada siswa, melatih sistem kerja otak siswa sehingga dapat menaikkan fungsi kecerdasan, meningkatkan kepercayaan diri pada siswa ketika memenangkan sebuah game yang disediakan *gadget*, mengembangkan kemampuan membaca, berhitung, dan menemukan solusi sebagai pemecahan masalah.

Namun dibalik kelebihan tersebut, terdapat dampak negatif penggunaan *gadget* seperti radiasi dalam *gadget* dapat merusak jaringan syaraf dan otak anak apabila sering menggunakan *gadget*. Selain itu, dapat menurunkan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain. Anak akan menjadi lebih individual dengan zona nyamannya bersama *gadget* sehingga kurang memiliki sikap peduli terhadap teman atau orang lain. Sikap yang demikian akan sangat berpengaruh terhadap perilaku sosial siswa, karena adanya *gadget* yang disalahgunakan akan semakin memanjakan siswa dalam mengerjakan tugas-tugas. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Widya (2020) menunjukkan anak menjadi kurang interaktif dan lebih suka sendiri dengan bersama *gadget*nya, sehingga menimbulkan sikap individualis pada anak dan kurangnya sikap peduli terhadap sesama baik terhadap teman, maupun orang lain. Marpaung (2018) menyatakan bahwa dampak negatif *gadget* diantaranya yaitu dapat menyebabkan penggunaanya lebih bersikap individualis. Bisa dikatakan manusia individualis karena menyebabkan lupa untuk berkomunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan sekitarnya.

Perilaku sosial merupakan salah satu aspek yang perlu ditanamkan dalam diri siswa. Hurlock (dalam Nisrima dkk, 2016) menyatakan bahwa perilaku sosial adalah aktifitas fisik dan psikis seseorang terhadap orang lain atau sebaliknya dalam rangka memenuhi diri atau orang lain yang sesuai dengan tuntutan sosial. Perilaku santun adalah tata krama di dalam pergaulan antara manusia dan manusia, sehingga manusia memiliki sopan santun, saling menghormati dan menyayangi. Sukirman (2017) perilaku santun dapat

dikatakan sebagai suatu tindakan menjaga perasaan orang lain melalui ucapan dan tindakan. Kemampuan menempatkan diri dengan tepat dalam berbagai situasi agar tidak menimbulkan sakit hati kepada orang lain.

Ketika anak-anak memiliki ketertarikan berlebih terhadap *gadget*, maka hal yang perlu diperhatikan yaitu perilaku sosial sopan santun. Pembentukan perilaku didapat dari apa yang mereka lihat dan pelajari, sehingga bisa menjadikan kebiasaan untuknya dalam berperilaku Walgito (2004) *gadget* memungkinkan penggunaannya bermain di segala tempat baik tempat yang ramai maupun sepi. Salah satunya anak-anak menjadi kurang memiliki sosialisasi dan sikap santun dengan lingkungan sekitarnya. Mereka terlalu asyik menggenggam dan memainkan *gadget* mereka tanpa peduli dengan keadaan dan situasi sekitarnya.

Berdasarkan hasil observasi pada bulan Januari 2021 di desa Jekulo, banyak dijumpai anak yang menggunakan *gadget*. Anak menggunakan *gadget* karena orang tua yang sibuk bekerja dan harga *gadget* yang terjangkau di pasaran. Orang tua memberikan *gadget* kepada anak dengan tujuan baik untuk membantu proses pembelajaran secara daring ini dan juga agar anaknya tidak *gaptek* (gagap teknologi). Banyak fitur aplikasi-aplikasi yang tersedia pada *gadget*, tidak hanya aplikasi tentang pembelajaran mengenal huruf atau gambar, tetapi juga terdapat aplikasi hiburan seperti sosial media, video, gambar, bahkan *game online*. Namun penggunaan *gadget* secara terus menerus ini memberikan dampak pada pola perilaku anak dalam kesehariannya. Anak-anak sangat bergantung pada *gadget* dan seringkali menjadi kegiatan yang rutin yang harus dilakukan oleh anak. Banyak dijumpai anak-anak lebih sering bermain *gadget* daripada belajar berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Peneliti menemukan jika anak-anak sudah menggunakan *gadget* milik pribadi dan *gadget* milik orang tua. Rata-rata anak ini menggunakan lebih dari 3 jam dalam sehari. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Syifa et al., (2019) menunjukkan bahwa anak yang menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 2 jam perhari mengalami perubahan perilaku. Dampak *gadget* ini berpengaruh pada perkembangan psikologi anak seperti mudah marah, suka membangkang, menirukan tingkah laku dalam *gadget* serta berbicara sendiri pada *gadget*. Selain itu juga berdampak pada kedisiplinan, anak menjadi malas melakukan apapun, berkurangnya waktu belajar dan sering bermain *game* dan menonton *youtube*.

Beberapa penelitian sebelumnya terkait dampak penggunaan gadget telah banyak dilakukan. Penelitian yang dilakukan oleh Widya (2020) yang melakukan penelitian mengkaji tentang dampak negatif kecanduan *gadget* terhadap perilaku anak usia dini dan penanganannya di paud ummul habibah. Penelitian ini menunjukkan bahwa anak lebih sering menggunakan *gadget*. Hal ini membuat kecanduan dan akan berpengaruh kepada perilaku anak seperti *gadget* dapat menurunkan daya aktif anak dan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain sehingga menimbulkan sikap individualis. Selanjutnya penelitian yang dilakukan Fitria, Anizar Ahmad (2020) yang melakukan penelitian yang mengkaji tentang pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku remaja dalam keluarga. Penelitian ini menunjukkan bahwa remaja di desa Lamdom menggunakan *gadget* 5-7 jam dalam sehari, yang berarti remaja tersebut sudah mengalami kecanduan terhadap *gadget*. Penggunaan *gadget* yang berlebihan memberi dampak negatif bagi perilaku remaja ini diantaranya ketidakstabilan emosional yang mengakibatkan remaja mudah marah, emosi, gelisah dan bahkan mengurung diri.

Adapun keterbaruan dalam penelitian ini adalah menganalisis dampak positif dan negatif penggunaan *gadget* pada anak yang memfokuskan pada perilaku sosial anak yang dilihat dari aspek menghormati orang lain, tolong menolong, sopan santun, peka dan peduli serta berterimakasih. Melalui kajian mendalam akan diperoleh dampak penggunaan *gadget* pada perilaku sosial anak.

Berdasarkan analisis pembahasan sebelumnya, terdapat permasalahan anak sering menggunakan *gadget* (kecanduan *gadget*) yang dapat berpengaruh pada perilaku anak di desa Jekulo. Anak mengalami gangguan perilaku seperti sering marah. Sehingga peneliti tertarik untuk meneliti dan memperoleh gambaran dampak penggunaan *gadget* pada perilaku sosial anak.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif metode studi kasus. Creswell (dalam Gunawan, 2013:144) menyatakan bahwa penelitian studi kasus merupakan penelitian yang dilakukan terhadap objek yang disebut sebagai kasus, yang dilakukan secara seutuhnya, menyeluruh, dan mendalam dengan menggunakan berbagai sumber data. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif serta analisis data deskriptif. Penelitian kualitatif ini dilakukan dengan menekankan kedalaman konsep yang dikaji secara empiris. Penelitian kualitatif ini dilakukan dengan mengumpulkan data yang umumnya peneliti dapat menemukan data deskriptif maupun dokumentasi yang diperoleh dari kegiatan observasi. Data didapatkan berupa catatan observasi, catatan wawancara, dokumentasi lapangan, foto-foto dan data pendukung lainnya. Tujuan menggunakan pendekatan kualitatif agar peneliti dapat mengungkapkan dampak penggunaan *gadget* pada perilaku sosial anak. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif. Jenis penelitian ini digunakan untuk menganalisis tentang bagaimana bentuk serta dampak penggunaan *gadget* dan bagaimana perilaku sosial anak di desa Jekulo. Data yang dihasilkan nanti berupa data deskriptif yang diperoleh dari observasi dan wawancara dari anak dan orang tua anak tersebut.

Lokasi penelitian di Desa Jekulo Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus. Desa Jekulo ini merupakan salah satu desa yang letaknya cukup strategis. Penelitian dilakukan mulai dari bulan Juni 2021 sampai bulan Juli 2021. Subjek penelitian yaitu 6 anak yang terdiri dari 3 anak perempuan yaitu NDT, RSA, SS dan 3 anak laki-laki yaitu MFNA, MAI, DAP beserta orang tua mereka yaitu MT, NW, AK, AAS, MS, dan EF yang ditentukan dengan teknik purposive sampling. Teknik purposive sampling adalah salah satu teknik sampling non random sampling dimana peneliti menentukan pengambilan sampel dengan cara menetapkan ciri-ciri khusus yang sesuai dengan tujuan penelitian sehingga diharapkan dapat menjawab permasalahan penelitian.

Berdasarkan jenis pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan kualitatif, maka kehadiran peneliti dilapangan sangatlah penting. Kehadiran peneliti bertujuan untuk menemukan dan mengeksplorasi data yang terkait. Peran peneliti dalam penelitian kualitatif ini tidak hanya sebagai perencana, pengumpulan data, penganalisis data, dan penemu data hasil penelitian, akan tetapi peneliti juga berperan sebagai pendamping subjek yang akan diteliti dan menjadi teman yang baik dari subjek yang diteliti. Sehingga hasil penelitian akan menjadi lebih akurat dan valid karena semakin subjek percaya dengan peneliti, maka akan memudahkan subjek untuk bercerita dengan jujur ketika wawancara berlangsung.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi dan pencatatan yang dilakukan peneliti di lapangan terkait dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial. Peneliti melakukan observasi terlebih dahulu untuk memperoleh data di lapangan, kemudian melakukan wawancara pada setiap anak dan orang tua dengan dilengkapi dokumentasi dan pencatatan penulisan data yang diperoleh selama penelitian. Keabsahan data dalam penelitian kualitatif ini ditujukan untuk mendapatkan data yang valid, untuk itu dalam mendapatkan data harus melakukan validitas data agar data yang didapat tidak invalid (cacat). Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji tingkat kepercayaan dan kebenaran data menggunakan triangulasi sumber. Triangulasi data ini digunakan untuk membandingkan dan mengecek derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui sumber yang berbeda dalam penelitian kualitatif. Teknik triangulasi digunakan untuk membandingkan data hasil wawancara anak dan hasil wawancara orang tua anak desa Jekulo Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif dengan melakukan reduksi data, penyajian data dan kesimpulan atau verifikasi.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN**

Anak di desa Jekulo banyak yang menggunakan *gadget*. Terdapat beberapa anak yang sudah mempunyai *gadget* sendiri dan beberapa yang belum mempunyai dan masih menggunakan *gadget* orang tua. Pada awal penelitian, peneliti melakukan wawancara dengan ketua RT 03 RW 10. Dari hasil wawancara dengan ketua RT yang mengatakan bahwa banyak yang menggunakan *gadget* hingga berjam-jam. Beberapa

orang tua yang mampu membelikan *gadget* maka anak akan dibelikan *gadget* sendiri. Kebanyakan dari mereka sering melihat video tiktok dan bermain *game online*. Hal ini sesuai dengan hasil observasi yang peneliti lakukan jika anak lebih suka untuk bermain *game online*. Mereka sering bermain ML (*mobile legend*). Ketua RT juga mengatakan bahwa perilaku anak cenderung lebih mudah marah apabila diganggu saat bermain *gadget*.

Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua, orang tua memberikan *gadget* kepada anak agar dapat membantu proses pembelajaran yang dilaksanakan secara daring ini. Ada juga beberapa orang tua yang tidak memberikan *gadget* sendiri Karena ditakutkan anak akan menjadi kecanduan dan bermalasan. Penggunaan *gadget* pada anak ini tidak terlepas dari pengawasan orang tua. Beberapa orang tua selalu mengontrol penggunaan *gadget* pada anaknya seperti anak sering membuka aplikasi apa saja, sering melihat video-video yang seperti apa. Ada juga orang tua yang kurang dalam memberikan pengawasan kepada anak. Orang tua membiarkan anak bermain *gadget* secara terus menerus.

### Bentuk-bentuk penggunaan *gadget*

Berdasarkan hasil wawancara dengan anak dan orang tua, bentuk penggunaan *gadget* dapat dideskripsikan melalui tabel 1 berikut ini:

**Tabel 1**  
**Bentuk penggunaan *gadget***

No	Nama Anak	Nama orang tua	Status kepemilikan <i>gadget</i>	Lama penggunaan/hari	Aplikasi yang sering dibuka
1	NDT	MT	Tidak mempunyai <i>gadget</i> sendiri	3 jam	<i>Youtube, tiktok dan game</i>
2	RSA	NW	Mempunyai <i>gadget</i> sendiri	6 jam	<i>Whatsapp, tiktok, dan game</i>
3	SS	AK	Tidak mempunyai <i>gadget</i> sendiri	3,5 jam	<i>Youtube dan tiktok</i>
4	MFNA	AAS	Tidak mempunyai <i>gadget</i> sendiri	4 jam	<i>Youtube, tiktok dan game</i>
5	MAI	MS	Mempunyai <i>gadget</i> sendiri	5,5 jam	<i>Youtube dan game</i>
6	DAP	EF	Mempunyai <i>gadget</i> sendiri	5,5 jam	<i>Youtube dan game mobile legend</i>

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari subjek penelitian, dapat diketahui 3 anak sudah mempunyai *gadget* sendiri yaitu anak RSA, MAI, DAP dan 3 anak yang belum mempunyai *gadget* sendiri masih memakai *gadget* orang tua yaitu anak NDT, SS dan MFNA. Penggunaan *gadget* pada anak di desa Jekulo rata-rata penggunaan *gadget* tinggi. Anak-anak sering menggunakan *gadget*, rata-rata sehari bisa mencapai 3–6 jam. Hal tersebut diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Prayuda et al., (2020) yang menyatakan bahwa rata-rata para siswa menggunakan *gadget* lebih dari empat jam per hari. Hal ini menunjukkan intensitas penggunaan *gadget* yang tinggi setiap harinya. Dibuktikan dengan hasil observasi dan wawancara dengan anak NDT, SS dan MFNA menggunakan *gadget* selama 3-4 jam perhari. Anak RSA, MAI dan DAP menggunakan *gadget* selama 5-6 jam perhari.

Hasil wawancara dengan anak dan orang tua, mereka lebih suka menghabiskan waktu menggunakan *gadget* untuk membuka aplikasi *youtube, tik tok dan game*. Hal ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Syifa et al., (2019) yang menyatakan bahwa anak lebih banyak menggunakan *gadget* untuk bermain *game online* dan menonton *youtube* sesekali membuka internet untuk membantu belajar dan berkomunikasi melalui *whatsapp*. Dengan dibuktikan dari keenam subjek penelitian NDT, RSA, SS, MFNA, MAI dan DAP sering membuka kedua aplikasi tersebut yaitu *youtube* dan *game*. Dengan membuka *youtube* mereka dapat melihat berbagai video yang diinginkan tinggal mengetik judul yang dimaksud. MAI dan DAP sering

bermain *game online* seperti *Free Fire* dan *Mobile Legend* yang membutuhkan kuota untuk terhubung ke internet. Anak-anak di desa Jekulo ini suka membuka *youtube*, seperti melihat video *123 go Indonesia*, video animasi upin dan ipin, mobil-mobilan, video mobil balap rintangan, robot transformer dan *lego garena free fire*. Ada juga beberapa game yang dimainkan anak seperti *game sakura school simulator*, teka teki silang bahasa inggris, *math games*, FF (*Free Fire*), dan ML (*Mobile Legend*). Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Tangguhhati (2018) menyatakan bahwa terdapat siswa yang asyik bermain *game*. Game yang dimainkan yakni game yang sedang *booming* keberadaannya seperti *game mobile legend*.

### **Dampak penggunaan gadget**

Penggunaan *gadget* pada anak di desa Jekulo dalam jangka waktu 3-6 jam. Hal ini tentunya akan memberikan dampak positif dan juga dampak negatif. Dampak positif dari penggunaan *gadget* ini diantaranya mendapatkan pengetahuan luas dengan mencari informasi di google, mempermudah berkomunikasi dengan orang lain, bermain permainan yang mengasah otak anak. Berdasarkan hasil wawancara dengan anak, mereka menjelaskan jika bias mengakses berbagai informasi melalui google dan mencari materi pelajaran serta membantu mengerjakan tugas sekolah. Hal ini dibenarkan oleh hasil wawancara dengan orang tua yang menjelaskan jika saat anak mengalami kesulitan belajar, mereka bertanya kepada orang tua dan membuka google untuk mendapat jawaban yang ingin diketahui. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ismaya et al. (2021) dampak positif media internet agar anak cepat mengetahui informasi dan dapat dengan cepat menyelesaikan tugas. Hal tersebut diperkuat oleh hasil penelitian Rahmandani (2018) menyatakan bahwa pengguna *gadget* akan semakin luas dan meningkat, karena mudahnya untuk mengakses informasi yang diinginkan dan segala informasi yang dengan mudah didapatkan hanya melalui internet. Sesuai hasil penelitian anak-anak desa Jekulo ini memanfaatkan *gadgetnya* untuk membantu mereka dalam mencari informasi, menambah wawasan, maupun membantu menyelesaikan tugas mereka dengan membuka google.

Anak-anak sekarang lebih mudah dalam berkomunikasi dengan orang lain, tidak perlu datang ke rumah-rumah, hanya dengan saling berkirim pesan melalui *whatsapp* dengan teman, guru sekolahnya dan keluarga. Anak lebih sering membuka *whatsapp* grub sekolah dan berkirim pesan dengan guru sekolahnya untuk bertanya dan mengirim tugas yang telah diberikan. Sejalan dengan penelitian Rozalia (2017) yang menyatakan bahwa pemanfaatan *gadget* oleh siswa yaitu sebagai hiburan, sebagai alat komunikasi. Diperkuat penelitian yang dilakukan oleh Indrayani (2021) kini orang bisa berbicara langsung tanpa dibatasi oleh jarak sehingga pergaulan tidak dibatasi. Selain dampak positif, terdapat juga dampak negatif dari penggunaan *gadget* ini pada anak desa Jekulo seperti mata lelah terkadang keluar air dan jam tidur yang berkurang karena anak-anak lebih memilih bermain *gadget* hingga larut malam. Hal tersebut diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Keswara et al., (2019) yang menunjukkan jika terlalu lama bertatapapan dengan layar *gadget* dalam waktu lama akan menimbulkan kesulitan untuk tidur. Selain itu juga dampak yang lain yaitu waktu belajar anak yang berkurang. Anak lebih tertarik dengan *gadgetnya* daripada belajar. Mereka akan belajar jika ada tugas dari sekolah saja, kalau tidak ada tugas jarang mau belajar. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Santoso (2020) yang menyatakan bahwa ada pengaruh dari gawai tersebut menjadikan berkurangnya siswa untuk tertarik belajar, karena kebanyakan main gawai sehingga lupa dengan belajar. Diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Kurniawati (2020) anak ketergantungan terhadap *gadget*, ketergantungan yang menyebabkan semangat belajar siswa kurang. Penggunaan yang berlebihan pada anak desa Jekulo mempengaruhi perilaku anak yang lebih mudah marah. Saat diganggu bermain *game*, anak terlihat kesal dan marah. Hal tersebut diperkuat oleh penelitian yang dilakukan Syifa et al., (2019) yang menyatakan bahwa anak yang menggunakan *gadget* menjadi anak yang mudah marah, menirukan tingkah laku dalam *gadget*, serta berbicara sendiri pada *gadget*. Sejalan dengan penelitian yang sudah dilakukan oleh Prayuda et al., (2020) menyatakan bahwa anak yang menghabiskan waktunya dengan *gadget* akan lebih emosional, pemberontak karena merasa sedang diganggu saat asyik bermain *game*. Malas mengerjakan rutinitas sehari-hari. Penggunaan *gadget* yang terlalu lama dapat mempengaruhi tingkat agresif anak.

### **Perilaku sosial anak**

Penggunaan *gadget* ini berdampak pada perilaku anak, terutama pada perilaku sosial anak dengan lingkungan sekelilingnya terutama dalam keluarga. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Santoso (2020) menyatakan bahwa anak sekarang terlalu asik menggunakan gawainya, mereka akan lupa dengan kebutuhannya sendiri yaitu belajar dan bersosialisasi pada masyarakat. Perilaku anak yang menggunakan *gadget*, masih menghormati dan mendengarkan orang lain yang sedang berbicara meskipun masih membawa *gadgetnya*. Anak juga mau dimintai tolong meskipun menunggu beberapa saat untuk menghentikan *gadgetnya* terlebih dahulu. Orang tua mendidik dan mengajarkan anak untuk membantu orang yang membutuhkan pertolongan. Sejalan dengan teori Senjari (dalam Nuha 2021) menjelaskan tentang peduli sosial sebagai tindakan serta sikap yang berkeinginan untuk memberikan bantuan pada orang lain. Hal tersebut diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Widyayati et al., (2021) yang menyatakan bahwa anak memberikan bantuan kepada orang lain rata-rata mereka memberikan bantuan kepada orang lain, dan berhenti menggunakan gawai. Anak MAI juga berbicara dengan sopan meskipun terkadang sedikit membentak. MAI ini jarang mengucapkan terima kasih kepada orang lain karena ia terlalu senang. Kelima subjek penelitian NDT, RSA, SS, MFNA, dan DAP juga mengucapkan terima kasih kepada orang lain yang telah memberinya sesuatu. Hal tersebut diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Nuha (2021) berterimakasih kepada Allah dengan mengucap Alhamdulillah karena telah mengabulkan doa-doanya. Namun tingkat kesadaran dalam diri anak masih kurang seperti kurangnya peka dan peduli terhadap orang lain disekitarnya. Hal tersebut diperkuat oleh penelitian yang dilakukan Prayuda et al., (2020) yang menyatakan bahwa penggunaan *gadget* yang terlalu lama dapat mempengaruhi tingkat agresif anak. Selain itu, anak menjadi tidak peka dan tidak peduli terhadap lingkungan disekelilingnya. Hal ini dibuktikan dengan hasil observasi dan wawancara dengan anak dan orang tua bahwa anak cenderung kurang peka terhadap keluarganya. Anak akan mau melaksanakan jika diperintah saja, tidak dengan kesadaran dalam diri anak tersebut. Namun anak NDT dan MFNA ini memiliki kesadaran diri untuk peka dan peduli terhadap orang lain dengan menawarkan bantuan terlebih dahulu tanpa diminta. Hal tersebut diperkuat oleh penelitian yang dilakukan Widya (2020) anak yang terlalu asyik bermain dengan *gadget* menjadi tidak peduli dengan lingkungan sekitar, sehingga tidak memahami etika bersosialisasi.

Berdasarkan uraian hasil penelitian diatas, peneliti mengalami beberapa keterbatasan dalam menyelesaikan penelitian, diantaranya yaitu keterbatasan waktu dan keterbatasan kemampuan. Keterbatasan waktu, penelitian ini dilaksanakan di rumah anak, sehingga waktu penelitian harus menyesuaikan jadwal kegiatan anak dan orang tua yang sedang bekerja diluar kota. Keterbatasan kemampuan, penelitian ini tidak terlepas dari ilmu teori yang dimiliki peneliti, peneliti sudah berusaha semaksimal mungkin untuk menyusun hasil penelitian sesuai prosedur dan arahan.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dilapangan melalui observasi, wawancara, dokumentasi dan pencatatan, peneliti menyimpulkan Bentuk penggunaan *gadget* dari enam subjek anak di desa Jekulo Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus rata-rata intensitas penggunaan *gadget* tinggi. Penggunaan intensitas tinggi yaitu penggunaan *gadget* pada intensitas lebih dari 3 jam dalam sehari. Rata-rata anak menggunakan *gadget* sehari mencapai 3-6 jam. Anak lebih sering membuka aplikasi *youtube*, *tik tok* dan *game*. Beberapa dampak positif dari penggunaan *gadget* ini adalah mendapatkan pengetahuan luas dengan mengakses berbagai informasi melalui google, mempermudah komunikasi dengan berkirim pesan melalui *whatsapp*, melatih kreativitas anak dengan adanya aplikasi permainan yang mengasah otak anak. Selain dampak positif, ada juga dampak negatif diantaranya mengganggu kesehatan anak seperti mata yang mudah lelah dan sedikit mengeluarkan air. Selain itu jam tidur yang berkurang dan jam belajar anak yang berubah. Anak juga mengalami gangguan emosional yaitu lebih mudah marah. Perilaku sosial anak masih dikatakan baik. Dengan pendidikan dan didikan dari orang tua dengan baik kepada anak, anak menghormati orang lain, saling tolong menolong, sopan santun,

mengucapkan terima kasih. Namun, anak kurang peka dan peduli terhadap orang disekelilingnya. Sehingga dampak dari penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial ini membuat anak kurang peka dan peduli.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada ketua RT 03 RW 10 desa Jekulo, anak-anak beserta orang tua desa Jekulo Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus yang telah bersedia membantu mensukseskan penelitian serta Bapak Ibu Dosen Universitas Muria Kudus yang telah membimbing dan mengarahkan secara teknis selama pelaksanaan penelitian.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aggraeni, A. dan H. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa Sma. *Jurnal PPKN & Hukum*, 13(Sosial), 64–76.
- Fitria, Anizar Ahmad, F. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Remaja dalam Keluarga. *Psikoislamedia Jurnal Psikologi*, 05, 182–194.
- Gunawan, I. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif Teori & praktik*. PT. Bumi Aksara.
- Indrayani, N. M. (2021). Dampak Penggunaan Media Komunikasi (Gadget) terhadap Perubahan Perilaku pada Generasi Muda Hindu. *Jurnal Lampuhyang Lembaga Penjaminan Mutu Stkip Agama Hindu Amlapura*, 12(1), 1–16.
- Ismaya, E. A., Sunoto, & Su'ad. (2021). Social Science Learning in Covid 19 Pandemic by Using Internet Media. *Journal of Physics: Conference Series*, 1823(1).  
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1823/1/012086>
- Keswara, U. R., Syuhada, N., & Wahyudi, W. T. (2019). Perilaku penggunaan gadget dengan kualitas tidur pada remaja. *Holistik Jurnal Kesehatan*, 13(3), 233–239. <https://doi.org/10.33024/hjk.v13i3.1599>
- Kurniawati, D. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Prestasi Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 78–84. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.78>
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 5(2), 55–64. <https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>
- Nuha, I. dan F. (2021). Nilai Peduli Sosial pada Film Animasi Nussa dan Rara. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 03(2), 207–213.
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>
- Prayuda, R. A., Munir, Z., & Siam, W. N. (2020). Pengaruh Pemakaian Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa di Sekolah Dasar Negeri Taal 01 Kecamatan Tapen Kab. Bondowoso. *Jurnal Keperawatan Profesional*, 8(1), 40–48. <https://doi.org/10.33650/jkp.v8i1.1020>
- Rahmandani, F. dkk. (2018). Analisis Dampak Penggunaan Gadget (Smartphone) Terhadap Kepribadian Dan Karakter (Kekar) Peserta Didik Di Sma Negeri 9 Malang. *Jurnal Civic Hukum*, 3(1), 18.  
<https://doi.org/10.22219/jch.v3i1.7726>
- Rozalia, M. F. (2017). Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 5(2), 722.  
<https://doi.org/10.22219/jp2sd.vol5.no2.722-731>
- Santoso, F. A. (2020). Dampak Penggunaan Gawai terhadap Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 49–54. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.87>
- Siti Nisrima, Muhammad Yunus, E. H. (2016). Pembinaan Perilaku Sosial Remaja Penghuni Yayasan Islam Media Kasih Kota Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kewarganegaraan Unsyiah*, 1,



2140 *Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus – Latifatuz Saniyyah, Deka Setiawan, Erik Aditia Ismaya*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.1161>

194.

Sukirman. (2017). Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Berbasis Game Untuk Mengajarkan Perilaku Santun di Media Sosial. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 1(1), 30–37.  
<https://doi.org/10.21831/jpk.v1i1.1447>

Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 538.  
<https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22310>

Tangguhhati, subekti dan kiswoyo. (2018). Pola interaksi siswa terhadap teman sebaya studi kasus: dampak pemakaian gadget di kelas IV A SDN Pekunden Semarang. *Jurnal Sekolah (JS)*, 2(2), 110–118.

Wahyu, N. (2013). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Journal of Petrology*, 369(1), 1689–1699.  
<http://dx.doi.org/10.1016/j.jsames.2011.03.003>  
<https://doi.org/10.1016/j.gr.2017.08.001>  
<http://dx.doi.org/10.1016/j.precamres.2014.12.018>  
<http://dx.doi.org/10.1016/j.precamres.2011.08.005>  
<http://dx.doi.org/10.1080/00206814.2014.902757>

Walgito, B. (2004). *Pengantar Psikologi Umum*. ANDI.

Widya, R. (2020). Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Anak. *Jurnal Abdi Ilmu*, 13(1), 29–34.

Widyayati, W., Setiawan, D., & Masfuah, S. (2021). The Intensity of Using Gadgets and Parent Controls in RT 02 / RW 04 Desa Tambahagung. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(3), 680–688.