



Volume: 03/ Juli 2021

Nomor: 01

Implementasi Penilaian Formatif Autentik Era Pembelajaran Daring Berbasis Permainan Digital Sederhana Kelas II Sekolah Dasar
Sinthia Marlina Amperawati Turnip, Wiputra Cendana

Pengembangan Media Ular Tangga Mata Pelajaran Matematika Kelas III Sekolah Dasar
Aprilla Sindi Fadila, Friendha Yuanta, Diah Yovita Suryarini

Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menggunakan *Problem Based Learning* dalam Pembelajaran IPS Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas 4 SD
Nurul Islamiyatul Laili, Arie Widya Murni

Peningkatan Hasil Belajar Tema Hidup Bersih dan Sehat melalui Pendekatan Saintifik Berbasis Pembelajaran Daring pada Siswa Kelas II SDN Jajartunggal III/452 Surabaya
Rizky Widyaningrum

Penerapan Permainan Ular Tangga dalam Peningkatan Hasil Belajar Geometri Bangun Ruang di Kelas V SD 006 Rambah Samo
Reny Munadah, Puput Sri Rahayu, Erliska Pranandari, Fitri Jukia, Vera Rosdianti

Bimbingan Skripsi Daring Selama Pandemi COVID-19 pada Mahasiswa PGSD UWKS: Hambatan dan Solusi
Arvio Yosie Kintama, Diyas Age Larasati, Leni Yuliana

Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan dengan Media Benda Konkrit pada Siswa Kelas II SDN 02 Kemiri Tahun Pelajaran 2020/ 2021
Ratna Nurhayati Pratiwi, Minsih

Evaluasi Pelaksanaan Pembelajaran *Online (E-Learning)* Selama Masa Pandemi COVID-19 di SDI Sabilillah Sidoarjo
Muh Aris Izzudin, Muhammad Assegaf Baalwi, Moch Fabet Ali Thoufan

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Kelas IV SD Dwijendra Denpasar
Oktavianus Ana Teda



TRAPSILA

Jurnal Pendidikan Dasar

<https://journal.uwks.ac.id/index.php/trapsila>

p-ISSN 26 85-7642 | e-ISSN 2685-8207



[HOME](#) [ABOUT](#) [LOGIN](#) [REGISTER](#) [SEARCH](#) [CURRENT](#) [ARCHIVES](#) [ANNOUNCEMENTS](#)

[Home](#) > [About the Journal](#) > [Editorial Team](#)

Editorial Team

ADVISORY BOARD

Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar fransisca dwi harjanti, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, Indonesia

CHIEF EDITOR

Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar fatkul anam, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, Indonesia

EDITOR

DIYAS LARASATI, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, Indonesia
AR. Anna Roosyanti, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, Indonesia
Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar ganes gunansyah, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia
Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar julianto julianto, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia
Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar kaswadi kaswadi, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

RECOMMENDED TOOLS:

USER

Username
Password
 Remember me

QUICK MENU

[Focus and scope](#)

[Peer Reviewers](#)

[Author Guidelines](#)

[Editorial Boards](#)

[Contact us](#)

INDEXED by

25°C
Berawan



23:06
26/11/2022

PENDIDIKAN DASAR

Pemanfaatan Teknologi Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19

Riasatul Habibah, Unik Hanifah Salsabila, Windi Meqa Lestari, Qay Andaresta, Diah Yulianingsih

PDF
1-13

Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Anak Sekolah Dasar pada Situasi Pandemi Covid-19

Muhammad Iqbal Al Ulil Amri, Reza Syehma Bahtiar, Desi Eka Pratiwi

PDF
14-23

Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Tangan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menyimak Dongeng Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar

Rosaria Yulinda Krisanti, Suprihatien Suprihatien, Diah Yovita Suryarini

PDF
24-35

Analisis Perilaku Tanggung Jawab dalam Pembelajaran PKn Siswa Kelas IV SD Negeri Cipondoh 2 Kota Tangerang

Indah Saifitri, Sa'odah Sa'odah, Ina Magdalena

PDF
35-49

PENERAPAN PEMBELAJARAN ONLINE (DALAM JARINGAN) DI SEKOLAH DASAR

Octaviany Widayansih

PDF
50-60

KREATIVITAS PESERTA DIDIK ANAK SEKOLAH DASAR (SD) MELALUI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DENGAN PENDEKATAN SCIENTIFIC

Anggun Citra Dini Dwi Puspitasari

PDF
61-71

Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Flash pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SDS Muhammadiyah Pasir Jaya Kabupaten Tangerang

Siti Yoyah Namiroh, Ina Magdalena, Sa'odah Sa'odah

PDF
72-79

Penerapan Model Pembelajaran Tematik Tema Lingkungan dengan Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 SDN Babatan IV Surebaya

rahayu winingsih

PDF
80-96

Focus and scope

Peer Reviewers

Author Guidelines

Editorial Boards

Contact us

INDEXED by



SUBMIT

Submit now

Template

Activate Windows

Go to Settings to activate Windows.

Show all

Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Kemampuan Interaksi Anak Sekolah Dasar pada Situasi Pandemi Covid-19

Muhammad Iqbal Ulil Amri¹, Reza Syehma Bahtiar², Desi Eka Pratiwi³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Bahasa dan Sains
Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

Email: iqbalamri09@gmail.com¹, syehma@gmail.com², pratiwidesi27@gmail.com³

Abstract

The purpose of this article is to examine the impact of the use of gadgets for elementary school children and their benefit in a pandemic situation Covid-19. The design of this study uses literature review. The steps in the literature review are (1). Topic search; (2). Specify a title; (3). Conclusions. Writing analysis techniques in writing literature review are; (1). data collection; (2). data reduction; (3). drawing conclusions. In this writing, there is an analysis in the form of negative and positive impacts. Impact: The children can interact with your friends wherever you are, you can learn online through in pandemic Covid-19, negative impact children more often play a gadget play from a friend about the environment so that children become individualistic

Keywords : *gadget, interaction social, Elementary school children, Covid-19 pandemic.*

Abstrak

Tujuan penulisan artikel ini adalah untuk mengetahui dampak yang ditimbulkan dari penggunaan *gadget* bagi anak Sekolah Dasar beserta manfaat *gadget* dalam situasi pandemi *Covid-19*. Desain penelitian ini menggunakan kajian literatur. Langkah dalam kajian literatur adalah (1) pencarian topik; (2) menentukan judul; (3) penyimpulan. Teknik analisis penulisan dalam penulisan kajian literatur adalah: (1) pengumpulan data; (2) reduksi data; (3) penarikan kesimpulan. Pada penulisan ini, terdapat hasil analisis berupa dampak negatif dan positif. Dampak positif adalah anak bisa berinteraksi dengan teman dimanapun berada, bisa belajar *online* disituasi pandemi Covid-19, sedangkan dampak negatif anak lebih sering bermain *gadget* daripada bermain dengan teman lingkungan sekitar sehingga menjadi anak individualis.

Kata Kunci : *gadget, kemampuan interaksi, anak Sekolah Dasar, Covid-19.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pada era sekarang ini banyak mengalami kemajuan. Perkembangan tersebut ditandai dengan munculnya suatu barang yang disebut *gadget* sehingga memudahkan kegiatan manusia misalnya dapat mencari informasi dengan cepat. Menurut (Syahudin, 2019) *gadget* adalah suatu benda elektronik yang digunakan sebagai komunikasi oleh manusia seperti *handphone*, komputer dan lainnya. Pada awalnya penggunaan *gadget* hanya digunakan orang dewasa akan tetapi di jaman modern ini *gadget* banyak juga digunakan pada anak anak

Penggunaan *gadget* untuk anak usia Sekolah Dasar tersebut bisa berdampak positif maupun negatif yaitu anak dapat mencari materi pembelajaran dengan mudah dan dapat berkomunikasi jarak jauh selain itu bisa berdampak negatif anak lebih sering memainkan *gadget* daripada bermain dan berinteraksi dengan teman sekitar hal ini bisa menyebabkan anak menjadi seorang individualis, sehingga orang tua harus mengawasi anak saat bermain *gadget*.

Pada saat ini dunia mengalami musibah dengan munculnya virus *corona* yang sangat menakutkan, virus ini tidak terlihat oleh mata manusia karena ukurannya sangat kecil apabila terinfeksi virus *corona* akan mengalami sesak nafas hingga paling parah kematian. Banyak orang yang terdampak virus ini baik dalam hal ekonomi, sosial dan juga pendidikan. Dampak virus *corona*

dalam bidang sosial yaitu manusia dilarang melakukan kegiatan yang berkelompok/ dibatasi sehingga dalam bidang pendidikan juga terdampak yaitu banyak Sekolah Dasar meliburkan semua muridnya untuk mencegah Covid-19 semakin meluas maka pembelajaran yang awalnya tatap muka tetapi sekarang ini memakai pembelajaran *online* menggunakan *gadget*.

Berdasarkan paparan di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

- a. Apa saja dampak yang ditimbulkan akibat dari penggunaan *gadget* terhadap kemampuan interaksi sosial siswa sd ?
- b. Apa saja manfaat penggunaan *gadget* pada saat pandemi bagi anak Sekolah Dasar ?

Gadget

Gadget adalah suatu barang elektronik yang berfungsi untuk komunikasi satu dengan yang lainnya tidaklah susah seiring kemajuan jaman. *gadget* memiliki fitur terbaru yaitu; *games*, internet, video. Pada kemunculanya *Gadget* ialah sebuah istilah kata bahasa Inggris yang berarti suatu barang elektronik kecil yang mempunyai macam fungsi khusus (Chusna, 2017). pendapat lain juga menyebutkan bahwa *Gadget* merupakan suatu bentuk nyata dari adanya perkembangan teknologi pada zaman sekarang ini. Hal ini mempengaruhi pada pola pikir maupun perilaku manusia (Putri Hana Pebriana, 2017). *Gadget* mempunyai

Amri, dkk

banyak manfaat bila dipakai dengan bijak dan sesuai fungsinya, asalkan pada saat anak menggunakan gadget harus dalam pemantauan orang tua. (Marpaung, 2018).

Aplikasi Dalam Gadget

Macam macam aplikasi pada *gadget* adalah sebagai berikut:

- a. Aplikasi yang mendukung bagi pembelajaran yaitu :
youtube, quiz, Microsoft 306. Zoom, Ruang guru.com.
- b. Sosial media
Whatsapp, facebook, line
- c. Game
Catur, mobil-mobilan, TTS

Jadi dari penjelasan diatas bisa diartikan bahwa gadget merupakan sebuah barang elektronik modern yang mempunyai banyak manfaat yaitu untuk berkomunikasi, mencari berita dan bermain games.

Anak Usia Sekolah Dasar

Pada usia ini anak berada di sekitar umur 6 sampai 12 tahun, tahap ini termasuk kedalam tahap operasional konkret. Menurut piaget tahap operasional konkret adalah kondisi dimana anak-anak sudah bisa menggunakan akal nya untuk berfikir secara logis terhadap sesuatu yang bersifat nyata. Pada tahapan ini, pemikiran logis menggantikan pemikiran intuitif (naluri) dengan syarat pemikiran tersebut dapat diaplikasikan menjadi contoh-contoh yang konkret atau spesifik, adapun kekurangan dari pada tahap ini ketika anak diberi permasalahan yang bersifat

abstrak (secara verbal) dengan tidak adanya suatu objek nyata, maka ia anak mengalami kesusahan bahkan tidak bisa memecahkan masalah yang terjadi. Anak mengalami perubahan yang sangat signifikan. Perubahan tersebut meliputi 3 aspek yaitu; perkembangan fisik, kemampuan dan psikososial. Perkembangan fisik anak ditandai dengan adanya perubahan berat badan dan tinggi anak.

Perkembangan kognitif adalah perkembangan yang berhubungan dengan tingkat kecerdasan anak yang ditandai dengan perubahan anak mampu berperan aktif saat belajar. Perkembangan psikososial yaitu anak mudah beradaptasi dengan lingkungan sekitar. Perkembangan sosial pada anak Sekolah Dasar dilihat dari keberhasilan saat berinteraksi, bergaul, dan menyesuaikan diri dengan lingkungan. Perkembangan psikologi juga mempengaruhi emosi dalam diri anak.

Menurut (Latifa, 2017) emosi adalah perasaan intens yang ditujukan kepada seseorang atau suatu kejadian. Ragam Emosi dapat terdiri dari perasaan senang mengenai sesuatu, perasaan takut, dan marah kepada seseorang.

Interaksi Sosial

Manusia Sebagai makhluk sosial pasti membutuhkan bantuan dari orang lain selama hidupnya. Menurut Menurut (Xiao, 2018) interaksi sosial yaitu hubungan dinamis yang saling berkaitan antar manusia. Meliputi hubungan antar

sesama individu, antara kelompok satu dengan kelompok lain, dan juga hubungan antar seseorang dengan kelompok.

Jenis-Jenis interaksi sosial

interaksi sosial dapat terbagi menjadi 3 jenis sebagai berikut:

a. Interaksi sosial antar sesama individu.

Interaksi sosial ini bisa terjadi pada saat dua individu bertemu dan berkomunikasi. Misalnya bersalaman dengan teman dan saling mengobrol saat pulang sekolah.

b. Interaksi antara individu dengan kelompok.

Interaksi sosial ini terjadi pada situasi yang sudah ditentukan. Misalnya: guru memberi pelajaran ke siswa dikelas, kepala sekolah sedang rapat dengan para guru

c. Interaksi antara kelompok dan kelompok

Kelompok merupakan satu-kesatuan yang saling berinteraksi dengan kelompok lainnya, begitu juga dengan interaksi juga terjadi pada suatu kelompok tersebut. Interaksi yang terjadi pada kelompok dapat dilihat dari tim sepak bola yang saling bekerja sama untuk memenangkan pertandingan.

Interaksi sosial dalam kehidupan sehari-hari dapat terwujud di berbagai bentuk yaitu pergaulan seperti

bersalaman, menyapa dan komunikasi dengan orang lain.

Masa Pandemi Covid-19

Saat ini dunia digemparkan dengan adanya penyakit *Corona Virus* atau disebut Covid-19. Pada awalnya *Corona Virus* ini terjadi dinegara china bisa menyebar ke seluruh negara. Menurut (Yuliana, 2020) coronavirus ialah virus RNA Strain tunggal positif, coronavirus termasuk golongan ordo nidovirales. Struktur coronavirus membentuk menyerupai kubus dengan protein di permukaanya.

Coronavirus merupakan virus RNA yang berukuran partikel 120-160 nm. Virus ini awalnya menginfeksi hewan antaranya adalah kelelawar dan unta. Sebelum terjadinya wabah COVID-19, ada 2 macam *coronavirus* yang bisa menginfeksi ke manusia, yaitu: *Severe Acute Respiratory Illness Coronavirus* (SARS-CoV), dan *Middle East Respiratory Syndrome Coronavirus* (MERS-CoV) (Susilo et al., 2020). Gejala yang muncul dari *coronavirus* ini yaitu gejala sesak nafas, demam dan batuk. Pada kasus COVID-19 yang berat bisa menyebabkan pneumonia, sindrom pernapasan akut, gagal ginjal hingga kematian. (yurianto,2020). Adapun cara untuk mencegah penyebaran *coronavirus* yaitu melalui mencuci tangan secara teratur dengan menggunakan sabun dan air bersih, memakai masker, serta menghindari kontak secara dekat dengan orang

yang menunjukkan tanda-tanda seperti batuk dan bersin.

Dari penjelasan diatas dapat diartikan *coronavirus* adalah suatu penyakit/ Virus menyerang saluran pernapasan yang ditandai dengan batuk, pilek dan demam yang bisa menyebabkan kematian manusia.

METODOLOGI

Penulisan dalam artikel ini menggunakan kajian literatur. Menurut (Marzali, 2017) kajian literatur adalah suatu pencarian kepustakaan dengan cara membaca berbagai sumber buku, jurnal, dan terbitan terbitan lain yang berhubungan dengan topik penulisan, sehingga menciptakan suatu karya tulis. Studi pustaka ialah kata lain dari kajian pustaka, kajian teoritis, menurut (Melfianora, 2017) Yang dimaksud kajian kepustakaan adalah pencarian dengan menggunakan karya tertulis yang diantaranya hasil penelitian yang dipublikasikan maupun yang belum. Sumber data yang dibutuhkan dari kajian ini tidak harus ke lapangan tetapi memanfaatkan sumber prpustakaan dalam memperoleh data.

Dari penjelasan diatas maka dapat diartikan kajian literatur adalah sebuah penulisan yang yang berasal dari penelusuran sumber jurnal,buku, seminar dan bertujuan untuk memperkenalkan kajian-kajian baru dalam topik tertentu.

Langkah langkah penulisan kajian literatur

Menurut (Marzali, 2017) langkah-langkah dalam menulis kajian literatur sebagai berikut :

- a. Mulai mencari kata kunci, bahan materi, dan referensi, yang berhubungan.
- b. Membaca abstrak penelitian relevan, yang bisa diperoleh dari sumber, jurnal, buku, dan seminar.
- c. Mencatat hasil bacaan dengan referensi bibliografi secara rinci.
- d. Membuat kajian pustaka dan disusun secara tematis yang sesuai teori-teori dan konsep-konsep penting berhubungan dengan topik.
- e. Pada akhir kajian pustaka, tuliskan pandangan umum tentang topik yang dilakukan.

Teknik analisis kajian literatur

Analisis ini menggunakan pengumpulan sumber data, reduksi data kemudian melakukan penarikan kesimpulan. Untuk menganalisis penulisan ditentukan kebaruan pustaka yang terkait dengan topik penulisan.

- a. Pengumpulan sumber data
Penulisan jurnal literatur ini bersumber dari data jurnal-jurnal, dan sumber internet.
- b. Reduksi data
Setelah mendapatkan data, sumber data tersebut dianalisis untuk diambil materi yang relevan dan berkaitan dengan judul.
- c. Penarikan kesimpulan

Selanjutnya semua sumber data dirangkum secara rinci untuk diambil kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan (Kamil, 2016) didapatkan informasi bahwa *gadget* berpengaruh terhadap anak Sekolah Dasar seperti anak tidak saling berbicara saat berkumpul bersama sehingga menghilangkan kebiasaan yang telah ada.

Dalam penelitian (Syifa et al., 2019) ini didapatkan informasi dari 10 murid kelas 5 yang memakai *gadget* dengan durasi lebih dari 2 jam sehari mengalami perubahan sikap dan perkembangan moral. Untuk perubahan sikap adalah anak yang mudah marah, suka membantah orang tua, pengaruhnya ke perkembangan moral anak menjadi malas melakukan aktivitas sehari-hari, dan waktu belajar yang berkurang penyebabnya terlalu sering menonton *youtube*. Menurut penjelasan dari (Suntoro, 2013) bahwa pemakaian *gadget* dengan waktu yang tidak dibatasi bisa menjadikan anak antisosial lupa berinteraksi dengan lingkungan sekitar tempat tinggal. Hal ini dapat menyebabkan hilangnya interaksi dengan lingkungan sekitar.

Pada masa pandemi *Covid-19* penggunaan *gadget* diperlukan untuk pembelajaran *online* karena bisa belajar dimanapun tanpa datang ke sekolah. Hal itu didukung dalam penelitian (Purwanto et al., 2020) bahwa proses pembelajaran disaat

pandemi *Covid-19* berdampak ke murid, orang tua dan juga guru. Bagi murid perlu beradaptasi dengan kebiasaan baru yaitu pembelajaran jarak jauh melalui aplikasi *whatsaap* berinteraksi dengan tidak secara langsung. Bagi orang tua pengeluaran biaya tambahan untuk membeli kuota untuk belajar anaknya. Bagi guru tidak semua guru bisa handal dalam mengoperasikan *gadget* sebagai media pembelajaran. Pendapat lain juga dalam penelitian (Wahyu Aji Fatma Dewi, 2020) pada saat kondisi pandemi *Covid-19* anak bisa melakukan pembelajaran *online* dengan gurunya dirumah masing masing melalui aplikasi *zoom*, *whatsaap* dan *google doc* sehingga tanpa harus datang sekolah secara langsung sehingga dapat mencegah penularan *Covid-19*.

Hasil menyatakan bahwa pemakaian *gadget* pada anak sekolah sehingga berdampak ke interaksi anak. Seperti anak menjadi antisosial dengan lingkungan sekitar. Pada situasi pandemi *Covid-19* penggunaan *gadget* sangat berguna untuk pembelajaran *online* jarak jauh dan bisa berinteraksi dengan teman melalui aplikasi.

Dampak positif dari penggunaan *gadget*

Menurut (Witarsa et al., 2018)

- a. Mempermudah komunikasi
Dengan adanya *gadget* anak akan dengan mudah berkomunikasi dengan teman yang lain.
- b. Menambah pertemanan

Amri, dkk

Dengan adanya aplikasi didalam *gadget* anak bisa memperluas jaringan pertemanan didunia maya.

- c. Menambah rasa percaya diri
Disetiap hari manusia akan membawa *gadget* kemanapun karena bisa menambah rasa percaya diri.

Menurut (Ardianti et al., 2018) menjelaskan bahwa;

- a. Mudah meperoleh informasi
Anak dengan mudah mengakses informasi melalui *gadget*.
- b. Menjadikan anak yang kreatif
Dengan aplikasi di *gadget* anak bisa lebih kreatif.

Menurut (Rozalia, 2017) Dampak positif yang ditimbulkan dari gadget adalah:

- a. Sebagai hiburan
Gadget sebagai sarana hiburan adalah menggunakan untuk bermain *games*.
- b. Sebagai media komunikasi
Dengan *gadget* siswa dapat berkomunikasi dengan mudah.
- c. Penggunaan internet
Didalam pembelajaran siswa mencari materi melalui internet.

Jadi dari penjelasan ketiga ahli di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* bisa mempermudah anak dalam mencari materi tugas sekolah, sebagai sarana hiburan, anak bisa berteman dengan orang banyak dan menambah rasa percaya diri mereka, anak bisa

mengakses informasi dan membuat anak menjadi kreatif.

Dampak Negatif dari Penggunaan Gadget:

Menurut penjelasan dari (Sinta, 2018) dinyatakan bahwa :

- a. Bahaya terkena sinar radiasi
Jika *gadget* digunakan dalam waktu yang lama maka mengakibatkan berkurangnya kemampuan indera penglihatan karena terkena cahaya radiasi.
- b. Menjadikan sebuah kebiasaan
Dalam keseharian anak menjadikan *gadget* sebagai kebiasaan yang tidak bisa terlepas dari genggamannya anak sehingga selalu dibawa kemanapun berada.
- c. Terlambat dalam memahami materi pembelajaran
Saat pembelajaran berlangsung siswa tidak fokus terhadap materi yang disampaikan guru dikarenakan sering mencari materi dalam *gadget*.

Menurut (Novitasari, 2016) sebagai berikut :

- a. Malas melakukan kegiatan
Dengan berbagai jenis aplikasi didalam *gadget* membuat anak lebih asyik memainkan *gadget* daripada kegiatan olahraga sehingga anak lebih mudah terserang penyakit.
- b. Lupa bermain bersama teman
Pemakaian *gadget* secara terus menerus bisa melupakan kebiasaan bermain bersama teman didunia nyata.

Menurut penjelasan dari (Hidayati, 2016) bahwa dampak negatif:

- a. Menjadi kecanduan *gadget*
Saat bermain dengan waktu lama bisa berakibat kecanduan *gadget* anak menjadi tidak peduli saat diajak bicara.
- b. Lebih mementingkan *gadget* daripada perintah orang tua
Pada saat orang tua memerintah anak untuk membeli sesuatu akan tetapi anak tidak mempedulikan dan melanjutkan bermain *gadget*.

Dari penjelasan ketiga ahli diatas dapat disimpulkan dampak negatif dari penggunaan *gadget* terhadap anak adalah anak kecanduan bermain *gadget*, malas beraktifitas, menjadi sebuah kebiasaan, sulit fokus dalam belajar. Antisosial dengan lingkungan sekitar tempat tinggal.

SIMPULAN

Berdasarkan dari beberapa kajian kepustakaan dapat ditarik kesimpulan bahwa Penggunaan *gadget* pada anak Sekolah Dasar dapat berdampak positif dan negatif. Dampak positif antara lain: (1) mempermudah komunikasi; (2) dapat mencari informasi dimana saja; (3) Memperbanyak jaringan pertemanan; (4) Menambah kreatifitas anak; sedangkan dampak negatif dari penggunaan *gadget* antara lain : (1) anak malas membaca buku karena dapat materi dari internet; (2) anak malas aktifitas; (3) anak mudah marah; (4) Tergangunya konsentrasi; (5) dapat merusak mata.

DAFTAR RUJUKAN

- Ardianti, W., Lapau, B., & Dewi, O. (2018). Jurnal Photon Vol. 9. No. 1, Oktober 2018. *Photon*, 9(1), 1–8.
<http://ejurnal.umri.ac.id/index.php/photons/article/view/1057/612>
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17(2), 315–330.
<https://doi.org/10.21274/dinamika/2017.17.2.315-330>
- Hidayati, R. (2016). PERAN ORANG TUA : KOMUNIKASI TATAP MUKA DALAM MENGAWAL DAMPAK GADGET PADA MASA GOLDEN AGE. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1–10.
<http://jurnal.utu.ac.id/jsourc>
- Kamil, M. F. (2016). Pengaruh Gadget Berdampak Kepada Kurangnya Komunikasi Tatap Muka Dalam Kehidupan Sehari. <http://repository.radenintan.ac.id/437/1/SKRIPSI.pdf>
- Latifa, U. (2017). Aspek Perkembangan pada Anak Sekolah Dasar : Masalah dan Perkembangannya. *Journal of Multidisciplinary Studies*, 1(2), 185–196.
- 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>
- Marzali, A.-. (2017). Menulis Kajian Literatur. *ETNOSIA : Jurnal Etnografi Indonesia*, 1(2), 27.
<https://doi.org/10.31947/etnosia.v1i2.1613>
- Melfianora. (2017). Penulisan Karya

- Tulis Ilmiah Dengan Studi Literatur. *Studi Litelatur*, 1–3.
- Novitasari, W. (2016). DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP INTERKSI SOSIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN. *PAUD Teratai.*, 05, 182–186.
- Purwanto, A., Pramono, R., Asbari, M., Santoso, P. B., Wijayanti, L. M., Choi, C. H., & Putri, R. S. (2020). Studi Eksploratif Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 2(1), 1–12. <https://ummaspul.ejournal.id/Edupsycouns/article/view/397>
- Putri Hana Pebriana. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 2. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>
- 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.v05.no2.722-731>
- Sinta. (2018). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal VI. *Artikel Penelitian*, 2018(2018), 1–11.
- Suntoro, I. (2013). PERSEPSI ORANGTUA TERHADAP DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA PENDIDIKAN DASAR. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1–16.
- Susilo, A., Rumende, C. M., Pitoyo, C. W., Santoso, W. D., Yulianti, M., Herikurniawan, H., Sinto, R., Singh, G., Nainggolan, L., Nelwan, E. J., Chen, L. K., Widhani, A., Wijaya, E., Wicaksana, B., Maksum, M., Annisa, F., Jasirwan, C. O. M., & Yuniastuti, E. (2020). Coronavirus Disease 2019: Tinjauan Literatur Terkini. *Jurnal Penyakit Dalam Indonesia*, 7(1), 45. <https://doi.org/10.7454/jpdi.v7i1.415>
- Syahudin, D. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial dan Komunikasi Siswa. *GUNAHUMAS Jurnal Kehumasan*, 2(1), 273–282.
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 538–544.
- Wahyu Aji Fatma Dewi. (2020). DAMPAK COVID-19 TERHADAP IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN DARING DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 57.
- Witarsa, R., Mulyani, R. S., Urhananik, & Haerani, N. R. (2018). Pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial siswa Sekolah Dasar. *Pedagogik*, VI(1), 9–20.
- Xiao, A. (2018). Konsep Interaksi Sosial Dalam Komunikasi, Teknologi, Masyarakat. *Jurnal Komunika : Jurnal Komunikasi, Media Dan Informatika*, 7(2). <https://doi.org/10.31504/komunika.v7i2.1486>
- Yuliana. (2020). Corona virus

diseases (Covid -19); Sebuah tinjauan literatur. *Wellness and Healthy Magazine*, 2(1), 187–192.

<https://wellness.journalpress.id/wellness/article/view/v1i218wh>

Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Anak Sekolah Dasar pada Situasi Pandemi Covid-19

by Desi Eka Pratiwi

Submission date: 04-Sep-2022 10:20AM (UTC+0700)

Submission ID: 1892104550

File name: n_Interaksi_Anak_Sekolah_Dasar_pada_Situasi_Pandemi_Covid-19.pdf (529.66K)

Word count: 2964

Character count: 18677

Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Kemampuan Interaksi Anak Sekolah Dasar pada Situasi Pandemi Covid-19

Muhammad Iqbal Ulil Amri¹, Reza Syehma Bahtiar², Desi Eka Pratiwi³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Bahasa dan Sains
Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

Email: iqbalamri09@gmail.com¹, syehma@gmail.com², pratiwidesi27@gmail.com³

26

Abstract

The purpose of this article is to examine the impact of the use of gadgets for elementary school children and their benefit in a pandemic situation Covid-19. The design of this study uses literature review. The steps in the literature review are (1). Topic search; (2) specify a title; (3). Conclusions. Writing analysis techniques in writing literature review are; (1). data collection; (2). data reduction; (3). drawing conclusions. In this writing, there is an analysis in the form of negative and positive impacts. Impact: The children can interact with your friends wherever you are, you can learn online through in pandemic Covid-19, negative impact children more often play a gadget play from a friend about the environment so that children become individualistic

Keywords : *gadget, interaction social, Elementary school children, Covid-19 pandemic.*

47

Abstrak

Tujuan penulisan artikel ini adalah untuk mengetahui dampak yang ditimbulkan dari penggunaan *gadget* bagi anak Sekolah Dasar beserta manfaat *gadget* dalam situasi pandemi *Covid-19*. Desain penelitian ini menggunakan kajian literatur. Langkah dalam kajian literatur adalah (1) pencarian topik; (2) menentukan judul; (3) penyimpulan. Teknik analisis penulisan dalam penulisan kajian literatur adalah: (1) pengumpulan data; (2) reduksi data; (3) penarikan kesimpulan. Pada penulisan ini, terdapat hasil analisis berupa dampak negatif dan positif. Dampak positif adalah anak bisa berinteraksi dengan teman dimanapun berada, bisa belajar *online* disituasi pandemi Covid-19, sedangkan dampak negatif anak lebih sering bermain *gadget* daripada bermain dengan teman lingkungan sekitar sehingga menjadi anak individualis.

Kata Kunci : *gadget, kemampuan interaksi, anak Sekolah Dasar, Covid-19.*

Dampak Penggunaan Gadget...

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pada era sekarang ini banyak mengalami kemajuan. Perkembangan tersebut ditandai dengan munculnya suatu barang yang disebut *gadget* sehingga memudahkan kegiatan manusia misalnya dapat mencari informasi dengan cepat. Menurut (Syahudin, 2019) *gadget* adalah suatu benda elektronik yang digunakan sebagai komunikasi oleh manusia seperti *handphone*, komputer dan lainnya. Pada awalnya penggunaan *gadget* hanya digunakan orang dewasa akan tetapi di jaman modern ini *gadget* banyak juga digunakan pada anak-anak.

Penggunaan *gadget* untuk anak usia Sekolah Dasar tersebut bisa berdampak positif maupun negatif yaitu anak dapat mencari materi pembelajaran dengan mudah dan dapat berkomunikasi jarak jauh selain itu bisa berdampak negatif anak lebih sering memainkan *gadget* daripada bermain dan berinteraksi dengan teman sekitar hal ini bisa menyebabkan anak menjadi seorang individualis, sehingga orang tua harus mengawasi anak saat bermain *gadget*.

Pada saat ini dunia mengalami musibah dengan munculnya virus *corona* yang sangat menakutkan, virus ini tidak terlihat oleh mata manusia karena ukurannya sangat kecil apabila terinfeksi virus *corona* akan mengalami sesak nafas hingga paling parah kematian. Banyak orang yang terdampak virus ini baik dalam hal ekonomi, sosial dan juga pendidikan. Dampak virus *corona*

dalam bidang sosial yaitu manusia dilarang melakukan kegiatan yang berkelompok/ dibatasi sehingga dalam bidang pendidikan juga terdampak yaitu banyak Sekolah Dasar meliburkan semua muridnya untuk mencegah Covid-19 semakin meluas maka pembelajaran yang awalnya tatap muka tetapi sekarang ini memakai pembelajaran *online* menggunakan *gadget*.

Berdasarkan paparan di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

- a. Apa saja dampak yang ditimbulkan akibat dari penggunaan *gadget* terhadap kemampuan interaksi sosial siswa sd ?
- b. Apa saja manfaat penggunaan *gadget* pada saat pandemi bagi anak Sekolah Dasar ?

Gadget

Gadget adalah suatu barang elektronik yang berfungsi untuk komunikasi satu dengan yang lainnya tidaklah susah seiring kemajuan jaman. *gadget* memiliki fitur terbaru yaitu; *games*, internet, video. Pada kemunculannya *Gadget* ialah sebuah istilah kata bahasa Inggris yang berarti suatu barang elektronik kecil yang mempunyai macam fungsi khusus (Chusna, 2017). pendapat lain juga menyebutkan bahwa *Gadget* merupakan suatu bentuk nyata dari adanya perkembangan teknologi pada zaman sekarang ini. Hal ini mempengaruhi pada pola pikir maupun perilaku manusia (Putri Hana Pebriana, 2017). *Gadget* mempunyai

Amri, dkk

banyak manfaat bila dipakai dengan bijak dan sesuai fungsinya, asalkan pada saat anak menggunakan gadget harus dalam pemantauan orang tua. (Marpaung, 2018).

Aplikasi Dalam Gadget

Macam macam aplikasi pada *gadget* adalah sebagai berikut:

- a. Aplikasi yang mendukung bagi pembelajaran yaitu :
youtube, quiz, Microsoft 306. Zoom, Ruang guru.com.
- b. Sosial media
Whatsapp, facebook, line
- c. Game
Catur, mobil-mobilan, TTS

Jadi dari penjelasan diatas bisa diartikan bahwa *gadget* merupakan sebuah barang elektronik modern yang mempunyai banyak manfaat yaitu untuk berkomunikasi, mencari berita dan bermain games.

Anak Usia Sekolah Dasar

Pada usia ini anak berada di sekitar umur 6 sampai 12 tahun, ³⁰ap ini termasuk kedalam tahap operasional konkret. Menurut piaget tahap ²⁶rasional konkret adalah kondisi dimana anak-anak sudah bisa menggunakan akal nya untuk berfikir secara logis terhadap sesuatu yang bersifat nyata. Pada tahapan ini, pemikiran logis menggantikan pemikir³² intuitif (naluri) dengan syarat pemikiran tersebut dapat diaplikasikan menjadi contoh-contoh yang konkret atau spesifik, adapun kekurangan dari pada tahap ini ketika anak diberi permasalahan yang bersifat

abstrak (secara verbal) dengan tidak adanya suatu objek nyata, maka ia anak mengalami kesusahan bahkan tidak bisa mem⁴¹ahkan masalah yang terjadi. Anak mengalami perubahan yang sangat signifikan. Perubahan tersebut meliputi 3 aspek yaitu; perkembangan fisik, kemampuan dan psikososial. Perkembangan fisik anak ditandai dengan adanya perubahan berat badan dan tinggi anak.

Perkembangan kognitif adalah perkembangan yang berhubungan dengan tingkat kecerdasan anak yang ditandai dengan perubahan anak mampu berperan aktif saat belajar. Perkembangan psikososial yaitu anak mudah beradaptasi dengan lingkungan sekitar. Perkembangan sosial pada anak Sekolah Dasar dilihat dari keberhasilan saat berinteraksi, bergaul, dan menyesuaikan diri dengan lingkungan. Perkembangan psikologi juga mempengaruhi emosi dalam diri anak.

Menurut (Latifa, 2017) emosi adalah perasaan intens yang ditujukan kepada seseorang atau suatu kejadian. Ragam Emosi dapat terdiri dari perasaan senang mengenai sesuatu, perasaan takut, dan marah kepada seseorang.

³⁴ Interaksi Sosial

Manusia Sebagai makhluk sosial pasti membutuhkan bantuan dari orang lain selama hidupnya. Menurut Menurut (Xiao, 2018) interaksi sosial yaitu hubungan dinamis yang saling berkaitan antar manusia. Meliputi hubungan antar

Dampak Penggunaan Gadget...

sesama individu, ⁴² antara kelompok satu dengan kelompok lain, dan juga hubungan antar seseorang dengan kelompok.

⁴⁹ **Jenis-Jenis interaksi sosial** interaksi sosial dapat terbagi menjadi 3 jenis sebagai berikut:

a. **Interaksi sosial antar sesama individu.**

Interaksi sosial ini bisa terjadi pada saat dua individu bertemu dan berkomunikasi. Misalnya bersalaman dengan teman dan saling mengobrol saat pulang sekolah.

³⁶ b. **Interaksi antara individu dengan kelompok.**

Interaksi sosial ini terjadi pada situasi yang sudah ditentukan. Misalnya: guru memberi pelajaran ke siswa dikelas, kepala sekolah sedang rapat dengan para guru

c. **Interaksi antara kelompok dan kelompok**

Kelompok merupakan satu-kesatuan yang saling berinteraksi dengan kelompok lainnya, begitu juga dengan interaksi juga terjadi pada suatu kelompok tersebut. Interaksi yang terjadi pada kelompok dapat dilihat dari tim sepak bola yang saling bekerja sama untuk memenangkan pertandingan.

Interaksi sosial dalam kehidupan sehari-hari dapat terwujud di berbagai bentuk yaitu pergaulan seperti

bersalaman, menyapa dan komunikasi dengan orang lain.

⁴⁸ **Masa Pandemi Covid-19**

Saat ini dunia digemparkan dengan adanya penyakit *Corona Virus* atau disebut Covid-19. Pada awalnya *Corona Virus* ini terjadi dinegara china bisa menyebar ke seluruh negara. Menurut (Yuliana, 2020) coronavirus ialah virus RNA strain tunggal positif, coronavirus termasuk golongan ordo *nidovirales*. Struktur coronavirus membentuk menyerupai kubus dengan protein di permukaannya.

Coronavirus merupakan virus RNA yang berukuran partikel 120-160 nm. Virus ini awalnya menginfeksi hewan antaranya adalah kelelawar dan unta. Sebelum terjadinya wabah COVID-19, ada 2 macam *coronavirus* yang bisa ²⁷ menginfeksi ke manusia, yaitu: *Severe Acute Respiratory Illness Coronavirus* (SARS-CoV), dan *Middle East Respiratory Syndrome Coronavirus* (MERS-CoV) (Susilo et al., 2020). Gejala yang muncul dari *coronavirus* ini yaitu gejala ²³ tak nafas, demam dan batuk. Pada kasus COVID-19 yang berat bisa menyebabkan pneumonia, sindrom pernapasan akut, gagal ginjal hingga kematian. (yurianto,2020). Adapun cara untuk mencegah ⁴⁰ peramban *coronavirus* yaitu melalui mencuci tangan secara teratur dengan menggunakan sabun dan air bersih, memakai masker, serta menghindari kontak secara dekat dengan orang

Amri, dkk

yang menunjukkan tanda-tanda seperti batuk dan bersin.

Dari penjelasan diatas dapat diartikan *coronavirus* adalah suatu penyakit/ Virus menyerang saluran pernapasan yang ditandai dengan batuk, pilek dan demam yang bisa menyebabkan kematian manusia.

METODOLOGI

Penulisan dalam artikel ini menggunakan kajian literatur. Menurut (Marzali, 2017) kajian literatur adalah suatu pencarian kepustakaan dengan cara membaca berbagai sumber buku, jurnal, dan terbitan terbitan lain yang berhubungan dengan topik penulisan, sehingga menciptakan suatu karya tulis. Studi pustaka ialah kata lain dari kajian pustaka, kajian teoritis, menurut (Melfianora, 2017) Yang dimaksud kajian kepustakaan adalah pencarian dengan menggunakan karya tertulis yang diantaranya hasil penelitian yang dipublikasikan maupun yang belum. Sumber data yang dibutuhkan dari kajian ini tidak harus ke lapangan tetapi memanfaatkan sumber prpustakaan dalam memperoleh data.

Dari penjelasan diatas maka dapat diartikan kajian literatur adalah sebuah penulisan yang yang berasal dari penelusuran sumber jurnal,buku, seminar dan bertujuan untuk memperkenalkan kajian-kajian baru dalam topik tertentu.

Langkah langkah penulisan kajian literatur

Menurut (Marzali, 2017) langkah-langkah dalam menulis kajian literatur sebagai berikut :

- a. Mulai mencari kata kunci, bahan materi, dan referensi, yang berhubungan.
- b. Membaca abstrak penelitian relevan, yang bisa diperoleh dari sumber, jurnal, buku, dan seminar.
- c. Mencatat hasil bacaan dengan referensi bibliografi secara rinci.
- d. Membuat kajian pustaka dan disusun secara tematis yang sesuai teori-teori dan konsep-konsep penting berhubungan dengan topik.
- e. Pada akhir kajian pustaka, tuliskan pandangan umum tentang topik yang dilakukan.

Teknik analisis kajian literatur

Analisis ini menggunakan pengumpulan sumber data, reduksi data kemudian melakukan penarikan kesimpulan. Untuk menganalisis penulisan ditentukan kebaruan pustaka yang terkait dengan topik penulisan.

- a. Pengumpulan sumber data
Penulisan jurnal literatur ini bersumber dari data jurnal-jurnal, dan sumber internet.
- b. Reduksi data
Setelah mendapatkan data, sumber data tersebut dianalisis untuk diambil materi yang relevan dan berkaitan dengan judul.
- c. Penarikan kesimpulan

Dampak Penggunaan Gadget...

Selanjutnya semua sumber data dirangkum³⁸ secara rinci untuk diambil kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan (Kamil, 2016) didapatkan informasi bahwa *gadget* berpengaruh terhadap anak Sekolah Dasar seperti anak tidak saling berbicara saat berkumpul bersama sehingga menghilangkan kebiasaan yang telah ada.

Dalam penelitian (Syifa et al., 2019) ini didapatkan informasi dari³⁷ murid kelas 5 yang memakai *gadget* dengan durasi lebih dari 2 jam sehari mengalami perubahan sikap dan perkembangan moral. Untuk perubahan sikap adalah anak yang mudah marah, suka membantah orang tua, pengaruhnya ke perkembangan moral anak menjadi malas melakukan aktivitas sehari-hari, dan waktu belajar yang berkurang penyebabnya terlalu sering menonton *youtube*. Menurut penjelasan dari (Suntoro, 2013) bahwa pemakaian *gadget* dengan waktu yang tidak dibatasi bisa menjadikan anak antisosial lupa berinteraksi dengan lingkungan sekitar tempat tinggal. Hal ini dapat menyebabkan hilangnya interaksi dengan lingkungan sekitar.

Pada masa pandemi *Covid-19* penggunaan gadget diperlukan untuk pembelajaran *online* karena bisa belajar dimanapun tanpa datang ke sekolah. Hal itu didukung dalam penelitian (Purwanto et al., 2020) bahwa proses pembelajaran disaat

pandemi *Covid-19* berdampak ke murid, orang tua dan juga guru. Bagi murid perlu beradaptasi dengan kebiasaan baru yaitu pembelajaran jarak jauh melalui aplikasi *whatsaap* berinteraksi dengan tidak secara langsung. Bagi orang tua pengeluaran biaya tambahan untuk membeli kuota untuk belajar anaknya. Bagi guru tidak semua guru bisa handal dalam mengoperasikan *gadget* sebagai media pembelajaran. Pendapat lain juga dalam penelitian (Wahyu Aji Fatma Dewi, 2020) pada saat kondisi pandemi *Covid-19* anak bisa melakukan pembelajaran *online* dengan gurunya dirumah masing masing melalui aplikasi *zoom*, *whatsaap* dan *google doc* sehingga tanpa harus datang sekolah secara langsung sehingga dapat mencegah penularan *Covid-19*.

Hasil menyatakan bahwa pemakaian gadget pada anak sekolah sehingga berdampak ke interaksi anak. Seperti anak menjadi antisosial dengan lingkungan sekitar. Pada situasi pandemi *Covid-19* penggunaan *gadget* sangat berguna untuk pembelajaran *online* jarak jauh dan bisa berinteraksi dengan teman melalui aplikasi.

Dampak positif dari penggunaan gadget

Menurut (Witarsa et al., 2018)

- a. Mempermudah komunikasi
Dengan adanya *gadget* anak akan dengan mudah berkomunikasi dengan teman yang lain.
- b. Menambah pertemanan

Amri, dkk

Dengan adanya aplikasi didalam *gadget* anak bisa memperluas jaringan pertemanan didunia maya.

- c. Menambah rasa percaya diri
Disetiap hari manusia akan membawa *gadget* kemanapun karena bisa menambah rasa percaya diri.

Menurut (Ardianti et al., 2018) menjelaskan bahwa;

- a. Mudah memperoleh informasi
Anak dengan mudah mengakses informasi melalui *gadget*.
- b. Menjadikan anak yang kreatif
Dengan aplikasi di *gadget* anak bisa lebih kreatif.

Menurut (Rozalia, 2017) Dampak positif yang ditimbulkan dari gadget adalah:

- a. Sebagai hiburan
Gadget sebagai sarana hiburan adalah menggunakan untuk bermain *games*.
- b. Sebagai media komunikasi
Dengan *gadget* siswa dapat berkomunikasi dengan mudah.
- c. Penggunaan internet
Didalam pembelajaran siswa mencari materi melalui internet.

46
Jadi dari penjelasan ketiga ahli di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* bisa mempermudah anak dalam mencari materi tugas sekolah, sebagai sarana hiburan, anak bisa berteman dengan orang banyak dan menambah rasa percaya diri mereka, anak bisa

mengakses informasi dan membuat anak menjadi kreatif.

Dampak Negatif dari Penggunaan Gadget:

Menurut penjelasan dari (Sinta, 2018) dinyatakan bahwa :

- a. Bahaya terkena sinar radiasi
Jika *gadget* digunakan dalam waktu yang lama maka mengakibatkan berkurangnya kemampuan indera penglihatan karena terkena cahaya radiasi.
- b. Menjadikan sebuah kebiasaan
Dalam keseharian anak menjadikan *gadget* sebagai kebiasaan yang tidak bisa terlepas dari genggamannya anak sehingga selalu dibawa kemanapun berada.
- c. Terlambat dalam memahami materi pembelajaran
Saat pembelajaran berlangsung siswa tidak fokus terhadap materi yang disampaikan guru dikarenakan sering mencari materi dalam *gadget*.

Menurut (Novitasari, 2016) sebagai berikut :

- a. Malas melakukan kegiatan
Dengan berbagai jenis aplikasi didalam *gadget* membuat anak lebih asyik memainkan *gadget* daripada kegiatan olahraga sehingga anak lebih mudah terserang penyakit.
- b. Lupa bermain bersama teman
Pemakaian *gadget* secara terus menerus bisa melupakan kebiasaan bermain bersama teman didunia nyata.

Menurut penjelasan dari (Hidayati, 2016) bahwa dampak negatif:

- a. Menjadi kecanduan *gadget*
Saat bermain dengan waktu lama bisa berakibat kecanduan *gadget* anak menjadi tidak peduli saat diajak bicara.
- b. Lebih mementingkan *gadget* daripada perintah orang tua
Pada saat orang tua memerintah anak untuk membeli sesuatu akan tetapi anak tidak mempedulikan dan melanjutkan bermain *gadget*.

Dari penjelasan ketiga ahli diatas dapat disimpulkan dampak negatif dari penggunaan *gadget* terhadap anak adalah anak kecanduan bermain *gadget*, malas beraktifitas, menjadi sebuah kebiasaan, sulit fokus dalam belajar. Antisosial dengan lingkungan sekitar tempat tinggal.

SIMPULAN

Berdasarkan dari beberapa kajian kepustakaan dapat ditarik kesimpulan bahwa Penggunaan *gadget* pada anak Sekolah Dasar dapat berdampak positif dan negatif. Dampak positif antara lain: (1) mempermudah komunikasi; (2) dapat mencari informasi dimana saja; (3) Memperbanyak jaringan pertemanan; (4) Menambah kreatifitas anak; sedangkan dampak negatif dari penggunaan *gadget* antara lain : (1) anak malas membaca buku karena dapat materi dari internet; (2) anak malas aktifitas; (3) anak mudah marah; (4) Tergangunya konsentrasi; (5) dapat merusak mata.

DAFTAR RUJUKAN

- Ardiansyah, W., Lapau, B., & Dewi, O. (2018). Jurnal Photon Vol. 9, No. 1, Oktober 2018. *Photon*, 9(1), 1–8.
<http://ejurnal.umri.ac.id/index.php/Photon/article/view/1057/612>
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 44(2), 315–330.
<https://doi.org/10.21274/dinamika/2017.17.2.315-330>
- Hidayati, R. (2016). PERAN ORANG TUA : KOMUNIKASI TATAP MUKA DALAM MENGAWAL DAMPAK GADGET PADA MASA GOLDEN AGE. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1–10.
<http://jurnal.utu.ac.id/jsource>
- Kamil, M. F. (2016). Pengaruh Gadget Berdampak Kepada Kurangnya Komunikasi Tatap Muka Dalam Kehidupan Sehari. <http://repository.radenintan.ac.id/4371/SKRIPSI.pdf>
- Latifa, U. (2017). Aspek Perkembangan pada Anak Sekolah Dasar : Masalah dan Perkembangannya. *Journal of Multidisciplinary Studies*, 1(2), 185–196.
- 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>
- Marzali, A.-. (2017). Menulis Kajian Literatur. *ETNOSIA : Jurnal Etnografi Indonesia*, 1(2), 27.
<https://doi.org/10.31947/etnosia.v1i2.1613>
- Melfianora. (2017). Penulisan Karya

- Tulis Ilmiah Dengan Studi Literatur. *Studi Literatur*, 1–3.
- Novitasari, W. (2016). DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP INTERKSI SOSIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN. *PAUD Teratai*, 05, 182–186.
- Purwanto, A., Pramono, R., Asbari, M., Santoso, P. B., Wijayanti, L., Choi, C. H., & Putri, R. S. (2020). Studi Eksploratif Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 2(1), 1–12. <https://ummaspul.e-journal.id/Edupsycouns/article/view/397>
- Putri Hana Pebriana. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 2. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>
- 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), 2. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v05.no2.722-731>
- Sinta. (2018). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal VI. *Artikel Penelitian*, 2018(2018), 1–1.
- Suntoro, I. (2013). PERSEPSI ORANGTUA TERHADAP DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA PENDIDIKAN DASAR. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1–16.
- Susilo, A., Rumende, C. M., Pitoyo, C. W., Santoso, W. D., Yulianti, M., Herikurniawan, H., Sinto, R., Singh, G., Nainggolan, L., Nelwan, E. J., Chen, L. K., Widhani, A., Wijaya, E., Wicaksana, B., Maksum, M., Annisa, F., Jasirwa, C. O. M., & Yuniastuti, E. (2020). Coronavirus Disease 2019: Tinjauan Literatur Terkini. *Jurnal Penyakit Dalam Indonesia*, 7(1), 45. <https://doi.org/10.7454/jpdi.v7i1.415>
- Syahudin, D. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial dan Komunikasi Siswa. *GUNAHUMAS Jurnal Kehumasan*, 2(1), 273–282.
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 538–544.
- Wahyu Aji Fatma Dewi. (2020). DAMPAK COVID-19 TERHADAP IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN DARING DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 57.
- Witarsa, R., Mulyani, R. S., Urhananik, & Haerani, N. R. (2018). Pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial siswa Sekolah Dasar. *Pedagogik*, VI(1), 9–20.
- Xiao, A. (2018). Konsep Interaksi Sosial Dalam Komunikasi, Teknologi, Masyarakat. *Jurnal Komunika: Jurnal Komunikasi, Media Dan Informatika*, 7(2). <https://doi.org/10.31504/komunika.v7i2.1486>
- Yuliana. (2020). Corona virus

Dampak Penggunaan *Gadget*...

diseases (Covid -19); Sebuah tinjauan literatur. *Wellness and Healthy Magazine*, 2(1), 187–192.
<https://wellness.journalpress.id/wellness/article/view/v1i218wh>

Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Anak Sekolah Dasar pada Situasi Pandemi Covid-19

ORIGINALITY REPORT

23%
SIMILARITY INDEX

17%
INTERNET SOURCES

14%
PUBLICATIONS

11%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

- 1** e-journal.iain-palangkaraya.ac.id
Internet Source 1%
- 2** nusantarahasajournal.com
Internet Source 1%
- 3** Ni Putu Rizky Arnani, Fatiya Halum Husna. "PERBEDAAN KECENDERUNGAN ADIKSI GADGET SISWA SEKOLAH DASAR DITINJAU DARI JENIS KELAMIN", Psycho Idea, 2021
Publication 1%
- 4** jurnal.stie.asia.ac.id
Internet Source 1%
- 5** Jeperson Simanjuntak, Imanuel Sri Mei Wulandari. "Gangguan Emosi Dan Perilaku Remaja Akibat Kecanduan Gadget", Malahayati Nursing Journal, 2022
Publication 1%
- 6** Submitted to Lincoln High School
Student Paper 1%
- 7** Submitted to Universitas Jenderal Soedirman

Student Paper

1 %

8

journal.umpo.ac.id

Internet Source

1 %

9

Submitted to Universiti Sains Malaysia

Student Paper

1 %

10

conference.unikama.ac.id

Internet Source

1 %

11

ejournal.unisnu.ac.id

Internet Source

1 %

12

uniflor.ac.id

Internet Source

1 %

13

Submitted to Universitas Budi Luhur

Student Paper

1 %

14

Submitted to Universitas Pendidikan Ganesha

Student Paper

1 %

15

www.journal.uml.ac.id

Internet Source

1 %

16

etheses.iainkediri.ac.id

Internet Source

1 %

17

jurnal.stieww.ac.id

Internet Source

1 %

18

Syahria Anggita Sakti. "Persepsi Orang Tua Siswa terhadap Pembelajaran Daring pada

1 %

Masa Pandemi Covid 19 di Yogyakarta", Jurnal
Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini,
2021

Publication

19 Submitted to IAIN Kudus <1 %
Student Paper

20 Submitted to Ridge High School <1 %
Student Paper

21 Submitted to Sastruyati Chao Test Account <1 %
Student Paper

22 alpen.web.id <1 %
Internet Source

23 repository.stikeselisabethmedan.ac.id <1 %
Internet Source

24 Submitted to Kookmin University <1 %
Student Paper

25 Submitted to Sogang University <1 %
Student Paper

26 Www.Erudit.Org <1 %
Internet Source

27 www.ncbi.nlm.nih.gov <1 %
Internet Source

28 Hidayatus Sya'diyah, Sukma Ayu Candra
Kirana, Lela Nurlela, A.V. Sri Suhardiningsih,
Dya Sustrami, Diyan Mutyah. "Upaya <1 %

Mewujudkan Sehat Jiwa dalam Penggunaan Gadget Selama Pandemi Covid-19 di SMA Hang Tuah Surabaya", Jurnal Abdidas, 2021
Publication

29

Ina Magdalena, Andriyanto Andriyanto, Rezi Reki Refaldi. "Pemanfaatan Media Pembelajaran E-Learning Menggunakan Whatsapp sebagai Solusi di Tengah Penyebaran Covid-19 di SDN Gembong 1", AS-SABIQUN, 2020

Publication

<1 %

30

ejournal.unp.ac.id
Internet Source

<1 %

31

Lintang Sari, Ai Yeni Susanti, Hajimi Hajimi. "Hubungan Paparan Gadget Dengan Perkembangan Emosional Pada Anak Usia Remaja Kelas VII dan VIII SMP Negeri 04 Pontianak Timur", Khatulistiwa Nursing Journal, 2019

Publication

<1 %

32

journal.upy.ac.id
Internet Source

<1 %

33

Hikmaturrahmah Hikmaturrahmah. "DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI", Musawa: Journal for Gender Studies, 2020

Publication

<1 %

34	bagawanabiyasa.wordpress.com Internet Source	<1 %
35	bircu-journal.com Internet Source	<1 %
36	hamiddarmadi.blogspot.com Internet Source	<1 %
37	isainsmedis.id Internet Source	<1 %
38	jurnal.unw.ac.id:1254 Internet Source	<1 %
39	lib.unnes.ac.id Internet Source	<1 %
40	suarademartha.blogspot.com Internet Source	<1 %
41	www.silatpalembang.com Internet Source	<1 %
42	Angeline Xiao. "KONSEP INTERAKSI SOSIAL DALAM KOMUNIKASI, TEKNOLOGI, MASYARAKAT", Jurnal Komunika : Jurnal Komunikasi, Media dan Informatika, 2018 Publication	<1 %
43	Elias Zadrack Leasa. "Eksistensi Ancaman Pidana Mati Dalam Tindak Pidana Korupsi Pada Masa Pandemi Covid-19", Jurnal Belo, 2020	<1 %

44

Roos Nelly, Andri Soemitra. "Studi Literature General Issu Lembaga Keuangan Non Bank Syariah di Indonesia", El-Mal: Jurnal Kajian Ekonomi & Bisnis Islam, 2022

Publication

<1 %

45

edwardbreitenberg.blogspot.com

Internet Source

<1 %

46

idoc.pub

Internet Source

<1 %

47

text-id.123dok.com

Internet Source

<1 %

48

Aan Aprilia, Ahmad Riyadi, Wiwi Uswatiyah. "Problematika Orangtua Dalam Mendidik Anak di Masa Pandemi Covid-19", As-Syar'i: Jurnal Bimbingan & Konseling Keluarga, 2021

Publication

<1 %

49

moam.info

Internet Source

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off