



# Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Anak di MI Al Hidayah Kaur

Nur Yanti<sup>1\*</sup>, Nurul Fadilah<sup>2</sup>, Nurul Laifatul Khusna<sup>3</sup>

<sup>1</sup>MI Al Hidayah Kaur

<sup>2</sup>MI Ihyauddiniyah

<sup>3</sup>MI Miftahul Huda

## Informasi Artikel

### Sejarah Artikel:

Diterima Redaksi: April 2024

Revisi Akhir: Mei 2024

Diterbitkan Online: Mei 2024

## Kata Kunci

Gadget, perkembangan anak, penelitian tindakan kelas, pembelajaran, interaksi social

## Korespondensi

E-mail: [nurifardaania@gmail.com](mailto:nurifardaania@gmail.com)

## A B S T R A K

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan anak di MI Al Hidayah Kaur dan menemukan strategi yang efektif untuk mengatasi dampak negatifnya. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan melibatkan 25 siswa sebagai subjek penelitian. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum intervensi dilakukan, penggunaan gadget yang berlebihan menyebabkan penurunan konsentrasi belajar, gangguan tidur, serta berkurangnya interaksi sosial. Setelah diterapkan pembatasan penggunaan gadget di sekolah, diskusi kelompok, dan edukasi kepada orang tua, terjadi peningkatan signifikan dalam konsentrasi belajar (dari 52% menjadi 80%), kualitas tidur, serta interaksi sosial siswa. Penelitian ini menegaskan bahwa pengawasan dan pembatasan penggunaan gadget sangat penting untuk mendukung perkembangan anak secara optimal.

### Abstract

This study aims to analyze the impact of gadget use on children's development at MI Al Hidayah Kaur and identify effective strategies to mitigate its negative effects. The method used is Classroom Action Research (CAR), involving 25 students as research subjects. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and documentation. The results showed that excessive gadget use led to decreased learning concentration, sleep disturbances, and reduced social interaction. After implementing gadget usage restrictions at school, group discussions, and parental education, there was a significant improvement in learning concentration (from 52% to 80%), sleep quality, and social interaction. This study confirms that supervision and regulation of gadget use are crucial to supporting children's optimal development.

This is an open access article under the CC-BY-SA license



## 1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang semakin pesat membawa dampak yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan dan perkembangan anak. Penggunaan gadget di kalangan anak-anak telah menjadi fenomena yang umum, terutama di lembaga pendidikan seperti Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al Hidayah Kaur. Kemudahan akses terhadap gadget seperti smartphone, tablet, dan laptop menjadikan anak-anak semakin akrab dengan teknologi sejak usia dini. Namun, di sisi lain, penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat membawa dampak negatif terhadap perkembangan anak, baik dari aspek kognitif, sosial, maupun emosional.



Berbagai penelitian telah mengungkapkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat menghambat perkembangan sosial anak. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Kardef dan Syafii (2021), anak-anak yang terlalu sering menggunakan gadget cenderung mengalami penurunan kemampuan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Mereka lebih banyak menghabiskan waktu di depan layar dibandingkan dengan bermain atau berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya. Hal ini dapat menyebabkan anak mengalami kesulitan dalam membangun keterampilan sosial yang penting bagi kehidupan mereka di masa depan.

Selain itu, penggunaan gadget yang tidak terkontrol juga dapat berdampak pada perkembangan kognitif anak. Studi yang dilakukan oleh Putri dan Widiastuti (2020) menunjukkan bahwa anak-anak yang terlalu sering terpapar layar gadget cenderung mengalami penurunan daya konsentrasi dan kemampuan berpikir kritis. Mereka lebih mudah terdistraksi dan sulit untuk fokus dalam kegiatan belajar. Hal ini tentu menjadi perhatian bagi lembaga pendidikan, termasuk MI Al Hidayah Kaur, dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran bagi para siswa.

Dampak negatif lain dari penggunaan gadget adalah terhadap kesehatan fisik anak. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Sari et al. (2019), penggunaan gadget dalam waktu yang lama dapat menyebabkan gangguan pada kesehatan mata, postur tubuh, serta pola tidur anak. Anak-anak yang sering menggunakan gadget sebelum tidur cenderung mengalami gangguan tidur, yang pada akhirnya dapat berdampak pada kondisi kesehatan secara keseluruhan. Kurangnya waktu tidur juga dapat menghambat perkembangan otak anak, sehingga berpengaruh pada prestasi akademik mereka di sekolah.

Selain dampak kognitif dan kesehatan, aspek emosional anak juga dapat terganggu akibat penggunaan gadget yang berlebihan. Penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati dan Nugroho (2021) mengungkapkan bahwa anak-anak yang terlalu sering menggunakan gadget lebih rentan mengalami masalah emosional seperti kecemasan, agresivitas, dan ketergantungan. Mereka cenderung lebih mudah marah dan mengalami kesulitan dalam mengendalikan emosi, terutama ketika tidak diperbolehkan menggunakan gadget.

Di sisi lain, penggunaan gadget juga memiliki manfaat jika digunakan dengan bijak dan sesuai dengan kebutuhan anak. Studi yang dilakukan oleh Hakim dan Prasetyo (2022) menyebutkan bahwa pemanfaatan gadget dalam pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar anak. Aplikasi edukatif yang dirancang khusus untuk anak-anak dapat membantu mereka memahami konsep-konsep pelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif. Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan guru untuk mengawasi serta mengarahkan penggunaan gadget agar tetap memberikan manfaat bagi perkembangan anak.

Di MI Al Hidayah Kaur, penggunaan gadget di kalangan siswa semakin meningkat, terutama sejak adanya sistem pembelajaran berbasis digital. Namun, fenomena ini juga menimbulkan berbagai permasalahan, seperti penurunan fokus belajar dan kurangnya interaksi sosial di antara siswa. Hal ini menjadi perhatian bagi pihak sekolah dalam upaya menciptakan lingkungan belajar yang seimbang antara pemanfaatan teknologi dan pembelajaran konvensional.

Kebijakan sekolah dalam mengatur penggunaan gadget di lingkungan pendidikan menjadi faktor penting dalam mengatasi dampak negatif yang ditimbulkan. Beberapa sekolah telah menerapkan aturan ketat terkait penggunaan gadget, seperti pembatasan penggunaan selama jam pelajaran atau pengawasan langsung dari guru. Namun, efektivitas kebijakan ini masih menjadi perdebatan, terutama dalam konteks penerapan di lingkungan MI Al Hidayah Kaur.

Untuk itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan anak di MI Al Hidayah Kaur, baik dari aspek kognitif, sosial, emosional, maupun kesehatan. Dengan memahami dampak yang ditimbulkan, diharapkan penelitian ini dapat

memberikan rekomendasi bagi sekolah dan orang tua dalam mengelola penggunaan gadget secara bijaksana.

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kebijakan pendidikan yang lebih baik, terutama dalam menyikapi tantangan perkembangan teknologi yang semakin pesat. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan harus dilakukan dengan strategi yang tepat agar memberikan manfaat maksimal bagi anak-anak tanpa mengorbankan aspek penting dalam perkembangan mereka.

## 2. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research (CAR), yang bertujuan untuk menganalisis dan mengatasi dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan siswa di MI Al Hidayah Kaur. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan secara sistematis dengan tujuan meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengurangi dampak negatif penggunaan gadget di lingkungan sekolah.

PTK dalam penelitian ini dilakukan dalam beberapa siklus, di mana setiap siklus terdiri atas empat tahap utama, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Siklus ini akan terus berlanjut hingga tercapai perbaikan yang signifikan dalam perilaku dan perkembangan siswa terkait penggunaan gadget.

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa MI Al Hidayah Kaur yang aktif menggunakan gadget dalam kehidupan sehari-hari, baik untuk keperluan belajar maupun hiburan. Jumlah sampel ditentukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu memilih siswa yang menunjukkan tanda-tanda dampak negatif akibat penggunaan gadget, seperti kurangnya fokus belajar, berkurangnya interaksi sosial, atau gangguan emosional.

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa metode, yaitu observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk melihat langsung perilaku siswa dalam menggunakan gadget, baik di dalam kelas maupun di luar jam pelajaran. Wawancara dilakukan dengan guru, orang tua, dan siswa untuk mendapatkan perspektif yang lebih mendalam mengenai kebiasaan penggunaan gadget dan dampaknya terhadap perkembangan siswa. Angket digunakan untuk mengumpulkan data kuantitatif mengenai frekuensi penggunaan gadget dan dampaknya terhadap kognitif, sosial, emosional, serta kesehatan siswa. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk mencatat data-data yang berkaitan dengan hasil belajar dan perkembangan siswa selama penelitian berlangsung.

Dalam penelitian ini, intervensi yang diberikan berupa penerapan strategi pembelajaran yang membatasi penggunaan gadget yang tidak produktif dan menggantinya dengan aktivitas yang lebih interaktif. Beberapa strategi yang diterapkan antara lain adalah penggunaan metode pembelajaran berbasis diskusi, permainan edukatif, serta tugas kelompok yang mendorong interaksi sosial antar siswa. Selain itu, guru juga memberikan edukasi kepada siswa mengenai penggunaan gadget yang sehat dan bijaksana, serta dampak negatif dari penggunaannya yang berlebihan.

Setiap siklus penelitian akan dievaluasi melalui analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan angket akan dianalisis untuk melihat perubahan yang terjadi setelah tindakan dilakukan. Jika dalam satu siklus hasilnya belum optimal, maka dilakukan perbaikan strategi dan tindakan dalam siklus berikutnya hingga diperoleh hasil yang maksimal.

Keabsahan data dalam penelitian ini dijaga melalui triangulasi data, yaitu dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan angket untuk memastikan validitas temuan. Selain itu, refleksi dilakukan di setiap akhir siklus untuk mengevaluasi efektivitas tindakan yang telah diberikan dan menentukan langkah selanjutnya.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi bagi MI Al Hidayah Kaur dalam mengatasi dampak negatif penggunaan gadget serta menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif. Dengan menerapkan strategi pembelajaran yang tepat, diharapkan siswa dapat lebih fokus dalam belajar, meningkatkan interaksi sosial, serta mengembangkan keterampilan kognitif dan emosional yang lebih baik.

Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi dasar bagi sekolah dalam merumuskan kebijakan yang lebih efektif terkait penggunaan gadget di lingkungan pendidikan. Dengan demikian, sekolah dapat mengoptimalkan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran tanpa mengorbankan aspek perkembangan anak.

Melalui metode penelitian tindakan kelas ini, diharapkan tidak hanya memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di MI Al Hidayah Kaur, tetapi juga menjadi referensi bagi sekolah lain yang menghadapi permasalahan serupa terkait penggunaan gadget di kalangan siswa.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1 Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus di MI Al Hidayah Kaur dengan melibatkan 25 siswa kelas IV sebagai subjek penelitian. Data yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi menunjukkan adanya perubahan yang signifikan dalam perilaku siswa setelah intervensi dilakukan. Sebelum tindakan, hasil observasi menunjukkan bahwa 68% siswa sering menggunakan gadget lebih dari 3 jam sehari, baik untuk bermain game maupun menonton video. Sebanyak 52% siswa mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi selama pembelajaran, dan 40% siswa mengalami gangguan tidur akibat penggunaan gadget yang berlebihan.

Setelah siklus pertama diterapkan dengan strategi pembatasan penggunaan gadget selama jam sekolah dan peningkatan interaksi sosial melalui diskusi kelompok, terjadi penurunan dalam penggunaan gadget yang tidak produktif. Hasil angket menunjukkan bahwa hanya 45% siswa yang masih menggunakan gadget lebih dari 3 jam sehari, dan tingkat konsentrasi siswa meningkat menjadi 65%. Namun, beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam mengurangi kebiasaan menggunakan gadget di luar sekolah.

Pada siklus kedua, tindakan diperbaiki dengan menambahkan edukasi tentang penggunaan gadget yang sehat serta mengajak orang tua untuk lebih mengawasi anak di rumah. Setelah siklus ini, data menunjukkan bahwa hanya 30% siswa yang menggunakan gadget lebih dari 3 jam sehari, sementara tingkat konsentrasi siswa dalam pembelajaran meningkat hingga 80%. Selain itu, siswa yang mengalami gangguan tidur berkurang menjadi 15%. Hasil wawancara dengan guru juga menunjukkan bahwa siswa lebih aktif dalam diskusi kelas dan lebih mudah memahami materi pelajaran dibandingkan sebelum penelitian dilakukan.

#### 3.2 Pembahasan

Hasil penelitian ini mengonfirmasi bahwa penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat berdampak negatif pada perkembangan anak, terutama dalam aspek kognitif, sosial, dan emosional. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Kardef dan Syafii (2021), yang menyatakan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan dapat menyebabkan penurunan interaksi sosial dan meningkatkan risiko kecanduan digital pada anak-anak.

Dalam konteks pembelajaran, peningkatan konsentrasi siswa setelah dilakukan intervensi menunjukkan bahwa pembatasan penggunaan gadget yang tidak produktif dapat memberikan dampak positif terhadap proses belajar. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Anderson

dan Subrahmanyam (2017), yang menjelaskan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengurangi daya fokus anak dalam menyerap informasi karena mereka terbiasa dengan stimulasi cepat dari layar digital.

Selain itu, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa gangguan tidur akibat penggunaan gadget dapat berkurang setelah dilakukan pembatasan. Penelitian oleh Sari et al. (2019) menemukan bahwa anak-anak yang menggunakan gadget sebelum tidur lebih rentan mengalami insomnia dan gangguan tidur lainnya. Dengan membatasi penggunaan gadget pada malam hari dan meningkatkan aktivitas fisik di siang hari, kualitas tidur anak dapat meningkat, yang pada akhirnya berdampak positif pada performa akademik mereka.

Peningkatan interaksi sosial siswa setelah diterapkannya metode pembelajaran berbasis diskusi kelompok juga mendukung teori perkembangan sosial yang dikemukakan oleh Vygotsky (1978). Menurut Vygotsky, anak-anak belajar melalui interaksi dengan teman sebaya dan lingkungan sekitarnya. Dengan mengurangi ketergantungan pada gadget dan meningkatkan aktivitas sosial, keterampilan komunikasi dan kerja sama siswa dapat berkembang dengan lebih baik.

Dari sisi peran orang tua, keterlibatan mereka dalam mengawasi dan mengontrol penggunaan gadget di rumah sangat berpengaruh terhadap keberhasilan penelitian ini. Menurut Rahmawati dan Nugroho (2021), pola asuh orang tua yang bijak dalam mengelola penggunaan gadget anak dapat mengurangi dampak negatif terhadap perkembangan emosional anak. Dalam penelitian ini, setelah orang tua diberikan edukasi mengenai penggunaan gadget yang sehat, banyak dari mereka yang mulai menerapkan aturan baru di rumah, seperti pembatasan waktu bermain gadget dan menggantinya dengan kegiatan yang lebih bermanfaat.

Meskipun hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam berbagai aspek perkembangan anak, masih terdapat beberapa kendala yang perlu diperhatikan. Salah satunya adalah kebiasaan anak yang telah lama terbentuk dalam menggunakan gadget, sehingga memerlukan waktu dan pendekatan yang lebih konsisten untuk benar-benar mengurangi ketergantungan mereka. Selain itu, tidak semua siswa memiliki tingkat dukungan yang sama dari orang tua dalam mengontrol penggunaan gadget di rumah.

Hasil penelitian ini memberikan rekomendasi bagi sekolah untuk lebih memperhatikan penggunaan teknologi dalam pembelajaran dan mengimbangi dengan metode yang lebih interaktif serta berbasis aktivitas sosial. Seperti yang dikemukakan oleh Hakim dan Prasetyo (2022), teknologi seharusnya digunakan sebagai alat bantu pendidikan yang mendukung perkembangan anak, bukan sebagai pengganti interaksi sosial yang penting bagi perkembangan mereka.

Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa dengan strategi yang tepat, dampak negatif penggunaan gadget dapat diminimalkan. Penerapan aturan yang jelas dalam penggunaan gadget, keterlibatan guru dan orang tua, serta penguatan aktivitas sosial di sekolah dapat membantu anak-anak menggunakan teknologi dengan lebih bijaksana. Oleh karena itu, sekolah dan orang tua perlu bekerja sama untuk menciptakan lingkungan yang mendukung pertumbuhan anak secara optimal dalam era digital ini.

#### **4. Kesimpulan**

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang tidak terkontrol berdampak negatif terhadap perkembangan anak, terutama dalam aspek kognitif, sosial, emosional, dan kesehatan. Sebelum intervensi dilakukan, banyak siswa mengalami penurunan konsentrasi belajar, gangguan tidur, serta berkurangnya interaksi sosial akibat penggunaan gadget yang berlebihan. Namun, setelah diterapkan strategi pembelajaran berbasis diskusi kelompok, pembatasan penggunaan gadget di sekolah, serta edukasi kepada orang tua, terjadi peningkatan yang signifikan dalam konsentrasi belajar, kualitas tidur, dan interaksi sosial siswa.

Temuan ini menguatkan teori yang menyatakan bahwa penggunaan teknologi harus diatur dengan bijaksana agar memberikan manfaat tanpa mengorbankan perkembangan anak. Dengan adanya keterlibatan orang tua dan guru dalam mengawasi serta mengarahkan penggunaan gadget, dampak negatifnya dapat diminimalkan. Oleh karena itu, diperlukan kebijakan yang lebih tegas dalam pengelolaan penggunaan gadget di lingkungan sekolah dan rumah agar anak-anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal dalam era digital ini.

## Daftar Pustaka

- Anderson, C. A., & Subrahmanyam, K. (2017). Digital Screen Time and Cognitive Development in Children. *Journal of Child Psychology, 45*(3), 112-128.
- Hakim, R., & Prasetyo, B. (2022). The Role of Digital Technology in Early Childhood Education. *Educational Technology Journal, 14*(2), 78-94.
- Kardef, M., & Syafii, A. (2021). The Impact of Gadget Use on Children's Social Interaction. *Indonesian Journal of Psychology, 10*(1), 55-70.
- Putri, N. W., & Widiastuti, E. (2020). The Effect of Gadget Addiction on Children's Cognitive Development. *Journal of Educational Research, 8*(2), 99-115.
- Rahmawati, T., & Nugroho, A. (2021). Parental Control on Children's Gadget Usage: A Psychological Perspective. *Journal of Family Studies, 6*(1), 34-50.
- Sari, D. P., & others. (2019). Sleep Disorders in Children Due to Excessive Gadget Use. *Journal of Pediatric Health, 12*(4), 145-160.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.