

**DAMPAK PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP PERILAKU  
ANAK DI MADRASAH IBTIDAIYAH NURUL HUDA LENGKONG  
KECAMATAN CERME KABUPATEN GRESIK**

**Rani Rahma Wati<sup>1</sup>, Barudin<sup>2</sup>**

[ranirahmawati1407@gmail.com](mailto:ranirahmawati1407@gmail.com), [barudinalazhar@gmail.com](mailto:barudinalazhar@gmail.com)

STAI Al-Azhar Menganti Gresik

**Abstrak:** Siswa yang bersekolah di MI Nurul Huda Lengkong 99% anak yang bersekolah di sana sudah memiliki *gadget* pribadi dan di rumahnya sudah banyak terhubung dengan layanan jaringan internet atau WIFI. Dengan fokus masalah: a. Bagaimana penggunaan *gadget* pada siswa Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Lengkong Kecamatan Cerme Kabupaten Gresik? b. Bagaimana dampak positif dari penggunaan *gadget* bagi perilaku siswa Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Lengkong Kecamatan Cerme Kabupaten Gresik? c. Bagaimana dampak negatif dari penggunaan *gadget* bagi perilaku siswa Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Lengkong Kecamatan Cerme Kabupaten Gresik? Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana siswa MI Nurul Huda Lengkong dalam penggunaan *gadget*, serta dampak positif dan dampak negatif dari penggunaan *gadget* bagi perilaku siswa kelas V. Jenis penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan Deskriptif, jenis data yang digunakan yaitu data primer dan skunder. Dengan menggunakan teknik pengumpulan data observasi, wawancara dan dokumentasi. Dari hasil analisa pengumpulan data, dapat disimpulkan bahwa latar belakang penggunaan *gadget* terhadap siswa di MI Nurul Huda adalah dikarenakan kesibukan orang tua bekerja serta pengaruh dari lingkungan sekitar. Sehingga dari penggunaan *gadget* tersebut lebih berdampak negatif terhadap perilaku anak dibandingkan dampak positifnya. Dampak negatifnya yaitu anak lebih sering menghabiskan waktunya bermain *gadget*, dan menimbulkan efek ketergantungan pada anak untuk selalu bermain *gadget*. Dan adapun dampak positifnya terhadap perilaku siswa yaitu anak bisa menambah persahabatan mereka melalui sosial media.

**Kata Kunci:** *Gadget*, perilaku anak

---

<sup>1</sup>Rani Rahma Wati, [ranirahmawati1407@gmail.com](mailto:ranirahmawati1407@gmail.com)

<sup>2</sup>Barudin, [barudinalazhar@gmail.com](mailto:barudinalazhar@gmail.com)

## PENDAHULUAN

Pada era globalisasi sekarang ini, kemajuan di bidang IPTEK mengalami perkembangan yang sangat luar biasa. Kemajuan teknologi dan informasi di dunia ditandai dengan kemajuan pada bidang informasi dan teknologi, dan Indonesia adalah salah satu negara yang ikut terlibat dalam kemajuan media informasi dan teknologi tersebut (Layyinatus Syifa, dkk: 2019). Berdasarkan informasi dan transaksi elektronik Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 pasal1 ayat 3 tahun 2008 menyatakan bahwa: Teknologi Informasi adalah suatu teknik untuk mengumpulkan, menyiapkan, menyimpan, memproses, mengumumkan, menganalisis, dan/atau menyebarkan informasi (UU RI: 2018).

Berkat kemajuan itu, manusia bisa menciptakan peralatan-peralatan yang canggih dan banyak menemukan penemuan baru dengan berbagai macam jenis dan fitur di setiap harinya dengan tujuan untuk mempermudah ruang gerak dan ruang lingkup manusia. Salah satu contoh teknologi yang sedang populer di saat ini adalah *gadget*. Penggunaan *gadget* pada dasarnya memiliki dampak positif dan negatif pada perkembangan anak. Dampak positifnya diantaranya yaitu mempermudah berkomunikasi, menambah pengetahuan anak, membangun dan melatih kreativitas anak, serta bisa memperluas jaringan persahabatan. Sedangkan dampak negatifnya yaitu anak menjadi ketergantungan terhadap *gadget*, sehingga dalam menjalankan segala aktivitas hidupnya anak sulit berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya (Ariston). Penggunaan *gadget* pada anak biasanya disebabkan oleh kesibukan dari pekerjaan orang tua sehingga menyebabkan perhatian kepada anak berkurang, oleh karena itu orang tua cenderung memberikan *gadget* agar anak selalu berada di rumah dan sebagai penghibur anak ketika orang tua bekerja (Eka Damayanti, 2020).

Madrasah Ibtidaiyah yang berada di daerah Cerme yaitu MI Nurul Huda. Sekolah yang berada di Ds. Lengkong Kec. Cerme Kab. Gresik tersebut saya jadikan penelitian karena bukan hanya lokasinya yang dekat dengan rumah, tetapi penyebab utamanya adalah mayoritas anak yang bersekolah di sana sudah memiliki *gadget* pribadi dan di rumahnya sudah banyak terhubung dengan layanan jaringan internet atau WIFI. Dengan adanya *gadget* dan fasilitas yang disediakan oleh orang tua mereka, memang bisa membuat orang tua tidak khawatir karena anak lebih suka di dalam rumah, mereka juga bisa menambah ilmu pengetahuan dan bisa memperoleh informasi dari berbagai sumber, serta anak-anak disana juga tidak ketinggalan dengan kemajuan zaman. Tetapi disisi lain, membuat anak-anak lebih suka emosional, tidak suka keluar rumah karena lebih suka menyendiri dengan *gadget* nya dibandingkan bermain dengan teman sebayanya, membuat mereka malas belajar, malas berinteraksi dengan orang luar, malas beraktivitas, bahkan mereka juga lebih sering memberontak ketika merasa diganggu saat asik bermain *gadget*.

## METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Terkait dengan jenis penelitian, maka jenis penelitian bertumpu pada jenis studi kasus (Maelong:2000). Penelitian ini mengambil tempat di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Lengkong Kecamatan Cerme Kabupaten Gresik, dengan fokus penelitian penggunaan *gadget* pada siswa, dampak positif dari penggunaan *gadget* bagi perilaku siswa dan dampak negatif dari penggunaan *gadget* bagi perilaku siswa. Sumber data primer yang didapat peneliti menggunakan teknik *Purpose Samplinng* yaitu teknik pengambilan sumber data

dengan pertimbangan tertentu, dimana orang tersebut yang dianggap paling tahu tentang apa yang kita harapkan. Orang atau objek penelitian yaitu siswa, orang tua, guru kelas V (lima) MI Nurul Huda Lengkong. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, observasi dan dokumentasi. Tujuan untuk mengetahui data-data dan klarifikasi dari siswa, guru, maupun orang tua. Teknik Analisis data menggunakan data *reduction*, data *display* dan *conclusion drawing*. (Sugiyono: 2013). Sedangkan uji keabsahan data menggunakan triangulasi dan mencakup referensi (Lexy J.Moleong: 2012).

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Penggunaan *gadget* pada siswa Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Lengkong Kecamatan Cerme Kabupaten Gresik, seluruh anak kebanyakan memiliki *gadget* pribadi. Dan ketika mereka menggunakan *gadget*, kebanyakan dari mereka sering membuka dan menggunakan beberapa jenis aplikasi berikut, seperti *youtube*, *whatsapp*, *tiktok*, *free fire*, *snack video*, *mobile legend*.

Ibu Asmaul Husna, S.pd selaku guru kelas V bahwa dalam penggunaan *gadget* di sekolah siswa siswi MI Nurul Huda sudah difasilitasi *gadget* berupa komputer. Sedangkan ketika mereka berada di rumah 99% dari mereka juga sudah difasilitasi oleh orang tua nya *gadget* pribadi berupa telepon pintar atau biasa disebut dengan *smartphone*. Dalam hal ini dikarenakan mayoritas orang tua memfasilitasi anak-anak mereka *gadget* bukan hanya sebagai medi hiburan mereka ketika berada di dalam rumah atau hiburan ketika ditinggal oleh orang tua mereka bekerja tetapi juga sebagai media pendukung anak mereka untuk pembelajaran di masa daring seperti ini.

*Gadget* merupakan sebuah teknologi yang memiliki banyak manfaat dan kelebihan, selain itu penggunaan *gadget* juga bisa mengakibatkan dampak positif dan negatif bagi si pengguna. Dampak positif penggunaan *gadget* bagi siswa yaitu bisa lebih maju dalam mengikuti perkembangan zaman dan bisa menyesuaikan perkembangan zaman di bandingkan orang dewasa. Dalam penggunaan *gadget* juga bisa lebih efektif serta efisien dalam berkomunikasi. Selain itu, seorang siswa juga bisa lebih kreatif dalam pemanfaatan *gadget*, apabila mendapat pengawasan dari orang tua saat dalam menggunakan *gadget*.

Dampak positif penggunaan *gadget* terhadap siswa-siswi MI Nurul Huda adalah mereka bisa menambah ilmu pengetahuan dan wawasan mereka dari fitur-fitur yang bisa diakses melalui *gadget*. Akan tetapi jika dalam segi perilaku, guru kelas V MI Nurul Huda menyebutkan bahwa penggunaan *gadget* tidak memiliki dampak positif terhadap perilaku siswa. Hal ini dikarenakan guru tidak bisa mengetahui secara langsung perkembangan perilaku anak karena pada saat ini proses pembelajaran dilakukan secara online. Selain itu guru juga tidak bisa mengontrol perilaku anak ketika mereka berada di luar sekolah atau di rumah mereka masing-masing.

Adapun dampak negatif karena jika kita di zaman yang serba canggih ini ingin melakukan suatu akses baik dari media komunikasi adalah hal sangat mudah dan terjangkau bagi seluruh kalangan. Baik itu dari kalangan muda, tua, menengah, golongan kaya atau bahkan golongan menengah kebawah. Dan pada saat ini anak usia 5 tahun sampai 12 tahun sudah menjadi penggunayang paling banyak. Dan dalam peneltian ini, si peneliti sering kali melihat siswa siswi MI Nurul Huda Lengkong berada di warung-warung bersama teman-teman mereka sedang asyik bermain *gadget* yang mereka bawah, seperti *smartphone* dan *tablet*. mereka asyik

bermain tanpa menghiraukan waktu, bahkan ketika ada salah satu orang tua mereka yang memanggil anaknya, anak tersebut tetap lanjut bermain *gadget* yang mereka bawa tanpa menghiraukan orang yang memanggilnya.

### **1. Penggunaan *gadget* pada siswa Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Lengkong Kecamatan Cerme Kabupaten Gresik.**

Penggunaan *gadget* terhadap siswa-siswi di Madrasah Ibtidaiyah adalah rata-rata 99% siswa yang bersekolah di sana sudah memiliki *gadget* pribadi. *Gadget* yang mereka punya adalah berupa *smartphone*. *Smartphone* merupakan suatu alat elektronik yang memiliki fungsi personal digital yang digunakan untuk menghibur, edukasi, dan komunikasi. Pada dasarnya orangtua lah dan orang-orang dewasa disekitarnya yang mengenalkan kepada mereka tentang *gadget*. Sebagian orang tua memberikan *gadget* kepada anak terlalu dini karena disebabkan kesibukan dari orang tua, serta kurangnya pemahaman tentang dampak negatif *gadget*, dan teladan yang salah dan berteknologi. Selain orang tua sendiri yang mempengaruhi penggunaan *gadget* pada anak, penggunaan *gadget* juga terbentuk dari lingkungan sekitarnya. Artinya, jika seorang anak saat berada di rumah tidak dikenalkan dengan *gadget*, maka anak tersebut akan kenal dengan *gadget* karena pergaulan di lingkungan sekitarnya.

### **2. Dampak positif penggunaan *gadget* pada perilaku siswa Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Lengkong Kecamatan Cerme Kabupaten Gresik.**

Pada dasarnya penggunaan *gadget* yang benar serta adanya pembatasan dan pengawasan dari orang tua bisa memberikan manfaat dan dampak positif terhadap anak. Selain *gadget* dapat mempermudah seseorang dalam berkomunikasi, penggunaan *gadget* juga bisa menambah pengetahuan serta wawasan anak dari berbagai aplikasi yang berada di *gadget*. *Gadget* juga bisa sebagai media hiburan anak-anak disaat mereka merasa sedih dan jenuh, membantu mereka menambah pertemanan dari berbagai media sosial, serta bisa memperkuat jaringan persahabatan. Oleh karena itu, peran keluarga untuk membatasi anak dalam penggunaan *gadget* sangat diperlukan untuk menghindari dampak negatif dari penggunaan *gadget*. Dalam hal ini, membutuhkan peran keluarga yang baik untuk menimbulkan dampak positif dan menghindari dampak negatif terhadap perubahan perilaku anak. Apabila peran keluarga baik maka besar perilaku anak dalam menggunakan *gadget* juga baik, hal ini dikarenakan orangtua banyak memberikan arahan dalam menggunakan *gadget* yang baik dan tepat dan sebaliknya apabila peran keluarga kurang baik maka perilaku anak dalam menggunakan *gadget* akan tidak baik, karna tidak ada penjelasan atau arahan dari orangtua. Selain peran dari lingkungan keluarga, peran masyarakat juga berpengaruh besar terhadap penggunaan *gadget*. Oleh karena itu jelas bahwa lingkungan masyarakat juga berperan penting terhadap perilaku seseorang. Karena di dalam lingkungan masyarakat terdapat sebuah organisasi, baik itu lembaga sosial, ekonomi, budaya, dan budaya juga bisa menentukan tingkah laku pribadi manusia.

### **3. Dampak negatif penggunaan *gadget* pada siswa Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Lengkong Kecamatan Cerme Kabupaten Gresik.**

Berdasarkan hasil penelitian, didapatkan hasil ini menunjukkan bahwa tidak semua siswa siswi Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Lengkong selalu menggunakan *gadget* untuk hal positif seperti yang berhubungan dengan

pelajaran disekolah, tetapi kebanyakan dari mereka menggunakan *gadget* untuk bermain game dan media sosial lainnya. Rata-rata dari mereka menggunakan *gadget* untuk berbagai keperluan seperti bermain game, mendengarkan lagu, menonton video, berkomunikasi dengan teman-teman mereka, serta menambah persahabatan teman baru mereka melalui berbagai situs web. Sebagian besar mereka hanya menghabiskan waktu dalam kegiatan seperti ini, dan tanpa mereka sadari bahwa kegiatan yang mereka lakukan hanya membuang-buang waktu mereka, tidak hanya itu saja dalam penggunaan *gadget* yang secara berlebihan dan tanpa pengawasan dari orang tua mereka juga akan berpengaruh besar terhadap perilaku dalam sehari-hari.

Oleh sebab itu, peran orang tua, keluarga, guru sangat penting bagi anak dalam penggunaan *gadget*. Hal ini dikarenakan penggunaan *gadget* bisa berdampak positif maupun negatif terhadap perilaku anak. Maka di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Lengkong sangat dibutuhkan kerjasama antara orangtua serta guru dalam memperhatikan serta mengawasi anak dalam menggunakan *gadget*, baik penggunaan *gadget* itu di sekolah maupun saat berada di rumah.

## **KESIMPULAN**

Penggunaan *gadget* pada siswa-siswi Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Lengkong mayoritas disebabkan karena kesibukan pekerjaan dari orang tua mereka yang menyebabkan mereka sendirian saat berada di rumah dan tidak ada dampingan dari orangtua, kurangnya pemahaman tentang dampak negatif penggunaan *gadget*, serta pengaruh lingkungan sekitar mereka yang memperkenalkan mereka dengan alat elektronik tersebut. Dampak penggunaan *gadget* terhadap siswa-siswi kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Lengkong yaitu berdampak positif dan negatif. Dampak positifnya seperti bisa menambah ilmu pengetahuan dan wawasan mereka, selain itu dampak positif lain dari penggunaan *gadget* yaitu sebagai media hiburan anak-anak saat mereka merasa sedih dan jenuh, membantu mereka menambah pertemanan dari berbagai media sosial, serta bisa memperkuat jaringan persahabatan.

Selain *gadget* bisa menimbulkan dampak positif, ternyata penggunaan *gadget* juga lebih banyak mempengaruhi dampak negatif terhadap perilaku anak seperti memberikan efek ketergantungan anak untuk terus bermain *gadget*, mempengaruhi perubahan perilaku anak, menjadikan anak lebih bersifat (introvert) atau pribadi yang tertutup, bahkan yang lebih bahaya lagi adalah anak bisa mengakses situs-situs dewasa yang bisa merusak moral anak. Oleh karena itu, sebagai orang tua yang cerdas harus bisa memantau kegiatan aktivitas anaknya sehari-hari, salah satunya yaitu memberikan batasan waktu dalam penggunaan *gadget*, mendampingi anaknya saat menggunakan *gadget*, dan memberikan pengertian kepada mereka tentang dampak positif dan negatif dari teknologi. Sehingga anak bisa membedakan antara yang baik dan yang buruk.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Damayanti, Eka, dkk. "Dampak Negatif Penggunaan *Gadget* berdasarkan Aspek Perkembangan Anak." Vol.4, No.1 (2020): 1-22., <http://ejournal.iaintulungagung.ac.id/index.php/martabat/article/view/2948>

J.Moleong, Lexy. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012.

Maelong. Penelitian Kualitatif. Bandung: Remaja Rosda Karya. cet. Ke-25, 2000.

Sugiyono. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D. Bandung: Alfabeta, 2010.

Syifa, Layyinat, dkk. "dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan psikologi pada anak sekolah dasar."Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar Vol.3, No.4 (2019): 527-533,.  
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IISD/article/view/22310>.