

# Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Emosional dan Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Sofiana Nur Afidah<sup>1\*</sup>, Fina Fakhriyah<sup>2</sup>, Ika Oktavianti<sup>3</sup> 

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

## ARTICLE INFO

### Article history:

Received July 08, 2022

Revised July 11, 2022

Accepted September 15, 2022

Available online September 25, 2022

### Kata Kunci:

Penggunaan Gadget,  
Perkembangan Emosional,  
Perkembangan Kognitif.

### Keywords:

Gadget Usage, Emotional  
Development, Cognitive  
Development.



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2022 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

## ABSTRAK

Penggunaan gadget merupakan kebutuhan penting bagi kehidupan saat ini. Namun penggunaan gadget berlebihan membuat perkembangan emosi dan kognitif anak berubah. Tujuan penelitian: mengetahui bentuk dan dampak penggunaan gadget pada siswa kelas IV Desa Tambahagung Kecamatan Tambakromo serta bentuk pendampingan orang tua terhadap perkembangan emosi dan kognitif anak. Gadget adalah perangkat yang berguna untuk membantu memudahkan aktivitas manusia. Perkembangan emosi adalah perkembangan yang berkaitan kebutuhan, tujuan, dan minat individu. Perkembangan kognitif adalah proses pertumbuhan berpikir logis. Jenis penelitian kualitatif dan pendekatan studi kasus. Subjek penelitian 6 siswa. Teknik pengumpulan data: observasi, wawancara, dokumentasi, dan pencatatan. Analisis data: penjadwalan pola, pembuatan eksplanasi dan analisis deret waktu. Hasil penelitian: dampak penggunaan gadget dalam mempengaruhi perkembangan kognitif, yaitu dampak positif siswa kelas IV mampu mengeksplorasi pengetahuan lebih luas. Dampak negatif yaitu bermain gadget secara berlebihan menyebabkan gangguan kesehatan dan menurunkan konsentrasi belajar. Bentuk pendampingan orang tua: memberikan batasan penggunaan dan mengajak interaksi sosial anak.

## ABSTRACT

*The use of gadgets is an important necessity for today's life. However, excessive use of gadgets makes children's emotional and cognitive development change. The purpose of the study: to determine the form and impact of using gadgets on fourth grade students in the village of Addagung, Tambakromo sub-district and the form of parental assistance to children's emotional and cognitive development. Gadgets are useful devices to help facilitate human activities. Emotional development is development related to individual needs, goals, and interests. Cognitive development is the growth process of logical thinking. Types of qualitative research and case study approach. Research subjects 6 students. Data collection techniques: observation, interviews, documentation, and recording. Data analysis: pattern matching, making explanations and time series analysis. The results of the study: the impact of using gadgets in influencing cognitive development, namely the positive impact of grade IV students being able to explore wider knowledge. The negative impact is playing gadgets excessively causing health problems and reducing learning concentration. The form of parental assistance: providing limits on use and inviting children's social interactions.*

## 1. PENDAHULUAN

Salah satu media teknologi informasi yang sedang berkembang saat ini adalah gadget. Penggunaan gadget menjadi kebutuhan yang sangat penting bagi kehidupan saat ini yang memerlukan mobilitas sangat tinggi (Daulay et al., 2020; Putra, 2017; Rini et al., 2021). Gadget dapat digunakan sebagai sarana bisnis, penyimpanan berbagai macam data, sarana musik atau hiburan, alat informasi bahkan sebagai alat dokumentasi. Gadget merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media, berita jejaring sosial, hobi bahkan hiburan (Hidayat & Junianto, 2017; Manumpil et al., 2015; Marpaung, 2018). Gadget mempunyai fitur menarik yang ditawarkan dan seringkali membentuk anak-anak cepat akrab dengannya. Anak lebih praktis dalam mencari segala info dan berita yang diperlukan olehnya, terutama dalam hal belajar sembari bermain ataupun bermain sambil

\*Corresponding author

E-mail addresses: [sofiananur120@gmail.com](mailto:sofiananur120@gmail.com) (Sofiana Nur Afidah)

belajar. Gadget memiliki dampak positif dan negatif, khususnya bagi pengguna anak-anak. Dampak positif dari penggunaan gadget adalah menambah wawasan berasal dari segi informasi, terdapat permainan edukatif yang dapat merangsang daya otak anak, menjadi media pembelajaran dan menambah ilmu pengetahuan. Sedangkan akibat negatifnya ialah mengganggu prestasi anak di sekolah, anak menjadi malas belajar dan mengakibatkan gangguan emosi serta kepribadiannya. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengakibatkan kerugian bagi penggunanya diantaranya dapat mengganggu kesehatan dan mentalnya. Durasi penggunaan gadget dapat dibagi menjadi tiga, yaitu; Penggunaan tinggi yaitu pada intensitas penggunaan lebih dari 3 jam dalam sehari; Penggunaan sedang yaitu pada intensitas penggunaan sekitar 3 jam dalam sehari; Penggunaan rendah yaitu pada intensitas penggunaan kurang dari 3 jam dalam sehari (Al Aziz, 2020; Hudaya, 2018; Saniyyah et al., 2021).

Anak dapat dikatakan kecanduan gadget dengan karakteristik diantaranya: Adanya perasaan kurang nyaman gelisah, cemas, dan marah bahkan hingga mengamuk saat gadget-nya diambil; Sulit berkonsentrasi karena otak mereka telah terforsir pada layar gadget; Malas bergerak, beraktivitas dan berinteraksi; Berjam – jam main gadget secara intens dan tidak memperhatikan orang lain; Berlebihan dalam menggunakan gadget dan akhirnya lupa waktu; Pekerjaan rumah dari sekolah terbengkalai, hingga bolos sekolah; Sering bermain gadget secara sembunyi (Anggraini, 2019; Chusna, 2017; Putri, 2021). Peran orangtua dalam mendidik/mengawasi anaknya berbeda-beda, termasuk dalam memfasilitasi anak dalam penggunaan gadget. Saat peneliti melakukan observasi awal orangtua memperbolehkan anaknya memakai gadget dengan sesuka hati dan bahkan anak memiliki gadget sendiri dengan alasan sebagai fasilitas dalam pembelajaran online. Akan tetapi dalam penerapannya di lapangan, banyak anak yang menggunakan gadget tidak pada fungsinya. Dengan memiliki gadget sendiri membuat anak lebih leluasa dalam pemakaian dan melupakan tanggung jawabnya sebagai anak sekolah. Hal ini bahwa, Gadget mempunyai dampak bagi penggunanya terutama anak-anak. Penggunaan gadget yang tidak proporsional dapat menumbuhkan perseteruan pada ranah akademik dengan capaian belajar yang tidak maksimal, sehingga mengakibatkan rendahnya keterlibatan pada kegiatan belajar seperti tertundanya pengerjaan tugas sekolah akibat asik menggunakan gadget (Jarmi & Rahayuningsih, 2017; Kusumawati et al., 2020; Maulia et al., 2020). Bermanfaat atau tidaknya gadget bagi anak dipengaruhi bagaimana orang tua mengenalkan serta mengawasi anak dalam memakai atau bermain gadget. Peran orang tua dalam pengawasan anak terhadap penggunaan gadget sangat penting karena dapat mempengaruhi aspek kecerdasan emosional dan kognitif anak. Hubungan penggunaan gadget dengan kecerdasan emosional anak sekolah sangat berpengaruh dari faktor lama dalam bermain gadget atau durasi lama penggunaan gadget yang akan mempengaruhi kecerdasan emosional anak. Kecerdasan emosional adalah sebuah kemampuan untuk mendengarkan bisikan emosi (luapan perasaan) dan menjadikannya sebagai sumber informasi yang penting untuk memahami diri sendiri dan oranglain untuk mencapai tujuan. Perkembangan emosional anak dalam penggunaan gadget lebih sadar terhadap perasaan orang lain dengan mengalami perkembangan emosi seperti cemburu, murka, gembira, takut serta lebih fokus agar bisa menang saat bermain game.

Karakteristik emosi pada anak berbeda dengan karakteristik yang terjadi pada orang dewasa, dimana karakteristik emosi pada anak antara lain; Berlangsung singkat dan berakhir tiba-tiba Terlihat lebih hebat atau kuat; Bersifat sementara atau dangkal; Lebih sering terjadi; Dapat diketahui dengan jelas dari tingkah lakunya; Reaksi mencerminkan individualitas. Emosi pada anak usia dini lebih kompleks dan nyata, karena anak cenderung mengekspresikan emosi dengan bebas dan terbuka. Secara umum emosi mempunyai fungsi untuk mencapai suatu pemuasan, pemenuhan, atau perlindungan diri, atau bahkan kesejahteraan pribadi pada saat keadaan tidak nyaman dengan lingkungan atau objek tertentu. Selain perkembangan emosional, perkembangan kognitif juga menjadi dampak anak dalam penggunaan gadget. Perkembangan kognitif berkaitan dengan tingkah laku seseorang yang dapat dilihat ketika menanggapi dalam berbagai masalah. Perkembangan kognitif biasanya terlihat dalam kemampuan anak ketika memecahkan suatu masalah. Perkembangan kognitif adalah suatu proses berpikir berupa kemampuan atau daya untuk menghubungkan suatu peristiwa dengan peristiwa lainnya serta kemampuan menilai dan mempertimbangkan segala sesuatu yang diamati dari dunia sekitar. Perkembangan kognitif individu dapat ditingkatkan melalui penyusunan materi pembelajaran dan mempresentasikannya sesuai dengan tahap perkembangan individu tersebut. Adapun faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak menurut Suparno (2001) diantaranya: Faktor Keturunan; Faktor Lingkungan; Faktor Kematangan; Faktor Pembentukan; Faktor Minat dan Bakat dan Faktor Kebebasan.

Berdasarkan hasil wawancara awal yang dilakukan peneliti dengan orang tua Siswa Kelas IV Sekolah Dasar di Desa Tambahagung, Kecamatan Tambakromo Kabupaten Pati mendapatkan hasil bahwa rata-rata anak menggunakan gadget lebih dari 3 jam per hari (penggunaan tinggi). Anak menggunakan gadget untuk belajar, akan tetapi sebagian besar waktunya dalam menggunakan gadget digunakan untuk hiburan bermain game seperti Free Fire, PUBG, Mobile Legend, dan PUBG. Selain itu, mereka juga memiliki

sosial media seperti WhatsApp, Instagram, dan Tik Tok. Penggunaan gadget yang dilakukan oleh anak tanpa henti (3 jam lebih dalam sehari) dapat dikatakan anak kecanduan gadget. Sependapat dengan penelitian sebelumnya dari dalam hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang berdampak terhadap perilaku serta prestasi belajar anak karena pada ini anak mulai bisa melakukan sesuatu sebagai hasil meniru atau mengamati sesuatu model tingkah laku dan mampu melakukan simbolisasi (Cahyono, 2015; Mais, 2016; Mustadi, 2020). Persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama mendeskripsikan dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan kognitif anak. Perbedaannya adalah penelitian sebelumnya membahas perkembangan kognitif anak usia dini (anak TK), sedangkan penelitian ini membahas dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional siswa kelas IV sekolah dasar. Selanjutnya, penelitian dari peneliti sebelumnya dalam hasil penelitiannya menunjukkan bahwa Penggunaan gadget memiliki hubungan yang rendah dengan perkembangan emosional pada anak usia preschool di TK Al-Fitroh Surabaya dan TK Budi Mulya Surabaya. Persamaan penelitian dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional. Sedangkan perbedaannya terletak pada usia anak yang diteliti.

Adapun keterbaruan dalam penelitian ini adalah menganalisis dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional dan perkembangan kognitif anak kelas IV di Desa Tambahagung Kecamatan Tambakromo Kabupaten Pati. Berdasarkan analisis pembahasan sebelumnya, peneliti tertarik untuk meneliti dan memperoleh gambaran tentang dampak penggunaan gadget pada siswa kelas IV bentuk pendampingan orangtua dalam penggunaan gadget pada perkembangan emosional dan kognitif siswa kelas IV Desa Tambahagung Kecamatan Tambakromo Kabupaten Pati.

## 2. METODE

Penelitian ini menggunakan metodologi kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Metode kualitatif ini menggambarkan analisis dampak penggunaan gadget pada siswa kelas IV Desa Tambahagung. Sedangkan dalam pendekatan studi kasus, peneliti mencoba menganalisis bentuk pendekatan orang tua kepada anak dalam penggunaan gadget, analisis perkembangan emosional anak terhadap penggunaan gadget dan analisis perkembangan kognitif anak terhadap penggunaan gadget. Penelitian ini dilakukan pada bulan Oktober 2021 sampai dengan bulan Maret 2022. Subjek penelitian ini adalah siswa dan orang tua kelas IV di Desa Tambahagung Kecamatan Tambakromo Kabupaten Pati sebagai informan untuk mendapatkan informasi mengenai dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional dan perkembangan kognitif anak. Peranan peneliti dalam penelitian ini yaitu sebagai pengamat penuh serta pencatat dalam menganalisis bentuk pendampingan orang tua terhadap anak dalam menggunakan gadget serta menganalisis bentuk perkembangan emosional dan perkembangan kognitif anak dalam menggunakan gadget. Peneliti melakukan wawancara kepada pihak yang terkait seperti anak dan orang tua. Selain itu, peneliti juga mengumpulkan data dengan melakukan dokumentasi diberbagai kegiatan yang mendukung dalam penelitian ini.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu teknik observasi, teknik wawancara, teknik dokumentasi dan teknik pencatatan. Wawancara adalah suatu teknik pengumpulan data untuk mendapatkan informasi yang digali dari sumber data langsung melalui percakapan atau tanya jawab. Wawancara dalam penelitian kualitatif sifatnya mendalam karena ingin mengeksplorasi informasi secara holistik dan jelas dari informan. Wawancara dilakukan kepada siswa kelas IV dan orang tua siswa di Desa Tambahaagung. Sedangkan, instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan pedoman observasi dan pedoman wawancara. Teknik analisis data dalam penelitian ini berpedoman pada teknik analisis data studi kasus diantaranya yaitu: Penjodohan Pola, Pembuatan Eksplanasi dan Analisis Deret Waktu (Afidah et al., 2022; Veriawan et al., 2023).

Penjodohan Pola, yaitu membandingkan pola yang didasarkan dengan pola yang akan diprediksikan. Jika pola ini ada persamaan hasilnya dapat menguatkan konstruk studi kasus yang terkait. Maka peneliti dapat membandingkan pola hasil dari data observasi, wawancara dan dokumentasi. Untuk mendapatkan hasil dari penjodohan pola, maka peneliti melakukan model analisis kedua yaitu pembuatan eksplanasi. Pembuatan Eksplanasi, yaitu strategi analisis yang kedua ini membuat penjelasan atau eksplanasi dapat menganalisis studi kasus yang bersangkutan, kemudian data diuji, teoritisnya diperbaiki disertai bukti. Peneliti melakukan eksplanasi pada penjodohan pola agar data yang didapatkan lebih spesifik dan dapat disimpulkan. Analisis deret waktu yaitu, peneliti melakukan perbandingan dua langkah yaitu membandingkan hasil observasi dan hasil wawancara yang kemudian melakukan penjodohan pola dan analisis deret waktu yang kemudian dibandingkan dengan pengumpulan data.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Bentuk Penggunaan Gadget pada Siswa Kelas IV di Desa Tambahagung

Gadget merupakan alat komunikasi yang berkembang di era modern, yang dimiliki hampir semua orang, baik dewasa remaja maupun anak-anak, selain sebagai alat komunikasi, gadget juga berperan sebagai sarana hiburan seperti game dan sosial media, Gadget dapat digunakan oleh siapa saja dan untuk apa aja dari tergantung kebutuhan pemilik gadget tersebut. Pemakaian gadget pada sekarang ini sudah digunakan mulai dari anak usia dini sampai dewasa. Penggunaan gadget pada usia dewasa biasanya untuk mencari informasi, browsing dan youtube. Sedangkan pemakaian anak dibawah umur biasanya untuk media pembelajaran dan bermain game. Berdasarkan pengamatan peneliti di lapangan, penggunaan gadget pada siswa bhanya digunakan untuk mengakses aplikasi-aplikasi, halaman pencarian (googling) dan game online dari total keseluruhan pemakaian. Selain itu, sedikit sekali yang menggunakannya untuk berkomunikasi dengan orang terdekatnya ataupun melihat video pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti, bentuk penggunaan gadget yang dilakukan oleh subjek AMP, subjek MF dan subjek MR rata-rata penggunaan gadget dalam seharinya berkisar 3-4 jam dalam sehari. Hal ini termasuk penggunaan gadget dengan intensitas tinggi (kecanduan) yang dapat mengakibatkan dampak buruk pada perkembangan emosional dan perkembangan kognitifnya. Pernyataan tersebut sesuai dengan ungkapan (Sari & Mitsalia, 2016) dalam penelitiannya bahwa pemakaian gadget dikategorikan dengan intensitas tinggi jika menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 3 jam dalam sehari dengan pemakaian hampir setiap hari akan menimbulkan dampak buruk karena penggunaan gadget dikalangan anak anak masih tinggi yang akan menimbulkan kecanduan dalam pemakaian gadget. Sementara penggunaan gadget yang baik adalah dengan kategori rendah yaitu dengan durasi penggunaan < 30 menit/hari dan intensitas penggunaan maksimal 2 kali pemakaian dalam sehari.

Selanjutnya, subjek FKR, VPR dan RPS rata-rata memakai gadget dalam sehari kurang lebih 2-3 jam. Mereka menggunakan gadget hanya saat sepulang sekolah sampai dengan waktu untuk mengaji. Adapun aplikasi yang diakses oleh ketiga subjek tersebut diantaranya Tik Tok, WhatsApp, Animeku, Free Fire, dan PUBG. Sehingga dapat disimpulkan bahwa subjek FKR, VPR dan RPS dalam menggunakan gadget termasuk dalam kategori intensitas yang sedang (tidak kecanduan). Hal ini sesuai dengan pendapat (Hudaya, 2018) bahwa penggunaan gadage dengan intensitas rendah apabila menggunakannya kurang dari 3 jam dalam sehari.

#### Bentuk Pendampingan Orang Tua dalam Penggunaan Gadget pada Siswa Kelas IV Desa Tambahagung

Orangtua berperan penting dalam pendidikan anak dalam meraih keberhasilan anak di masa yang akan datang. Ada beberapa cara yang digunakan oleh orang tua agar anak tidak kecanduan dengan gadget yakni peran orangtua dalam memberikan contoh yang baik dengan cara menetapkan aturan dalam menggunakan gadget diantaranya; pembatasan aplikasi apa sajakah yang boleh diakses oleh anak, pengawasan orangtua ketika anak diberi gadget, mengimbangi gadget dengan aktivitas yang lain dan penggunaan gadget tidak boleh menggantikan peran orangtua sebagai guru utama bagi anak.

Bentuk pendampingan orangtua terhadap penggunaan gadget pada siswa mencakup untuk memperkenalkan konten konten positif kepada anak yang ada di dalam gadget. Hal ini bertujuan supaya anak mengerti tentang penggunaan yang benar dari gadget yang telah diberikan kepada mereka. Selain itu, bentuk pendampingan orangtua dalam penggunaan gadget pada siswa kelas IV yaitu dengan memberikan batasan waktu penggunaan gadget pada anak dalam upaya membentengi anak dari pengaruh negatif. Contoh pembatasan waktu penggunaan gadget pada anak seperti yang dilakukan oleh ibu SW orangtua dari AMP dengan membatasi hanya 3 jam dalam sehari sedangkan ibu AR orangtua dari MF hanya mebatasi MF bermain gadget 2 jam dalam sehari, Ibu ASC berpendapat bahwa hanya membatasi penggunaan FKR hanya 2 jam dalam sehari dan VPR dan MR hanya dibatasi waktu 1 jam dalam sehari, tidak adanya batasan penggunaan RPS dalam menggunakan gadget.

Akan tetapi, pembatasan waktu penggunaan gadget pada anak yang dibatasi rata-rata waktu hampir 1-3 jam dalam penggunaan gadget tetapi disalahgunakan dengan menggunakan gadget melampau batas penggunaan yang di tentukan oleh orangtua. Karena berdasarkan keterangan dari orangtua siswa tersebut, mereka tidak membatasi aktivitas penggunaan gadget pada waktu pagi, siang, sore bahkan malam hari. Orangtua masih dirasa tidak peduli terhadap penggunaan gadget pada anak, tidak menegur ketika sudah terlau lama memegang gadget. Padahal tidak adanya pembatasan semacam ini akan menimbulkan dampak yang mengalami gangguan lain seperti tidak tidur siang, melalaikan waktu makan dan kurang bersosialisasi dengan orang lain. Bentuk pendampingan yang dilakukan orang tua siswa kelas IV Desa Tambahagung diantaranya yaitu pertama, orang tua mendampingi anak saat menggunakan gadget. Kedua, orang tua melatih tanggung jawab anak dalam penggunaan gadget. Dengan melatih

mengembalikan gadget pada tepat waktu, mengatur waktu kewajiban sekolah dengan tepat waktu, mengerjakan tugas rumah dan tugas di sekolah selesai baru diberikan gadget. Ketiga, orang tua harus mengajak anak untuk berinteraksi sosial, karena saat menggunakan gadget siswa bersikap acuh tak acuh terhadap lingkungan saat diajak bicara. Sehingga orang tua melakukan teguran terhadap anaknya agar tidak bersikap acuh tak acuh saat orang lain disekitarnya. Ke-empat, orang tua membatasi waktu anak dalam bermain gadget. orang tua selektif dalam memilih aplikasi pada gadget anak. Orangtua telah berusaha menyarankan anak untuk lebih mengakses fitur-fitur atau situs yang dapat mendukung dalam pembelajaran. Diharapkan anak tidak kecanduan dalam menggunakan gadget. Jika selektif memilih aplikasi, maka hal hal yang diterima anak adalah hal positif. Bahwa orang tua harus memahami bahwa penggunaan gadget pada anak perlu selektif dalam memilih aplikasi yang dapat mendukung kecerdasan anak dan pola pikir anak (Hidayatuladkia et al., 2021; Novitasari, 2019; Yumarni, 2022).

Dampak yang ditimbulkan dari hal di atas sebenarnya dapat membuat anak lebih bersikap individualis karena lama kelamaan menyebabkan anak akan tidak memperhatikan bentuk komunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan sekitarnya. Hal ini juga sejalan dengan pernyataan bahwa penggunaan gadget pada siswa dapat mengurangi interaksi sosialnya dalam kehidupan sehari-hari baik dengan orangtuanya, teman sebaya maupun lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu ada baiknya orang tua perlu mendampingi dan membimbing anaknya saat menggunakan gadget.

## Pembahasan

### Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Emosional Siswa Kelas IV Desa Tambahagung

Emosi ditampilkan dalam bentuk perilaku yang mengekspresikan kenyamanan atau ketidaknyamanan seseorang terhadap keadaan atau interaksi yang sedang dialami. Penggunaan gadget pada anak di Desa Tambahagung Kecamatan Tambakromo dengan penggunaannya dan pemakaian gadget yang tinggi dapat mengakibatkan dampak positif dan negatif. Dampak positif diantaranya; Pertama, berkembangnya imajinasi. Orangtua sangat berperan untuk menstimulus agar imajinasi anak berkembang dengan baik. Imajinasi anak timbul dari apa yang dilihat dan diamati. Saat ini banyak anak yang hanya memilih bermain gadget daripada bermain bersama temannya, namun disamping itu imajinasi anak tetap berkembang. Seperti yang diketahui peneliti saat melakukan observasi dengan siswa kelas IV. Subjek AMP setelah bermain gadget memiliki imajinasi untuk menggambar animasi sesuai dengan gambar yang telah ditontonnya di aplikasi youtube. Selanjutnya keinginan dan terobsesi berimajinasi setelah bermain gadget yang dialami FKR setelah mengakses youtube dan Tik Tok mempunyai keinginan jika udah besar menjadi youtuber terkenal.

Kedua, menambah pengetahuan dan kreatifitas. Penggunaan teknologi seperti gadget pada anak apabila dimanfaatkan secara tepat dapat mempengaruhi motivasi belajarnya karena gadget digunakan untuk mencari informasi dan menambah pengetahuan. Seperti adanya aplikasi game sambil belajar dapat memberikan dampak positif bagi perkembangan otak anak. Selain itu, gadget juga bisa digunakan anak untuk memicu kreatifitas dan berpikir kreatif. Ketiga, jaringan persahabatan dan komunikasi. Gadget dapat memperluas jaringan persahabatan karena dapat dengan mudah dan cepat bergabung di sodial media. Jadi, kita dapat dengan mudah untuk berbagi informasi bersama teman. Sedangkan, dampak negatif yang dialami oleh siswa kelas IV Desa Tambahagung dalam penggunaan gadget yang mempengaruhi perkembangan emosi yang dapat mengganggu kepercayaannya dan perkembangan lainnya. Selain berdampak pada diri anak secara pribadi, emosi juga mempengaruhi ranah sosial anak. Selain itu, luapan emosi yang ditampilkan anak pada penggunaan gadget yang berlebihan diantaranya; Pertama, Kecanduan. Kecanduan membuat anak kelas IV Desa Tambahagung tidak dapat mengontrol penggunaannya, sering marah, mengamuk dan berontak saat tidak diperbolehkan menggunakan gadget. Hal ini sesuai dengan pendapat dari peneliti sebelumnya bahwa beberapa anak menghabiskan waktu dengan bermain gadget akan lebih emosional dan berontak saat diganggu bermain game.

Kedua, Gangguan Kesehatan. Gadget dapat mengganggu kesehatan manusia karena efek radiasi dari teknologi yang sangat berbahaya bagi kesehatan manusia terutama pada anak-anak yang berusia 12 tahun ke bawah. Efek radiasi yang berlebihan dapat mengakibatkan penyakit dan juga mengganggu kesehatan anak seperti mata menjadi perih, berair dan kepala pusing. Peran orangtua dalam mendisiplinkan anak sangat dibutuhkan agar anak tidak mengalami ketergantungan yang menyebabkan dampak negatif terhadap perkembangan anak terutama gangguan kesehatan. Ketiga, dapat mempengaruhi perilaku anak. Bermain gadget dalam durasi yang panjang dan dilakukan setiap hari bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang anti sosial. Ini terjadi karena anak-anak tidak diperkenalkan untuk bersosialisasi dengan orang lain. Selain itu juga dapat mendorong anak untuk relasi secara dangkal. Waktu yang digunakan secara langsung berkurang, karena menimakti waktunya sendiri. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan pada anak akan berdampak negatif, karena dapat menurunkan daya konsentrasi dan meningkatkan ketergantungan anak

untuk mengerjakan berbagai hal yang semestinya dapat mereka lakukan sendiri. Dampak lainnya adalah semakin terbukanya akses internet dalam gadget yang menampilkan segala hal yang semestinya belum waktunya dilihat oleh anak-anak. Banyaknya anak yang mulai kecanduan gadget dan lupa bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya yang berdampak psikologis terutama krisis percaya diri juga pada perkembangan fisik anak.

#### **Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Kognitif Siswa Kelas IV Desa Tambahagung**

Perkembangan kognitif merupakan proses dimana individu dapat meningkatkan kemampuan dalam perkembangannya. Perkembangan kognitif dimana individu dapat meningkatkan kemampuan dalam perkembangannya. Maka dari itu dampak gadget yang terjadi dalam mempengaruhi perkembangan kognitif antara lain dampak positif diantaranya; Berkembangnya Imajinasi; Perkembangan Bahasa; Mengasah kreativitas anak. Sedangkan dampak negatif yang mempengaruhi kognitif siswa dalam penggunaan gadget antara lain: Gangguan kesehatan; Penurunan konsentrasi belajar; Menghalangi eksplorasi anak.

#### **4. SIMPULAN**

Bentuk penggunaan gadget yang dilakukan oleh siswa kelas IV Desa Tambahagung termasuk dalam kategori dengan intensitas sedang bahkan tinggi dengan durasi rata-rata lebih dari 2-3 jam bahkan 4 jam per hari dalam pemakaiannya dengan mengakses game online seperti Free Fire, Mobile Legend, dan PUBG. Selain itu siswa juga mengakses media sosial seperti Tik Tok, WhatsApp dan Instagram. Selanjutnya, Bentuk pendampingan yang dilakukan orangtua siswa kelas IV dengan memberikan batasan dalam penggunaannya dan memberikan pengawasan agar anak dapat mengakses konten-konten positif, melatih tanggungjawab kepada anak agar tepat waktu dan tanggungjawab atas pemakaiannya, senantiasa melakukan interaksi sosial agar anak tidak mengabaikan lingkungannya dengan sikap acuh tak acuh. Selanjutnya, perkembangan emosi anak kelas IV Desa Tambahagung ditunjukkan dengan cara meluapkan rasa emosinya seperti marah, berontak, diam dan bahkan membanting barang saat marah. Selain itu, penggunaan gadget juga berdampak pada perkembangan kognitif anak. Diantaranya dampak positif dan negatif. Dampak positifnya, siswa kelas IV mampu mengimajinasikan keinginannya dengan melalui tindakan dan ucapannya mampu mengkomunikasikan kepada orang tua dan teman-teman apa yang dirasakan, dilihat maupun diamatinya. Sedangkan, dampak negatifnya yaitu saat berlebihan bermain gadget dapat menimbulkan gangguan kesehatan yang dialami siswa kelas IV, dan dapat menurunkan konsentrasi belajar siswa bahkan menghalangi eksplorasi anak..

#### **5. UCAPAN TERIMAKASIH**

Ungkapan terimakasih penulis sampaikan kepada pihak anak kelas IV dan orang tua Desa Tambahagung Kecamatan Tambakromo Kabupaten Pati yang telah bersedia membantu menyukseskan penelitian serta Bapak Ibu Dosen Universitas Muria Kudus Khususnya Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah membimbing dan memberikan bantuan secara teknis selama pelaksanaan riset.

#### **6. DAFTAR PUSTAKA**

- Afidah, S. N., Fakhriyah, F., & Oktavianti. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Emosional dan Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Handayani PGSD FIP Unimed*, 13(2), 104–114. <https://doi.org/10.24114/jh.v13i2.36544>.
- Al Aziz, A. A. (2020). Hubungan antara intensitas penggunaan media sosial dan tingkat depresi pada mahasiswa. *Acta Psychologia*, 2(2), 92–107. <https://doi.org/10.21831/ap.v2i2.35100>.
- Anggraini, E. (2019). *Mengatasi kecanduan gadget pada Anak*. Serayu Publishing
- Cahyono, B. (2015). *Daily Parenting: Menjadikan Orangtua Pendidik Yg Luar Biasa*. Pandamedia
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak. *Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 17(2), 315–330. <https://doi.org/10.21274/dinamika.2017.17.2.315-330>.
- Daulay, R. S., Pulungan, H., Noviana, A., & Hurhaliza, S. (2020). Manfaat Teknologi Smartphone dalam kegiatan Pembelajaran Pendidikan Islam Di Masa Pandemi Corona-19. *Al-Ulum: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(1), 29–43. <https://doi.org/10.56114/al-ulum.v1i1.7>.
- Hidayat, A. R., & Junianto, E. (2017). Pengaruh gadget terhadap prestasi siswa smk yayasan islam tasikmalaya dengan metode tam. *Jurnal Informatika*, 4(2). <https://doi.org/10.31294/ji.v4i2.2096>.
- Hidayatuladkia, S. T., Kanzunudin, M., & Ardianti, S. D. (2021). Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Gadget pada Anak Usia 11 Tahun. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*,

- 5(3), 363–372. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.38996>.
- Hudaya, A. (2018). Pengaruh gadget terhadap sikap disiplin dan minat belajar peserta didik. *Research and Development Journal of Education*, 4(2). <https://doi.org/10.30998/rdje.v4i2.3380>.
- Jarmi, A., & Rahayuningsih, S. I. (2017). Hubungan penggunaan gadget dengan kualitas tidur pada remaja. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Keperawatan*, 2(3).
- Kusumawati, E., Fathurrahman, T., & Tizar, E. S. (2020). Hubungan antara Kebiasaan Makan Fast Food, Durasi Penggunaan Gadget dan Riwayat Keluarga dengan Obesitas pada Anak Usia Sekolah (Studi di SDN 84 Kendari). *Tunas Medika Jurnal Kedokteran & Kesehatan*, 6.
- Mais, A. (2016). *Media pembelajaran anak berkebutuhan khusus (ABK): Buku referensi untuk guru, mahasiswa dan umum*.
- Manumpil, B., Ismanto, A. Y., & Onibala, F. (2015). Hubungan penggunaan gadget dengan tingkat prestasi siswa di SMA Negeri 9 Manado. *Jurnal Keperawatan*, 3(2). <https://doi.org/10.35790/jkp.v3i2.7646>.
- 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>.
- Maulia, D., Rakhmawati, E., & Suyati, T. (2020). Edukasi Pendampingan Orangtua Mengenai Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. In *Seminar Nasional Hasil Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 179–189.
- Mustadi, A. (2020). *Landasan pendidikan sekolah dasar*. UNY Press
- Novitasari, N. (2019). Strategi pendampingan orang tua terhadap intensitas penggunaan gadget pada anak. *Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 3(2), 167–188. <https://doi.org/10.35896/ijecie.v3i2.77>.
- Putra, C. A. (2017). Pemanfaatan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran: Utilization of Gadget Technology as a Learning Media. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(2), 1–10. <https://doi.org/10.33084/bitnet.v2i2.752>.
- Putri, L. D. (2021). Waspada dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini. *Jurnal Cendekiawan Ilmiah Pendidikan Luar Sekolah*, 6(1), 58–66. <https://doi.org/10.37058/jpls.v6i1.3205>.
- Rini, N. M., Pratiwi, I. A., & Ahsin, M. N. (2021). Dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak usia sekolah dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1236–1241. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1379>.
- Saniyyah, L., Setiawan, D., & Ismaya, E. A. (2021). Dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak di desa jekulo kodus. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2132–2140. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.1161>.
- Veriawan, A., Ismaya, E. A., & Kuryanto, M. S. (2023). Analisis Bentuk Kemandirian Anak Usia 6-8 Tahun Ditinjau dari Status Pekerjaan Orangtua sebagai Buruh Pabrik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 1882–1890.
- Yumarni, V. (2022). Pengaruh gadget terhadap anak usia dini. *Jurnal Literasiologi*, 8(2), 556623. <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v8i2.369>.