



Andi Fatmayanti¹
 Khaerati²

PENGGUNAAN GADGET SEBAGAI MEDIA PERMAINAN EDUKATIF TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK SEKOLAH DASAR (SD)

Abstrak

Penelitian ini mengkaji tentang penggunaan gadget sebagai media permainan edukatif serta dampaknya terhadap perkembangan sosial anak sekolah dasar. Penelitian ini berupaya mencari tahu apa – apa saja yang menjadi sisi positif dan negatif dari penggunaan gadget oleh anak sekolah dasar terutama dengan peruntukannya sebagai media edukatif. Penelitian ini menggunakan metode kajian literatur melalui berbagai buku dan artikel jurnal. Diperoleh hasil penelitian bahwa penggunaan gadget sebagai media edukatif memiliki dampak positif dan negatif, yang perlu menjadi fokus perhatian adalah kemampuan orang tua dalam mengontrol penggunaan gadget oleh anak, baik dalam hal durasi penggunaan, maupun aplikasi yang diakses oleh anak

Kata Kunci: Gadget, Permainan Edukatif, Perkembangan Sosial

Abstract

This research examines the use of gadgets as a medium for educational games and their impact on the social development of elementary school children. This research seeks to find out what are the positive and negative sides of the use of gadgets by elementary school children, especially with their use as educational media. This research uses a literature review method through various books and journal articles. The research results show that the use of gadgets as an educational medium has positive and negative impacts. What needs to be the focus of attention is the ability of parents to control their children's use of gadgets, both in terms of duration of use and the applications accessed by children.

Keywords: Gadgets, Educational Games, Social Development

PENDAHULUAN

Penggunaan gadget sebagai produk teknologi dengan unsur kepraktisan dan kebaruannya telah merambah berbagai bidang kehidupan masyarakat, tidak terkecuali bidang pendidikan. Handphone, tablet, dan laptop merupakan jenis gadget yang secara umum dimiliki dan digunakan oleh banyak masyarakat termasuk siswa sekolah dasar untuk keperluan pembelajaran, terutama di masa pandemi saat ini. Penggunaan gadget sebagai media pembelajaran diposisikan sebagai alat bantu yang berfungsi untuk memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran, serta meningkatkan kualitas belajar siswa (Maswan & Muslimin, 2017). Sebagaimana menurut Uno & Lamatenggo (2014) bahwa media adalah alat komunikasi dalam menyampaikan informasi berupa materi pelajaran kepada siswa yang bertujuan memotivasi siswa untuk belajar.

Pada Revolusi Industri 4.0 saat ini telah banyak dikembangkan game yang berbentuk aplikasi yang dapat diunduh melalui gadget. Game yang dikembangkan tersebut memiliki nilai edukasi sehingga dikenal dengan istilah permainan edukatif. Permainan edukatif dikembangkan agar gadget dapat menjadi edutainment bagi siswa, sehingga gadget tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan semata tapi juga mampu menjadi media untuk belajar bagi siswa.

Siswa sekolah dasar berada pada rentan usia 6/7 hingga 11/12 tahun dan dikategorikan sebagai anak-anak. Ditinjau dari segi perkembangan sosial, pada usia ini anak mulai mampu

^{1,2}Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Patempo
 email: cadandagirl@gmail.com, khaeratijafaruddin@gmail.com

mengendalikan sikap egosentrisnya dan menunjukkan sikap bekerjasama (kooperatif), dan memperhatikan kepentingan orang lain (sosiosentris) (S.Yusuf & Sugandhi, 2011). Pendapat ini menunjukkan bahwa siswa sekolah dasar berada pada proses belajar untuk bersosialisasi sehingga diperlukan dukungan dari lingkungannya termasuk juga media yang digunakan baik sebagai belajar maupun bermain, sebagaimana yang dikemukakan oleh Yusuf (2005) bahwa anak-anak menyukai kegiatan bermain dengan berkelompok, dimana mereka lebih cenderung menentukan aturan permainan sendiri. Kegagalan dalam proses belajar ini akan menimbulkan masalah perilaku yang kurang mampu bersosialisasi, karena pada fase ini mereka diharapkan belajar untuk memenuhi harapan sosial/masyarakat (Gibson, R & Mitchell, M, 2016).

Fenomena penggunaan gadget di kalangan siswa sekolah dasar cukup tinggi sangat ini. Ukuran gadget yang kecil memudahkan siswa untuk membawanya sehingga sangat praktis dimanfaatkan sebagai media dalam pembelajaran, selain itu siswa juga memperoleh kemudahan dalam mengakses materi pelajaran yang dibutuhkan. Kemudahan gadget dalam mengakses informasi serta tidak terdapatnya filter untuk membatasi jenis informasi menjadi kekhawatiran tersendiri di kalangan guru dan orang tua. Selain itu proses interaksi dan komunikasi yang berlangsung satu arah menyebabkan penggunaan gadget cenderung menimbulkan individualisme di kalangan pengguna, dalam hal ini siswa sekolah dasar. Purnama et al (2021) berpendapat bahwa penggunaan internet pada gadget menimbulkan isolasi sosial sehingga interaksi sosial berkurang diantara siswa, selain itu siswa juga memiliki kesempatan untuk mengakses situs web berbahaya. Berdasarkan fenomena tersebut peneliti kemudian mencoba mengkaji dampak penggunaan gadget sebagai media permainan edukatif terhadap perkembangan sosial siswa sekolah dasar.

METODE

Métode penelitian yang digunakan adalah penelitian kepustakaan. Data yang digunakan adalah data sekunder yang terdiri dari berbagai literatur baik buku maupun publikasi hasil penelitian berupa jurnal, prosiding, dan publikasi lainnya yang dianggap relevan dengan topik penelitian. Pengumpulan data dilakukan dengan menghimpun literatur yang dianggap relevan dengan topik kajian, selanjutnya dianalisis dengan cara meringkas dan menafsirkan data. Data kemudian dipaparkan melalui teknik pengutipan yang diakhiri dengan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan Gadget

Gadget adalah sebuah perangkat baik mekanik atau elektronik yang secara aplikatif praktis bagi penggunaannya dan memiliki unsur kebaruan, berfungsi sebagai alat komunikasi, sarana bisnis, penyimpanan data, sarana hiburan, alat informasi, dan dokumentasi (Tasril et al., 2023), (Haruna et al., 2019). Berikut ini adalah beberapa jenis gadget yang umum dikenal di masyarakat:

1. Handphone
2. Laptop/ Komputer
3. Tablet dan Ipad
4. Kamera Digital
5. Headset/ Headphone

Azkie (2022) mengemukakan bahwa tidak semua perangkat elektronik dikategorikan gadget, hal ini dikarenakan pengkategorian gadget mengacu pada sifatnya yang memudahkan pekerjaan manusia, lebih canggih serta lebih praktis, seperti E-reader, Konsol game, dan Mp3 player.

Penggunaan gadget yang sangat tinggi di kalangan masyarakat, baik anak-anak maupun dewasa diakibatkan oleh beberapa faktor diantaranya:

1. Iklan, baik yang ditampilkan melalui televisi maupun media sosial
2. Harga yang terjangkau
3. Unsur kecanggihan pada gadget
4. Lingkungan pertemanan
5. Adanya tren mengikuti budaya luar
6. Peran keluarga

Fungsi gadget tidak lepas dari adanya kemudahan yang diberikan dalam mengakses keperluan dalam hal komunikasi, informasi, dokumentasi, dan hiburan, Pudyastuti & Kariyadi (2023) mengemukakan fungsi dan dampak gadget sebagai berikut:

1. Gadget berfungsi sebagai media komunikasi
2. Berfungsi sebagai alat untuk mengakses informasi
3. Media hiburan
4. Gaya hidup
5. Menambah wawasan

Adapun dampak positif gadget, adalah sebagai berikut:

1. Mempermudah komunikasi
2. Menambah pengetahuan
3. Menambah teman
4. Munculya metode-metode pembelajaran baru
5. Dunia kerja dan bisnis, seperti kemudahan mencari lowongan pekerjaan, dan penggunaan ponsel untuk tujuan bisnis
6. Mudah mencari alamat

Permainan Edukatif

Media dalam pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas, salah satu contoh media pembelajaran adalah permainan, sebagaimana pengelompokan media berdasarkan perkembangan teknologi oleh Seels & Glasgow dalam Arsyad (2011) yang terdiri dari media tradisional dan media teknologi mutakhir. Media tradisional terdiri atas visual diam yang diproyeksikan, dan tak diproyeksikan, audio, penyajian multimedia, visual dinamis yang diproyeksikan, cetak, permainan dan relia. Sementara media teknologi mutakhir terdiri atas media berbasis telekomunikasi dan media berbasis mikroprosesor.

Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan dan bernilai positif, bersifat spontan dan sukarela. Bermain juga berhubungan dengan kemampuan kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, dan perkembangan sosial. Permainan edukatif merupakan permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar kepada pemainnya, baik dalam bentuk permainan tradisional maupun modern, baik yang berasal dari lingkungan. Melalui permainan, aspek kognitif, bahasa dan sosial emosional anak dapat berkembang, karena anak akan membangun pengetahuannya melalui interaksi dengan sekitarnya. Puspitasari (2021) mengemukakan bahwa Alat Permainan Edukatif (APE) adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau alat permainan yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh aspek kemampuan anak, baik yang berasal dari lingkungan sekitar maupun yang sudah dibuat.

Siswa sekolah dasar berada pada fase bermain olehnya itu mudah bosan jika pembelajaran cenderung monoton. Upaya mengatasi permasalahan belajar karena rasa bosan dapat dilakukan dengan menerapkan beberapa permainan edukatif agar siswa lebih fokus belajar dan tetap semangat. Permainan edukatif untuk anak SD adalah permainan yang dirancang sedemikian rupa untuk merangsang dan melatih perkembangan otak siswa, mengembangkan kreativitas berpikir, serta meningkatkan daya ingat (Oktifa, 2022).

Permainan edukatif tidak hanya diperuntukkan bagi siswa usia dini atau SD, namun juga dapat diterapkan untuk siswa kelas tinggi, hanya perlu disesuaikan jenis permainan dan kontennya dengan kebutuhan dan tingkat perkembangan kognitif siswa. Berikut ini adalah manfaat penerapan permainan edukatif:

1. Meningkatkan kreativitas dan pola pikir
2. Melatih konsentrasi dalam belajar
3. Terciptanya suasana belajar yang menyenangkan
4. Meningkatkan kemampuan sosialisasi dan interaksi siswa
5. Menumbuhkan rasa percaya diri siswa
6. Memperluas wawasan siswa

Berikut ini adalah beberapa contoh permainan edukatif untuk siswa sekolah dasar:

1. Word guessing: permainan tebak kata
2. Singing and Dancing: Permainan menari dan menyanyi dengan memanfaatkan CD Player/ pemutar lagu

3. Word Chain: Permainan Sambung Kata
4. Memory Game: Permainan memory game dapat dilakukan secara online maupun offline
5. Quis: Permainan memory game dapat dilakukan secara online maupun offline. Berikut ini adalah 5 aplikasi pembuat kuis edukatif, yaitu:
 - a. Kahoot
 - b. Quizizz
 - c. WordWall
 - d. Educandy
 - e. Google Form

Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar

Ditinjau dari aspek perkembangan sosial, siswa sekolah dasar telah mulai suka bergaul dengan teman sebayanya, dan mulai belajar cara agar diterima di lingkungan sekitarnya. Namun fenomena gadget beberapa tahun belakangan merubah apa yang semestinya menjadi tugas perkembangan anak.

Pada tahun 2023 Indonesia menempati posisi keempat sebagai pengguna internet di dunia dengan jumlah pengguna sebesar 212,9 juta, yang berarti 77% penduduk Indonesia telah menggunakan internet. Pada tahun 2024 terdapat peningkatan pengguna internet di Indonesia yaitu sekitar 221.563.479 atau sekitar 79,5%, data ini menunjukkan terjadi peningkatan sebesar 2,5 persen pengguna di tahun 2024 (APJII, 2024). Pengguna internet terdiri dari ragam generasi dan usia yaitu:

1. Generasi Z (kelahiran 1997-2012) sebanyak 34,40%
2. Generasi milenial (kelahiran 1981-1996) sebanyak 30,62%
3. Generasi X (kelahiran 1965-1980) sebanyak 18,98%
4. Generasi Post Gen Z (kelahiran kurang dari 2023) sebanyak 9%
5. Baby boomers (kelahiran 1946-1964) sebanyak 6,58%
6. Pre boomer (kelahiran 1945) sebanyak 0,24%

Data ini menunjukkan bahwa pengguna internet di Indonesia juga terdiri dari anak-anak yang diakses melalui gadget seperti handphone maupun laptop/ komputer dengan bantuan wifi/ paket data. Berdasarkan hasil studi kasus yang didapatkan dari Statistika Telekomunikasi Indonesia, fasilitas gadget memiliki peran yang cukup signifikan sebagai media untuk mengakses internet (Sari et al., 2023). Penggunaan gadget dapat meningkatkan wawasan penggunaannya namun jika digunakan oleh anak-anak tanpa adanya kontrol yang baik dari orang tuanya maka hal itu dapat berdampak negatif bagi diri anak. Akses internet melalui gadget oleh anak dapat bermanfaat positif juga negatif. Internet menyediakan berbagai informasi yang dapat menunjang pembelajaran, namun di sisi lain internet juga menyediakan tontonan dan informasi yang dapat mengganggu perkembangan anak.

Fenomena yang banyak terjadi di kalangan anak-anak hingga dewasa adalah tidak fokus dalam topik pembicaraan karena asyik bermain dengan gadgetnya sehingga tidak terjalin interaksi/ komunikasi yang efektif. Gadget cenderung membuat penggunaanya ketergantungan. Banyak anak yang mulai kecanduan gadget dan lupa bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya yang pada akhirnya berdampak negatif secara psikologis yaitu krisis percaya diri dan akan berdampak buruk pada perkembangan sosial. Ketergantungan terhadap gadget membuat anak-anak menganggap gadget adalah segalanya sehingga akan merasa gelisah jika dipisahkan dengan gadget. Sebagian besar waktu dihabiskan dengan bermain gadget sehingga mengurangi kedekatan dengan orang tua yang pada akhirnya dapat menjadikannya sebagai pribadi introvert (Silalahi, 2022).

Penelitian Sujianti (2018) menyatakan bahwa sebagian besar anak yang mengalami perkembangan sosial kurang dari rata-rata adalah anak yang cenderung memiliki kebiasaan bermain gadget lebih dari 1 kali sehari dengan waktu penggunaan lebih dari 60 menit. Hal ini dikarenakan pemakaian gadget yang terlalu lama dapat berdampak bagi kesehatan anak selain radiasinya yang berbahaya, juga mempengaruhi tingkat agresif anak. Saniyyah et al (2021) mengemukakan bahwa terdapat anak yang menggunakan gadget dengan durasi 3-6 jam perhari dengan jenis aplikasi yang sering diakses adalah youtube, tiktok, dan game, hal ini berdampak negatif pada aspek emosional, dan kurangnya kepekaan terhadap orang-orang di sekelilingnya, namun gadget juga berdampak positif pada peningkatan pengetahuan, mempermudah komunikasi, dan melatih kreativitas anak.

Berikut ini adalah dampak positif dan negatif dari penggunaan gadget pada perkembangan sosial anak sekolah dasar :

Tabel 1. Dampak Penggunaan Gadget pada Perkembangan Sosial Anak SD

No	Dampak Positif	Dampak Negatif
1	Memberikan kesempatan untuk berinteraksi di luar sekolah	Perubahan perilaku akhlak: penggunaan gadget memungkinkan beberapa anak menjadi kurang sopan, mengabaikan peraturan, dan bahkan membantah perintah guru (Sidqi & Misriyah, 2023)
2	Dapat meningkatkan rasa percaya diri anak, yaitu ketika berhasil memenangkan permainan	Jika anak bermain gadget dengan durasi yang cukup lama dan berlangsung setiap hari, maka anak akan bersikap individualis dan antisosial (Filza & Wulandari, 2023)
3	- Tidak mempedulikan sekitarnya - Dapat memperluas jaringan persahabatan karena dapat dengan mudah dan cepat bergabung ke media sosial	Durasi penggunaan gadget yang cukup panjang dan berlangsung setiap hari akan menyebabkan kecanduan pada anak dan dapat membuat anak menjadi anti sosial (Sianturi, 2021)
4	- Penggunaan gadget secara wajar membantu anak dalam mengakses informasi untuk keperluan tugas sekolah, dan sarana hiburan dari fitur yang terdapat pada gadget - Menambah pengetahuan, melatih kreativitas anak, mempermudah komunikasi, memperluas jaringan persahabatan	Menjadi ketergantungan gadget sehingga sulit berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya (Ariston & Frahasini, 2018)

Berikut ini adalah beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penggunaan gadget pada anak menurut Wijanarko dalam (Sujianti, 2018) :

1. Pendampingan orang tua saat anak bermain gadget
2. Penggunaan gadget jangan sampai menjauhkan anak dari bersosialisasi dengan lingkungannya
3. Penggunaan aplikasi yang tepat (bernilai edukatif)
4. Pembatasan gadget. Penggunaan gadget tidak lebih dari 30 menit, jeda sejenak dengan berjalan, bergerak, ke toilet, menggerakkan tubuh, atau memandang ke arah jauh untuk relaxasi mata, Wijanarko
5. Penggunaan gadget maksimal 2 kali pemakaian per hari

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget sebagai media permainan edukatif memiliki dampak positif dan negatif pada perkembangan sosial anak sekolah dasar. Penggunaan gadget sebagai media pembelajaran menjadi tanda kemajuan teknologi pembelajaran. Penggunaan Gadget memberikan kemudahan dalam memperoleh informasi pembelajaran dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik.

Ditinjau dari aspek perkembangan sosial anak sekolah dasar, hal ini juga dapat berkontribusi dalam menambah pertemanan secara mudah dan cepat, serta luasnya ruang lingkup pertemanan yang tidak terbatas hanya di lingkungan sekolah.

Gadget dengan kelengkapan fitur yang dimilikinya membuat anak sekolah dasar sering lupa akan tujuan awal dari penggunaan gadget sebagai media permainan edukatif, ditambah dengan durasi penggunaan yang lama akhirnya membuat anak ketergantungan gadget sehingga cenderung menjadi individual dan antisosial.

Peran orang tua dalam mengontrol penggunaan gadget bagi anak sekolah dasar menjadi poin penting. Pemberlakuan jangka waktu penggunaan gadget dalam sehari perlu diterapkan,

orang tua juga perlu memfilter aplikasi yang boleh dan tidak boleh diakses oleh anak ketika menggunakan gadget.

DAFTAR PUSTAKA

- APJII. (2024). APJII Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang. APJII. <https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>
- Ariston, Y., & Frahasini, F. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 1(2), 86. <https://doi.org/10.26737/jerr.v1i2.1675>
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Azka, N. (2022). *7 Formula Baru Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*. Jawa Timur: Detak Pustaka.
- Filza, N. I., & Wulandari, H. (2023). Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(4), 3176–3181. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/21931>
- Gibson, R. L., & Mitchell, M. H. (2016). *Bimbingan dan Konseling*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Haruna, S., Haerani, H., Palayukan, S., Ponseng, N., Rahmadani, S., & Mondjil, R. (2019). Faktor Yang Berhubungan Dengan Gadget Addicted Pada Anak Usia Sekolah Dasar. Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Maswan, K., & Muslimin. (2017). *Teknologi Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Oktifa, N. (2022). 5 Game Edukasi yang Menunjang Kegiatan Bekajar Mengajar Anak SD Kala PJJ. *AkuPintar*. <https://akupintar.id/info-pintar/-/blogs/game-edukasi-anak-sd-kala-pjj>
- Pudyastuti, R., & Kariyadi. (2023). *Penggunaan Gadget Bagi Anak*. Nusa Tenggara Barat: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Purnama, S., Ulfah, M., Machali, I., Wibowo, A., & Shandy, B. (2021). Does Digital Literacy In Fluence Students' Online Risk? Evidence From. *Heliyon*, 7(May), e07406. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e07406>
- Puspitasari, E. (2021). *Alat Permainan Edukatif*. Jakarta: Guepedia Group.
- S. Yusuf, M., & Sugandhi, N. (2011). *Perkembangan Peserta Didik*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Saniyyah, L., Setiawan, D., & Ismaya, E. A. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2132–2140. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1161>
- Sari, I., Afriyanti, E., & Oktarina, E. (2023). Kecanduan Gadget dan Efeknya pada Konsentrasi Belajar. Jawa Barat: Adab.
- Sianturi, Y. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1), 269–281. <https://doi.org/10.24952/alathfal.v1i2.4455>
- Sidqi, N., & Misriyah, M. (2023). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Akhlak Siswa Sekolah dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(4), 2311–2315. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/21419>
- Silalahi, S. Y. (2022). Gadget dan Anak Sekolah Dasar. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 335–346. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.219>
- Sujianti, S. (2018). Hubungan Lama Dan Frekuensi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah Di Tk Islam Al Irsyad 01 Cilacap. *Jurnal Kebidanan*, 8(1), 54. <https://doi.org/10.31983/jkb.v8i1.3735>
- Tasril, V., Rizka, A., Munisa, & Murni, S. (2023). *Kecanduan Gadget Dengan Pendekatan Lean Ux*. Sumatera Barat: Azka Pustaka.
- Uno, N., & Lamatenggo. (2014). *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yusuf, S. (2005). *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.