

Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar

Fifin Dwi Purwaningtyas¹, Yesi Septiana¹, Hesti Aprilia¹, Galuh Candra¹

¹Fakultas Psikologi Universitas Wijaya Putra
Email fifin@uwp.ac.id

Submitted: 18 Juni 2022 Revised: 28 Juni 2023 Accepted: 30 Juli 2023
DOI: 10.38156/psikowipa.v%vi%i.84

Abstract

Technology use has a beneficial and negative impact on children's growth and development. Users will become addicted to their devices if they are used constantly. The negative effects are especially concerning because they are so widespread among children who use electronic devices. Therefore, it is crucial for parents to provide, monitor, and limit their children's access to electronic devices. This research aims to ascertain how technology affects the mental growth of primary school students. This research is qualitative in nature, employing procedures like organized interviews. The findings of this study suggest that children's emotional development may be negatively affected by their excessive use of electronic devices.

Kata kunci : *Elementary students; Psychological development; Use of gadgets*

Abstrak

Ada dampak positif dan negatif dari penggunaan teknologi terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak. Pengguna akan menjadi kecanduan perangkat mereka jika digunakan terus-menerus. Dampak negatifnya sangat memprihatinkan karena begitu meluas di kalangan anak-anak yang menggunakan perangkat elektronik. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk menyediakan, memantau, dan membatasi akses anak-anaknya terhadap perangkat elektronik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana teknologi mempengaruhi pertumbuhan mental siswa sekolah dasar. Penelitian ini bersifat kualitatif, menggunakan prosedur seperti wawancara terorganisir. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa perkembangan emosional anak-anak dapat dipengaruhi secara negatif oleh penggunaan perangkat elektronik yang berlebihan.

Kata kunci : *Siswa SD; Perkembangan psikologi; Penggunaan gadget*

Pendahuluan

Telah terjadi kemajuan global yang pesat di bidang teknologi informasi dan media, sebagaimana tercermin dari menjamurnya teknologi-teknologi baru; Indonesia merupakan salah satu negara yang berkontribusi terhadap perkembangan tersebut (Syifa, Setianingsih, and Sulianto 2019). Percepatan kemajuan teknologi merupakan cerminan zaman. Berbagai bentuk teknologi dengan fitur-fitur baru hadir setiap hari. Salah satu kebutuhan yang paling mendesak saat ini adalah akses ke keajaiban teknologi modern. Ini karena ada begitu banyak aplikasi untuk teknologi modern. Biaya teknologi sangat bervariasi, tergantung pada kebutuhan dan preferensi pengguna akhir. Gadget merupakan manifestasi asli dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi kontemporer. Tentu saja, seiring kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, hal ini memiliki implikasi yang mendalam terhadap cara orang berpikir dan bertindak. Teknologi berupa gawai tentunya dapat membantu manusia menyelesaikan tugas dengan lebih cepat. Selain itu, anak-anak muda juga tidak luput dari pengaruh penggunaan gawai, yang dapat ditunjukkan misalnya dengan menurunnya keterampilan

berinteraksi sosial (Pebriana 2017).

Anak-anak, seperti halnya orang dewasa, sangat terpengaruh oleh kemajuan teknologi. Dari segi psikologis, masa kanak-kanak merupakan masa emas karena pada masa inilah anak pertama kali belajar mengenali ketidaktahuannya. Pengalaman di masa kanak-kanak memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan selanjutnya, oleh karena itu jika seorang anak menjadi kecanduan dan terpengaruh oleh teknologi, maka pertumbuhannya akan terhambat. Selain itu, tanpa disadari anak sering menerapkan "What You See is What You Get". Jika seorang anak tidak menerima nasihat yang positif, terarah, dan terintegrasi dari orang tua dan anggota keluarga mereka, efek dari apa yang mereka lihat mungkin berdampak negatif pada perkembangan mereka. Karena orang tua memainkan peran yang sangat penting dalam perkembangan anak-anak mereka, sangat penting bagi mereka untuk menggunakan inisiatif dan imajinasi mereka ketika mendidik mereka dan menyediakan mereka dengan bermain, belajar, dan media lainnya, terutama selama tahun-tahun pembentukan anak usia dini. Karena kemudahan yang ditawarkan oleh elektronik dapat memberikan dampak yang menguntungkan dan buruk, orang tua harus berhati-hati dan memberikan bimbingan ketika anak-anak mereka menggunakannya. Sebaliknya, masa kanak-kanak dini adalah masa ketika kemampuan kognitif, kematangan emosi, kompetensi linguistik, dan keterampilan sosial anak berkembang. Hal ini menunjukkan pentingnya berinvestasi pada anak sebagai sumber daya masa depan bangsa (Sunita and Mayasari 2018).

Anak-anak berusia lima tahun hingga tujuh belas tahun termasuk di antara banyak pengguna internet. Sekitar 15,3 persen anak Indonesia usia 5 hingga 17 tahun menggunakan internet dalam tiga bulan sebelum survei Susenas 2011. Hampir setengah dari semua anak usia 16 hingga 17 tahun telah menggunakan internet dalam tiga bulan terakhir (44,66%). Persentase terendah antara usia 5 dan 6 (0,47 persen) (Sari and Mitsalia 2016). Ada efek menguntungkan dan negatif dari penggunaan teknologi pada pertumbuhan dan perkembangan anak. Manfaatnya termasuk mendidik dan menginspirasi pemikiran muda, mendorong jalur komunikasi yang terbuka, dan memperkenalkan anak-anak ke lingkaran sosial baru. Ketika digunakan dengan benar, teknologi telah membuat hidup lebih mudah bagi anak-anak, baik dalam hal membantu mereka mengerjakan tugas sekolah maupun memberi mereka sumber kesenangan. Salah satu kekurangannya adalah anak-anak mulai mengandalkan elektronik mereka untuk segala hal, membuat mereka lebih sulit untuk bersosialisasi dengan orang lain di sekitar mereka. Anak-anak menjadi tidak aktif karena terlalu banyak menonton, dan mereka lebih suka bermain sendiri atau dengan perangkat elektronik daripada dengan teman sebayanya (Ariston and Frahasini 2018).

Interaksi konstan dengan perangkat elektronik dapat menyebabkan ketergantungan. Dampak buruknya memprihatinkan, terutama bagi kaum muda yang merupakan pengguna berat teknologi. Oleh karena itu, peran orang tua sangat penting dalam membekali, mengawasi, dan mengatur penggunaan perangkat elektronik anaknya. "Keluarga didesak untuk lebih memperhatikan penggunaan perangkat elektronik oleh anak-anak mereka di rumah dengan membatasi paparan perangkat tersebut dan mendorong mereka untuk terlibat dalam kegiatan lain yang lebih memperkaya (olahraga, musik, dll.) dan bersosialisasi dengan teman sebaya." (Setianingsih 2018).

Menurut penelitian tahun 2019 oleh Syifa, Setianingsih, and Sulianto ., 26% anak masuk dalam kategori "tinggi" dalam penggunaan gadget, menggunakan gawainya

selama lebih dari 2 jam per hari, 42% masuk dalam kategori "sedang", menggunakan gawainya untuk antara 40 dan 60 menit per hari, dan 32% sisanya termasuk dalam kategori "rendah", menggunakan perangkat mereka dari 5 hingga 30 menit per hari. Oleh karena itu, 10 anak yang secara teratur menghabiskan lebih dari 2 jam di perangkat elektronik direkrut untuk penelitian ini. Kaum muda mengandalkan perangkat elektronik untuk mengakses media seperti YouTube dan game. Kecanduan pada anak-anak dapat terwujud dalam berbagai cara, termasuk tangan yang gelisah saat tidak memegang perangkat, air mata saat perangkat diambil, dan meniru aksi permainan populer. Anak-anak secara alami memiliki semangat yang murah hati. Kaum muda sangat berhati-hati dalam ucapan dan tindakan mereka. Anak-anak biasanya tampil mengagumkan. Anak-anak memiliki bakat alami untuk mengobrol dengan tetangga mereka. Kaum muda dapat memberikan dorongan dan inspirasi kepada rekan-rekan mereka yang sedang mengalami masa-masa sulit. Amalan keagamaan, seperti shalat lima waktu dan puasa Ramadhan, bisa dilakukan oleh anak-anak. Individu muda dapat menunjukkan rasa hormat kepada orang dewasa, mengakui kesalahan, dan mengatakan yang sebenarnya.

Peristiwa masa depan dapat diprediksi oleh mata manusia. Ilmu pengetahuan dan teknologi yang dibutuhkannya dapat dikembangkan oleh akal manusia. Baik sains dan teknologi secara intrinsik terkait, karena yang pertama tidak akan dapat maju tanpa yang kedua (dan sebaliknya). Laju inovasi dan kemajuan dalam sains dan teknologi saat ini belum pernah terjadi sebelumnya (Ameliola and Nugraha 2015).

Siswa adalah mereka yang secara khusus diserahkan oleh orang tua untuk mengikuti pembelajaran yang diselenggarakan disekolah dengan tujuan untuk menjadi manusia yang memiliki pengetahuan, berketrampilan, berpengalaman, berkepribadian, berakhlak dan mandiri. Pendidikan merupakan salah satu hal yang penting dalam perkembangan suatu bangsa negara. Pendidikan merupakan salah satu faktor dapat berkembangnya sumber daya manusia. Dalam hal ini pemerintah telah melakukan berbagai upaya agar mutu pendidikan selalu terjaga agar menjadi semakin baik. Untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan pemerintah telah melakukan berbagai upaya antara lain melalui perbaikan sarana dan rasarana pendidikan, berbagai macam pelatihan untuk meningkatkan kompetensi guru, dan pengubahan kurikulum pendidikan secara berkala, hal tersebut dilakkan agar bedampak positif terhadap peningkatan mutu pendidikan (Andriyani 2018).

Hubungan antara pendidik dan siswa mereka adalah fondasi dari pembelajaran dan pengajaran. Faktor internal adalah faktor-faktor yang berada dalam kendali individu siswa, seperti kesehatan jasmani dan rohani siswa, bidang minat, ciri-ciri kepribadian, tingkat motivasi, dan sebagainya. Variabel eksternal, di sisi lain, tidak berasal dari anak itu sendiri melainkan dari keluarga, komunitas, sekolah, dan ruang kelas mereka (Nurjihad 2019). Dengan kata lain, pembangunan menunjukkan suatu proses yang spesifik, yang bergerak maju dan tidak dapat ditiru. Beberapa tahap pertumbuhan manusia melibatkan perubahan yang tidak dapat diubah. Kemajuan fungsional diprioritaskan daripada yang murni material. Pertumbuhan juga menghasilkan ciri-ciri baru yang berevolusi dari keadaan baru lahir menjadi terbentuk sempurna. Dari saat pembuahan hingga saat kematian, pertumbuhan terjadi secara bertahap namun pasti. Hal yang sama dapat dikatakan tentang kehidupan awal (Hurlock 2014). Sejak seorang anak berusia dua tahun hingga ia mencapai kematangan seksual dianggap sebagai masa kanak-kanak. Perkembangan fisik dan mental berkembang pesat antara usia 11 dan 12 tahun baik untuk anak perempuan maupun laki-laki. Masa kanak-kanak awal dan masa kanak-kanak akhir adalah dua fase masa kanak-kanak yang berbeda. Tahun-tahun sejak lahir

hingga usia enam tahun dianggap sebagai masa kanak-kanak awal, sedangkan tahun-tahun dari usia enam tahun hingga kematangan seksual dianggap sebagai masa kanak-kanak akhir.

Perkembangan akan meningkat pesat pada saat anak berada di sekolah dasar (usia 6 sampai 12). Tidak hanya menjadi dewasa secara fisik, tetapi juga menjadi dewasa secara mental sangat penting. Mereka akan belajar bagaimana bergerak dan berinteraksi dengan orang lain saat bermain game, dan mereka juga akan mempelajari dasar-dasar membaca, menulis, dan berhitung (Syifa et al. 2019b). Pertumbuhan pribadi bertepatan dengan aktualisasi diri. Masa kanak-kanak tengah didefinisikan sebagai tahun-tahun antara usia 6 dan 11 tahun (Sabani 2019). Pada tahap perkembangan mereka ini, anak-anak tahu cara membaca, menulis, dan menjumlahkan. Perkembangan fisik-motorik, kognitif, sosio-emosional, linguistik, dan moral semuanya dapat digunakan untuk menarik kesimpulan tentang kemajuan anak selama tahun-tahun sekolah dasar (Khaulani, S, and Irdamurni 2020).

Penulis melakukan penelitian dengan judul Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologis Anak Sekolah Dasar dengan latar belakang permasalahan tersebut diatas.

Metode Penelitian

Penelitian tentang bagaimana siswa sekolah dasar memahami diskusi kelas tentang pertumbuhan emosi anak-anak menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dan interpretatif. Data deskriptif dari wawancara, kelompok fokus, survei, dan pengamatan perilaku dunia nyata adalah contoh pendekatan kualitatif, seperti yang didefinisikan oleh Bogdan dan Taylor (Moleong 2020). Mereka mengklaim bahwa metode ini mengambil pandangan yang lebih mendalam dan holistik pada sejarah subjek.

Pada tahun 2022, penelitian kualitatif, seperti yang didefinisikan oleh Fiantika, adalah penelitian yang menghasilkan dan menganalisis data deskriptif. Dengan menggunakan lensa fenomenologis dan interpretatif, metode kualitatif berupaya menyampaikan perspektif yang mendasarinya. Beberapa inti keyakinan tersebut adalah sebagai berikut: (1) realitas sosial adalah sesuatu yang subjektif dan diinterpretasikan, dan bukan sesuatu yang berada di luar individu; (2) manusia tidak sekedar mengikuti hukum alam di luar dirinya, melainkan menciptakan rangkaian makna dalam menjalani kehidupannya; (3) sains didasarkan pada akal sehat, bersifat induktif, ideografik, dan tidak bebas nilai; (4) penelitian berusaha memahami kehidupan sosial.

Penelitian ini dilakukan di masyarakat kota Gresik dengan subjek anak usia sekolah dasar dan orang tuanya:

Subyek I

Nama : K
Usia : 28 tahun
Jenis kelamin : Perempuan
Pendidikan : S1 Pendidikan Bahasa Inggris
Pekerjaan : Guru
Status : Menikah (anak 1)

Subyek II

Nama : T
Usia : 35 tahun
Jenis kelamin : Perempuan
Pendidikan : S1 Ekonomi
Pekerjaan : Pengusaha
Status : Menikah (2 anak)

Deskripsi singkat mengenai subjek

Fokus artikel ini adalah ibu rumah tangga dan guru bahasa Inggris SD di Kabupaten Gresik. Responden adalah orang tua dari salah satu siswa kelas satu. Instruktur tidak hanya mengajarkan bahasa Inggris kepada siswa di sekolah dasar, tetapi juga menawarkan sesi privat dalam bahasa tersebut di sore dan sore hari. Subyek tidak pernah ragu untuk menjawab setiap dan semua pertanyaan peneliti, dan mereka selalu bersemangat untuk membantu.

Hasil Penelitian

Protagonisnya adalah seorang pengusaha wanita dan ibu rumah tangga. Subjek memiliki dua anak laki-laki yang masih kecil, yang sulung duduk di kelas enam dan yang bungsu duduk di bangku pertama. Subjek juga mengajar mengaji dan mengawasi operasional sehari-hari di pesantren tempatnya tinggal dan bekerja paruh waktu. Topiknya adalah alumni perguruan tinggi dari Kota Malang. Subyek tidak pernah ragu untuk menjawab setiap dan semua pertanyaan peneliti, dan mereka selalu bersemangat untuk membantu.

Peserta I dan II merupakan orang tua yang anaknya bersekolah di lingkungan Perum Menganti Satelit Indah Kabupaten Gresik. Topiknya tidak hanya ibu rumah tangga tetapi juga bekerja di sejumlah profesi lainnya. Sambil terus memantau perkembangan anak-anak, terutama dalam hal penggunaan teknologi, mata pelajaran 1 dan II tidak pernah dilupakan.

Sangat penting bahwa anak-anak dapat menggunakan teknologi sekarang karena ada pilihan untuk pendidikan dilakukan secara online. Untuk menyelesaikan tugas sekolah atau berkomunikasi dengan pengajar, siswa harus menghabiskan seluruh waktu luangnya untuk online. Anak-anak di I dan II memiliki akses terbatas ke teknologi, yang digunakan hanya di bawah pengawasan orang dewasa. Baik Subyek I dan II setuju bahwa gangguan dari teknologi mengurangi kemampuan anak untuk fokus pada tugas sekolah. Saya memberi tahu orang tua bahwa anak-anak mereka mudah teralihkan perhatiannya dan akan mengeluh jika mereka tidak diperbolehkan menggunakan barang elektronik di kelas. Subjek II selanjutnya menjelaskan bahwa sementara anak pertama bisa tetap belajar, sedangkan anak kedua tidak.

Subyek I menyatakan bahwa anaknya lebih mudah tantrum saat tidak diperbolehkan menggunakan perangkat elektronik. Jika Anda mengambil mainan elektroniknya, dia akan meratap dan berteriak. Anak-anak menjadi bergantung pada teknologi meskipun orang tua mereka terbiasa bermain dengan perangkat tersebut. Subjek 2 menyatakan bahwa anak pertama akan lebih tenang tanpa teknologi dan subjek 2 akan menjadi kesal jika ia dilarang menggunakan perangkat tersebut. Akibatnya, banyak orang tua yang membatasi screen time anak-anak mereka dengan harapan tidak menyebabkan kecanduan. Anak-anak zaman sekarang sudah terbiasa menggunakan teknologi karena sistem sekolah online.

Saya menyebutkan bahwa masalah tidur anak saya kemungkinan besar terkait dengan fakta bahwa dia ingin menonton video di iPad atau iPhone beberapa kali sebelum tidur. Orang tua khawatir anak mereka akan mengembangkan kecanduan meskipun itu tidak terlalu sering terjadi. Orang tua biasanya mengarahkan permintaan mainan elektronik anak-anak mereka ke sesuatu yang lebih praktis. Contoh: terlibat dalam beberapa bolak-balik pada acara hari itu sebelum kembali ke malam hari. Sedangkan subjek II tidak mengalami kesulitan untuk tidur saat anak sudah terbiasa dengan teknologi. Orang tua merasakan hal ini karena kedua anak mereka tidur nyenyak.

Karena tidak ada anak kecil di rumah, saya katakan bahwa anak-anak masih bisa bermain dengan teman-teman di sekolah. Subjek II mengkontraskan hal tersebut dengan mengatakan bahwa meskipun anaknya sudah akrab dengan teknologi, mereka tetap lebih suka bermain dengan teman sebayanya. Kesiapan anak untuk terus bermain bersama teman juga didukung oleh faktor lingkungan. Subjek mengklaim bahwa anak-anak yang secara teratur terlibat dalam permainan kooperatif dengan teman sebayanya mengembangkan keterampilan sosial yang penting. Selain itu, anak-anak dapat memperoleh wawasan tentang perspektif orang lain dan mengembangkan empati melalui permainan kooperatif dengan teman sebayanya.

Anak-anak dapat mempelajari hal-hal baru saat mereka menggunakan teknologi, dan meskipun hal ini dapat berdampak positif, hal yang sebaliknya juga terjadi. Saya sebutkan bahwa tidak jarang anak-anak terlibat dalam interaksi komunikatif sambil menatap perangkat elektronik. Anak-anak kecil sering menanyakan sifat objek yang mereka temui tetapi tidak dapat mengidentifikasi. Anak-anak pasti akan menanyakan hal ini kepada orang tua mereka. Sedangkan Subjek II mengaku bahwa anak jarang berbicara satu sama lain saat menggunakan alat elektronik. Anak-anak hanya berkomunikasi ketika mereka memiliki pertanyaan tentang tugas sekolah online mereka.

Pembahasan

Ada pro dan kontra membiarkan anak sekolah dasar menggunakan teknologi, jadi orang tua harus mengawasi waktu layar anak-anak mereka. Pengetahuan dan informasi akan tersedia bagi anak-anak muda, tetapi hal ini dapat memiliki efek positif dan berbahaya, seperti mendorong ketergantungan dan mengalihkan perhatian anak-anak dari pelajaran mereka. Dua partisipan, seorang ibu dan anaknya yang masih SD, memberikan data untuk penelitian ini. Fokus yang menurun saat belajar, tekanan emosional sesekali, kesulitan tidur yang jarang, jarang bermain dengan teman, dan diskusi perangkat yang sering merupakan indikator penggunaan jangka panjang yang sedang.

Banyak responden, sejalan dengan data dari kedua kelompok tersebut, menyatakan bahwa perangkat elektronik mengalihkan perhatian anak-anak dari tugas sekolah. Jadi penting bagi orang tua untuk mengawasi hal-hal agar anak mereka tidak mengembangkan kecanduan yang menghalangi pendidikannya. Pengawasan orang tua terhadap penggunaan perangkat elektronik anak sangat penting. Jangan sampai minat belajar anak Anda teralihkan oleh teknologi. Luangkan waktu Anda saat menginstruksikan anak agar dia mempelajari perbedaan antara perilaku yang pantas dan tidak pantas.

Kedua subjek uji kami menunjukkan bagaimana penggunaan teknologi dapat berdampak pada perasaan anak-anak dan bagaimana hal itu tidak berdampak sama sekali pada perasaan tersebut. Tingkat kedewasaan seorang anak dan, dengan bimbingan yang tepat, kemampuan mereka untuk berempati, semuanya bergantung pada usia anak tersebut. Orang tua perlu tahu bagaimana menyampaikan peringatan dengan cara yang akan beresonansi dengan anak-anak mereka. Dengan, misalnya, menghindari membentak atau memaki mereka, karena hal itu hanya akan membuat anak menjadi lebih tegang. Berkomunikasi dengan anak muda pada tingkat pemahamannya dengan berbicara dengan jelas dan perlahan.

Dua anak yang berbeda (Subjek I dan II) menunjukkan bahwa keakraban dengan perangkat memiliki efek kontras pada kemampuan mereka untuk tertidur. Subjek khawatir putranya akan kecanduan perangkat elektronik karena saya memberi tahu dia bahwa anak itu sulit tidur karena dia terbiasa melihat gadget sebelum tidur, meskipun tidak setiap hari. Anak subjek II tidur nyenyak tanpa ada gangguan karena sama-sama mudah ditidurkan. Untuk menyiasatinya, subjek mengajukan pertanyaan terbuka kepada anak-anak tentang hari mereka di sekolah. Untuk mengalihkan perhatian anak-anak dari layar.

Meskipun anak dipengaruhi oleh lingkungannya, Subyek I dan II menunjukkan bahwa mereka masih berperilaku normal dalam hal bermain dengan teman sebayanya. Lingkaran sosial subjek I sangat kecil sehingga anaknya hampir tidak memiliki teman di luar sekolah. Subjek II, sebaliknya, berada di lingkungan bersama anak-anak lain seusianya dan diperbolehkan berkeliling dan bersenang-senang tanpa gangguan elektronik. Harga diri seorang anak bisa sangat diuntungkan dari waktu yang dihabiskan untuk bermain dengan teman sebaya, yang berfungsi sebagai panutan untuk perilaku sosial yang sesuai. Selain itu, ketika anak-anak dikelilingi oleh teman sebayanya, mereka lebih termotivasi untuk belajar daripada membuang waktu untuk elektronik. Anak-anak belajar tentang diri mereka sendiri, teman sebaya mereka, dan dunia di sekitar mereka melalui permainan.

Subyek I dan II menunjukkan bahwa anak-anak melakukan interaksi sosial dengan orang dewasa ketika menggunakan teknologi. Semuanya dimulai dengan bertanya kepada anak-anak tentang konsep yang mungkin sangat asing bagi mereka. Dia berencana untuk berbicara dengan orang tuanya tentang hal itu. Selain itu, anak-anak biasanya memiliki pertanyaan saat mengirimkan tugas secara online untuk sekolah. Efek merugikan dari penggunaan perangkat elektronik pada anak-anak dapat dikurangi jika orang tua terus mengawasi anak-anak mereka saat mereka bermain. Selain itu, anak sekolah dasar juga tidak boleh terlalu banyak menghabiskan waktu bermain video game atau perangkat elektronik lainnya; sebaliknya, mereka harus terlibat dalam aktivitas yang meningkatkan keterampilan kognitif mereka.

Simpulan dan Saran

Simpulan

Ada pro dan kontra membiarkan anak sekolah dasar menggunakan teknologi, jadi orang tua harus mengawasi waktu layar anak-anak mereka. Pengetahuan dan informasi akan tersedia bagi anak-anak muda, tetapi hal ini dapat memiliki efek positif dan berbahaya, seperti mendorong ketergantungan dan mengalihkan perhatian anak-anak dari pelajaran mereka. Dua partisipan, seorang ibu dan anaknya yang masih SD, memberikan data untuk penelitian ini. Fokus yang menurun saat belajar, tekanan emosional sesekali, kesulitan tidur yang jarang, jarang bermain dengan teman, dan

diskusi perangkat yang sering merupakan indikator penggunaan jangka panjang yang sedang.

Banyak responden, sejalan dengan data dari kedua kelompok tersebut, menyatakan bahwa perangkat elektronik mengalihkan perhatian anak-anak dari tugas sekolah. Jadi penting bagi orang tua untuk mengawasi hal-hal agar anak mereka tidak mengembangkan kecanduan yang menghalangi pendidikannya. Pengawasan orang tua terhadap penggunaan perangkat elektronik anak sangat penting. Jangan sampai minat belajar anak Anda teralihkan oleh teknologi. Luangkan waktu Anda saat menginstruksikan anak agar dia mempelajari perbedaan antara perilaku yang pantas dan tidak pantas.

Kedua subjek uji kami menunjukkan bagaimana penggunaan teknologi dapat berdampak pada perasaan anak-anak dan bagaimana hal itu tidak berdampak sama sekali pada perasaan tersebut. Tingkat kedewasaan seorang anak dan, dengan bimbingan yang tepat, kemampuan mereka untuk berempati, semuanya bergantung pada usia anak tersebut. Orang tua perlu tahu bagaimana menyampaikan peringatan dengan cara yang akan beresonansi dengan anak-anak mereka. Dengan, misalnya, menghindari membentak atau memaki mereka, karena hal itu hanya akan membuat anak menjadi lebih tegang. Berkomunikasi dengan anak muda pada tingkat pemahamannya dengan berbicara dengan jelas dan perlahan.

Saran

Saran bagi penelitian selanjutnya: 1) Lakukan studi lebih lanjut tentang masalah yang ada dari berbagai sudut untuk menghasilkan pertanyaan wawancara yang relevan dengan penelitian. Saat mengajukan pertanyaan, pastikan untuk menggunakan terminologi sederhana. 2) Sebelum melangkah ke lapangan, pikirkan apa yang ingin Anda temukan dalam kerangka tema yang telah ditentukan. 3) Meningkatkan kapasitas eksplorasi data (melalui wawancara mendalam) untuk memastikan bahwa data dikumpulkan sesuai spesifikasi peneliti. 4) Periksa ulang dan siapkan ruang dan peralatan wawancara selengkap mungkin.

Daftar Pustaka

- Ameliola, Syifa, and Hanggara Dwi Yudha Nugraha. 2015. "Perkembangan Media Informasidan Teknologi Terhadap Perkembangan Anak." *Prosiding The 5 Th International Conference on Indonesian Studies: "Ethnicity and Globalization 2:400*.
- Andriyani, Yesi. 2018. "Pengaruh Pemberian Penguatan (Reinforcement) Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di MTs Yapi Pakem TA2017/2018." *Universitas Islam Indonesia*.
- Ariston, Yummi, and Frahasini Frahasini. 2018. "Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar." *Journal of Educational Review and Research 1(2):86*. doi: 10.26737/jerr.v1i2.1675.
- Hurlock, Elizabeth. 2014. *Perkembangan Anak Edisi Keenam Jilid I. Jakarta*.
- Khaulani, Fatma, Neviyarni S, and Irdamurni Irdamurni. 2020. "Fase Dan Tugas Perkembangan Anak Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar 7(1):51*. doi: 10.30659/pendas.7.1.51-59.
- Moleong, J. Lexy. 2020. "Metodologi Penelitian Kualitatif J Lexy Moleong." *Jurnal Ilmiah*.
- Muslim, Muslim. 2018. "Varian-Varian Paradigma, Pendekatan, Metode, Dan Jenis Penelitian Dalam Ilmu Komunikasi." *Media Bahasa, Sastra, Dan Budaya Wahana 1(10):77-85*. doi: 10.33751/wahana.v1i10.654.

- NURJIHAD. 2019. "KORELASI PEMBERIAN PENGUATAN POSITIF DENGAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IVDI SDIT THORIQUL JANNAH KEC. SINJAI UTARA."
- Pebriana, Putri Hana. 2017. "Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1(1):1. doi: 10.31004/obsesi.v1i1.26.
- Poerwandari, Elizabeth Kristi. 2015. "Pendekatan Kualitatif: Penelitian Perilaku Manusia." *Depok: Lembaga Pengembangan Sarana Pengukuran Dan Pendidikan Psikologi (LPSP3), Fakultas Psikologi UI.*
- Sabani, Fatmaridha. 2019. "Perkembangan Anak - Anak Selama Masa Sekolah Dasar (6 - 7 Tahun)." *Didakta: Jurnal Kependidikan* 8(2):89-100.
- Sari, Tria Puspita, and Amy Asma Mitsalia. 2016. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah Di Tkit Al Mukmin." *Profesi* 13:72-78.
- Setianingsih, S. 2018. "Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas." *Gaster* 16(2):191. doi: 10.30787/gaster.v16i2.297.
- Sunita, Indian, and Eva Mayasari. 2018. "Pengawasan Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak." *Jurnal Endurance*. doi: 10.22216/jen.v3i3.2485.
- Syifa, Layyinat, Eka Sari Setianingsih, and Joko Sulianto. 2019a. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 3(4):538. doi: 10.23887/jisd.v3i4.22310.
- Syifa, Layyinat, Eka Sari Setianingsih, and Joko Sulianto. 2019b. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. doi: 10.23887/jisd.v3i4.22310.