DIALEKTIKA: Jurnal Pendidikan
Fakutas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Peradaban
Volume 10, Nomor. 1, Mei 2026 ISSN: 2808-1773 pp. 793-813

SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW: DAMPAK PENGGUNAAN GADGET SISWA SEKOLAH DASAR

Diah Trismiyati
Universitas Peradaban
Email: diahtrismiyatii15@gmail.com

ABSTRAK

Gadget layaknya memiliki dua mata pisau tergantung yang memanfaatkannya, termasuk untuk siswa sekolah dasar. Penggunaan gadget memberikan dampak positif maupun dampak negative bagi anak sekolah dasar. yaitu diantaranya anak mudah mencari informasi tentang pembelajaran, memudahkan untuk berkomunikasi dengan teman, dan dapat berkomunikasi jarak jauh. Dampak negative yaitu anak lebih sering memainkan gadget daripada bermain, ketergantungan dan kecanduan yang mengakibatkan kemalasan terhadap anak dalam beraktivitas dan konsentrasi belajar anak semakin berkurang, sehingga orang tua harus mengawasi anak saat bermain gadget. Tujuan penulisan artikel ini adalah untuk mengetahui hasil-hasil dari penelitian dampak dari penggunaan gadget bagi siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah menggunakan metode SLR (Systematic Literature Review). Artikel yang digunakan pada penelitian ini adalah sebanyak 33 artikel jurnal terakreditasi yang diperoleh dari database Google Schoolar. Berdasarkan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget bagi siswa sekolah dasar memberi dampak positif dan negative pada perkembangan anak, perkembangan psikologi anak, perkembangan sosial anak, perilaku anak, interaksi sosial, disiplin dan prestasi belajar, hasil dan minat belajar, kesehatan mental dan penglihatan anak, serta pada pola komunikasi keluarga.

Kata kunci: SLR, Dampak Gadget, Sekolah Dasar

ABSTRACT

Gadgets are like having two blades depending on who uses them, including elementary school students. Gadget use has both positive and negative impacts on elementary school children. These include making it easier for children to find learning information, making it easier to communicate with friends, and enabling long-distance communication.The purpose of writing this article is to find out the results of research on the impact of using gadgets for elementary school students. The method used is the SLR (Systematic Literature Review) method. The articles used in this study were 33 accredited journal articles obtained from the Google Schoolar database. Based on this research, it shows that the use of gadgets for elementary school students has a positive and negative impact on child development, child psychological development, child social development, child behavior, social interaction, discipline and learning achievement, learning outcomes and interests, mental health and vision of children, as well as on family communication patterns.

***Keywords**: SLR, Gadget Impact, Elementary School*

PENDAHULUAN

Gadget merupakan salah satu alat komunikasi yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan manusia. Gadget dalam pengertian umum dianggap sebagai sesuatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Menurut Oslan (Wardhono dan Istiana, 2018) gadget merupakan istilah dalam Bahasa inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. Contohnya: computer atau laptop, tablet PC, handphone atau telepon seluler dan lainnya. Gadget selalu muncul dengan teknologi yang lebih baik atau selalu ada perbaruan yang membuat penggunanya menjadi lebih nyaman dan lebih praktis. Dengan gadget yang melalui fitur-fitur lengkap sehingga mampu mengakses informasi yang ada di seluruh penjuru dunia dalam waktu yang relative singkat dan hampir bersamaan serta dengan biaya yang relative murah.

Dengan adanya gadget manusia dengan sangat mudah mencari informasi yang mereka butuhkan juga dapat mempermudah dalam hal pekerjaan dengan adanya aplikasi-aplikasi yang canggih dalam gadget. Meningkatnya penggunaan gadget di Indonesia dikarenakan banyaknya gadget yang dijual dengan harga yang relative murah yang sudah berbasis android ataupun ios. Namun, semakin banyaknya penggunaan gadget terdapat dampak negative bila digunakan dengan cara yang salah ataupun berlebihan khususnya bagi anak-anak (Simamora, 2016)

Di awal kemunculannya, gadget hanya dimiliki oleh kalangan tertentu yang benar-benar membutuhkannya demi kelancaran pekerjaan mereka. Kini gadget bukan sekedar alat komunikasi, tetapi gadget juga merupakan alat untuk mencipta dan menghibur dengan suara, tulisan, gambar dan video. Sekarang manusia berlomba-lomba untuk memiliki gadget karena gadget bukan hanya merupakan alat komunikasi, namun juga bagi masyarakat pada umumnya gadget sekaligus sebagai lifestyle (gaya hidup), trend dan prestise (Kogoya, 2005).

Perkembangan teknologi dan informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat, ditandai dengan kemajuan pada bidang informasi dan teknologi. Bangsa Indonesia merupakan salah satu bangsa yang ikut terlibat dalam kemajuan media informasi dan teknologi. Meningkatnya penggunaan gadget atau alat-alat yang dapat dengan mudah terkoneksi dengan internet ini, mengambil peningkatan dari waktu ke waktu. Saat ini kurang lebih 45 juta menggunakan internet, dimana 9 juta diantaranya menggunakan

ponsel untuk mengakses internet. Padahal pada tahun 2001, jumlah penggun internet di Indonesia hanya setengan juta penduduk. Jumlah ini semakin bertambah karena semakin mudah didapat serta terjangkaunya harga dari ponsel cerdas (Juliadi, 2018).

We Are Social mencatat bahwa jumlah pengguna internet di indonesia telah mencapai 205 juta pada Januari 2022. Ini berarti ada 73,7% dari populasi Indonesia yang telah menggunakan internet. Nilainya juga lebih tinggi 1% disbanding periode yang sama tahun sebelumnya. Pada Januari 2021, jumlah pengguna internet di Indonesia tercatat 203 juta jiwa. Melihat trendnya, jumlah pengguna internet di Indonesia terus tumbuh setiap tahunnya. Pada 2012, jumlah pengguna internet di Indonesia hanya berjumlah 39,6 juta jiwa.

Pada tahun ini, jumlah penggunanya telah meningkat lima kali lipat dibandingkan pada satu decade lalu. Adapun lonjakan pengguna terjadi pada 2017 dimana jumlahna menjadi 136 juta jiwa. Rata-rata menggunakan internet selama 8 jam 36 menit setiap harinya. Selain itu, 94,1% pengguna internet adalah menggunakan gadget.

Dalam survey yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) mencatat, mayoritas anak usia 5 tahun ke atas di Indonesia sudah mengakses internet untuk media sosial. Persentasenya mencapai 88,99% alias yang terbesar dibandingkan tujuan mengakses internet lainnya. Kemudian, sebanyak 33,04% anak usia 5 tahun ke atas yang mengakses internet untuk mengerjakan tugas sekolah. Ada pula 16,25% anak yang mengatakan mengakses internet untuk keperluan pembelian barang/jasa dan 13,13% untuk mendapat informasi barang/jasa. Lalu, sebanyak 13% anak usia 5 tahun ke atas ang mengakses internet untuk mengirim atau menerima email. Ada pula yang menggunakan internet untuk mengakses fasilitas finansial 7,78%, penjualan barang/jasa 5,33%, dan lainnya 4,74%. Adapun, sebanyak 98,70% anak usia 5 tahun ke atas mengakses internet menggunakan ponsel pintar. Sisanya menggunakan laptop 11,87%, komputer desktop 2,29%, dan lainnya 0,18%. Maraknya penggunaan internet di kalangan anak-anak tetap perlu dalam pengawasan orang tua. Sebab, penggunaan internet dapat menimbulkan dampak negative kepada anak.

Gadget merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Barang canggih ini yang dilihat dari segi harga yang tidak bisa dibilang murah tidak

hanya sekedar dijadikan media hiburan semata tapi dengan aplikasi yang terus diperbaharui gadget wajib digunakan oleh orang orang yang memiliki kepentingan bisnis, atau pengerjaan tugas kuliah atau kantor. Pada awalnya penggunaan teknologi gadget hanya digunakan orang dewasa atau lanjut usia (22 tahun keatas), remaja (21-22 tahun) akan tetapi dizaman modern ini gadget banyak juga digunakan oleh anak-anak (6-12 tahun) diusia sekolah dasar pun sudah menggunakannya. (Juliandi, 2018)

Menurut Muzaki (2017) Anak usia sekolah dasar adalah anak yang memiliki usia mulai 6 hingga 12 tahun yang sedang menjalani tahap perkembangan masa anak-anak dan akan memasuki masa remaja awal. pada usia tersebut. Gadget mempunyai banyak manfaat bila dipakai dengan bijak dan sesuai fungsinya, asalkan pada saat anak menggunakan gadget harus dalam pemantauan orang tua (Marpaung, 2018). Pentingnya pengawasan dan control pada anak dalam penggunaan gadget, khususnya di lingkungan keluarga yaitu orang tua yang mempunyai peran pertama dalam pembentukan karakter dan tumbuh kembang anak, dimana pemberian dan penggunaan gadget pada anak seharusnya memiliki batasan dan aturan yang jelas.

Penggunaan gadget memberikan dampak positif maupun dampak negative bagi anak sekolah dasar. yaitu diantaranya anak mudah mencari informasi tentang pembelajaran, memudahkan untuk berkomunikasi dengan teman, dan dapat berkomunikasi jarak jauh. Dampak negative yaitu anak lebih sering memainkan gadget daripada bermain, ketergantungan dan kecanduan yang mengakibatkan kemalasan terhadap anak dalam beraktivitas dan konsentrasi belajar anak semakin berkurang, sehingga orang tua harus mengawasi anak saat bermain gadget.

Kemudahan dalam mengakses informasi pada gadget menimbulkan dampak bagi siswa sekolah dasar. Dari hal tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan kajian literatur terhadap dampak penggunaan gadget siswa sekolah dasar.

METODE

Systematic Literature Review (SLR) ini dilakukan dengan mengidentifikasi, mengkaji, mengevaluasi, serta menafsirkan semua penelitian yang tersedia. Dengan metode ini peneliti melakukan review dan mengidentifikasi jurna-jurnal secara terstruktur yang pada setiap prosesnya mengikuti langkah-langkah yang telah ditetapkan (Triandini dkk, 2019). Untuk merampungkan penelitian ini, peneliti mengumpulkan

artikel jurnal pada database Google Schoolar. Kata kunci adalah SLR, Dampak Gadget dan Sekolah Dasar. Artikel yang dikumpulkan hanya artikel yang dipublikasikan dalam rentang waktu 2015 hingga 2022. Dari berbagai artikel, peneliti memilih 33 artikel terkait erat dengan kata kunci yang digunakan.

Langkah selanjutnya, peneliti mengelompokkan artikel-artikel tentang dampak penggunaan gadget yang berhubungan dengan siswa sekolah dasar. Metadata artikel artikel tersebut ditabulasi dalam tabel yang meliputi nama penulis, judul, tahun terbit, nama jurnal, jenis penelitian dan hasil penelitian. Setelah itu, peneliti mereview dan menganalisis artikel tersebut secara mendalam terutama mengenai hasil penelitian yang tersaji pada bagian pembahasan dan bagian kesimpulan. Pada bagian akhir penelitian, peneliti membandingkan temuan yang tersaji dalam artikel dan memberi kesimpulan (Sartika & Octafiani, 2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan gadget memberikan dampak positif dan negative bagi penggunanya. Kegemaran menggunakan gadget bisa aja menyita waktu pelajar untuk beribadah, belajar, dan mengerjakan tugas di rumah. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat berdampak terhadap konsentrasi siswa dalam belajar dan hal tersebut memicu rendahnya prestasi belajar siswa. Ditambah lagi jika tidak adanya pengawasan dari orang tua di rumah dalam menggunakan gadget. Mungin ada juga siswa yang pintar membagi waktunya antara ibadah, belajar, dan bermain gadget. Menurut Arikunto 2013: 114) kedisiplinan adalah suatu bentuk yang berkenaan dengan pengendalian diri seseorang terhadap bentuk-bentuk aturan. Peraturan yang dimaksud dapat ditetapkan oleh orang yang bersangkutan maupun orang lain.

Tabel 1

Peneliti dan Tahun	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
(Anik unianingsih, Suhadi, Intan Ayu Wulandari, Alfian Eko Rochmawan, 2022)	Penelitian Kuantitatif	Adapun kesimpulan pada penelitian ini adalah penggunaan gadget sangat mempengaruhi perilaku remaja dalam pelaksanaan ibadah solat lima waktunya. Dampak positif, diantaranya yaitu: gadget sebagai media

		pengingat waktu shalat, gadget sebagai media untuk mencari arah kiblat ketika bepergian, gadget sebagai media untuk belajar tata cara shalat dengan benar. Sedangkan dampak negatif, diantaranya: tidak khusyu' dalam shalat, melalaikan waktu shalat dan membantah orangtua.
(Adeng Hudaya, 2018)	Penelitian Kuantitatif	Adapun kesimpulan pada penelitian ini adalah Gadget yang menyebabkan siswa tidak disiplin dalam belajar dan membuat anak malas untuk belajar.
(Hastri Rosiyanti Dan Rahmita Nurul Muthmainnah, 2018)	Penelitian Kuantitatif	Adapun kesimpulan pada penelitian ini adalah penggunaan gadget yang menyebabkan rendahnya hasil belajar matematika.
(Des Ozadad Selan, Angela Atik Setiyanti, 2017)	Penelitian Kuantitatif	Adapun kesimpulan pada penelitian ini adalah penggunaan gadget yang berlebihan tidak memiliki ketergantungan pada gadget.
(Luh saka Nirmala dewi, 2020)	Penelitian Kuantitatif	Adapun kesimpulan pada penelitian ini adalah dapat meningkatkan prestasi siswa dalam semua mata pelajaran.
(Angla F.Sauhenda, 2019)	Penelitian Kuantitatif	Adapun kesimpulan dalam penelitian ini yaitu Penggunaan HP berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap prestasi belajar bahasa Indonesia siswa.
(Arlin astriyanti, 2018)	Penelitian Kualitatif Deskriptif	Adalah Pola asuh orang tua permisif terhadap penggunaan gadget (handphone) terlihat bahwa sebagian orang tua kurang mengkomunikasikan aturan secara jelas dan tidak memaksakan aturan tersebut, orang tua juga menerima tingkah laku anak, serta

		menuruti dan membebaskan kemauan anak. Kedisiplinan belajar matematika cukup rendah, hal ini terlihat dari anak yang jarang disuruh untuk belajar matematika maupun mengerjakan tugas matematka ketika anak sedang bermain handphone karena orang tua cenderung membiarkan anaknya bermain handphone.
(Maman uryaman, 2015)	Penelitian Kualitatif	Adapun kesimpulan pada penelitian ini adalah capaian rata-rata kemampuan membaca siswa Indonesia berada pada level rendah, kemampuan memecahkan soal siswa Indonesia mengalami kemajuan.
(Reni Sofia Melati, Sekar Dwi Ardianti, Much Arsyad Fardani, 2021)	Kualitatif Deskriptif	Adapun kesimpulan pada penelitian ini adalah selama pembelajaran di masa pandemic tidak semua anak memiliki sikap disiplin dan tanggung jawab dalam proses pembelajaran.
(Rizky Septia Harahap, Rosma Elly, Intan Safiah, 2018)	Pendekatan Kuantitatif	Adapun kesimpulan pada penelitian ini adalah penggunaan gadget yang berlebihan sehingga menyebabkan siswa bergantungan pada gadget ditemukan pengaruh positif dan siginifikan antara penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa.
(Chatleen Prycilia Ompi, Sherwin R.U.A. Sompie, Brave Angkasa Sugiarso, 2020)	Multimedia Development Life Cycle (MDLC)	Adapun kesimpulan pada penelitian ini adalah penggunaan gadget melalui Video Animasi Interaktif 3d responden bisa mengetahui hal-hal yang sebelumnya tidak diketahui lewat menonton video. Materi yang ada dalam video animasi interaktif ini dianggap mudah untuk di mengerti. Aplikasi ini merasa efektif dalam menarik minat belajar pada anak.

(Dian Kurniawati, 2020)	Penelitian Kuantitatif	Adapun kesimpulan pada penelitian ini adalah penggunaan gadget terhadap prestasi siswa kurangnya pemanfaat gadget dengan baik dan benar sehingga mempengaruhi prestasi siswa.
(Arief Syaiful Rachman, Moh. Aniq KHB, Eka Sari Setianingsih, 2020)	Penelitian Kualitatif	Adapun kesimpulan pada penelitian ini adalah penggunaan gadget oleh siswa laki-laki bermain cenderung sering lebih game, sedangkan siswi perempuan cenderung lebih sering bermain sosial media dan mengedit video.
(Nikmawati, Henry Suryo Bintoro, Santoso, 2021)	Pendekatan kuantitatif deskriptif	Adapun kesimpulan pada penelitian ini adalah penggunaan gadget terhadap hasil dan minat belajar mempunyai dampak positif dan dampak negative. Dampak positifnya menggunakan browser untuk mencari sumber pelajaran sedangkan dampak negatifnya hasil dan minat belajar turun.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan sebagaimana tercantum pada tabel 1, penggunaan gadget ternyata dapat menimbulkan dampak bagi siswa sekolah dasar. Penggunaan gadget mempengaruhi perilaku remaja dalam pelaksanaan solat lima waktunya, gadget sebagai media pengingat waktu shalat, gadget sebagai media untuk mencari arah kiblat ketika bepergian, penggunaan gadget juga membuat anak tidak khusyu' dalam shalat, melalaikan waktu shalat dan membantah orangtua. (Yunianingsih dkk, 2022), Gadget yang menyebabkan siswa tidak disiplin dalam belajar dan membuat anak malas untuk belajar (Hudaya, 2018), penggunaan gadget yang menyebabkan rendahnya hasil belajar matematika (Rosiyanti Dan Muthmainnah, 2018), penggunaan gadget yang berlebihan tidak memiliki ketergantungan pada gadget (Selan dkk, 2017), dapat meningkatkan prestasi siswa dalam emua mata pelajaran (dewi, 2020), penggunaan HP berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap prestasi belajar bahasa Indonesia siswa (Sauhenda, 2019), kedisiplinan belajar matematika cukup rendah (astriyanti, 2018), capaian rata-rata kemampuan membaca siswa Indonesia berada pada level rendah, kemampuan memecahkan soal siswa Indonesia

mengalami kemajuan (Suryaman, 2015), selama pembelajaran di masa pandemic tidak semua anak memiliki sikap disiplin dan tanggung jawab dalam proses pembelajaran (Melati, dkk, 2021), siswa bergantungan pada gadget ditemukan pengaruh positif dan siginifikan antara penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa (Harahap, 2018)

Penggunaan gadget melalui Video Animasi Interaktif 3d responden bisa mengetahui hal-hal yang sebelumnya tidak diketahui lewat menonton video dan efektif dalam menarik minat belajar pada anak (Ompi dkk, 2020), kurangnya pemanfaat gadget dengan baik dan benar sehingga mempengaruhi prestasi siswa (Kurniawati, 2020), penggunaan gadget oleh siswa laki-laki lebih cenderung sering bermain game, sedangkan siswi perempuan cenderung lebih sering bermain sosial media dan mengedit video (Rachman dkk, 2020), Dampak positifnya enggunakan browser untuk mencari sumber pelajaran sedangkan dampak negatifnya hasil dan minat belajar turun (Nikmawati dkk, 2021).

Penggunaan gadget secara terus menerus akan menimbulkan kecanduan pada penggunanya. Maka dari itu, peran orang tua sangat penting memberikan dan melakukan pengawasan dan pengontrolan penggunaan gadget pada anak. “Keluarga disarankan untuk lebih memperhatikan penggunaan gadget pada anak saat dirumah dengan cara memberikan batasan waktu untuk bermain gadget pada anak saat dirumah dengan melakukan hal yang menarik seperti mengajak bermain diluar rumah, ajak anak untuk lebih banyak beraktivitas (olahraga, bermain musik, dll), dan bersosialisasi dengan teman sebayanya” (Setianingsih dkk, 2018). Selain orang tua, di sekolah diperlukan peran guru sebagai pendidik yang dapat memberikan arahan dan bimbingan pada anak berupa ilmu maupun motivasi. Dlam hal ini, orang tua dan guru sangatlah berperan penting dalam mengontrol dan mengawasi maupun memberikan bimbingan pada anak terkait penggunaan gadget. Penggunaan gadget pada anak sekolah dasar dapat berdampak bagi perkembangan sosial, perkembangan psikologis, interaksi sosial dan perilaku atau tingkah laku mereka. Hasil penelitian tentang dampak penggunaan gadget pada perkembangan anak disajikan pada table di bawah ini.

Tabel 2

Peneliti dan Tahun	**Metode Penelitian**	**Hasil Penelitian**
(Siti Rahmi Jalilah,	Penelitian	Adapun kesimpulan dalam penelitian ini yaitu

2022)	Kualitatif	terjadinya ketergantungan dan kecanduan yang kemalasan terhadap mengakibatkan anak dalam beraktivitas, terganggunya kesehatan dari segi fisik, dan konsentrasi belajar semakin berukarang.
(Yummi Aristom, Frahasini, 2018)	Penelitian Kualitatif	Adapun kesimpulan pada penelitian ini adalah Penggunaan gadget pada anak sekolah dasar dapat berdampak bagi perkembangan sosialnya lupa dengan lingkungan sekitarnya dan kurangnya waktu bermain bersama teman-temannya
(Latifatus Saniyyah, Deka Setiawan, dan Erik Aditia Ismaya, 2021)	Kualitatif Deskriptif	Adapun kesimpulan pada penelitian ini adalah penggunaan gadget yang tinggi lebih dari 3 jam dalam sehari menyebabkan anak lebih sering membuka aplikasi youtube, tik tok dan game.
(Layyinatus Syifa, Eka Sari Setia Ningsih, Joko Sulianto, 2019)	Pendekatan Kualitatif	Adapun kesimpulan pada penelitian ini adalah penggunaan gadget pada perkembangan psikologi anak menimbulkan dampak positif yaitu anak mudah mencari informasi tentang pembelajaran, dan memudahkan untuk berkomunikasi dengan teman dan dampak negative yaitu, anak yang menggunakan gadget menjadi mudah marah, suka membangkang, menirukan tingkah laku dalam gadget serta berbicara sendiri pada gadget.
(Fahrul Hidayat, Hernisawati, Aprezo Pardodi Maba, 2021)	Penelitian Kualitatif	Adapun kesimpulan pada penelitian ini adalah Pemakaian gadget yang terlalu lama oleh anak dapat menimbulkan dampak positif yaitu melatih kreativitas, belajar berbagi dan media sosialisasi. Dampak negatifnya yaitu anak sering mengabaikan perintah orang tua dll.

(Muhammad Iqbal Ulil Amri, Reza Syehma Bahtiar, Desi Eka Pratiwi, 2022)	Kajian Literatur	Adapun kesimpulan pada penelitian ini adalah Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Anak Sekolah Dasar dapat berdampak positif dan negatif. Dampak positif antara lain: mempermudah komunikasi, memperbanyak jaringan pertemanan. sedangkan dampak negatif dari penggunaan gadget antara lain : anak malas membaca buku karena dapat materi dari internet; anak malas aktifitas; anak mudah marah; Tergangunya konsentrasi; dapat merusak mata.
(Eka Damayanti, Arifuddin Ahmad, Ardias Bara, 2020)	Penelitian Kuantitatif	Adapun kesimpulan pada penelitian ini adalah penggunaan gadget berdasarkan aspek perkembangan anak menunjukkan adanya gejala dampak negatif yang tidak aman dialami oleh anak di Sorowako ditinjau dari aspek perkembangan fisik dan psikomotorik, agama dan moral, kognitif, sosial dan emosi, bahasa dan seni anak.
(Ramdhan Witarsa, Rina Sri Mulyani Hadi, Nurhananik, Neneng Rini Haeran, 2018)	Penelitan Deskriptif Kuantitatif	Adapun kesimpulan pada penelitian ini adalah Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa memberikan dampak negatif. Seringnya siswa SD berinteraksi dengan gadget dan juga dunia maya mempengaruhi daya pikir anak terhadap sesuatu diluar hal tersebut. Hal ini tentunya sangat membahayakan perkembangan sosial pada siswa SD.
(Putri Hana febriana, 2017)	Penelitian Dengan Kajian Pustaka	Adapun kesimpulan pada penelitian ini adalah penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial anak, anak yang awalnya

		senang bermain dengan temannya dapat berubah dengan terbiasanya diberikan gadget sebagai pengganti teman bermain.
(Wahyu Nopitasari, 2016)	Penelitian Kuantitatif	Adapun kesimpulan pada penelitian ini adalah penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak berdampak positif diantaranya mengasah dan memudahkan anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak. Adapun dampak negatifnya menyebabkan anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas, anak lebih memilih duduk diam di depan gadget dan menikmati dunia yang ada di gadget, sehingga anak melupakan kesenangan bermain dengan teman seumurannya.
(Jenny Gabriella, Belinda Mau, 2021)	Kualitatif Descriptive	Adapun kesimpulan pada penelitian ini adalah penggunaan gadget terhadap perkembangan anak, Anak menjadi mudah marah, tidak patuh, malas belajar, dan dapat meniru perilaku di gadget.
(Sulis Wulandari, Seri Mulia Reski, Yuli Asnita Nasution, dyanata Lubis, 2021)	Pendekatan Kualitatif	Adapun kesimpulan pada penelitian ini adalah Penggunaan Gadget terhadap perkembangan siswa sekolah dasar terutama dalam perkembangan fisik, psikologi, dan sosial anak. Dalam perkembangan fisik, otak, mata, serta otot otot anak akan terganngu perkembangannya. Pada perkembangan psikologi anak akan menjadi mudah marah, tidak disiplin, dan suka meniru tingkah laku yang ia lihat ketika bermain gadget. Terakhir pada perkembangan sosial, anak lebih suka menyendiri dibandingkan bermain dengan teman temannya.

(Priantari Swatika, 2018)	Penelitian Kualitatif	Adapun kesimpulan pada penelitian ini adalah Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi Anak memiliki pengaruh walaupun tidak signifikan tetapi tetap harus diperhatikan agar perkembangan psikologi siswanya dapat terus terpantau.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan sebagaimana tercantum pada table 2, penggunaan gadget ternyata dapat menimbulkan dampak bagi siswa sekolah dasar. Terjadinya ketergantungan dan kecanduan yang mengakibatkan kemalasan terhadap anak dalam beraktivitas, terganggunya kesehatan dari segi fisik, dan konsentrasi belajar semakin berkurang (Jalilah, 2022), bagi perkembangan sosialnya lupa dengan lingkungan sekitarnya dan kurangnya waktu bermain bersama teman temannya (Aristom & Frahasini, 2018), penggunaan gadget yang tinggi lebih dari 3 jam dalam sehari menyebabkan anak lebih sering membuka aplikasi youtube, tik tok dan game (Saniyyah dkk, 2021), pada perkembangan psikologi anak menimbulkan dampak positif yaitu anak mudah mencari informasi tentang pembelajaran, dan memudahkan untuk berkomunikasi dengan teman dan dampak negative yaitu, anak yang menggunakan gadget menjadi mudah marah, suka membangkang, menirukan tingkah laku dalam gadget serta berbicara sendiri pada gadget (Syifa dkk, 2019).

Pemakaian gadget yang terlalu lama oleh anak dapat menimbulkan dampak positif yaitu melatih kreativitas, belajar berbagi dan media sosialisasi. Dampak negatifnya yaitu anak sering mengabaikan perintah orang tua dll (Hidayat dkk, 2021), mempermudah komunikasi, memperbanyak jaringan pertemanan. sedangkan dampak negatif dari penggunaan gadget antara lain : anak malas membaca buku karena dapat materi dari internet; anak malas aktifitas; anak mudah marah; Tergangunya konsentrasi; dapat merusak mata (Muhammad Iqbal Ulil Amri, Reza Syehma Bahtiar, Desi Eka Pratiwi, 2022), penggunaan gadget berdasarkan aspek perkembangan anak menunjukkan adanya gejala dampak negatif ditinjau dari aspek perkembangan fisik dan psikomotorik, agama dan moral, kognitif, sosial dan emosi, bahasa dan seni anak (Eka Damayanti, Arifuddin Ahmad, Ardias Bara, 2020), Seringnya siswa SD berinteraksi dengan gadget dan juga dunia maya mempengaruhi daya pikir anak terhadap sesuatu (Ramdhan Witarsa, Rina Sri Mulyani Hadi,Nurhananik, Neneng Rini Haeran, 2018),

anak yang awalnya senang bermain dengan temannya dapat berubah dengan terbiasanya diberikan gadget sebagai pengganti man bermain (Putri Hana febriana, 2017), berdampak positif diantaranya mengasah dan memudahkan anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak. Adapun dampak negatifnya menyebabkan anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas, anak lebih memilih duduk diam di depan gadget dan menikmati dunia yang ada di gadget, sehingga anak melupakan kesenangan bermain dengan teman seumurannya (Wahyu Nopitasari, 2016), Anak menjadi mudah marah, tidak patuh, malas belajar, dan dapat meniru perilaku di gadget (Jenny Gabriella, Belinda Mau, 2021), Dalam perkembangan fisik, otak, mata, serta otot-otot anak akan terganngu perkembangannya. Pada perkembangan psikologi anak akan menjadi mudah marah, tidak disiplin, dan suka meniru tingkah laku yang ia lihat ketika bermain gadget. Terakhir pada perkembangan sosial, anak lebih suka menyendiri dibandingkan bermain dengan teman-temannya (Sulis Wulandari, Seri Mulia Reski, Yuli Asnita Nasution, Adyanata Lubis, 2021), serta Perkembangan Psikologi Anak memiliki pengaruh walaupun tidak signifikan tetapi tetap harus diperhatikan agar perkembangan psikologi siswanya dapat terus terpantau (Priantari Swatika, 2018).

Penggunaan gadget memicu anak lebih menyukai interaksi secara digital sehingga interaksi sosialnya akan sangat kurang maka apabila penggunaan gadget tidak disesuaikan dengan kebutuhannya anakn sangat berdampak pada kehidupan seorang anak serta dapat menghambat proses tumbuh kembang anak. Tumbuh kembang yang terhambat akan merusak cikal bakal generasi masa depan. Hasil penelitian tentang dampak penggunaan gadget terhadap kesehatan pada siswa tersaji pada tabel 3.

Tabel 3

Peneliti dan Tahun	**Metode Penelitian**	**Hasil Penelitian**
(Andriana Kirana Puspa, Rozalina Loebis, Djohar Nuswantoro, 2018)	Penelitian Kuantitatif	Adapun kesimpulan pada penelitian ini adalah Penggunaan Gadget terhadap Penurunan Kualitas Penglihatan Siswa Sekolah Dasar seluruh tingkat kategori paparan mempunyai risiko kecil untuk mengalami penurunan atau gangguan tajam penglihatan, tetapi mempunyai risiko yang sama besar untuk

		mengalami mata kering.
(Muhimmatul Hasanah, 2017)	Penelitian Kuantitatif	Adapun kesimpulan pada penelitian ini adalah Penggunaan Gadget terhadap kesehatan mental anak bisa kurang baik dengan orang tua, berdampak pada perubahan fisik dan dampak psikologis, antara lain menghindar dari bersosialisasi dengan lingkungan,cenderung memilih relasi yang mudah bosan, sukar berkonsentrasi pada kehidupan nyata. Dampak negatif gadget pada anak diantaranya adalah perrtumbuhan otak yang terlalu cepat, hambatan perkembangan, obesitas, gangguan tidur, penyakit mental, agresif, pikun digital, adiksi, radiasi dan tidak berkelanjutan
(Ni Made Indrayani, 2021)	Penelitian Deskriptif Kualitatif	Adapun kesimpulan pada penelitian ini adalah Penggunaan Gadget terhadap perubahan perilaku adalah terdapat dampak positif dari media komunikasi yakni mempermudah hubungan jarak jauh dan memberikan kelancaran bagi pengguna Gadget dalam memperoleh informasi yang dibutuhkan. Pengaruh negatif penggunaan Gadget seperti penyalahgunaan fasilitas yang tersedia pada Gedget yakni seperti ada gambar dan film yang bersifat pornografi yang dapat merusak moral dan etika generasi.
(Adinda Fauziah Isni, Dadan Anugrah, 2021)	Deskriptif Kualitatif	Adapun kesimpulan pada penelitian ini adalah dampak negatif yang paling rawan adalah kecanduan gadget pada anak usia sekolah dimana usia ini adalah masa penting dalam perkembangan kognitif, motorik, dan sosial

		pada kehidupan anak.
(Herna Nurhayati, Alifiani, Yulia Ningsih, 2019)	Deskriptif Korelasi	Adapun kesimpulan pada penelitian ini adalah Penggunaan Gadget terhadap pola komunikasi dengan keluarga tingginya angka penggunaan gadget menyebabkan minimnya komunikasi yang efektif antara remaja dengan keluarga dan interaksi pada remaja yang serba membutuhkan gadget sebagai medianya.
(Riska Wandini, Linawati Novikasari, Maya Kurnia, 2020)	Penelitian Kuantitatif	Adapun kesimpulan pada penelitian ini adalah Penggunaan Gadget terhadap Kesehatan Mata Anak di Sekolah Dasar Terdapat pengaruh penggunaan gadget terhadap kesehatan mata anak sekolah.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan sebagaimana tercantum pada table 3, penggunaan gadget ternyata dapat menimbulkan dampak bagi siswa sekolah dasar. Risiko kecil untuk mengalami penurunan atau gangguan tajam penglihatan, tetapi empunyai risiko yang sama besar untuk mengalami mata kering (Andriana Kirana Puspa, Rozalina Loebis, Djohar Nuswantoro, 2018), dampak psikologis, antara menghindar dari bersosialisasi dengan lingkungan, cenderung memilih relasi yang mudah bosan, sukar berkonsentrasi pada kehidupan nyata dan Dampak negatif gadget pada anak diantaranya adalah perrtumbuhan otak yang terlalu cepat, hambatan perkembangan, obesitas, gangguan tidur, penyakit mental, agresif, pikun digital, adiksi, radiasi dan tidak berkelanjutan (Hasanah, 2017), dampak positif dari media komunikasi yakni mempermudah hubungan jarak jauh dan memberikan kelancaran bagi pengguna Gadget dalam memperoleh informasi yang dibutuhkan. Pengaruh negatif penggunaan Gadget seperti penyalahgunaan fasilitas yang tersedia pada Gedget yakni seperti ada gambar dan film yang bersifat pornografi yang dapat merusak moral dan etika generasi (Indrayani, 2021), kecanduan gadget pada anak usia sekolah dimana usia ini adalah masa penting dalam perkembangan kognitif, motorik, dan sosial pada kehidupan anak (Isni & Anugrah, 2021), penggunaan gadget menyebabkan minimnya komunikasi yang efektif antara remaja dengan keluarga dan interaksi pada remaja yang serba

membutuhkan gadget sebagai medianya (Alifiani dkk, 2019), serta penggunaan gadget terhadap kesehatan mata anak sekolah (Wandini dkk, 2020).

SIMPULAN

Perkembangan teknologi semakin pesat, salah satu diantaranya adalah dengan adanya gadget yang semakin canggih. Beberapa contoh gadget diantaranya; computer atau laptop, tablet PC, handphone atau telepon seluler dan masih banyak lagi. Dengan gadget sangat membantu manusia dalam menjalankan kehidupan sehari-harinya seperti bekerja dan sekolah. Akan tetapi gadget juga mempunyai dampak positif dan negatif. Penggunaan gadget pada anak sekolah dasar dapat berdampak bagi perkembangan sosialnya, perkembangan psikologis, interaksi sosial, perilaku anak, disiplin belajar, prestasi belajar, hasil belajar anak serta berdampak bagi kesehatan anak. Pentingnya pengawasan dan control pada anak dalam penggunaan gadget, khususnya di lingkungan keluarga yaitu orang tua yang mempunyai peran pertama dalam pembentukan karakter dan tumbuh kembang anak, dimana pemberian dan penggunaan gadget pada anak seharusnya memiliki batasan dan aturan yang jelas. Guru disekolah dasar dapat membimbing dan menuntun serta mengarahkan pada suatu pemahaman konsep bagi anak sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Alif Karnadi. (2022). Pengguna Internet di Indonesia. We Are Social

Alifiani H, dkk. (2019). Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Pola Komunikasi Keluarga. Health Jurnal, 6 (2)

Antonius Simamora. (2016). Persepsi Orang Tua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Pendidikan Dasar Di Perumahan Bukit Kemiling Permai Kecamatan Kemiling Bandar Lampung. Skripsi. Tidak Diterbitkan. FKIP Universitas Lampung. Bandar Lampung.

Arikunto, Suharsimi. 1997. Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktek). Jakarta: Pt. Rineka Cipta.

Arimbi, dkk. 2022. Rekognisi Pendidikan, Olahraga, dan Kesehatan di Masa Endemi Covid-19. Penerbit NEM. Bojong

Ariston & Frahasini. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. Jerr: Journal Of Educational Review And Research, 1(2), 86-91.

Asmaul Chusna, Puji. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. Jurnal Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan 17(2), 315-330.

Badan Pusat Statistik (BPS), 19 November 2021

Cvano, Osland. 2013. Pengertian Gadget. Pada 27 Desember 2016

Dekinus Kogoya. (2015). Dampak Penggunaan Handphone Pada Masyarakat (Studi Pada Masyarakat Desa Piungan Kecamatan Gamelia Kabupaten Lanny Jaya Papua). Jurnal Acta Diurna 4 (4).

Frahasini Dkk. (2018). The Impact Of The Use Of Gadgets In School Of School Age Towards Children's Social Behavior In Semata Village.

Journal Of Educational Social Studies 7 (2), 161-168. Gabriella, J. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap perkembangan Remaja saat ini. Journal Excelcis Deo Vol. 5 No. 1

Hana Pebriana, Putri. (2017). Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interkasi Soaial Pada Anak Usia Dini. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 1 (1), 1-11.

Harahap, R. S. dkk. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD N 2 Banda Aceh. Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar KIP Unsyiah Volume 3 Nomor 1, 119-126

Hasanah, Muhimmatul. (2017). Pengaruh Gadget terhadap Kesehatan Mental Anak. Indonesian Journal Vol. 2 No. 2.

Hudaya, Adeng. (2018), "Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin Dan Minat Belajar Peserta Didik," Research And Development Journal Of Education, 4(2).

Jalilah, Siti Rahmi. (2022). Analisis Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Fisik dan Perubahan Perilaku pada Anak Sekolah Dasar. https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1716

Juliadi. (2018). Penyebab Penggunaan Gadget Pada Remaja. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fkip Program Studi Bimbingan Konseling Universitas Riau Kepulauan Batam.

Kurniawati, D. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 2(1), 79–84.

Layyinatus Syifa, E. J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, 3, 527-533. https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22310

Lestari, D. (2019, November). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak Di Usia Sekolah Dasar. (Diakses 18 November)

Marpaung, Junierissa. (2018), "Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan," Kopasta: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling, 5(2).

Maya Ferdiana Rozalia. (2017). "Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar." Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sd, Volume, 5(2).

Murni, (2017). Perkembangan Fisik, Kognitif, Dan Psikososial Pada Masa Kanak-Kanak Awal 2-6 Tahun. Pendidikan Anak Bunayya, 3, 19.33.

Nikmawati, dkk. (2021). Dampak Penggunaan gadget Terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa sekolah Dasar. Jurnal Edutech Undiksha vol. 9, No 2

Novitasari, Wahyu Dan Nurul Khotimah. (2016), "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun," Jurnal Paud Teratai, 5(3), 182-186.

Puji Asmaul Chusna, "Pengaruh Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak," Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan, 17(2), 2017, 315-330.

Putri Miranti, L. (2021). Waspadai Dampak Penggunaan Dadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. Cendekiawan Ilmiah PLS, 6, 58-66.

Rahmawati, D. S. (2018). Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Anak (Studi Kasus Di Sd N 01 Kebonharjo, Klaten). Universitas Islam Indonesia. Ramdhan Witarsa Dkk. (2018). "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap

Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar." Pedagogik, 6(1).

Rozalia, Maya Ferdiana. (2017), "Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar," Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sd, 5(2), 722-731.

Saniyyah, L., Setiawan, D., & Ismaya, A. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Di Desa Jekulo Kudus. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 3(4), 2132–2140.

Sartika, & Octafiani, M. (2019). Pemanfaatan Kahoot Untuk Pembelajaran Matematika Siswa Kelas X Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel. Journal On Education, 01(03), 373–385.

Setianingsih, Dkk. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas. Gaster: Jurnal Kesehatan 16 (2), 191.205.

Subarkah, Milana Abdillah. (2019), "Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak," Rausyan Fikr, 15(1).

Swatika, Priantari. (2018), "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Anak," Holistika: Jurnal Ilmiah Pgsd, 2(1).

Syifa, L., Eka Sari Setianingsih, Dan Joko Sulianto. (2019), "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar," Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, 3(4), 538-544.

Triandini, E., Jayanatha, S., Indrawan, A., Putra, G. W., & Iswara, B. (2019). Metode Systematic Literature Review Untuk Identifikasi Platform Dan Metode Pengembangan Sistem Informasi Di Indonesia. Ijis: Indonesian Journal Of Information Systems, 1(2), 63–77.

Wandini, R. dkk. (2020). Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Kesehatan Mata Anak di Sekolah Dasar Al-Azhar 1 Bandar Lampung. Jurnal

Malahayati Vol 2 No. 4. https://doi.org/10.33024/manuju.v2i4.3049

Witarsa, R. dkk. (2018), "Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar," Pedagogik, 6(1), 9-20

Wulandari, S. dkk. (2021). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Siswa SD. Jurnal Prakarsa Paedagogia, Vol. 4 No. 2. https://doi.org/10.24176/jpp.v4i2.6939

Yummi Arisston, F. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. Education Review and Research, 1, 86-91.