

## Pengaruh Teknologi Gadget Terhadap Perkembangan Perilaku Anak di Dusun Panti Desa Jago

Zuhriatun Toyyibah

<sup>1</sup> Pendidikan Guru Pendidikan anak usia dini, Institut Pendidikan Nusantara Global, Indonesia

\*Corresponding author email: [zuhratuntoyyibah@gmail.com](mailto:zuhratuntoyyibah@gmail.com)

---

### History Article

#### Article history:

Submission 31 -12 - 2025  
Received 05 - 01 – 2026  
Approved 15 - 01 - 2026  
Published 31 - 01 – 2026

#### Kata kunci:

Gadget, Perilaku Anak,  
Dampak Positif,  
Dampak Negatif

#### ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fenomena meningkatnya penggunaan teknologi gadget di kalangan anak-anak di Dusun Panti, Desa Jago, Kecamatan Praya, yang berdampak pada perilaku mereka. Kemajuan teknologi membawa berbagai kemudahan, namun juga menghadirkan tantangan berupa pengaruh negatif yang tidak dapat diabaikan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya dampak positif dan negatif dari penggunaan gadget. Dampak negatif yang menonjol adalah kecenderungan anak-anak lebih asik bermain game online dan menonton YouTube dibandingkan berinteraksi dengan orang tua maupun lingkungan sekitar. Hal ini berpotensi menurunkan konsentrasi belajar, semangat, serta menimbulkan ketergantungan terhadap teknologi. Selain itu, paparan terhadap konten yang tidak sesuai dapat memengaruhi perkembangan perilaku anak secara tidak diinginkan. Di sisi lain, penggunaan gadget juga memberikan dampak positif, seperti meningkatkan rasa tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas sekolah dan mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif. Peran orang tua menjadi sangat penting dalam mengarahkan penggunaan gadget secara bijaksana, antara lain dengan memberikan pemahaman yang benar mengenai fungsi gadget, menanamkan nilai-nilai agama, serta menjadi teladan melalui perilaku yang baik. Dengan pemahaman yang lebih mendalam mengenai hubungan antara teknologi dan perkembangan perilaku anak, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pendidikan yang seimbang, sehingga teknologi dapat dimanfaatkan secara positif dalam pembentukan karakter anak. Kesimpulannya, penggunaan gadget memiliki dua sisi yang saling bertolak belakang, sehingga diperlukan pengawasan dan pendampingan orang tua agar anak-anak mampu memanfaatkan teknologi secara sehat dan produktif.

#### ABSTRACT

*This study is motivated by the increasing use of gadgets among children in Dusun Panti, Jago Village, Praya District, which has significantly influenced their behavior. Technological advancement provides convenience but also brings challenges in the form of negative impacts that cannot be overlooked. This research employs a qualitative approach with data collected through interviews, observations, and documentation. The findings reveal both positive*

---

*and negative effects of gadget use. The negative impacts include children being more engaged in playing online games and watching YouTube rather than interacting with their parents or surrounding environment. Such behavior tends to reduce learning concentration, motivation, and may lead to dependency on technology. Furthermore, exposure to inappropriate content can contribute to undesirable behavioral changes. On the positive side, gadgets can foster responsibility in completing school assignments and support a more interactive learning process. The role of parents is crucial in guiding children toward wise gadget use, such as providing proper understanding of gadget functions, instilling religious values, and serving as role models through good behavior. A deeper understanding of the relationship between technology and children's behavioral development is expected to contribute to the formulation of balanced educational strategies, ensuring that technology is utilized positively in shaping children's character. In conclusion, gadget use presents both advantages and disadvantages, highlighting the need for parental supervision and guidance so that children can benefit from technology in a healthy and productive manner.*



Karya ini dilisensikan di bawah [Lisensi Internasional Creative Commons Atribusi-NonKomersial-BerbagiSerupa 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat pada era ini memberikan dampak signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk perkembangan perilaku anak (Ameliola & Nugraha 2013). Seiring dengan kemajuan teknologi, anak-anak semakin terpapar oleh berbagai perangkat elektronik dan media digital (Ulfah, 2020). Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh teknologi terhadap perkembangan perilaku anak, dengan fokus pada aspek-aspek kognitif, sosial, dan emosional. Kehadiran smartphone, tablet, dan perangkat elektronik lainnya telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari anak-anak baik itu anak-anak di kota besar sampai anak-anak yang berada dipelosok desa, seperti anak-anak yang menjadikan smartphone sebagai alat permainan dan tontonan mereka (Khodijah 2024). Pemaparan mereka terhadap konten digital dapat memengaruhi perkembangan kognitif, seperti kemampuan pemecahan masalah dan kreativitas. Selain itu, interaksi sosial anak-anak dapat dipengaruhi oleh penggunaan teknologi, yang dapat membentuk pola komunikasi dan hubungan interpersonal.

Meskipun teknologi memberikan akses terhadap informasi dan pembelajaran, penelitian ini juga akan menggali potensi dampak negatifnya. Potensi ketergantungan anak-anak pada teknologi dan paparan terhadap konten yang tidak sesuai dapat memberikan kontribusi terhadap perubahan perilaku yang mungkin tidak diinginkan. Dengan pemahaman yang lebih mendalam tentang hubungan antara teknologi dan perkembangan perilaku anak, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan pedoman dan strategi pendidikan yang mendukung penggunaan teknologi yang bijaksana dan seimbang dalam pembentukan karakter dan perilaku anak-anak.

Salah satunya menurut Marina Dwi Mayangsari dkk(2019) pada lingkungan anak-anak, sudah bermunculan permainan modern seperti video game dan virtual game yang mengikis keberadaan permainan tradisional. Permainan modern umumnya dimainkan di dalam ruangan yang nyaman, seperti di rumah, di mall, maupun di warung internet (warnet)

sehingga membuat anak-anak betah memainkannya berjam-jam. Kemajuan teknologi adalah sesuatu yang tidak dapat kita hindari dalam kehidupan kita, dimana masa ini terus berkembang seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan yang menuntut kita untuk selaras dengan kemajuan ini. Kemajuan teknologi bukan hanya sekedar memberikan kenyamanan bagi para penggunanya namun pengaruh negatif yang terjadi pula beriringan masuk seiring dengan masuknya globalisasi. Dimana kemajuan teknologi tak akan lepas dari lingkup kehidupan masyarakat di dunia. Awalnya kita menyambut baik akan perubahan ini namun kita tidak pernah menyangka pengaruh sangat luar biasa. Tak lepas pula kehidupan kita yang terus berjalan bagai roda yang terus berputar dari masa ke masa sampai pula pada globalisasi yang memasuki masa era revolusi industri atau 4.0 yang mana kita semua tahu bahwa "Revolusi Industri 4.0 secara fundamental mengakibatkan berubahnya cara manusia berpikir, hidup, dan berhubungan satu dengan yang lain. Era ini akan mendisrupsi berbagai aktivitas manusia dalam berbagai bidang, tidak hanya dalam bidang teknologi saja, namun juga bidang yang lain seperti ekonomi, sosial, dan politik "(Banu Prasetyo & Umi Trisyanti, 2014).

Kemajuan teknologi membuat kita memahami istilah "semua ada dalam genggaman" dalam artian semua akses informasi kini bisa kita dapat kan dari mana saja hanya dengan teknologi dari belahan dunia manapun bisa kita akses dengan waktu yang singkat dan efisien. Menurut Charles Darwin (dalam Banu Prasetyo & Umi Trisyanti, 2014) perubahan yang terjadi tidak lagi memakan waktu ribuan tahun, namun membutuhkan waktu yang singkat saja. Seperti halnya dalam kondisi sekarang yang mana awalnya offline justru berubah semua kegiatan mengharuskan online yang memudahkan kita untuk tidak harus bertatap langsung namun dengan kemajuan teknologi kita dapat bertemu secara virtual untuk membendung adanya pertemuan secara langsung dan mengumpulkan banyak orang. Dunia sekarang dituntut untuk mengoptimalkan kemajuan teknologi untuk mengatasi permasalahan dunia, karena pada masa ini semua dialihkan kepada teknologi. Maka dari itu kemudahan yang ditawarkan tidak semertamerta selalu berdampak negatif namun dilain sisi ada banyak manfaatnya.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Pendekatan kualitatif ini digunakan untuk memahami fenomena-fenomena yang terjadi dari sudut pandang subjek. Subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak (sebagai informan utama) dan orang tua (sebagai informan pendukung). Penentuan subjek dilakukan dengan teknik wawancara dan observasi, dokumentasi dengan kriteria yaitu orang tua dan anak-anak yang berdomisili di dusun panti desa jago, dan bermain youtube atau game. Pendekatan penelitian bersifat deskriptif, karena penulis nanti akan menggambarkan pemecahan masalah yang di analisis dengan menggambarkan keadaan objek penelitian sesuai dengan fakta-fakta yang ada. Sesuai dengan penelitian ini yang mempunyai tujuan untuk mendeskripsikan bagaimana pengaruh penggunaan teknologi gadget terhadap perilaku anak.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

#### 1. Tanggapan Orang Tua Terhadap Perubahan Perilaku Anak Akibat teknologi *Gadget*

Untuk memperkuat hasil observasi yang telah dilakukan, saya melakukan wawancara bersama orang tua anak yaitu Ibu NN, Ibu EV, Ibu RI, Ibu SA, dan Ibu HR dengan tanggapan yang berbeda-beda. Berikut hasil wawancara bersama informan:

**Tabel 4. 1** Pertanyaan pertama; Bagaimana tanggapan Bapak/ibu tentang penggunaan gadget terhadap anak?

No	Informan	Jawaban
1.	Ibu NN	"Kalau menurut ibu <i>gadget</i> itu sebenarnya bagus. Adajuga segi positif dan negatifnya. Kalau seandainya bagianak-anak, mungkin sering digunakan untuk bermain <i>game</i> . Ada juga segi positifnya, <i>gadget</i> itu bisa untuk proses belajar mengajar. Dikarenakan sekarang kitabelajarnya melalui internet, sehingga tanpa adanya <i>gadget</i> , anak-anak tidak bisa belajar, tidak bisaterjangkau untuk menyelesaikan soal".
2.	Ibu EV	"Sebenarnya kalau untuk segi pendidikan boleh, tapi kalau untuk di luar pendidikan sangat tidak dibenarkan sebenarnya
3.	Ibu RI	" Tidak bagus karena anak ibu kerjanya setiap hari main <i>gadget</i> aja. terus perilakunya juga berubah jadi jahat"
4.	Ibu SA	" Sebenarnya tidak bagus, karena bermain <i>gadget</i> itu bias merusak pikiran dan mata anak "
5.	Ibu HR	Dapat merusak anak-anak, maka jangan salah dipergunakan. Ada baik dan negatifnya .Tapi tetap kitakontrol dia jangan lepas terus".

Berdasarkan dari jawaban yang diberikan oleh informan dapat disimpulkan bahwa besar pengaruh *gadget* terhadap anak. *Gadget* memiliki dampak positif dan negatif. Tetapi lebih dominan ke negatifnya. Positifnya dapat membantu proses belajar mengajar, dan negatifnya dapat membuat anak kecanduan bermain *gadget*, merusak mata, dan merubah perilaku.

**Tabel 4. 2** Pertanyaan kedua; Apakah bapak/ibu termasuk orang tua yang membolehkan anak untuk bermain *gadget*?

No	Informan	Jawaban
1.	Ibu NN	"Bermain <i>gadget</i> kalau seandainya untuk hal positif, iya. Tapi untuk hal-hal negatif seperti main <i>game</i> , mungking tidak".
2.	Ibu EV	"Boleh, sebentar saja. Ada waktunya dia belajar, dan Ada waktunya untuk bermain <i>game</i> "
3.	Ibu RI	"Sebenarnya tidak, karena mereka sering jadi melawan gara-gara hp, berubah 100 derajat"
4.	Ibu SA	"Ada, sekali-sekali".
5.	Ibu HR	"Sebenarnya tidak boleh, ada waktu-waktunya. Kalau sebentar saja boleh".

Berdasarkan dari jawaban yang diberikan informan dapat disimpulkan bahwa mereka termasuk orang tua yang membolehkan anaknya untuk bermain *gadget*, asalkan digunakan untuk hal yang positif dan dengan durasi waktu yang sebentar saja.

**Tabel 4. 3 Pertanyaan ketiga; Biasanya apa yang sering dimainkan oleh anak ketika bermain *gadget*?**

No	Informan	Jawaban
1.	Ibu NN	"Main game, game FF"
2.	Ibu EV	"Game pendidikan ada juga, seperti membaca, masalah kosa kata, sama game-game yang mobil-mobilan, <i>youtube</i> , itu yang di lihat tentang kartun"
3.	Ibu RI	"Game"
4.	Ibu SA	" <i>Youtube</i> , upin- ipin, dan <i>game</i> ".
5.	Ibu HR	"sering menonton kartun tayo, <i>youtube</i> , <i>tiktok</i> kadangkadang"

Dari hasil jawaban bersama informan dapat disimpulkan bahwa aplikasi yang sering dimainkan oleh anak-anak di dusun panti adalah bermain *game*, menonton *youtube*, dan *tiktok*. Video *youtube* yang banyak di akses oleh anak-anak dusun panti seperti kartun upin- ipin, tayo, dan video-video lucu lainnya.

**Tabel 4. 4 Pertanyaan keempat; Adakah syarat tertentu tentang penggunaan *gadget*?**

No	Informan	Jawaban
1.	Ibu NN	"Boleh, kalau hari-hari libur saya mengizinkan untuk bermain <i>gadget</i> , tapi harus ada pantauan dari orang tua".
2.	Ibu EV	"Bisa bermain hp, tapi dia harus belajar juga".
3.	Ibu RI	"Ada syaratnya, asalkan tugas sekolah selesai".
4.	Ibu SA	"Tidak ada, kalau diminta kadang-kadang kasih, kadang-kadang tidak".
5.	Ibu HR	"Sebentar saja, asalkan jangan lama, terus saya lihat juga apa yang di buka di hp itu".

Berdasarkan jawaban yang diberikan informan dapat disimpulkan bahwa para orang tua memberikan persyaratan kepada anak. Persyaratannya berbeda-beda, ada yang membolehkan anaknya menggunakan *gadget* di hari libur dengan pantauan orang tua, sebentar saja, dan tugas sekolah dapat terselesaikan. Dan ada juga orang tua yang tidak memberikan persyaratan apapun.

**Tabel 4. 5 Pertanyaan; Berapa jam dalam sehari anak bermain *gadget*?**

No	Informan	Jawaban
1.	Ibu NN	"2 jam sudah selesai, kalau lebih dari 2 jam nanti akan diberi hukuman seperti nyapu, cuci piring dan tidak dikasih uang jajan".
2.	Ibu EV	"Paling cepat 15 menit, paling lama setengah jam".
3.	Ibu RI	"Sampai 4 jam, dari jam 12 sampai jam 4 sore".
4.	Ibu SA	" Tidak sampai 1 jam".
5.	Ibu HR	" Paling lama 1 jam".

Dari hasil jawaban dari informan dapat disimpulkan bahwa durasi penggunaan *gadget* oleh anak beragam, ada yang 30 menit, 1 jam, 2 jam, bahkan 4 jam dalam sehari. Anak-anak yang bermain *gadget* melebihi 2 jam dalam sehari tergolong penggunaan *gadget* dengan intensitas tinggi atau lebih dikenal dengan kecanduan *gadget*. Sari dan Mitsalia dalam penelitiannya mengatakan bahwa penggunaan *gadget* dengan intensitas yang baik untuk anak-anak adalah dengan durasi kurang dari 30 menit per hari, dengan penggunaan maksimal 2 kali pemakaian dalam sehari.

**Tabel 4. 6 Pertanyaan kelima; Bagaimana tanggapan Bapak/Ibu tentang *game online*?**

No	Informan	Jawaban
1.	Ibu NN	"Tidak bagus, karena mempengaruhi pola pikirnya,yaitu tidak bisa membaca. Karena <i>gadget</i> itu sangatmempengaruhi, untuk otak anak itu tidak bagus".
2.	Ibu EV	"Lebih ke negatifnya, dia pun belajar sudah kurangsekarang".
3.	Ibu RI	"Negatif, gara-gara itu tidak suka, gara-gara <i>game</i> berubah jadi malas. Kalau kita suruh sering bilangbentar lagi, suka tunda-tunda".
4.	Ibu SA	"Sering kali bilang tunggu dulu bentar"
5.	Ibu HR	"Maksudnya yang namanya ekonomi, bentar-bentar habis paket/kuota"

Dari hasil yang didapatkan dari informan dapat disimpulkan bahwa *game* memberikan dampak negatif kepada anak. Seperti mempengaruhi pola pikir, membuat anak tidak bisa membaca, semangat belajar berkurang, suka menunda nunda perintah orang tua, dan mengalami kerugian ekonomi karena cepat habis paket/kuota.

**Tabel 4. 7 Pertanyaan ke enam; Bagaimana dengan *gadget* yang digunakan sebagai media belajar?**

No	Informan	Jawaban
1.	Ibu NN	"Sangat bagus".
2.	Ibu EV	"Sebenarnya boleh, karena banyak pelajaran yg belum di sampaikan guru bisa didapatkan disana".
3.	Ibu RI	"Oh.itu boleh".selama dipakai untuk kegiatan belajar"
4.	Ibu SA	"Kalau untuk belajar boleh".
5.	Ibu HR	"Kalau belajar iya, kalau tidak tau dia tanyak <i>google</i> ,bahkan pandaian dia sama saya".

Berdasarkan jawaban yang di dapatkan dari informan dapat disimpulkan bahwa orang tua sangat setuju apabila *gadget* digunakan sebagai media belajar.Biasanya mereka menggunakan mesin pencarian seperti *google* untuk mencari jawaban soal yang diberikan oleh guru.

**Tabel 4. 8 Pertanyaan ke tujuh; Upaya apa yang akan Bapak/Ibu lakukan dalam mengatasi perubahan perilaku pada anak yang disebabkan penggunaan *gadget*?**

No	Informan	Jawaban
1.	Ibu NN	“Stop, diberhentikan untuk bermain <i>gadget</i> . Upaya lain adalah penanaman akidah akhlakunya, agamanya sejak dini”.
2.	Ibu EV	“ Harus kita pantau dari dekat, biasanya kita pantau melalui pendidikan. Gimana yang halal dan yang haram, kita bias lihat apa saja yg di buka”
3	Ibu RI	“Nggak tau juga..apa yaa”
4	Ibu SA	“ Saya lihat apa yang dia nonton ketika bermain <i>gadget</i> , sering saya kasih tau sama dia mana yang baik dan mana yang tidak, mana yang boleh dan mana yang tidak boleh”.
5	Ibu HR	“Di ingatkan, dilarang. Kalau kedapatan melakukan hal-hal yang aneh tidak akan kasih lagi. Kalau misalkan diamelawan dengan kita, gara-gara hp, ya tidak akan kasih lagi”.

Berdasarkan hasil yang didapatkan melalui informan dapat disimpulkan bahwa, upaya yang dilakukan orang tua dalam mengatasi perubahan perilaku yang disebabkan oleh *gadget* pada anak adalah dengan melakukan pengontrolan dan memberikan pemahaman kepada anak tentang penggunaan *gadget* yang sebenarnya. Selain pemahaman tentang *gadget*, pemahaman tentang agama menjadi penting ditanamkan kepada anak sejak dini. Agar dimana pun anak berada, baik dalam pengontrolan ataupun tidak dalam pengontrolan orang tua, dia tetap akan menggunakan *gadget* untuk hal kebaikan. Sehingga dengan pemahaman agama yang baik pada anak, dapat membuat anak memiliki prinsip hidup dan tidak mudah terpengaruh dengan hal-hal negatif yang terdapat pada *gadget*.

## 2. Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Anak

Untuk mengetahui lebih lanjut tentang perubahan perilaku pada anak yang disebabkan oleh pengaruh *gadget*, maka penulis mengajukan pertanyaan kepada informan. Adapun hasil dari wawancara adalah sebagai berikut:

**Tabel 4. 9 Pertanyaan pertama; Sebaiknya pada usia berapa orang tua mulai memperkenalkan *gadget* kepada anak?**

No	Informan	Jawaban
1.	Ibu NN	“Mungkin usia dia sekolah, paling sd kelas satu, apalagizaman sekarang <i>gadget</i> itu diutamakan.
2.	Ibu EV	“kelas 1 SMP”
3.	Ibu RI	“kelas 2 SMP”
4.	Ibu SA	Sebenarnya sih “kelas 6 SD” tapi sekarang masih TK aja sdh di kasih
5.	Ibu HR	“SD kelas 3,4,5,6. Maksudnya kalau pelajarannya sudah lumayan tinggi”.

Dari hasil wawancara penulis menemukan bahwa orang tua banyak yang memilih pada usia sekolah dasar (SD) adapun yang memberikannya masih Tk untuk memperkenalkan *gadget* pada anak. Sedangkan dua informan menjawab pada saat anak Sekolah Menengah Pertama (SMP).

**Tabel 4. 10 Pertanyaan kedua; Apa benar gadget dapat mempengaruhi perilaku anak? Kalau iya, perubahan perilaku apa yang terjadi pada anak ketika sebelum dan sesudah menggunakan *gadget*?**

No	Informan	Jawaban
1.	Ibu NN	“Sangat banyak, ada positif dan negatifnya. Positifnya anak yang tidak bisa belajar membaca, gara-gara gadget bisa membaca. Ada juga perilaku aneh, kalau dia main game kalah, dia berteriak sendiri. Emosi meledak-ledak, emosi meningkat. Kemudian suka memperagakan apa yang ada di tiktok di depan kaca, goyang sendiri, ketawa sendiri”.
2.	Ibu EV	“Sangat mempengaruhi, dulu langsung gerak kalau disuruh”.
3.	Ibu RI	“ Iya jelas, ketika tidak ada hp, apa yang kita suruh ‘iyamak’. Sekarang, tunggu dulu mak, sikit lagi, satu orang lagi. Kalau tidak di kasih marah dia, nangis, banting-banting pintu, dan berkata kotor”.
4.	Ibu SA	“Ada, sering dia pukul adiknya”.
5.	Ibu HR	“Tidak juga, tergantung orang tuanya. Kalau kita arahkan ke arah yang baik, maka baik dia. Tergantung pemakaian kita”.

Berdasarkan hasil yang didapatkan dari informan dapat disimpulkan bahwa 4 dari 5 informan sepakat bahwasanya gadget dapat mempengaruhi perilaku anak. Baik perilaku baik maupun perilaku buruk. Tapi disini peneliti menemukan lebih banyak berpengaruh pada perilaku buruk daripada perilaku baik. Adapun perubahan perilaku yang terjadi adalah emosi yang meledak-ledak, memukul adik, menunda-nunda perintah orang tua, dan meniru goyangan *tiktok*.

**Tabel 4. 11 Pertanyaan ketiga; Seberapa besar peran orang tua dalam mengontrol anaknya ketika bermain *gadget*?**

No	Informan	Jawaban
1.	Ibu NN	“Sangat besar sekali, menurut saya gadget itu sangat berpengaruh bagi anak dalam bermain game. Tapi kalau seandainya ia memakai untuk hal-hal positif, tidak ada masalah. Kalau untuk hal-hal yang negatif seperti bermain <i>tiktok</i> , <i>game</i> , dan yang sejenisnya, itu menurut saya tidak baik”.
2.	Ibu EV	“ Iya , harus kita kontrol jangan sampai dia membuka yang aneh-aneh, cara mengontrolnya kita disampingnya”.
3.	Ibu RI	“Besar sekali, kalau dia lagi main harus dikontrol.terkadang saya hapus, nangis”
4.	Ibu SA	“Sering kontrol dia ketika bermain <i>gadget</i> ”
5.	Ibu HR	“Besar sekali, maksudnya tidak kasih begitu saja, karena takut nanti rusak mata”.

Dari hasil yang didapatkan dari informan dapat disimpulkan bahwa orang tua memiliki peran yang sangat besar dalam mendidik anaknya, terlebih ketika bermain *gadget*. Pengawasan kepada anak ketika bermain *gadget* sangatlah penting, agar anak tidak mudah terpapar dengan konten-konten negatif yang akan merusak pikiran dan perilakunya.

## **B. Pembahasan**

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang didapatkan maka dapat disimpulkan bahwa *gadget* berpengaruh pada perilaku anak, baik perilaku baik *maupun* perilaku buruk. Hal tersebut dibenarkan oleh orang tua yang merasakan terjadinya perubahan perilaku pada anak. Dampak positif yang ditimbulkan dari penggunaan *gadget* adalah dapat membantu proses belajar dan memudahkan anak dalam mengerjakan tugas. Peneliti menemukan bahwa anak-anak di Gampoeng Panteriek menggunakan *gadget* hampir setiap hari. Dan intensitas penggunaannya *mencapai* lebih dari 2 jam per hari. Bahkan ada yang mencapai 4 jam dalam sehari. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh Widya dalam penelitiannya tentang dampak negatif kecanduan gadget oleh anak yang mengatakan bahwa intensitas penggunaan *gadget* tergolong tinggi apabila anak menggunakannya lebih dari 120 menit per hari. Berdasarkan hal ini peneliti menyimpulkan bahwa anak-anak di Gampoeng Panteriek mengalami kecanduan *gadget*.

Adapun dampak negatif yang ditimbulkan dari penggunaan gadget terhadap perilaku anak adalah:

### **1. Perilaku Ibadah**

Dalam hal ibadah, mereka sering meninggalkan sholat dikarenakan keasikan bermain game. Ketika waktu sholat tiba, mereka masih saja asik bermain *gadget* dan melanjutkan *game online* bersama teman-temannya. Mereka mengerjakan sholat ketika ditempat pengajiannya saja, dan jika tidak di ingatkan oleh orang tua maka mereka tidak melaksanakan sholat. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh Syifa dalam penelitiannya yang mengatakan bahwa *gadget* mempengaruhi aspek moral anak, salah satunya adalah meninggalkan kewajiban beribadah.

### **2. Perilaku Terhadap Orang Tua**

Dalam aspek perilaku terhadap orang tua, *gadget* dapat membuat anak sering menunda perintah orang tua. peneliti menemukan bahwa anak-anak yang sedang bermain *gadget* kemudian diperintahkan oleh ibunya untuk membeli sesuatu atau mengerjakan sesuatu, mereka banyak yang mengatakan “sebenarnya lagi, nanti saja, dan tunggu dulu”. Ketika *game*-nya selesai baru mereka melaksanakan perintah orang tua. Sehingga membuat kesenjangan antara anak dan orang tua. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh Hidayat dalam penelitiannya yang mengatakan bahwa salah satu dampak negatif dari *gadget* ialah dapat membuat anak lebih mementingkan *gadget* daripada perintah orang tua. Ketika orang tua memerintahkan untuk melakukan sesuatu, namun anak tidak memperdulikannya dan tetap melanjutkan permainannya.

### **3. Perilaku Emosional**

Dalam aspek emosional, anak-anak yang kecanduan bermain *gadget* dapat membuat anak lebih cepat marah dan menangis. Apabila anak tidak diberi izin oleh orang tua untuk bermain *gadget*, maka dia akan menggunakannya secara sembunyi-sembunyi. Ketika kalah bermain *game* mereka akan merasa kesal dan berteriak, memukul, bahkan berkata kotor. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Fitriana yang mengungkapkan bahwa anak yang kecanduan *gadget* dapat berpengaruh pada perilaku lebih mudah marah, gelisah, dan mengurung diri.

#### 4. Perilaku Meniru

*Gadget* dapat mempengaruhi anak dalam meniru sesuatu. Mereka meniru sesuatu berdasarkan dari apa yang mereka lihat atau informasi yang di dapatkan. Salah satu perilaku meniru yang dilakukan adalah bergoyang ala *tiktok* dan merekamnya, menge-*prank* kawan dan orang tua dengan kata-kata yang terkenal di media sosial "tapi boong", berkata "anjay", dan berdandan ala artis lalu bernyanyi di depan cermin. Aktivitas meniru ini mereka dapatkan dari hasil informasi yang mereka dapatkan dari media sosial seperti *game* dan tontonan di *youtube*. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh Syekh Taqiyuddin An-Nabhani dalam kitab *Nidzamul Islam*, bahwa manusia berperilaku berdasarkan informasi yang didapatkan. Hal yang sama juga diungkapkan oleh Grace bahwa konten *prank* dapat mempengaruhi sikap negatif seseorang.

#### 5. Perilaku Malas Belajar

Dalam hal belajar *gadget* dapat membuat anak sulit untuk fokus dan menurunkan semangat belajar. Mereka lebih antusias bermain *gadget* daripada di suruh belajar oleh orang tuanya. Ketika di suruh belajar, ekspresi wajah menjadi cemberut, sehingga suasana belajar menjadi tidak menyenangkan. Kecanduan *gadget* inilah yang membuat fokus belajar anak teralihkan dengan teknologi *gadget* seperti *game* dan *youtube*. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh psikolog Rahmi bahwa *gadget* dapat membuat anak kesulitan untuk berkonsentrasi ketika belajar, menjadikan anak cepat bosan, dan kesulitan dalam memecahkan suatu permasalahan. Berdasarkan hal ini dapat disimpulkan bahwa *gadget* memiliki pengaruh terhadap perilaku anak dalam hal ibadah, perilaku suka menunda perintah orang tua, perilaku emosi, perilaku meniru, dan perilaku malas belajar. Oleh karena itu diperlukan peran orang tua dalam melakukan pengontrolan dan pengawasan kepada anak, yaitu dengan memberikan informasi-informasi yang baik bagi pikiran dan psikologis anak. Karena dari informasi-informasi inilah yang dapat membentuk perilaku anak. Serta orang tua juga harus memberikan perilaku yang baik di depan anak.

### KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa *gadget* mempengaruhi perilaku anak dalam aspek ibadah, perilaku terhadap orang tua, emosi, meniru, dan belajar. Dari aspek ibadah, mereka sering meninggalkan sholat karena terlalu asik bermain *gadget*. Dari aspek perilaku kepada orang tua, mereka suka menunda-nunda apa yang diperintahkan. Penggunaan *gadget* secara berlebihan dapat mempengaruhi perkembangan anak seperti lebih muda marah, kesal, menangis, dan memukul. Dari segi pembelajaran, dapat membuat fokus dan konsentrasi anak menurun. Dan dari tontonan yang mereka dapatkan dari *game* dan *youtube* dapat membuat anak suka berperilaku meniru. Selain dampak negatif yang ditimbulkan, *gadget* juga memiliki dampak positif pada perilaku anak seperti membentuk rasa bertanggung jawab dalam mengerjakan tugas dan membuat proses belajar berjalan dengan baik. Disinilah peran orang tua sangat diperlukan, seperti memberikan pemahaman yang benar tentang fungsi dan penggunaan *gadget*, memberikan pemahaman agama agar anak tidak mudah terpapar dengan dampak negatif yang disebabkan oleh penyalahgunaan *gadget* yang tidak semestinya, serta menjadi orang tua teladan yaitu dengan mencontohkan perilaku baik di depan anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustika, N. L. G. M. W. G. N. S. (2020). Intensitas penggunaan gadget oleh anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(June), 112–120.
- Amelia, N., Ali, M., & Miranda, D. (2013). Peningkatan aspek perkembangan nilai agama dan moral anak usia 5–6 tahun TK Al-Ikhlas Ketapang. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Untan*, 2(8), 1–15.
- Ameliola, S., & Nugraha, H. D. (2013, June). Perkembangan media informasi dan teknologi terhadap anak dalam era globalisasi. In Prosiding In International Conference On Indonesian Studies" Ethnicity And Globalization (pp. 362-371).
- Annastasia, G. E. (2020). Pengaruh konten prank dalam YouTube.
- Fay, D. L. (2021). Pengaruh media sosial TikTok terhadap gaya komunikasi santri Taman Pendidikan Al-Quran Ar-Risalah. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952.
- Khodijah, K. (2024). Dampak penggunaan smartphone terhadap keterampilan sosial anak usia 4-6 tahun di Desa Bonan Dolok Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal (Doctoral dissertation, UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan).
- Nafaida, R., Nurmasiyah, & Nursamsu. (2020). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan anak. *BEST Journal (Biology Education Sains Technol.)*, 3(2), 57–61. <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/best/article/view/2807> (jurnal.uisu.ac.id in Bing)
- Nurhalipah, R., Yustiana, M., & Muslih, M. (2020). Pengaruh gadget terhadap minat belajar pada. *Semansif*, 2020(1979–2328), 172–177.
- Pranata, dkk. (2016). Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5–6 tahun.
- Setianingsih, S. (2018). Dampak penggunaan gadget pada anak usia prasekolah dapat meningkatkan risiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas. *Gaster*, 16(2), 191. <https://doi.org/10.30787/gaster.v16i2.297> (doi.org in Bing)
- Sukmawati, B. (2019). Pengaruh gadget terhadap perkembangan bicara anak usia 3 tahun di TK Buah Hati Kita. *Jurnal Obsesi*, 3(1), 51–60.
- Syahrani, R. (2015). Perilaku yang ditimbulkan dari kecanduan game online pada siswa SMP Negeri 1 Palu. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Konseling*, 1(1), 84–92.
- Ulfah, M. (2020). DIGITAL PARENTING: Bagaimana Orang Tua Melindungi Anak-anak dari Bahaya Digital?. Edu Publisher.
- Wardhani, R. D. K. (2016). Pengaruh gadget terhadap perkembangan psikologis bagi anak usia dini. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini (JPPAUD FKIP UNTIRTA)*, 3(2), 135–142.
- Widya, R. (2020). Dampak negatif kecanduan gadget terhadap perilaku anak usia dini dan penanganannya di PAUD Ummul Habibah. *Jurnal Abdi Ilmu*, 13(1), 29–34. <http://jurnal.pancabudi.ac.id/index.php/abdiilmu/article/view/888> (jurnal.pancabudi.ac.id in Bing)