



## PENGARUH PENGGUNA GADGET PADA PENDIDIKAN DAN EMOSIONAL ANAK REMAJA MESJID DI MEDAN DENAI

Buyung Solihin Hasugian<sup>1</sup>, Suhariyanti<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Dharmawangsa

<sup>2</sup>Fakultas Ekonomi Bisnis, Universitas Dharmawangsa

buyung@dharmawangsa.ac.id

### ABSTRAK

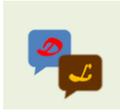
*Penggunaan gadget saat ini merupakan kebutuhan penting dalam kehidupan sehari-hari. Namun, penggunaan gadget secara berlebihan dapat memengaruhi perkembangan emosi dan kognitif anak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bentuk serta dampak penggunaan gadget terhadap remaja di Medan Denai, Kecamatan Tegal Sari Mandala II, serta cara pendampingan yang dilakukan orang tua dalam mendukung perkembangan emosi dan kognitif anak. Gadget adalah perangkat yang berguna untuk memudahkan berbagai aktivitas manusia. Perkembangan emosi berkaitan dengan kebutuhan, tujuan, dan minat seseorang, sedangkan perkembangan kognitif adalah proses peningkatan kemampuan berpikir secara logis. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Subjek penelitian terdiri dari 15 remaja. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan pencatatan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget memiliki dampak positif, yaitu remaja mampu mengeksplorasi pengetahuan secara lebih luas. Namun, dampak negatifnya adalah penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan gangguan kesehatan dan menurunkan fokus dalam belajar. Bentuk pendampingan yang dilakukan orang tua meliputi memberikan batasan penggunaan gadget serta mengajak anak berinteraksi sosial.*

**Kata Kunci :** *Gadget, Pendidikan dan emosional*

### I. PENDAHULUAN

Gadget bisa dipakai sebagai alat bisnis, tempat menyimpan berbagai jenis data, sarana hiburan atau musik, alat informasi, serta media untuk mencatat dan menyimpan dokumen. Gadget adalah barang modern yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang bisa menampilkan berbagai macam media, berita, media sosial, hobi, dan hiburan. Gadget juga memiliki fitur menarik yang sering membuat anak-anak cepat menyukainya. Anak-anak jadi lebih praktis dalam mencari informasi dan berita yang dibutuhkan, terutama dalam hal belajar sambil bermain atau bermain sambil belajar. Penggunaan gadget memiliki dampak baik dan buruk, terutama bagi anak-anak. Dampak positifnya adalah meningkatkan wawasan melalui informasi, adanya permainan edukatif yang bisa memicu perkembangan otak anak, menjadi media belajar, serta menambah pengetahuan. Namun, dampak negatifnya adalah mengganggu prestasi belajar anak, membuat anak malas belajar, dan menyebabkan gangguan emosi serta kepribadian. Penggunaan gadget secara berlebihan bisa memberikan kerugian bagi pengguna, seperti mengganggu kesehatan fisik dan mental.

Peran orang tua dalam mendidik dan mengawasi anaknya beragam, termasuk dalam membantu anak menggunakan gadget. Saat peneliti melakukan observasi awal, terlihat bahwa orang tua memperbolehkan anaknya menggunakan gadget secara bebas dan bahkan beberapa anak memiliki gadget pribadi dengan alasan sebagai sarana belajar online. Namun, dalam penerapannya, banyak anak menggunakan gadget bukan untuk keperluan yang



seharusnya. Memiliki gadget sendiri membuat anak lebih mudah mengaksesnya dan cenderung melupakan tanggung jawab sebagai siswa. Hal ini menunjukkan bahwa gadget memiliki dampak terhadap pengguna, terutama anak-anak. Penggunaan gadget secara tidak seimbang dapat mengganggu kinerja akademik, dengan hasil belajar yang kurang optimal, sehingga memengaruhi keterlibatan anak dalam kegiatan belajar seperti tertundanya pengerjaan tugas sekolah karena terlalu asik bermain gadget.

## II. KAJIAN TEORI

### 1. Gadget

Gadget merupakan salah satu bentuk nyata dari berkembangnya iptek. Gadget dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya (Syifa dkk, 2019). Contohnya: komputer, handphone, game dan lainnya (Syifa, dkk, 2019). Setiap gadget memiliki beberapa komponen dengan fungsi masing-masing yang sangat kaya akan fitur canggih di dalamnya.

Berbicara fitur canggih, tentu tidak lepas dari ketertarikan masyarakat untuk memiliki atau merasakan kecanggihan dari barang tersebut. Gadget pada era globalisasi sangat mudah dijumpai, sebab hampir semua kalangan masyarakat memiliki gadget (Novitasari & Khotimah, 2016). Gadget menjadi magnet yang seolah-olah menarik dan menjadi candu bagi anak, sehingga komunikasi melalui dunia maya dianggap suatu kewajiban sehari-hari (Tandung, 2021). Gadget mudah dijumpai di kalangan masyarakat yang membuat seseorang menjadi pasif karena terbiasa berkomunikasi melalui dunia maya. Hal ini sangat mempengaruhi pola kehidupan manusia baik dari segi pola pikir maupun perilaku.

#### a. Fungsi Gadget

Gadget memiliki fungsi dan manfaat yang relatif sesuai dengan penggunaannya. Fungsi dan manfaat gadget secara umum (Chusna, 2017: 318-319), diantaranya:

##### 1) Komunikasi

Pengetahuan manusia semakin luas dan maju. Jika zaman dahulu manusia berkomunikasi melalui batin, kemudian berkembang melalui tulisan yang dikirimkan melalui pos. Pengetahuan manusia semakin luas dan maju. Jika zaman dahulu manusia berkomunikasi melalui batin, kemudian berkembang melalui tulisan yang dikirimkan melalui pos. Perkembangan teknologi yang pesat pada bidang komunikasi telah melahirkan banyak inovasi dan gagasan baru, berbagai ide tersebut bertujuan dalam memudahkan proses komunikasi manusia menjadi lebih efektif (Mutiah, dkk., 2019). Dalam upaya berkomunikasi dengan sesamanya, manusia berupaya mencari dan mencipta sebuah alat atau sistem untuk saling berinteraksi, dimulai dari yang berbentuk lukisan, isyarat, huruf, kata, kalimat, tulisan, surat, sampai dengan telepon dan internet (Nuryanto, 2012: 4). Pada perkembangannya era globalisasi seperti sekarang, manusia dapat dengan mudah, cepat, praktis dan lebih efisien dengan menggunakan handphone.

Berkembangnya teknologi, manusia menciptakan alat dan sistem yang dapat mempermudah manusia untuk berkomunikasi dengan sesamanya. Adapun perkembangan alat komunikasi dimulai dari telegraf pada tahun 1837, telepon pada tahun 1876, telepon



gengam pada tahun 1973, hingga pada tahun 2015 alat komunikasi menjadi semakin canggih dan semakin memudahkan manusia dalam memperoleh informasi secara cepat dan memperoleh hiburan seperti musik, video, permainan, dan lain sebagainya (Marpaung, 2018). Dewasa ini, hampir semua kalangan baik orang dewasa maupun anak-anak sudah memanfaatkan gadget dalam aktivitas sehari-hari (Syahyudin, 2019). Penggunaan gadget disini perlu adanya perhatian terutama pada kalangan pelajar, remaja, anak-anak bahkan anak usia balita, karena tidak bisa dipungkiri bahwa banyak dampak negatif yang dapat berbahaya bagi anak-anak apabila tidak ada kesadaran dan batasan dalam penggunaannya.

## 2) Sosial

Manusia memiliki dua fungsi kedudukan dalam kehidupan ini yaitu sebagai makhluk individu dan makhluk sosial. Manusia sebagai makhluk sosial, membutuhkan berkomunikasi dengan sesamanya yang merupakan sebuah kebutuhan penting supaya mampu melakukan interaksi dengan baik (Nuryanto, 2012: 4). Gadget memiliki banyak fitur dan aplikasi yang tepat untuk berbagi berita, kabar, dan cerita. Sehingga dengan fungsi tersebut dapat menambah teman dan menjalin hubungan kerabat yang jauh tanpa harus menggunakan waktu yang relatif lama untuk berbagi. Dengan adanya gadget memungkinkan seseorang untuk menambah relasi pertemanan baik relasi bisnis, pendidikan maupun kesehatan (Hijriyani & Astuti, 2020). Dapat dikatakan gadget memiliki fungsi sosial yaitu sebagai media yang dapat memungkinkan terjadinya interaksi dengan kerabat yang bertempat berjauhan ataupun untuk menambah relasi pertemanan melalui media sosial.

## 3) Pendidikan

Seiring berkembangnya zaman, sekarang belajar tidak hanya terfokus dengan buku. Dengan gadget maka belajar tidak terbatas hanya di kelas saja namun bisa belajar dimanapun dan kapanpun (Syahyudin, 2019). Manfaat penggunaan gadget pada bidang pendidikan berupa kegiatan pembelajaran secara online dengan menggunakan gadget (Muttabiah, 2021). Pemanfaatan gadget dapat digunakan guru dalam pembelajaran dan berguna untuk mempermudah siswa dalam belajar dimanapun dan kapanpun tanpa ada batasnya.

Gadget sebagai modal bagi guru dalam mengembangkan kreatifitasnya dalam mengajar. Pola mengajar yang paling tepat bagi siswa di era digital ini adalah dengan mengajarkannya belajar dalam dunianya, yaitu dunia digital (Putra, 2017). Guru yang mampu masuk ke dalam dunia siswa maka guru berperan sebagai pendamping mereka dalam menggunakan gadget dengan bijak.

### b. Dampak Penggunaan Gadget

Gadget memiliki dampak positif dan negatif. Salah satu contoh dampak positif yang didapat salah satunya memberikan kemudahan kepada para pengguna teknologi untuk berkomunikasi tanpa membutuhkan waktu yang lama untuk berkomunikasi. Dampak negatif kepada para penggunanya adalah menyebabkan penggunanya lebih bersikap individualis (Marpaung, 2018). Peran gadget untuk memudahkan pengguna untuk berkomunikasi menjadi negatif apabila penggunanya lebih bersikap individual terhadap sesama.

Dampak yang dirasakan tidak hanya oleh orang dewasa, akan tetapi juga dapat dirasakan oleh anak-anak. Dampak positif dari penggunaan gadget antara lain untuk memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak. Namun demikian, penggunaan gadget juga berdampak negatif yang cukup besar bagi anak, dengan adanya kemudahan dalam mengakses berbagai media informasi dan teknologi, menyebabkan



anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas (Novitasari & Khotimah, 2016). Efek positif gadget akan mengasah kreativitas dan kecerdasan anak sedangkan efek negatif gadget yaitu menimbulkan sikap malas bergerak dan beraktivitas.

Dampak yang dihasilkan penggunaan gadget ada yang positif dan negatif. Dampak positif penggunaan gadget (Chusna, 2017) antara lain sebagai berikut:

a)Mempermudah komunikasi antar sesama pengguna gadget tanpa ada batasan jarak dan waktu. Terpisah jarak yang cukup jauh bukan menjadi sebuah hambatan. Kemudahan dan kelancaran dalam berkomunikasi tidak mengenal waktu dimana pada kondisi apapun dapat dilakukan kapan saja.

b)Menambah pengetahuan. Informasi dan pengetahuan dapat diperoleh melalui gadget dengan cara mengakses situs-situs sumber pengetahuan. Situs yang terdapat pada gadget memiliki banyak pilihan sesuai dengan apa yang dibutuhkan. Mulai dari pendidikan, teknologi dan komunikasi, transportasi, dan ilmu pengetahuan terbaru.

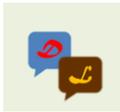
c)Menambah Teman. Pertemanan dapat dimulai dengan mengakses media sosial yang tersedia pada aplikasi dalam gadget, sehingga dapat menambah teman di dunia maya. Berbeda dengan pertemanan pada umumnya, pertemanan menggunakan gadget tidak perlu bertemu untuk sekedar bertegur sapa, namun pertemanan pada gadget hanya dapat dilakukan tanpa harus bertemu secara langsung.

### III. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Metode kualitatif ini digunakan untuk menganalisis dampak penggunaan gadget terhadap remaja di kecamatan medan denai. Dalam pendekatan studi kasus, peneliti mencoba memahami cara orang tua mendampingi anak dalam penggunaan gadget, serta menganalisis perkembangan emosional dan kognitif anak akibat penggunaan gadget tersebut. Subjek penelitian adalah remaja dan orang tua di Medan Denai, Kecamatan Tegal Sari II, yang bertindak sebagai informan untuk memberikan informasi mengenai dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional dan kognitif anak. Peran peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai pengamat dan pencatat, dalam memantau serta mencatat bentuk pendampingan orang tua terhadap anak dalam penggunaan gadget, serta menganalisis perkembangan emosional dan kognitif anak saat menggunakan gadget. Peneliti melakukan wawancara kepada pihak yang terkait, seperti anak dan orang tua. Selain itu, peneliti juga mengumpulkan data dengan melakukan dokumentasi terhadap berbagai kegiatan yang mendukung pelaksanaan penelitian. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan pencatatan. Wawancara adalah teknik pengumpulan data untuk memperoleh informasi melalui percakapan atau tanya jawab langsung dengan sumber informasi. Dalam penelitian kualitatif, wawancara dilakukan secara mendalam untuk mengeksplorasi informasi secara menyeluruh dan jelas dari informan. Wawancara dilakukan kepada remaja dan orang tua di Kecamatan Medan Denai. Untuk instrumen pengumpulan data, penelitian ini menggunakan pedoman observasi dan pedoman wawancara.

### IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Emosi ditampilkan dalam bentuk perilaku yang mengekspresikan kenyamanan atau ketidaknyamanan seseorang terhadap keadaan atau interaksi yang sedang



dialami. Penggunaan gadget pada anak remaja di Medan Denai dengan penggunaannya dan pemakaian gadget yang tinggi dapat mengakibatkan dampak positif dan negatif. Dampak positif diantaranya; Pertama, berkembangnya imajinasi. Orangtua sangat berperan untuk menstimulus agar imajinasi anak berkembang dengan baik. Imajinasi anak timbul dari apa yang dilihat dan diamati. Saat ini banyak anak yang hanya memilih bermain gadget daripada bermain bersama temannya, namun disamping itu imajinasi anak tetap berkembang. Seperti yang diketahui peneliti saat melakukan observasi dengan beberapa remaja kelas 2 Sekolah Menengah Pertama, setelah bermain gadget memiliki imajinasi untuk menggambar animasi sesuai dengan gambar yang telah ditontonnya di aplikasi youtube. Selanjutnya keinginan dan terobsesi berimajinasi setelah bermain gadget yang dialami setelah mengakses youtube dan Tik Tok mempunyai keinginan jika udah besar menjadi youtuber terkenal.

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

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



kecanduan gadget dan lupa bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya yang berdampak psikologis terutama krisis percaya diri juga pada perkembangan fisik anak.

## V. SIMPULAN

Penggunaan gadget oleh remaja di Kecamatan Medan Denai termasuk dalam kategori intensitas sedang hingga tinggi, dengan durasi rata-rata lebih dari 2 hingga 3 jam, bahkan ada yang sampai 4 jam per hari. Mereka biasanya mengakses berbagai game online seperti Free Fire, Mobile Legend, dan PUBG. Selain itu, remaja juga sering menggunakan media sosial seperti TikTok, WhatsApp, dan Instagram. Orang tua memberikan bentuk pendampingan dengan memberikan batasan penggunaan gadget dan melakukan pengawasan agar anak dapat mengakses konten yang positif.

Mereka juga melatih tanggung jawab anak agar tetap bisa mengatur waktu dan bertanggung jawab dalam penggunaannya. Interaksi sosial tetap dijaga agar anak tidak mengabaikan lingkungannya dengan sikap acuh atau tidak peduli. Perkembangan emosi remaja kelas 2 dan 3 SMP di Kecamatan Medan Denai terlihat melalui cara mereka menerima emosi, seperti marah, berontak, diam, atau bahkan membanting barang saat emosi tidak terkontrol.

Penggunaan gadget juga berdampak pada perkembangan kognitif anak, baik secara positif maupun negatif. Dampak positifnya adalah anak bisa mengimajinasikan keinginannya, serta mampu berkomunikasi dengan orang tua dan teman-teman mengenai apa yang mereka rasakan, lihat, atau amati. Namun, dampak negatifnya terjadi jika penggunaan gadget berlebihan, bisa menyebabkan gangguan kesehatan dan menurunkan konsentrasi belajar, bahkan menghambat eksplorasi anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, E. (2019). *Mengatasi kecanduan gadget pada Anak*. Serayu Publishing
- Cahyono, B. (2015). *Daily Parenting: Menjadikan Orangtua Pendidik Yg Luar Biasa*. Pandamedia
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak. *Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 17(2), 315–330. <https://doi.org/10.21274/dinamika.2017.17.2.315-330>.
- Daulay, R. S., Pulungan, H., Noviana, A., & Hurhaliza, S. (2020). Manfaat Teknologi Smartphone dalam kegiatan Pembelajaran Pendidikan Islam Di Masa Pandemi Corona-19. *Al-Ulum: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(1), 29–43. <https://doi.org/10.56114/al-ulum.v1i1.7>.
- Hidayat, A. R., & Junianto, E. (2017). Pengaruh gadget terhadap prestasi siswa smk yayasan islam tasikmalaya dengan metode tam. *Jurnal Informatika*, 4(2). <https://doi.org/10.31294/ji.v4i2.2096>.



- Hidayatuladkia, S. T., Kanzunudin, M., & Ardianti, S. D. (2021). Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Gadget pada Anak Usia 11 Tahun. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 363–372. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.38996>.
- Hudaya, A. (2018). Pengaruh gadget terhadap sikap disiplin dan minat belajar peserta didik. *Research and Development Journal of Education*, 4(2). <https://doi.org/10.30998/rdje.v4i2.3380>.
- Jarmi, A., & Rahayuningsih, S. I. (2017). Hubungan penggunaan gadget dengan kualitas tidur pada remaja. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Keperawatan*, 2(3).
- Kusumawati, E., Fathurrahman, T., & Tizar, E. S. (2020). Hubungan antara Kebiasaan Makan Fast Food, Durasi Penggunaan Gadget dan Riwayat Keluarga dengan Obesitas pada Anak Usia Sekolah (Studi di SDN 84 Kendari). *Tunas Medika Jurnal Kedokteran & Kesehatan*, 6.
- Mais, A. (2016). *Media pembelajaran anak berkebutuhan khusus (ABK): Buku referensi untuk guru, mahasiswa dan umum*.