



**ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN GADGET
DALAM PERKEMBANGAN SOSIAL SISWA KELAS V
MI TAHFIDZ AL ASYHAR KEDUNGKANDANG KOTA MALANG**

Puspita Angky Qiladah¹, Ika Ratih Sulistiani², Mohammad Afifulloh³

¹²³Universitas Islam Malang

e-mail: ¹21901013058@unisma.ac.id, ²ika.ratih@unisma.ac.id,

³mohammad.afifulloh@unisma.ac.id

Abstract

The purpose of this study is to investigate how students in the fifth grade at MI Tahfidz Al Asyhar Kedungkandang Malang use of technology affects their social development. The improvement of data and correspondence innovation, particularly as devices, has gotten tremendous changes day to day existence. The utilization of contraptions by youngsters is expanding, and this influences different parts of their lives, including social turn of events. A qualitative study with a descriptive approach was used for the research. The research sample consisted of 5th grade students at MI Tahfidz Al Asyhar Kedungkandang Malang. Data was collected through participatory observation, interviews and questionnaires. Data analysis was performed using content analysis techniques. The results of this study indicate that the use of gadgets in the social development of grade 5 students at MI Tahfidz Al Asyhar Kedungkandang Malang has a complex impact. The use of gadgets can affect students' social interactions, both positively and negatively. Using gadgets that are too intense can cause social isolation, reduce the ability to communicate directly, and interfere with interpersonal relationships. However, the use of gadgets can also provide benefits in improving technology skills, broadening knowledge, and facilitating long-distance communication.

Keyword: *Impact, Use of Gadgets, Student Social Development, Social Interaction.*

A. Pendahuluan

Di era inovasi data dan korespondensi yang terus berkembang, penggunaan alat-alat seperti ponsel, tablet, dan workstation sudah menjadi hal yang lumrah di kalangan anak-anak. (Ameliola 2013) berpendapat bahwa kemajuan teknologi dan informasi dunia bergerak dengan sangat cepat. Ini dipisahkan oleh dorongan di bidang data dan inovasi yang tak dapat disangkal. Negara Indonesia merupakan salah satu negara yang terkait dengan perkembangan media data dan inovasi. Penyebaran teknologi informasi telah membuat lebih mudah bagi orang untuk berkomunikasi satu sama lain di seluruh dunia.

Pada zaman digital ini, terdapat sejumlah besar aplikasi online yang mengundang minat. Di tengah situasi pandemi seperti sekarang, salah satu jenis aplikasi yang populer di kalangan masyarakat, terutama di antara anak-anak mulai dari usia SD hingga remaja, adalah permainan daring. Aplikasi permainan daring saat ini mengalami peningkatan

yang luar biasa karena menawarkan daya tarik yang tak terbantahkan untuk dimainkan. Bermain memiliki peran penting dalam pertumbuhan anak, baik secara fisik, emosional, mental, intelektual, kreatif, maupun sosial (Dina Rahma Widoyanti 2022).

Dalam konteks Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), istilah “pemanfaatan” berkaitan dengan proses penggunaan sesuatu yang meliputi siklus, teknik, atau perbuatan menggunakan. Sebaliknya, kata “alat” mencakup interpretasi yang berbeda, merujuk pada gadget atau instrumen kompak yang dicirikan oleh tujuan praktis tertentu dan fungsi yang berharga. Sebagaimana diartikulasikan oleh (Castelluccio 2007), “gadget” adalah instrumen atau perangkat kecil yang menampilkan penggunaan dan fungsi praktis tertentu. Saat ini, “alat” juga mencakup perangkat elektronik kecil dalam ranah media komunikasi, menambah kepraktisan keberadaan manusia (Waliid 2019).

Biasanya gadget adalah gadget elektronik yang ukurannya agak kecil dan memiliki kemampuan luar biasa dan penggunaan yang wajar. Gadget adalah bagian dari kemajuan teknologi yang terus-menerus membawa teknologi terbaru yang memudahkan aktivitas manusia. Alat-alat ini menawarkan kenyamanan dan ketersediaan yang luar biasa terkait korespondensi, akses ke data, dan hiburan. Namun, penggunaan alat oleh anak-anak juga menimbulkan kekhawatiran tentang efeknya pada pergantian peristiwa sosial mereka.

Perkembangan sosial merupakan aspek penting dalam kehidupan anak-anak, karena melibatkan interaksi dengan teman sebaya, pengembangan keterampilan sosial, dan pemahaman tentang norma-norma sosial. Dalam konteks siswa madrasah ibtidaiyah, ini adalah periode yang kritis dalam pembentukan identitas sosial mereka. Rosalina (dalam Ridwan Administrator 2017:2) mengidentifikasi siswa MI sebagai individu yang berusia antara 6 sampai 12 tahun yang sedang melalui tahap perkembangan masa kanak-kanak dan akan memasuki masa remaja awal. Siswa sekolah dasar sekarang harus mengisi waktu mereka dengan permainan dan belajar, yang dapat membantu pemberdayaan pikiran dan peningkatan sosial mereka. Meskipun demikian, penggunaan alat-alat yang ekstrim atau tidak terkendali dapat mempengaruhi pergantian peristiwa sosial mereka secara negatif. Yusuf (2006) menyatakan bahwa perbaikan sosial adalah suatu proses belajar bagaimana menyesuaikan diri dengan norma-norma kelompok, etika, kebiasaan dan mencapai perkembangan dalam hubungan persahabatan. Peningkatan sosial adalah siklus dalam hubungan persahabatan atau koneksi untuk mencapai perkembangan dan pengalaman pendidikan untuk menyesuaikan diri. (Mayar 2013) mendefinisikan pembangunan sosial sebagai “pencapaian kedewasaan dalam hubungan sosial”. Dia mengartikan peningkatan sosial sebagai pengalaman yang berkembang untuk menyesuaikan diri dengan standar, etika, dan kebiasaan: untuk bersatu menjadi satu kesatuan yang bekerja sama dan berkomunikasi satu sama lain. (Latifah 2017),

mengatakan bahwa kualitas peningkatan individu itu unik, bergantung pada variabel yang memengaruhi pergantian peristiwa individu.

Penggunaan gadget yang berlebihan dapat memiliki dampak signifikan terhadap kemampuan komunikasi interpersonal anak-anak. Anak-anak yang terlalu banyak terlibat dengan gadget cenderung menghabiskan waktu yang berlebihan di dunia virtual, mengabaikan interaksi langsung dengan orang lain di kehidupan nyata. Akibatnya, mereka mungkin kurang terlatih dalam berkomunikasi secara langsung dengan orang lain. Keterampilan dasar dalam berkomunikasi, seperti kontak mata, ekspresi wajah, dan bahasa tubuh, sangat penting dalam interaksi sosial yang sehat. Namun, anak-anak yang kecanduan gadget sering kali kekurangan keterampilan ini. Mereka mungkin lebih cenderung terpaku pada layar gadget mereka, tidak mampu memberikan perhatian penuh pada orang yang mereka ajak bicara, dan kurang mampu membaca dan menanggapi sinyal nonverbal yang ditampilkan oleh orang lain.

Selain itu, penggunaan gadget yang berlebihan juga mampu mengurangi kesempatan anak-anak untuk berinteraksi secara langsung dengan teman sebayanya, keluarga, dan masyarakat sekitar. Aktivitas sosial seperti bermain di luar rumah, bermain dengan teman sebaya, atau terlibat dalam kegiatan keluarga mungkin terabaikan karena anak-anak lebih memilih untuk terpaku pada gadget mereka. Hal ini mampu mengurangi pengalaman mereka dalam membangun hubungan sosial, belajar bekerja sama, dan mengembangkan keterampilan sosial yang penting. Ketergantungan pada gadget juga dapat menyebabkan gangguan dalam komunikasi antara anggota keluarga. Ketika anggota keluarga terlalu fokus pada gadget mereka, interaksi langsung yang bermakna dapat terabaikan. Komunikasi di antara anggota keluarga menjadi terbatas, dan kurangnya interaksi sosial yang sehat dapat mempengaruhi kualitas hubungan keluarga.

Penggunaan gadget yang berlebihan pada anak-anak dapat mengakibatkan isolasi sosial yang signifikan. Anak-anak yang terlalu fokus pada gadget cenderung mengisolasi diri dari interaksi sosial yang lebih tradisional. Mereka mungkin lebih memilih bermain game atau terlibat dalam aktivitas virtual dibandingkan terlibat dalam permainan kelompok, aktivitas luar ruangan, atau interaksi langsung dengan teman sebaya di luar konteks virtual. Isolasi sosial ini dapat memiliki dampak negatif terhadap perkembangan sosial dan emosional anak-anak. Dalam interaksi sosial yang lebih tradisional, seperti bermain dengan teman sebaya di luar ruangan, anak-anak memiliki kesempatan untuk belajar keterampilan sosial, seperti berbagi, bekerja sama, dan menyelesaikan konflik. Mereka juga dapat belajar menghargai norma-norma sosial, mengenali emosi orang lain, dan mengembangkan empati. Namun, ketika anak-anak terlalu fokus pada gadget mereka, interaksi sosial yang terjadi lebih sering melalui media sosial atau aplikasi pesan singkat. Interaksi semacam ini cenderung terjadi dalam lingkup virtual dan tidak melibatkan aspek

fisik dan nonverbal yang penting dalam komunikasi interpersonal yang sehat. Hal ini dapat menghambat perkembangan keterampilan sosial dan emosional mereka.

Selain itu, isolasi sosial akibat penggunaan gadget berlebihan juga dapat mempengaruhi hubungan dengan teman sebaya dan keluarga. Anak-anak yang lebih tertarik dengan gadget mereka mungkin menghabiskan waktu yang lebih sedikit dalam interaksi langsung dengan teman-teman mereka di luar konteks virtual. Mereka juga mungkin mengabaikan interaksi keluarga yang penting, seperti berbicara, makan bersama, atau berbagi pengalaman sehari-hari. Akibatnya, hubungan sosial yang lebih dalam dan kuat dapat terhambat.

Orang tua dan pengasuh memegang tanggung jawab penting dalam memantau penggunaan gadget anak-anak dan memastikan keterlibatan mereka dalam keterlibatan sosial konvensional. Menerapkan pembatasan waktu layar dan memberikan peluang untuk aktivitas di luar ruangan, permainan kolektif, dan interaksi langsung dengan teman adalah strategi penting. Upaya ini tidak hanya mendorong penggunaan gadget yang seimbang tetapi juga memfasilitasi pengembangan kompetensi sosial dan emosional yang vital pada anak. Selain itu, penting juga untuk mengajarkan anak-anak tentang pentingnya membangun hubungan yang sehat dan mengenali nilai-nilai sosial dalam kehidupan nyata. Selain dampak-dampak negatif yang telah disebutkan, penggunaan gadget yang tidak terkendali juga dapat berpotensi menyebabkan ketergantungan. Anak-anak mungkin menjadi terlalu terikat pada gadget mereka, sehingga mereka sulit memisahkan diri dari layar dan mengalami kesulitan mengatur waktu dengan baik antara penggunaan gadget dan kegiatan lainnya. Ketergantungan ini dapat mengganggu konsentrasi belajar, partisipasi dalam kegiatan sosial di sekolah, dan bahkan kesehatan fisik dan emosional secara keseluruhan.

Orang tua memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pendidikan anak-anaknya, khususnya dalam konteks ajaran agama Islam. Pendidikan yang berakar pada keluarga memegang posisi fundamental dan terstruktur dengan baik dalam menumbuhkan individu holistik, terutama karena peran substansial lingkungan keluarga dalam proses pendidikan. Lingkungan terdekat memberikan pengaruh yang cukup besar pada atribut pendidikan, khususnya dalam lingkungan yang dibuat dengan cermat yang mencakup lembaga pendidikan seperti lembaga formal, pengaturan informal, pusat penelitian, dan kelompok masyarakat. (Mohammad Afifulloh 2020) menjelaskan perspektif ini.

Dengan memperhatikan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang mendalam tentang dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial siswa madrasah ibtidaiyah. Dalam konteks ini, penelitian mengenai dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial siswa kelas 5 merupakan langkah penting dalam memahami konsekuensi dari perubahan perilaku anak-anak dalam era digital ini. Dengan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang dampak ini,

dapat diambil langkah-langkah yang efektif dalam mendukung perkembangan sosial yang sehat dan seimbang bagi siswa kelas 5, serta membentuk kebijakan yang mengatur penggunaan gadget yang bertanggung jawab dan peduli pada perkembangan sosial siswa. Untuk itu, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Analisis Dampak Penggunaan Gadget dalam Perkembangan Sosial Siswa Kelas V MI Tahfidz Al Asyhar Kedungkandang Malang”.

B. Metode

Metode dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Adapun lokasi penelitian di MI Tahfidz Al Asyhar Kedungkandang Malang. Teknik pengumpulan data melalui pengamatan, wawancara dan dokumentasi. Metodologi analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menganut model interaktif yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman. Model ini mengatur proses konkuren yaitu reduksi data dan perumusan kesimpulan atau verifikasi.

C. Hasil dan Pembahasan

1. *Frekuensi Penggunaan Gadget oleh Siswa Kelas V MI Tahfidz Al-Asyhar*

Hasil penelitian mengenai frekuensi penggunaan gadget oleh siswa Kelas V MI Tahfidz Al Asyhar Kedungkandang Malang menunjukkan adanya variasi dalam penggunaan gadget oleh siswa. Berdasarkan keterangan dari guru dan hasil observasi di sekolah, Terdapat peraturan yang melarang siswa membawa serta menggunakan gadget di lingkungan sekolah, karena adanya kekhawatiran mengenai potensi gangguan terhadap fokus belajar. Pelanggaran terhadap aturan ini dapat berakibat pada penyitaan gadget dan orang tua siswa dipanggil untuk mendapatkan pengarahan terkait penggunaan gadget di sekolah.

Namun, dalam lingkungan rumah tangga, siswa terlibat dengan gadget dengan frekuensi yang berbeda-beda. Beberapa siswa menunjukkan frekuensi penggunaan gadget yang tinggi, sekitar 2-3 jam setiap hari. Para siswa ini menggunakan gadget untuk bermain game dan menjalin saluran komunikasi dengan guru dan teman sebayanya. Siswa yang mempertahankan frekuensi penggunaan gadget yang moderat dikenakan batasan waktu, biasanya sekitar 1 jam pada siang hari dan 30 menit pada malam hari. Perhatian mereka cenderung tertuju pada platform media sosial seperti Like, TikTok, Instagram, dan WhatsApp. Sebaliknya, siswa yang menggunakan gadget pada frekuensi rendah mendedikasikan 30-45 menit untuk kegiatan, terutama yang melibatkan akses YouTube dan mencari solusi untuk tugas yang disebarluaskan oleh guru melalui sumber online. Orang tua menegakkan batas penggunaan ini pada tingkat ini untuk mencegah berkembangnya ketergantungan anak mereka pada gadget.

Hasil penelitian ini mencerminkan pentingnya peran orang tua dan sekolah dalam mengatur penggunaan gadget oleh siswa. Meskipun gadget dapat memberikan manfaat,

seperti membantu dalam mengerjakan tugas dan mencari solusi permasalahan, penggunaan yang berlebihan dan tanpa pengawasan dapat berdampak negatif terhadap kecerdasan emosional siswa. Oleh karena itu, perlu adanya pengaturan yang tepat dan kesadaran bersama untuk membatasi penggunaan gadget agar tidak mengganggu konsentrasi belajar dan aktivitas sosial siswa.

Selain itu, penelitian ini juga mengungkapkan perbedaan dalam penggunaan gadget antara siswa laki-laki dan perempuan. Siswa laki-laki cenderung lebih sering menggunakan gadget untuk bermain games, sementara siswa perempuan lebih banyak mengakses sosial media. Perbedaan preferensi penggunaan gadget ini juga perlu diperhatikan dalam merancang program pembelajaran yang berbasis teknologi, agar dapat memenuhi kebutuhan dan minat siswa secara seimbang.

Dalam konteks ini, penting bagi sekolah dan guru untuk memiliki peraturan yang jelas terkait penggunaan gadget di sekolah, seperti larangan penggunaan selama proses kegiatan belajar mengajar. Namun, dalam situasi tertentu, guru perlu diberikan fleksibilitas untuk menggunakan gadget dalam mendukung proses pembelajaran. Selain itu, peran orang tua dalam mengawasi dan membatasi penggunaan gadget di rumah juga sangat penting dalam menghindari ketergantungan dan dampak negatif yang mungkin timbul.

Dalam kesimpulannya, hasil penelitian ini menggambarkan bahwa frekuensi penggunaan gadget oleh siswa Kelas V MI Tahfidz Al Asyhar Kedungkandang Malang beragam, dari tinggi hingga rendah. Penggunaan gadget tersebut dapat memberikan manfaat jika digunakan dengan bijak dan terkontrol, namun perlu ada pengawasan dan pengaturan yang tepat baik dari orang tua maupun sekolah.

2. Perkembangan Sosial Siswa Kelas V MI Tahfidz Al Asyhar Kedungkandang Malang

Berdasarkan penelitian yang dilakukan terhadap perkembangan sosial siswa kelas V MI Tahfidz Al Asyhar Kedungkandang Malang, ditemukan beberapa temuan yang menarik. Para peneliti mengamati bahwa siswa-siswa dalam beberapa tahun terakhir ini telah menunjukkan perkembangan sosial yang positif. Mereka tampak semakin aktif dalam berinteraksi dengan teman sekelas dan menunjukkan kemampuan untuk bekerja sama dalam kegiatan kelompok. Hal ini sejalan dengan pernyataan dari W1/KS/MI Tahfidz Al Asyhar dan W2/WK/MI Tahfidz Al Asyhar Kedungkandang Malang yang menyatakan bahwa siswa kelas V MI Tahfidz Al Asyhar Kedungkandang Malang telah menunjukkan kemajuan dalam interaksi dengan teman sekelas, memiliki keterampilan komunikasi yang lebih baik, serta mampu bekerja sama dalam kelompok.

Selain itu, siswa kelas V MI Tahfidz Al Asyhar Kedungkandang Malang juga telah menunjukkan sikap saling menghormati dan empati terhadap orang lain. Mereka belajar untuk menghargai perbedaan dan menghormati pendapat orang lain. Sikap ini

mencerminkan kematangan sosial mereka dan kemauan untuk menciptakan lingkungan yang harmonis. Mereka juga terlibat dalam kegiatan sosial di sekolah, seperti kegiatan gotong royong dan proyek amal, yang menunjukkan kesadaran mereka tentang pentingnya berkontribusi kepada masyarakat. Temuan ini juga didukung oleh pernyataan dari W2/WK/MI Tahfidz Al Asyhar Kedungkandang Malang yang menyatakan bahwa siswa kelas V MI Tahfidz Al Asyhar Kedungkandang Malang telah menunjukkan kemajuan dalam membangun hubungan yang positif dengan teman sekelas dan lingkungan sekitar mereka.

Namun, ada perubahan dalam pola komunikasi dan interaksi sosial siswa sejak mereka mulai menggunakan gadget. Mereka cenderung lebih tertarik pada gadget dan sering kali menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain dan menggunakan perangkat elektronik daripada berinteraksi langsung dengan teman sekelas. Penggunaan gadget ini memberikan akses ke berbagai informasi dan hiburan, namun jika tidak diatur dengan baik, dapat mengurangi interaksi sosial langsung di antara siswa.

Penggunaan gadget juga dapat memengaruhi kemampuan siswa untuk menavigasi skenario sosial di luar dunia digital. Hal ini dapat menimbulkan tantangan dalam menyesuaikan diri dengan keterlibatan sosial yang rumit dan menumbuhkan kecakapan sosial penting yang diperlukan untuk interaksi sehari-hari. Selain itu, penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengganggu perkembangan kemampuan komunikasi verbal dan nonverbal siswa, yang sangat penting dalam interaksi mereka dengan teman sebaya dan orang lain.

Untuk menjaga perkembangan sosial siswa, peran sekolah dan orang tua sangat penting. Sekolah dapat memberikan pemahaman yang jelas tentang kebijakan penggunaan gadget di lingkungan sekolah dan mengadakan program atau pelatihan yang mengajarkan siswa tentang penggunaan gadget yang bertanggung jawab dan sehat. Sangat penting bagi orang tua untuk mengambil peran aktif dalam mengawasi penggunaan gadget dalam rumah tangga dan memastikan bahwa anak mengalokasikan waktu yang cukup untuk interaksi sosial tatap muka dengan teman sebayanya. Orang tua juga memiliki kesempatan untuk memberikan pelajaran kepada anak-anak mereka tentang pentingnya menunjukkan rasa hormat dan empati terhadap orang lain. Selain itu, orang tua dapat membangun pengaruh positif dengan menunjukkan perilaku teladan melalui tindakan mereka sendiri.

3. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Siswa Kelas V MI Thfidz Al Asyhar Kedungkandang Malang

Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial siswa kelas V di MI Tahfidz Al Asyhar Kedungkandang Malang meliputi beberapa temuan yang menarik. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan dapat mengurangi interaksi sosial langsung antara siswa. Mereka lebih banyak terlibat dengan gadget

daripada berinteraksi dalam kegiatan sosial di dunia nyata, seperti bermain dengan teman sekelas atau bergabung dalam kegiatan kelompok.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Witarsa 2018) yang menyatakan bahwa gadget berpengaruh terhadap perilaku anak, khususnya di kalangan siswa sekolah dasar. Dampak gadget terhadap perkembangan siswa SD khususnya dalam ranah interaksi sosial sangat terasa. Penggunaan gadget yang lama menyebabkan ketergantungan pada mereka, terutama disebabkan oleh perpanjangan waktu keterlibatan. Penggunaan gadget yang berkepanjangan dan setiap hari dapat mengarahkan anak-anak ke arah pengembangan kecenderungan antisosial.

Penelitian yang dilakukan oleh (Rini et al. 2021) menggarisbawahi sifat ganda penggunaan gadget, menghasilkan efek negatif dan positif. Dampak buruknya melibatkan berkurangnya keterlibatan sosial dan berkurangnya aktivitas fisik di antara anak-anak. Sebaliknya, efek positif meliputi komunikasi yang lancar, bertindak sebagai sumber hiburan anak-anak, meningkatkan kenyamanan belajar, dan meningkatkan perolehan pengetahuan. Untuk menangkal dampak buruk penggunaan gadget, langkah proaktif antara lain membekali diri orang tua dengan pemahaman yang komprehensif tentang gadget, memberikan bimbingan, membina pemahaman, dan memberikan nasihat kepada anak-anak mereka, serta menetapkan batasan penggunaan gadget.

Dampak pertama adalah pengurangan interaksi sosial langsung antara siswa. Saat siswa terlalu fokus pada gadget, mereka cenderung kurang aktif secara sosial dan mengalami penurunan kemampuan dalam membangun hubungan interpersonal yang kuat. Mereka mungkin menjadi kurang responsif terhadap interaksi sosial di dunia nyata dan lebih memilih untuk terlibat dalam interaksi virtual melalui gadget. Hal ini dapat mempengaruhi kemampuan mereka dalam membaca emosi, memahami sosial cues, dan membangun keterampilan komunikasi yang efektif dalam interaksi langsung.

Selain itu, penggunaan gadget secara berlebihan juga dapat mengurangi tingkat keterlibatan sosial siswa dalam kegiatan sosial di dunia nyata. Mereka cenderung lebih tertarik pada dunia virtual dan menghabiskan waktu yang lebih banyak di depan layar gadget daripada berinteraksi dengan teman sekelas atau orang lain di sekitar mereka. Hal ini dapat mengurangi kesempatan mereka untuk bermain di luar, berbincang-bincang, atau terlibat dalam kegiatan kelompok. Akibatnya, tingkat keterlibatan sosial siswa dalam kegiatan sehari-hari dapat mengalami penurunan.

D. Simpulan

Hasil penelitian frekuensi penggunaan gadget pada siswa kelas V MI Tahfidz Al Asyhar Kedungkandang Malang menunjukkan pola penggunaan gadget yang beragam. Di antara siswa dengan frekuensi penggunaan gadget sedang. Berdasarkan penelitian yang dilakukan terhadap perkembangan sosial siswa kelas V MI Tahfidz Al Asyhar

Kedungkandang Malang, ditemukan beberapa temuan yang menarik. siswa kelas V MI Tahfidz Al Asyhar Kedungkandang Malang telah menunjukkan kemajuan dalam interaksi dengan teman sekelas, memiliki keterampilan komunikasi yang lebih baik, serta mampu bekerja sama dalam kelompok. Selain itu, siswa kelas V MI Tahfidz Al Asyhar Kedungkandang Malang juga telah menunjukkan sikap saling menghormati dan empati terhadap orang lain. Namun, ada perubahan dalam pola komunikasi dan interaksi sosial siswa sejak mereka mulai menggunakan gadget. Mereka cenderung lebih tertarik pada gadget dan sering kali menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain dan menggunakan perangkat elektronik daripada berinteraksi langsung dengan teman sekelas. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Siswa Kelas V MI Tahfidz Al Asyhar Kedungkandang Malang telah mengungkap berbagai penemuan menarik. Pemanfaatan gadget membawa dampak yang merugikan dan menguntungkan. Sisi negatifnya, hal itu menyebabkan berkurangnya keterlibatan dalam interaksi sosial dan berkurangnya aktivitas fisik di antara anak-anak. Sebaliknya, ada hasil positif yang mencakup peningkatan komunikasi, berfungsi sebagai sumber media hiburan anak-anak, meningkatkan kenyamanan belajar, dan menambah perolehan pengetahuan.

Daftar Rujukan

- Ameliola. 2013. "Perkembangan Media Informasi dan Teknologi Terhadap Anak dalam Era Globalisasi." *Universitas Brawijaya*.
- Anggraini, E. 2019. "Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak." *Jakarta: Serayu Publishing*.
- Castelluccio, M. 2007. "Gadget." *An-Essay*.<http://www.thefreelibrary.com/Gadgets--an+essay.-a0170115914> diakses pada 1 Juli 2023.
- Dina Rahma Widoyanti, Ika Ratih Sulistiani, Devi Wahyu Ertanti. 2022. "PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP PERKEMBANGAN PERILAKU DAN EMOSIONAL ANAK." *JPMI*.
- Gerungan A, W. 2009. "Psikologi Sosial." *Eresco. Jakarta*.
- Latifah, Umi. 2017. "Aspek Perkembangan Pada Anak Sekolah Dasar : Masalah dan Perkembangan." *Academia: Journal of Multidisciplinary Studies*.
- Matthew B Miles, A Michael Huberman. 2002. "The Qualitative Researcher's Companion." *New Delhi: Sage Publication*.

Mayar, Farida. 2013. "Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Sebagai Bibit Untuk Masa Depan Bangsa. ." DOI: <https://doi.org/10.15548/jt.v20i3.43>.

Mohammad Afifulloh, Fella Zulfa Zaein, Devi Wahyu Ertanti. 2020. "PERAN ORANG TUA DALAM MEMBINA KECERDASAN SPIRITUAL ANAK PADA GENERASI MILLENIAL (STUDI KASUS DI RT 03 RW 16 DESA TEMBOKREJO MUNCAR BANYUWANGI)." *VICRATINA : Jurnal Pendidikan Islam*.

Moleong, L. 2007. "Metode Penelitian Kualitatif. Bandung." *PT Remaja Rosdakarya*.

Sugiyono. 2015. "Memahami Penelitian Kualitatif." *Alfabeta*.

Witarsa, et al. 2018. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.