



Contents lists available at Journal Global Econedu

**Journal of Educational and Learning Studies**

ISSN: 2655-2760 (Print) ISSN: 2655-2779 (Electronic)

Journal homepage: <http://jurnal.globeconedu.org/index.php/jels>



## Dampak kecanduan gadget pada perilaku anak-anak sekolah dasar: studi kualitatif

Luthfi Hidayat\*, Nandang Budiman

Program Studi Psikologi Pendidikan Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia

### Article Info

#### Article history:

Received Sep 26<sup>th</sup>, 2025

Revised Oct 13<sup>th</sup>, 2025

Accepted Nov 20<sup>th</sup>, 2025

#### Keyword:

Paparan konten negative,  
Gadget,  
Perilaku anak SD

### ABSTRACT

This study aims to investigate the impact of exposure to negative content on gadgets on elementary school children's behavior. Through interviews and observations, data were obtained from two elementary schools with participants from grades 5 and 6. The results showed that exposure to bad content, harsh words, and pornography on gadgets contributed to the emergence of aggressive behavior, impolite behavior, lack of social interaction, change in mindset, and negligence in worship in elementary school children. Factors such as the degree of accessibility of negative content, duration of exposure, age of child and environmental influences play a significant role in the observed impact. In this context, the roles of parents, schools and government are crucial in protecting children from exposure to negative content. Active supervision, education about safe content, use of access restriction devices, and development of media literacy skills in elementary school children are effective protection strategies. Public awareness about the importance of supervising and managing the use of gadgets in elementary school children also needs to be increased. This research provides an in-depth understanding of the impact of exposure to negative content on gadgets on elementary school children's behavior and emphasizes the need for child protection in the digital era.



© 2025 The Authors. Published by Global Econedu.

This is an open access article under the CC BY-NC-SA license  
(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>)

### Corresponding Author:

Luthfi Hidayat,  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Email: [luthfi.hidayat21@upi.edu](mailto:luthfi.hidayat21@upi.edu)

## Pendahuluan

Di Indonesia gadget sendiri memiliki nama tersendiri yang disebut dengan gawai. Istilah ini mungkin belum begitu familiar dikalangan umum atau bahkan anak-anak dan remaja saat ini. Gawai sendiri baru di resmikan sekitar tahun 2010-an yang pada akhirnya di bakukan kedalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) yang mempunyai arti sebagai peranti elektronik atau mekanik dengan fungsi praktis. (Indah, dkk. 2019. h. 5)

Gadget menjadi tren era teknologi yang tidak bisa dipisahkan begitu saja sekarang ini. Setiap kalangan, anak-anak, remaja, dewasa maupun lansia sekalipun sudah mempunyai gadgetnya masing-masing. Canda akan benda tersebut menyebabkan berbagai kalangan akan merasa cemas bila benda tersebut ketinggalan atau tidak dibawa oleh pemiliknya. Bahkan dalam suatu hasil penelitian mengatakan bahwa adanya korelasi positif yang terjadi apabila seseorang mengalami smartphone addiction secara berlebihan akan menyebabkan tingginya kecemasan sosial (Dinda dkk, 2019).

Tidak dapat dipungkiri bahwa gadget membawa pengaruh kepada hal yang negatif bagi para pemakainya bila hendak tidak diberikan terlebih dahulu wawasan dalam penggunaannya. Terlebih adanya wabah pandemi yang melanda seluruh dunia, yang mewajibkan para manusia untuk tidak saling melakukan sosialisasi dengan

manusia lainnya secara langsung. Sehingga demi untuk menghibur diri, gadget menjadi salah satu sasaran utama dalam proses berlangsungnya kegiatan manusia di kesehariannya. Sehingga sangat mungkin setelah wabah ini selesai beberapa dari manusia dari berbagai kalangan akan mengalami kecanduan, termasuk di Indonesia.

Pendidikan menjadi salah satu dari sekian banyak elemen yang terdampak dari pandemi yang datang melanda. Belajar dari rumah menjadi salah satu alternatif kebijakan yang dicanangkan dalam model pembelajaran selama adanya pandemi. Pembelajaran jarak jauh menjadi solusi yang paling efektif demi terus dan tetap berlangsungnya proses pembelajaran, sehingga dimanapun tempat dan kondisinya tidak memutuskan tentang pendidikan.

Fenomena yang muncul dari akibat adanya pandemi ini tidak lain ialah kasus penggunaan gadget secara berlebih. Jumlah kasus kecanduan gadget mengalami peningkatan yang cukup signifikan selama anak belajar dari rumah. Tidak dapat dipungkiri bahwa kasus kecanduan gadget merupakan salah satu dampak negatif dari perkembangan teknologi (Zakaria, 2019). Salah satu dampak negatif yang ditimbulkan adalah mengakses informasi negatif. Internet merupakan bentuk akses tak terbatas yang dapat kita dapatkan. Dalam internet terdapat informasi positif maupun negatif. Akses tersebut dapat dijangkau oleh anak-anak yang tidak ada pengawasan ketat oleh orang tuanya. (Nando, dkk. 2020)

Sebuah penelitian dari Eka, Arifudin, dan Ardias (2020) dalam dampak negative penggunaan gadget mengatakan bahwa ditemukannya kasus anak mengakses situs pornografi. Pornografi adalah sketsa, ilustrasi, foto, tulisan, suara, bunyi, animasi, kartun, percakapan, gerak tubuh, atau bentuk pesan lain melalui berbagai bentuk media komunikasi dan/atau pertunjukan di muka umum, yang memuat kecabulan atau eksploitasi seksual yang melanggar norma kesusilaan. (Undang-Undang Nomor 44 Tahun 2008 tentang Pornografi) (Sukiman, 2017).

Bila anak telah bermain dengan gadget lalu membuka informasi yang negatif misalkan materi pornografi atau kekerasan, maka informasi itu akan terekam dalam memori otak dan sulit untuk dihapus dari pikiran bahkan untuk waktu yang lama. Jika tidak segera diatasi maka ketika anak melihat informasi pornografi atau kekerasan akan membuatnya nyaman. (Derry, 2014) Selain itu bentuk kekerasan yang senada dengan yang biasanya terjadi adalah bentuk kekerasan verbal. Penggunaan gadget yang berlebih tidak terlepas dari asiknya bermain games. Intensitas pemakaian gadget yang digunakan untuk bermain games dikalangan anak-anak menjadi permasalahan utama yang kerap menjadi beban pikiran bagi para orangtua sekarang ini.

Mobile legends menjadi salah satu contoh games yang kerap dimainkan oleh banyak kalangan saat ini, begitupun dengan anak-anak. Dalam salah satu penelitian yang dilakukan oleh Bagus (2020) dalam skripsinya tentang "Penggunaan Kekerasan verbal Dalam Permainan Mobile Legend dan Interaksi Sosial Pada Kelompok Bermain Mobile Legend" menyimpulkan dari hasil penelitian menunjukkan bahwa informan mengetahui dan menggunakan kekerasan verbal sebelum adanya permainan Mobile Legend. Selain itu berdasarkan hasil penelitian bahwa kekerasan verbal pada permainan Mobile Legend memiliki dampak yang membuat informan pada penelitian ini menggunakan kekerasan komunikasi verbal baik dalam permainan Mobile Legend dan interaksi sosial.

Dengan demikian dapat di berikan suatu gambaran umum bahwa Gadget sangat berdampak pada pola kehidupan manusia baik dari segi pola pikir, pola rasa maupun pola perilaku. Penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya berdampak pada pikiran, rasa dan perilaku orang dewasa, tetapi anak-anak pun tidak luput dari dampaknya. Memang dengan bantuan teknologi seperti gadget dapat mempercepat kegiatan manusia, sehingga tidak memakan waktu yang lama. Media atau sarana sebagai alat komunikasi untuk mempermudah dan memperlancar kegiatan komunikasi manusia atau interaksi sosial antara satu dengan yang lain (Pebriana, 2017).

Itsna, N. M., & Rofi'ah, R. (2021) menunjukkan bahwa penggunaan gadget pada anak usia dini memiliki dampak positif dan negatif. Adapun dampak positifnya yaitu mempermudah seorang anak memperoleh informasi serta menjadikan anak lebih kreatif melalui fitur-fitur yang tersedia, sedangkan dampak negatifnya antara lain, kurangnya interaksi, penurunan dalam kemampuan bersosialisasi, ketergantungan Selain itu kesehatan anak akan terganggu seperti, mata kering karena radiasi yang ditimbulkan oleh gadget. Dari hasil tersebut disarankan untuk peneliti yang akan datang dapat mengembangkan pada variabel-variabel lain sehingga akan memperkaya temuan keilmuan dalam dampak penggunaan gadget pada anak usia dini.

Namun, meskipun ada penelitian yang menyelidiki dampak konten negatif di gadget, masih diperlukan penelitian yang lebih mendalam melalui pendekatan kualitatif untuk memahami pengalaman, persepsi, dan respons anak-anak SD terhadap paparan tersebut. Pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti untuk melihat

konteks yang lebih luas, memahami makna subjektif yang dialami anak-anak, dan memperoleh wawasan yang lebih mendalam tentang dampak paparan konten negatif pada tingkat individual dan sosial.

Dalam konteks ini, penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan dampak paparan konten buruk, kata-kata kasar, dan pornografi di gadget terhadap perilaku anak SD melalui pendekatan penelitian kualitatif. Penelitian ini akan menggali pengalaman dan perspektif anak-anak SD melalui wawancara mendalam dan observasi partisipan. Data yang dikumpulkan akan dianalisis secara tematik untuk mengidentifikasi pola perilaku dan pemahaman yang muncul dari paparan konten negatif.

Diharapkan bahwa penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana paparan konten negatif di gadget mempengaruhi perilaku anak SD, serta faktor-faktor yang memengaruhinya. Temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan dasar untuk pengembangan strategi perlindungan yang efektif, termasuk peran orang tua dan pendidik dalam memitigasi dampak negatif dan membantu anak-anak SD mengembangkan sikap yang lebih sehat terhadap konten digital. Melalui penelitian ini, diharapkan juga dapat meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya pemantauan dan pengelolaan penggunaan gadget anak-anak SD, serta perlunya kerjasama lintas sektor untuk melindungi anak-anak dari paparan konten negatif yang tidak sesuai dengan usia mereka.

## Metode

Rancangan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan alat ukur wawancara dan observasi. Menurut Sugiyono (2013), salah satu alasan digunakannya pendekatan kualitatif dalam penelitian adalah peneliti bermaksud untuk memahami makna di balik data dan peristiwa yang tampak. Dalam pandangan lain, menurut Robert K. Yin (2009) adalah suatu metode penelitian ilmu-ilmu sosial atau metode pembelajaran empiris yang meneliti fenomena didalam konteks kehidupan nyata, yang dimana batas antara fenomena dan konteks tidak terlihat dengan tegas dan karena itu multisumber bukti pun dimanfaatkan dan hal ini dinamakan dengan penelitian kualitatif case study. Dan untuk memilih partisipan demi untuk kebutuhan data peneliti dalam penelitian ini, peneliti memilih menggunakan purposive sampling. Menurut Creswell (2016) purposive sampling berarti sang peneliti memilih individu-individu dan tempat untuk diteliti karena mereka dapat secara spesifik memberi pemahaman tentang problem riset dan fenomena pada studi tersebut.

## Hasil dan Pembahasan

Pembahasan penelitian tentang dampak paparan konten negatif di gadget terhadap perilaku anak SD menghasilkan temuan yang menarik dari hasil observasi dan wawancara dari beberapa narasumber dari dua Sekolah Dasar yang berbeda yaitu kelas 5 dan 6. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan terdapat beberapa tema-tema utama yang muncul akibat dari dampak konten negatif dari gadget tersebut yaitu munculnya sikap agresif seperti marah, perilaku tidak sopan, tidak bersosialisasi, perubahan pola pikir, dan lalai dalam beribadah dan bahkan ada yang mengintimidasi teman sebayanya, mengucapkan kata-kata kasar dan menyebarkan konten pornografijuga teramati. Hal ini mengindikasikan bahwa paparan konten negatif dapat merusak norma sosial yang harus dipatuhi oleh anak SD.

Salah satu dampak utama dari konten negatif di gadget adalah munculnya perilaku agresi. Dalam definisinya, Brehn dan Kassin (1997); Taylor, Peplau dan Sear (1998) dalam Agus Abdul Rahman (2020) mengatakan bahwa agresi sering diartikan sebagai perilaku yang dimaksudkan untuk melukai orang lain baik secara fisik ataupun psikis. Perilaku agresi yang muncul ini ditandai atau dibarengi dengan menggunakan keluarkanya kata-kata kasar.

Beberapa anak mengatakan bahwa dirinya pernah marah dan mengatakan kata-kata kasar pada saat kalah dalam bermain game. Tjahyanti (2020) mengatakan bahwa bahasa kasar sering mengarah ke ujaran kebencian yang penyebarannya dilarang di ruang publik seperti jejaring sosial. Adapun kumpulan kata kata atau bahasa kasar yang pernah diucapkan anak antara lain : anjing, babi, kontrol, bangsat, goblok. Salah satu anak lain juga berkata dengan jujur dengan mengakuinya bila dirinya sering mengungkapkan kata kata kasar. Peserta mengaku bila dirinya pernah mengatakan kata goblok, tolol, bego, bokep, peserta mengaku bila hal tersebut terpengaruh dari teman rumahnya yang berbeda jauh usianya ada yang sudah smp atau yang kuliah, peserta juga terbilang anak yang speakup terkait kata kata kasar atau porno, atau bahan sempat terlihat peserta menggerakkan tangannya yang menunjukkan kepada arah seksual. Selain mengeluarkan kata-kata kasar pada awal munculnya perilaku agresif, salah satu anak lain mengatakan bila dirinya ketika kalah dalam bermain game mengalami emosi dan melampiaskannya dengan membanting hp dan memukul meja. mengatakan bila sudah bermain game dirinya tidak ingin diganggu dan bahkan bila orangtuanya menyuruhnya peserta enggan dan malas untuk menurutinya dan bahkan peserta pernah2 hari tidak tidur ketika bulan puasa kemarin hanya untuk bermain

game. Selain itu juga ada yang mengatakan bila anak-anak mengaku pernah lalai dalam beribadah seperti sholat dzuhur, ashar karena akibat peserta bermain game, alasannya karena ketika bermain peserta ada di rumah temannya dan pulang ke rumah sendiri di waktu sore hari.

Salah satu dampak lain yang menjadi perhatian utama adalah muncul perilaku pornografi. Sebagian ada yang sudah melihatnya dan sebagian lagi ada yang menunjukkan simbol-simbol perilaku seksual. Beberapa dari anak mengatakan bila mereka pernah mengakses konten pornografi secara sengaja karena penasaran. Penasaran dengan kata bokep yang muncul di tiktok akhirnya dengan sendiri menelusurinya dan setelah melihatnya langsung mengclosenya dan yang lain mengatakan mengetahui konten tersebut akibat penasaran karena dari teman temennya yang sering mengatakan kata yandex. Selain itu beberapa peserta lain mengatakan juga bahwa ada sebagian yang seringkali menunjukkan gerakan-gerakan pornografi seperti jari telunjuk dimasukkan kedalam jari yang dijadikan lingkaran. Dari penuturan anak yang lain juga mengatakan bahwa ada yang mengaku pernah melihat konten pornografi secara sengaja yang di share oleh teman game onlinenya dari game freefire berupa link, ketika mengkliknya anak tersebut menuturkan bila konten tersebut konten pornografi dan ketika itu juga anak merasa bingung harus apa.

Dalam konteks ini, faktor-faktor seperti tingkat aksesibilitas konten negatif, durasi paparan, usia anak, dan pengaruh lingkungan memainkan peran penting dalam dampak yang dihasilkan. Orang tua dan pengasuh memiliki tanggung jawab penting dalam melindungi anak-anak SD dari paparan konten negatif. Dalam hal ini, pengawasan aktif terhadap penggunaan gadget, pendidikan tentang konten yang aman, penggunaan perangkat pembatasan akses, serta pengembangan keterampilan literasi media pada anak-anak SD dapat menjadi strategi perlindungan yang efektif.

Oleh karena itu, sebaiknya orangtua mengambil peran penting dalam hal ini sebelum pada akhirnya anak terlanjur terbiasa menggunakannya tanpa ada batasan dan kehati-hatian dalam menggunakannya. Setianingsih, dkk. (2018 dalam penelitian Refa dan Dadan, 2021) mengatakan bahwa 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.

Apabila anak yang masih duduk di bangku sekolah tetap dibiarkan dalam memainkan gadget dengan waktu yang lama, maka akibat yang terjadi adalah perubahan perilaku, karena pada masa sekarang ini seluruh aspek perkembangan ini mengalami peningkatan dan mengisi kebutuhan yang diperlukan anak yang akan menentukan tugas perkembangan serta perilaku anak pada tahap selanjutnya. (Muhibbin, 2003, dalam penelitian Rafa dan Dadan, 2021).

Dengan demikian implikasi dari penelitian ini adalah perlunya perhatian yang lebih serius terhadap perlindungan anak-anak dari paparan konten negatif di gadget. Orang tua, sekolah, dan pemerintah perlu bekerja sama untuk mengembangkan kebijakan, program, dan intervensi yang bertujuan melindungi anak-anak SD. Disarankan agar kesadaran masyarakat tentang pentingnya pengawasan dan pengelolaan penggunaan gadget pada anak-anak SD juga ditingkatkan. Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang dampak paparan konten negatif di gadget terhadap perilaku anak SD. Hasil penelitian ini dapat menjadi landasan bagi pengembangan strategi perlindungan yang efektif serta meningkatkan kesadaran akan pentingnya perlindungan anak-anak dalam era digital.

## Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian ini, dapat diambil kesimpulan bahwa penelitian ini menunjukkan paparan konten negatif di gadget berdampak negatif pada perilaku anak SD, termasuk perilaku agresif, perilaku tidak sopan, perubahan pola pikir, dan lalai dalam beribadah. Faktor-faktor seperti aksesibilitas konten negatif, durasi paparan, usia anak, dan pengaruh lingkungan memainkan peran penting dalam intensitas dampak tersebut. Oleh karena itu, perlindungan anak-anak dari paparan konten negatif perlu menjadi perhatian serius bagi orang tua, sekolah, dan pemerintah. Dibutuhkan pengawasan aktif, pendidikan tentang konten yang aman, dan pengembangan keterampilan literasi media untuk melindungi anak-anak SD. Peningkatan kesadaran masyarakat juga penting untuk mengelola penggunaan gadget pada anak-anak secara tepat.

## Referensi

Creswell, J. W. (2016). *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, Dan Campuran*. Penerjemah : Achmad Fawaid dan Rianayati Kusmini, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 4.

- Damayanti, E., Ahmad, A., & Bara, A. (2020). Dampak Negatif Penggunaan Gadget Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak Di Sorowako. *Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak*, 4(1), 1-22. <https://doi.org/10.21274/martabat.2020.4.1.1-22>
- Isni, R. A. F., & Anugrah, D. (2021). Penanganan Kecanduan Gadget pada Anak Usia Sekolah Selama Masa Pandemi Covid-19 di Desa Wantilan, Kabupaten Subang. *PROCEEDINGS UIN SUNAN GUNUNG DJATI BANDUNG*, 1(28), 149-165. Retrieved from <https://proceedings.uinsgd.ac.id/index.php/proceedings/article/view/538>
- Iswidharmanjaya, D. (2014). *Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan bagi orang tua untuk memahami factor-faktor penyebab anak kecanduan gadget* (Vol. 1). Bisakimia.
- Itsna, N. M., & Rofi'ah, R. (2021). Dampak Penggunaan Gadget pada Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *Ummul Qura Jurnal Institut Pesantren Sunan Drajat (INSUD) Lamongan*, 16(1), 60-70. <https://doi.org/10.55352/uq.v16i1.380>
- Muhammad Bagus Rizkyanto, M. (2020). *Penggunaan Kekerasan verbal Dalam Permainan Mobile Legend dan Interaksi Sosial Pada Kelompok Bermain Mobile Legend* (Doctoral dissertation, Universitas Sahid Jakarta).
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1-11. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>
- Pratiwi, I., Hendrik, H., Atmadireja, G., Utama, B., & Waspodo, R. M. (2019). *Konsentrasi Belajar Siswa SMA Dan Penggunaan Gawai*. Jakarta : Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, Badan Penelitian dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Primadiana, D. B., Nihayati, H. E., & Wahyuni, E. D. (2019). HUBUNGAN SMARTPHONE ADDICTION DENGAN KECEMASAN SOSIAL PADA REMAJA (Relationship between Smartphone Addiction with Social Anxiety in Adolescents). *Psychiatry Nursing Journal (Jurnal Keperawatan Jiwa)*, 1(1), 21-28. <https://doi.org/10.20473/pnj.v1i1.14325>
- Rahman, Agus A., (2020). *Psikologi Sosial*, Depok : Rajawali Press
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman, S., Palupi, R., Diena, H., Lilis, H., Sri Lestari, Y., & Mohamad Roland, Z. (2017). *Seri pendidikan orang tua: mendampingi anak menghadapi bahaya pornografi*. Jakarta : Direktorat Pembinaan Pendidikan Keluarga Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Tjahyanti, L. P. A. S. (2020). Pendeteksian Bahasa Kasar (Abusive Language) Dan Ujaran Kebencian (Hate Speech) Dari Komentar Di Jejaring Sosial. *Daiwi Widya*, 7(2), 47-60. <https://doi.org/10.37637/dw.v7i2.248>
- Yannuansa, N. dkk. (2020). *Pengaruh Gadget Pada Anak-Anak*, Jombang : LPPM UNHASY TEBUIRENG JOMBANG, (Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang)
- Yin, R. K. (2009). *Case Study Research: Design And Methods* (Vol. 5). sage.
- Zakaria, R. (2019). Gadget Addiction: Opioid of the Era. *International Journal of Human and Health Sciences (IJHHS)*, 24. <http://dx.doi.org/10.31344/ijhhs.v0i0.142>