



## Perspektif Pendidikan: Gawai sebagai Sarana Belajar Anak

Siti Faridah<sup>1✉</sup>, Muarifuddin Muarifuddin<sup>2</sup>, Mohammad Naefi<sup>3</sup>, Annas Firdaus<sup>4</sup>,  
Dwi Pangestu Khoirunisa<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Universitas Negeri Semarang

**Abstrak.** Gawai memiliki fungsi praktis. Selain dari pada itu, peranti elektronik ini juga memiliki pengaruh besar terhadap bidang pendidikan dan proses pembelajaran anak-anak di sekolah. Fungsinya yang urgen menyebabkan gawai tidak jarang digunakan oleh sebagian masyarakat dan menyebabkan kecanduan. Pengaruhnya tidak sedikit, gawai dapat menyebabkan gangguan pertumbuhan otak anak, obesitas, kurangnya waktu tidur, kelainan mental, kecanduan akut, kesulitan berkonsentrasi, dan terganggunya proses belajar. Semua dampak tersebut tidak akan menimpa ketika seorang anak mampu untuk membatasi dirinya. Membatasi diri ini tidak hanya dilakukan untuk menghindarkan diri dari dampak-dampak negatif melainkan juga untuk menghindari diri dari hal hal yang membahayakan tubuh, pikiran maupun masa depan anak-anak. Metode penelitian yang dilakukan yaitu dengan penelitian kuantitatif dengan membandingkan pengaruh penggunaan ponsel pada anak-anak di Kelurahan Kandri dengan wilayah lainnya yaitu salah satu sekolah yang berada di Pandean Lamper, Kota Semarang.

**Abstract.** The device has a practical function. Apart from that, these electronic devices also have a major influence on the education and learning process of children at school. Its urgent function causes gadgets to be used frequently by some people and cause addiction. The effect is not small, gadgets can cause children's brain growth disorders, obesity, lack of sleep, mental disorders, acute addiction, difficulty concentrating, and disrupting the learning process. All these impacts will not happen when a child is able to limit himself. Limiting oneself is not only done to avoid negative impacts but also to avoid things that harm the body, mind and future of children. The research method used is quantitative research by comparing the effect of cell phone use on children in Kandri Village with other areas, namely one of the schools located in Pandean Lamper, Semarang City.

**Keywords:** belajar; anak; sarana belajar.

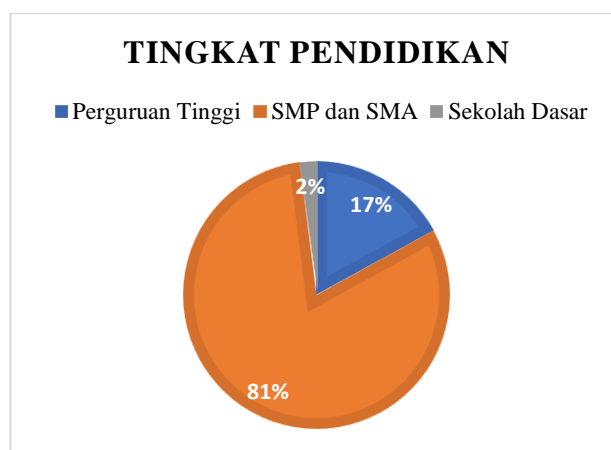
### Pendahuluan

Pendidikan pertama yang didapatkan oleh seorang anak yaitu di dalam keluarga. Pendidikan inilah yang memiliki perbedaan antara hasil didikan satu anak dengan anak yang lainnya. Perbedaan dalam cara mendidik disetiap keluarga dipengaruhi oleh latar belakang pendidikan, sosial, ekonomi, dan budaya. Pendidikan ini akan berlanjut dengan penguatan yang direalisasikan melalui Pendidikan yang disediakan baik secara formal maupun informal melalui sekolah-sekolah (Cintya Nurika Ilma, 2019). Pendidikan sangat penting bagi setiap manusia untuk mengembangkan kecerdasan intelektual, ketajaman pengetahuan, kematangan pola pikir, dan emosional. Selain itu, pendidikan juga merupakan investasi orang tua untuk masa depan anaknya.

Pendidikan merupakan proses sosialisasi nilai dan norma serta perilaku dari suatu generasi ke generasi lainnya. Menurut KBBI, pendidikan merupakan proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Secara sosiologi, pendidikan merupakan salah satu institusi sosial yang menjadi tempat pewarisan nilai dan norma dalam masyarakat. Dewasa

ini, pendidikan menjadi sarana formal di sekolah. Banyak sekali sekolah-sekolah yang menjadi wahana pendidikan dari latar kebudayaan yang berbeda-beda (Khotimah, 2019). Di Kelurahan Kandri sendiri, sarana Pendidikan yang tersedia cenderung sudah lengkap dari tingkat PAUD hingga Sekolah Menengah Atas. Secara finansial, kemampuan masyarakat dalam membiayai sekolah pun cenderung tinggi karena didukung oleh terjangkaunya biaya pendidikan di daerah tersebut.

Pendidikan menjadi salah satu indikator tingkat kesejahteraan masyarakat, ditinjau melalui persentase tingkat pendidikan, 81% masyarakat Kandri rata-rata lulusan SMP dan SMA, sedangkan 17%nya lulusan perguruan tinggi dan 2% sisanya berijazah hanya sampai Sekolah Dasar (Yausman, 2014). Berikut grafik data tingkat pendidikan masyarakat di kelurahan Kandri:



Grafik 1. Tingkat pendidikan masyarakat di Kelurahan Kandri

Berdasarkan persentase tersebut, dapat ditunjukkan bahwa tingkat pendidikan masyarakat Kandri cukup tinggi dan telah mencapai wajib belajar 12 tahun. Tingginya tingkat pendidikan masyarakat tidak lepas dari berkembangnya Desa Wisata Kandri dan meningkatnya kesejahteraan masyarakat. Meningkatnya tingkat pendidikan dan kesejahteraan masyarakat tidak lepas dari tingginya pula kepemilikan barang elektronik seperti gawai, laptop, komputer, dsb. Tidak hanya orang dewasa, belakangan ini justru perangkat elektronik dikuasai oleh remaja dan anak-anak. Perangkat elektronik seperti gawai diminati oleh anak-anak karena adanya dukungan dari aplikasi yang menyuguhkan permainan-permainan yang menarik bagi anak-anak. Hal ini tidak khayal bahwa banyak anak justru berujung pada kecanduan akut dalam bermain gawai. Pada kasus kecanduan seperti ini, pecandu mengalami gangguan emosi dan perubahan perilaku yang drastis (Rahmadi, 2017). Sehingga seorang pecandu kehilangan kemampuan untuk mengontrol dirinya sendiri.

Bermain gawai tidaklah sepenuhnya salah, melainkan diperlukan sikap bijak untuk menyikapi hal tersebut. Sehingga tidak menimbulkan akibat yang fatal bagi kesehatan fisik maupun mental. Sebagai perangkat elektronik yang praktis, gawai memiliki sisi positif dan negatif tergantung dari penggunaan setiap orang. Hal terpenting yaitu memiliki sikap yang mampu membatasi diri. Sehingga, segala hal yang diperbuat tidak berlebihan dan tidak menimbulkan dampak negatif dan membahayakan bagi tubuh. Secara psikologi, aspek-aspek yang mempengaruhi perkembangan anak menurut teori Robert Havighurst diantaranya perkembangan motorik, kognitif, sosial dan moral (Erwindi, 2016). Perkembangan motorik merupakan suatu proses tumbuh kembangnya kemampuan gerak seorang anak yang

progresif dan berhubungan dengan perolehan keterampilan motorik skills. Sedangkan perkembangan kognitif mengarah pada perkembangan fungsi intelektual maupun kecerdasan otak anak untuk berpikir. Sedangkan perkembangan sosial dan moral berhubungan dengan perubahan-perubahan anak dalam berkomunikasi dengan orang lain baik secara individu maupun kelompok dalam suatu masyarakat.

## Metode

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif mengarah kepada suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat yang dipakai untuk menganalisis keterangan mengenai apa yang sedang diteliti (Kasiram, 2008). Penelitian ini dilakukan dengan sampel penelitian yang disebar kepada siswa/siswi SD Negeri Kandri 01 dan St. Anthony Elementary School 01 dengan target sasaran kelas 4 dan 5. Tujuannya, agar mendapatkan perbandingan mengenai dampak penggunaan ponsel yang terjadi pada anak-anak di dua wilayah yang berbeda. Penelitian ini juga dilakukan bersamaan dengan sosialisasi penggunaan gawai bagi anak-anak. s, tidak hanya sosialisasi yang dilakukan melainkan juga menghasilkan sebuah riset mengenai perbedaan pengaruh dalam penggunaan gawai oleh anak-anak di desa dan di kota. Lokasi penelitian dilakukan pada dua lokasi yaitu SD Negeri Kandri 01 yang beralamatkan di Jalan Kandri Raya No. 54, Kandri, Gunung Pati, Kota Semarang dan di St. Anthony Elementary School 01 yang beralamatkan di Jl. Pandean Lamper III No. 38, Peterongan, Kec. Semarang Selatan, Kota Semarang.

## Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat diketahui bahwasannya 73% anak-anak di Kelurahan Kandri memiliki gawai atau telepon genggam. Meskipun dari segi kuantitas, banyaknya waktu yang diluangkan oleh anak-anak untuk bermain gawai hanyalah 39%. Sisanya memilih untuk tidak intens menggunakan gawai. Melainkan lebih memilih untuk bermain di pekarangan bersama teman-teman sebayanya. Walaupun demikian, tingginya penggunaan gawai pada anak-anak di Kelurahan Kandri belum digunakan sebagai sarana pendukung belajar tetapi digunakan sebagai sarana untuk bermain (games). Hal ini terlihat melalui pertanyaan survei yang mengarah pada jawaban bahwa hanya 27% anak-anak di Kelurahan Kandri yang menggunakan internet sebagai alat bantu ketika mengerjakan tugas. Sisanya bahkan tidak mengetahui hal tersebut.

Berbeda dengan anak-anak di daerah Pandean Lamper yang unggul 2 kali lipat dalam memanfaatkan teknologi untuk keperluan pendidikan. Buruknya, anak-anak di daerah kota lebih rentan mengalami kecanduan bermain gawai dibandingkan dengan anak-anak di Kelurahan Kandri. Hal ini juga terlihat melalui ekstremisme orang tua dalam menyikapi anak yang bermain gawai. Di wilayah Kandri, 55% orang tua melarang ketika anak bermain gawai terlalu lama, 18% nya memilih untuk mengingatkan sesekali sedangkan 27% nya lagi memilih untuk membiarkan anaknya bermain gawai. Sedangkan di wilayah Pandean Lamper, kenyataan ini tidaklah sama. Hanya 22% orang tua yang melarang ketika anak bermain gawai terlalu lama, 66% mengingatkan sesekali dan 12% nya lagi memilih untuk membiarkan anaknya bermain gawai. Berikut tabel perbandingan penggunaan gawai di SD Negeri Kandri 01 terhadap St. Anthony Elementary School 01.

Tabel 1. Perbandingan penggunaan gawai di SD Negeri Kandri 01, kelurahan Kandri dan St. Anthony Elementary School 01, Pandean Lamper.

Keterangan	SD Negeri Kandri 01	St. Anthony Elementary School 01
Kepemilikan gawai	73/100	83/100
Intensitas penggunaan gawai	39/100	64/100
Bermain games	91/100	66/100
Gawai sebagai media pembelajaran	9/100	34/100
Tingkat kecanduan	64/100	55/100



Gambar 1. Sosialisasi penggunaan gawai bagi anak-anak



Gambar 2. Anak-anak menyimak sosialisasi penggunaan gawai dengan seksama

Gawai mampu menghidupkan interaksi sosial melalui media dengan berkomunikasi maupun melakukan kontak sosial (Ramdhan Witarsa, 2018). Pada dasarnya, gawai dibuat untuk memudahkan pekerjaan manusia dalam berkomunikasi satu sama lain. Disamping sebagai sarana komunikasi, gawai juga memiliki fungsi dan manfaat sebagai sarana sosial dan pendidikan (Chusna, 2017). Sarana sosial bertujuan untuk memperluas jaringan pertemanan dan relasi dalam waktu yang relatif cepat. Sedangkan sarana pendidikan berfokus pada kemudahan mengakses informasi tanpa harus repot-repot mencari sumber atau bahan kepustakaan.

Tingginya penggunaan internet dikalangan anak-anak saat ini belum digunakan secara optimal untuk media pembelajaran. Sehingga konotasi yang muncul ketika seorang anak bermain gawai adalah bukan untuk kepentingan akademis. Berdasarkan survei, hanya 27% anak-anak di wilayah Kandri yang pernah menggunakan internet atau gawai sebagai

media pembelajaran. Sisanya, belum pernah bahkan ada yang baru mengetahui hal tersebut. Berdasarkan hal itu, dapat diketahui bahwasannya internet sebagai media pembelajaran tidak eksis dikalangan anak-anak. Padahal banyak hal yang dapat diambil dan dipelajari melalui internet.

Selain internet, teknologi juga memudahkan pekerjaan manusia, memperluas pengetahuan, mempermudah dalam mencari informasi, media peranti lunak, membangun kreativitas anak, dan meningkatkan kemampuan anak-anak terutama dalam teknologi informasi (Irwansyah, 2018). Ketergantungan terhadap gawai yang terjadi pada anak-anak disebabkan oleh panjangnya durasi waktu dalam menggunakan gawai. Bermain gawai dengan durasi yang panjang setiap hari mampu membuat anak berkembang ke arah pribadi yang antisosial. Dampak seperti ini menimbulkan sikap individualis yang disebabkan oleh kebiasaan untuk tidak berkomunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan dan sesama di sekitarnya (Simamora, 2016). Selain hal tersebut, penggunaan gawai yang lama juga menyebabkan kecanduan. Menurut Maulida, tanda-tanda anak se-usia sekolah dasar mengalami gangguan kecanduan gawai diantaranya (Maulida, 2013):

1. Kurangnya interaksi sosial dan hilangnya keinginan untuk beraktivitas;
2. Berbicara mengenai teknologi dan gawai secara terus menerus (berlebihan);
3. Memiliki sikap yang agresif sehingga mudah marah, apalagi jika berkaitan dengan menghalangi dirinya dalam bermain gawai;
4. Perubahan mood secara drastis dan mudah tersinggung;
5. Kesulitan dalam membagi waktu; dan
6. Kesulitan untuk lepas dari gawai-nya serta mencari cara apapun untuk tetap menggunakan gawainya bahkan hingga mengganggu waktu tidur.

Selain hal tersebut, pengaruh penggunaan gawai dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Nurhaeda pada tahun 2018 menyebabkan anak kesulitan untuk berkonsentrasi, berinteraksi dengan orang lain, individualis dan terganggunya fungsi PFC (Nurhaeda, 2018). PFC atau *Pre Frontal Cortex* merupakan bagian yang berada dibagian dalam otak yang memiliki fungsi untuk mengontrol emosi, sikap tanggung jawab, pengambilan keputusan, kontrol diri, dan nilai-nilai moral lainnya. Dengan timbulnya suatu keadaan dimana anak mengalami kecanduan maka otak akan memproduksi hormon dopamine secara berlebih dan menyebabkan terganggunya fungsi Pre Frontal Cortex (Hastuti, 2012).

## Simpulan

Gawai memiliki manfaat positif maupun negatif bagi kehidupan manusia. Hal ini bergantung pada kuantitas pemakaian dan tujuan digunakannya barang tersebut. Jika pemakaiannya disesuaikan dengan kebutuhan atau secara proporsional maka tidak akan menimbulkan dampak buruk. Selain itu, alangkah baiknya apabila orang tua memerhatikan aspek-aspek perkembangan anak dengan memperhatikan aspek-aspek perkembangan motor, kognitif, sosial dan moral. Perkembangan teknologi akan semakin cepat dari waktu ke waktu. Atas permasalahan tersebut, kita tidak dapat menghindarkan anak-anak dari teknologi termasuk gawai. Solusi yang dapat ditawarkan yaitu mengenalkan gawai atau telepon genggam tidak hanya sebagai sarana bermain melainkan sebagai media pembelajaran dan media untuk memperoleh informasi. Dengan itu, fungsi gawai dapat dioptimalisasi untuk keperluan pendidikan tidak hanya sebagai sarana hiburan.

## Referensi

- Chusna, P. A., (2017). Pengaruh Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian*, 17(2), pp. 318-319.
- Cintya Nurika Ilma, K. N. d. S. K. S. (2019.) Keterlibatan Orang Tua dalam Pendidikan Anak Usia Dini di TK Masyithoh 1 Purworejo. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* , 3(1), p. 215.

- Erwindi, L. R. d. C. (2016). Ruang Aktif Sebagai Solusi terhadap Pengaruh Negatif Teknologi pada Anak. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 5(2), p. 557.
- Hastuti. (2012). *Psikolog Perkembangan Anak*. Yogyakarta: Tugu Publisher.
- Irwansyah, T. A. d. (2018.) Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital. *A Journal of Language, Literature, Culture, and Education POLYGLOT*, 14(1), p. 72.
- Kasiram, M. (2008). *Metodologi Penelitian*. Malang: UIN Malang.
- Khotimah, N.(2019). Faktor Pembeda dalam Komunikasi Lintas Budaya antara Wisatawan Asing dengan Masyarakat Lokal di Desa Wisata Kandri Gunung Pati Kota Semarang. *Jurnal An-Nida*, 11(1), p. 8.
- Maulida. (2013). Menelisik Pengaruh Penggunaan Aplikasi Gadget Terhadap Perkembangan Psikologis Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 1(1).
- Nurhaeda. (2018). Impact Of Gadget Use In Early Children Islamic Views In Integrated PAUD Mutiara Hati Palu. *ECEIJ*, 1(2), p. 74.
- Rahmadi, A. R. A. d. F. A. (2017). Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget dengan Gangguan Emosi dan Perilaku Remaja Usia 11-12 Tahun. *Jurnal Kedokteran Diponegoro*, 6(2), p. 155.
- Ramadhan Witarsa, R. S. M. H. N. N. R. R. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Pedagogik*, 6(1), pp. 12-13.
- Simamora. (2016). *Persepsi Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Pendidikan Dasar Di Perumahan Bukit Kemiling Permai Kecamatan Kemiling Bandar Lampung*. Lampung: Universitas Lampung.
- Yausman, A. R. S. d. F. (2014). Pengaruh Desa Wisata Kandri terhadap Peningkatan Kesejahteraan Masyarakat Kelurahan Kandri Kota Semarang. *Jurnal Teknik PWK*, 3(4), pp. 912-914.