



eISSN 2656-8209 | pISSN 2656-1565

**Jurnal Mediakita**  
**Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam**

Vol. 7, No. 1 (2023) pp. 66-81

<http://jumalfuda.iainkediri.ac.id/index.php/mediakita>

Submit: 23 Desember 2022 Accepted: 13 Januari 2023 Publish: 31 Januari 2023



## The Impact of Gadget Use on Communication and Social Behavior of Children in Kediri City

**Siti Amanah<sup>1</sup>, Robingatun<sup>2</sup>,**

<sup>1</sup> Institut Agama Islam Negeri Kediri, amanah240110@gmail.com

<sup>2</sup> Institut Agama Islam Negeri Kediri, robingatunrobing@gmail.com

### Abstract

This study describes and analyzes about: (1). the impact of using gadget on the communication behavior of children in Kediri City. (2). the impact of using gadget on the social behavior of children in Kediri City. This research is kind of qualitative descriptive research. It took 32 informants, consist of elementary school students from SD Negeri 8 Ngronggo; SD Plus Ar Rahman; SDN 5 Ngronggo; SD Plus Sunan Ampel; and SD Islam Al Huda Kota Kediri. In addition, informants from teachers and parents for supporting information relevant to the focus of this research. We used primary data and secondary data with observation, in-depth interviews and documentation data collection techniques. Data analysis based on Miles and Huberman's interactive data analysis model which includes: data reduction, data presentation and conclusion drawing and verification. The conclusions based on the results of this study: the impact of using gadget on children's communication behavior in Kediri City has had positive and negative impact that majority of children in Kediri City got negative impacts from the use of gadget, including: (1) lack of concentration in learning while at home; (2) often procrastinates include the instructions from their parents; (3) tend to be lazy; (4). feeling bored as an effect of gadget addiction; (5) frequently speaks unkind or disrespectful speech that was imitated from social media. In addition, the positive impacts are (1) increase larger knowledge about technology development; (2) up to date to gadget/technology information; and (3) as the development of learning media to support or be complement on offline activities in the classroom. There are three classifications of effects, the first, cognitive effects when it comes to thoughts or reason, such as ability to increase knowledge and for processing of information and even the development of learning media as a support or complement to offline activities in the classroom. Second, affective effects when it comes to feelings, such as feeling bored caused on unplaying gadgets and lack of concentration on studying at home. Third, the conative effect when it comes to behavior, such as being lazy, procrastinating on commands from their parents, and children say or speak with unkind words easily, disrespectful, and said harshly. Meanwhile, the impact of using gadget on the social behavior of children in Kediri City is social changes to the environment and prefers to be alone. These two symptoms are called parasocial relationships in which children dissolve in individualistic conditioning and certainly remove their social interaction that causing themselves were eliminated from their own environment.

**Keywords:** *Impact, Gadget Use, Communication and Social Behavior*



## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang pesat sangat berpengaruh terhadap berbagai sendi kehidupan umat manusia baik secara individu maupun secara kolektif (bangsa suatu negara). Kemajuan teknologi kini berkembang sangat pesat, contohnya dapat kita temukan di masa sekarang ini misalnya kemajuan teknologi otomotif, dan kemajuan teknologi internet. Di era sekarang, teknologi sangat erat kaitannya dengan internet. Perkembangan teknologi di Indonesia memiliki dampak penting bagi kelangsungan hidup di berbagai kalangan masyarakat. Perkembangan internet sangat mempengaruhi kehidupan sosial serta cara berkomunikasi seseorang. Perkembangan dunia teknologi serta internet melahirkan berbagai sosial media yang dapat diakses melalui jaringan internet.

Perkembangan teknologi dewasa ini tidak hanya memiliki keuntungan dalam penggunaannya, tetapi terdapat masalah serius yang terjadi dengan adanya perkembangan teknologi. Salah satunya teknologi yang saat ini paling sering digunakan yaitu *gadget*. Internet yang terdapat di dalam gadget merupakan suatu penemuan baru yang dapat dimanfaatkan oleh semua kalangan dan adanya internet ini juga dapat merubah keadaan akan menjadi serba cepat dan dinamis.

Gadget sendiri adalah alat elektronik yang memiliki berbagai fungsi dalam penggunaannya, salah satunya adalah untuk berkomunikasi. Gadget pula bisa dimaksud dalam (Bahasa Indonesia: acang) yakni sesuatu sebutan yang berasal dari bahasa Inggris guna merujuk pada sesuatu piranti ataupun instrumen yang mempunyai tujuan serta peranan mudah dan khusus yang bermanfaat yang biasanya diberikan terhadap suatu yang baru (Chusna, 2017). Salah satu gadget yang sekarang ini banyak digunakan yakni telepon genggam, atau yang biasa disebut *smartphone* memiliki kemampuan dasar yang sama seperti telepon konvensional saluran tetap, dan dapat dibawa kemana-mana (*portabel, mobile*) serta tidak perlu disambungkan menggunakan jaringan telepon kabel (Wikipedia, 2021). *Smartphone* merupakan telepon genggam yang mempunyai sistem operasi untuk masyarakat luas, manfaatnya bukan hanya SMS dan telepon saja namun pengguna dapat bebas menambahkan aplikasi, menambah fungsi-fungsi atau mengganti sesuai kebutuhan pengguna. Dengan istilah lain, telepon cerdas adalah komputer kecil yang memiliki kapabilitas sebuah telepon.

Teknologi canggih ini dirancang dengan begitu mudah untuk digunakan oleh para penggunanya. Mereka dapat menggunakan aplikasi yang berkaitan dengan sosial media. *Smartphone* ini juga dibuat mudah untuk dipelajari oleh anak usia Sekolah Dasar, mereka bisa sangat cepat mempelajari perangkat teknologi yang seharusnya hanya dipakai oleh kalangan dewasa misalnya telepon genggam maupun laptop yang dapat dihubungkan dengan jaringan

internet sehingga hal ini dapat memberikan kemudahan akses ke berbagai macam situs maupun aplikasi. Di dalam smartphone banyak disediakan fitur sosial media yang gratis atau tidak berbayar dan tidak sulit untuk diakses oleh semua kalangan misalnya Facebook, Twitter, dan Instagram yang saat ini banyak digunakan di kalangan masyarakat.

Kasus positif Covid-19 di Kota Kediri pertama kali terdeteksi pada 28 Maret 2020 yang diumumkan langsung oleh Wali Kota Kediri melalui postingannya. Setelah diumumkannya kasus positif Covid-19 pertama di Kota Kediri membuat Pemerintah Kota Kediri bergerak cepat guna meminimalisir penyebaran Covid-19 di Kota Kediri. Wali Kota Kediri menghimbau untuk selalu menerapkan protokol kesehatan seperti menggunakan masker, mencuci tangan, dan menjauhi kerumunan. Selain himbauan, Pemerintah Kota Kediri juga membagikan masker kain tenun secara berkala kepada masyarakat.

Dikarenakan masa pandemi Covid-19, setiap kegiatan yang ada di Kota Kediri yang mulanya berlangsung secara normal sekarang menjadi sedikit terbatas. Akibat pandemi virus corona memberikan dampak pada semua sektor salah satunya berpengaruh pada bidang pendidikan. Dampak terhadap dunia pendidikan akibat dari adanya virus corona membuahkan suatu strategi baru guna tetap mendukung pembelajaran dapat terus dilakukan di sekolah-sekolah. Pemerintah mengimplementasikan pembelajaran dengan cara dalam jaringan (daring) yang dilakukan secara online. Dalam aktivitas belajar antara guru dan siswa tidak bertatap muka secara langsung namun hanya dengan memanfaatkan jaringan internet di smartphonenya. Di Kota Kediri, kalangan anak usia sekolah dasar yang meliputi Sekolah Dasar baik negeri ataupun swasta dengan begitu cepat mempelajarinya sehingga hal ini menimbulkan adanya suatu efek dari adanya teknologi ini baik positif maupun negatif terutama terdapat beberapa hal yang membuat aktifitas bersosialisasi mereka berpengaruh.

Berdasarkan studi pendahuluan bahwa Anak-anak sekolah dasar dari beberapa sekolah dasar di Kota Kediri antara lain SD Negeri 8 Ngronggo; SD Plus Ar Rahman ; SDN 5 Ngronggo; SD Plus Sunan Ampel ; dan SD Islam Al Huda Kota Kediri telah menggunakan gadget sejak masa pandemi dengan berbagai alasan. Alasan yang utama adalah untuk membantu mereka dalam menyelesaikan tugas sekolah, menambah pengetahuan, mencari sumber bacaan dan mempelajari perkembangan teknologi yang semakin berkembang. Ironisnya, Smartphone yang diduga sebagai alat untuk membantu belajar mereka malah jadi penghalang untuk studi mereka apabila mereka menggunakannya smartphone tersebut tidak sesuai dengan fungsinya. Dampak dari negatif dari penggunaan smartphone yang tidak tepat ini membuat perilaku anak-anak dalam kesehariannya telah berubah, mereka yang cenderung menggunakan alat canggih ini terus-

menerus sehingga menjadi ketergantungan dan bermain smartphone ini merupakan suatu kegiatan yang rutin dan harus dilakukan oleh anak-anak sehari-hari.

Penggunaan gadget di masa pandemi seperti saat ini sudah seharusnya orang tua memberikan pengawasan lebih ekstra mengingat proses belajar mengajar dilakukan lewat online, jadi hal tersebut menuntut orang tua untuk berperan sebagai guru dan juga pembimbing bagi anaknya. Apabila anak-anak ini tidak dilakukan pengawasan maka mereka akan menggunakan gadget bukan untuk melakukan proses pembelajaran melainkan mereka akan menggunakannya untuk bermain game atau konten-konten lainnya.

Aktivitas anak pada saat pandemi seperti saat ini banyak dilakukan di rumah mereka akan mengisi waktunya dengan bermain smartphone dibandingkan digunakan untuk belajar. Efek pada anak jika bermain gadget dengan berlebihan maka akan mempengaruhi perkembangan komunikasi dan perilaku sosial anak, anak akan berperilaku tidak baik terlebih jika tidak adanya pengawasan yang dilakukan orang tuanya. Berdasarkan fenomena di atas maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan gadget terhadap perilaku komunikasi anak-anak di Kota Kediri dan untuk mendeskripsikan dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak-anak di Kota Kediri. Pada penelitian guna untuk menambah pengetahuan kita dalam bidang ilmu komunikasi dan sosiologi khususnya tentang perkembangan teknologi komunikasi dan penggunaannya yang membawa dampak terhadap perilaku komunikasi dan perilaku sosial anak-anak. Selain itu dapat dijadikan sebagai bahan bacaan atau bahan referensi bagi semua pihak.

Selain itu hasil penelitian ini akan sangat berguna sebagai bahan masukan dalam menentukan kebijakan bagi sekolah sebagai bahan evaluasi sekaligus masukan dalam membuat peraturan di sekolah dan juga dalam mengawasi peserta didiknya dalam rangka meningkatkan prestasi belajar peserta didik dan mencegah turunnya prestasi belajar. Selain itu bagi Siswa diharapkan menambah pengetahuan bagi siswa agar menggunakan gadget sebaik mungkin guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

## **METODE**

Penelitian ini termasuk penelitian deskriptif kualitatif. Pengertian deskripsi kualitatif adalah “studi yang mengarah pada pendeskripsian secara rinci dan mendalam mengenai potret kondisi tentang apa yang sebenarnya terjadi menurut apa adanya di lapangan studinya” (H. B. Sutopo, 2022). Sementara itu Bogdan dan Taylor mendefinisikan metode kualitatif dianggap sebagai “prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati”(Moleong, 2001) .

Penelitian ini dilakukan di beberapa Sekolah Dasar (SD) di Kota Kediri antara lain: (1).SD Negeri 8 Ngronggo Jl. Melati Raya 1 Perumnas; (2). SD Plus Ar Rahman Jl. Banaran 108 Kecamatan Pesantren Kota Kediri Jawa Timur; (3). SDN 5 Ngronggo Jl Supersemar 74 Kelurahan Ngronggo, Kec Kota, Kota Kediri; (4). SD Plus Sunan Ampel Ronggomulyo RT 01 RW 01 Rejomulyo Kota Kediri; dan SD Islam Al Huda Kota Kediri Jl. Masjid Al Huda No. 196 Kota Kediri. Pertimbangan melakukan penelitian ke beberapa Sekolah Dasar di Kota Kediri tersebut karena sesuai dengan judul penelitian yang diteliti dan dengan subjek penelitian anak-anak di mana anak-anak banyak menjadi siswa di beberapa Sekolah Dasar di Kota Kediri. Selain itu sekolah yang dipilih tersebut di atas sudah mencakup baik Sekolah Dasar Negeri maupun swasta di Kota Kediri.

Sumber data dalam penelitian ini menggunakan data primer dan data sekunder. Dalam penelitian ini data primer yang dimaksudkan adalah data diperoleh secara langsung di lapangan melalui wawancara dengan beberapa informan di lokasi penelitian. Teknik *purposive sampling* digunakan untuk memilih informan. Jumlah informan dalam penelitian sebanyak 32 orang antara lain: anak-anak siswa SD dari SD Negeri 8 Ngronggo; SD Plus Ar Rahman ; SDN 5 Ngronggo; SD Plus Sunan Ampel ; dan SD Islam Al Huda Kota Kediri. Selain itu juga informan dari guru dan orang tua untuk informasi pendukung yang relevan dengan fokus penelitian ini. Sementara itu data sekunder, adalah data yang diperoleh tidak langsung diperoleh dari subjek yang diteliti melainkan melalui pihak lain yang masih ada keterkaitan dengan masalah penelitian yaitu dokumen berupa profil dari SD Negeri 8 Ngronggo; SD Plus Ar Rahman ; SDN 5 Ngronggo; SD Plus Sunan Ampel ; dan SD Islam Al Huda Kota Kediri.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

a. Wawancara mendalam (*In-depth interviewing*)

Untuk mengumpulkan informasi dari sumber data ini diperlukan teknik wawancara dengan bentuk wawancara mendalam. Tujuan utama wawancara adalah “untuk menyajikan konstruksi saat sekarang dalam suatu konteks mengenai data pribadi, peristiwa, aktivitas, organisasi, perasaan, motivasi, tanggapan atau persepsi, tingkat dan bentuk keterlibatan” (H. B. Sutopo, 2022). Wawancara mendalam dilaksanakan kepada sejumlah informan dari beberapa siswa dari SD Negeri 8 Ngronggo; SD Plus Ar Rahman ; SDN 5 Ngronggo; SD Plus Sunan Ampel ; dan SD Islam Al Huda Kota Kediri. Selain itu juga informan dari guru dan orang tua untuk informasi pendukung yang relevan dengan fokus penelitian ini.

b. Observasi

Teknik observasi digunakan untuk menggali data dari sumber data yang berupa peristiwa, tempat atau lokasi, dan benda, serta rekaman gambar. Observasi dapat dilakukan baik secara langsung maupun tidak langsung. Pada observasi langsung dapat dilakukan dengan mengambil peran atau tak berperan. Pelaksanaan teknik dalam observasi dapat dibagi menjadi: tak berperan sama sekali; observasi berperan yang terdiri dari berperan pasif, berperan aktif dan berperan penuh dalam arti peneliti benar-benar menjadi warga (bagian) atau anggota kelompok yang sedang diamati (H. B. Sutopo, 2022). Dalam penelitian ini pengamatan dilakukan dengan mengamati aktivitas yang ada terkait aktivitas anak-anak dalam menggunakan gadget di Kota Kediri yaitu para siswa SD Negeri 8 Ngronggo; SD Plus Ar Rahman ; SDN 5 Ngronggo; SD Plus Sunan Ampel ; dan SD Islam Al Huda Kota Kediri.

c. .Dokumentasi

Dalam penelitian ini peneliti berupaya mendapatkan informasi dari beragam arsip dan dokumen tertulis sebagai sumber data, peneliti harus bisa bersikap kritis dan teliti. Teknik ini dilakukan untuk mengumpulkan data pendukung yang dapat memperjelas data utama yang bersumber dari dokumen resmi dan arsip. Penelitian dokumen kami lakukan di Sekolah yaitu SD Negeri 8 Ngronggo; SD Plus Ar Rahman ; SDN 5 Ngronggo; SD Plus Sunan Ampel ; dan SD Islam Al Huda Kota Kediri.

Dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data yakni model analisis interaktif Miles & Huberman yang terdiri atas tiga komponen analisisnya yaitu reduksi data, sajian data, dan penarikan simpulan/verifikasinya. Aktivasinya dilakukan dalam bentuk interaktif dengan proses pengumpulan data sebagai suatu proses siklus. Seperti yang dinyatakan oleh Koentjaraningrat, (1986: 269) bahwa terdapat tiga alur kegiatan.pada proses kerja analisisnya di mana terjadi proses yang bersamaan yang saling terkait pada saat pengumpulan data baik sebelum, selama dan sesudahnya. Sama juga terdapat tiga alur kegiatan tersebut yani mulai dari reduksi data, dan penyajian data, serta penarikan simpulan.

Data yang telah berhasil digali, dikumpulkan dan dicatat sesuai dengan kemantapan dan kebenarannya. Cara pengumpulan data dengan beragam tekniknya harus benar-benar sesuai dan tepat untuk menggali data yng benar diperlukan peneliti. Teknik pengecekan keabsahan data dilakukan melalui ketekunan pengamatan dan triangulasi. Ketekunan pengamatan dilakukan untuk memfokuskan pada fenomena dan fokus penelitian yang diteliti, sehingga dapat ditemukan dan diidentifikasi secara terperinci mengenai fokus penelitian tersebut. alam penelitian, validitas atau pemantapan dan kebenaran informasi dapat dicapai dengan beberapa jenis triangulasi yang merupakan cara umum digunakan bagi peningkatan validitas dan dalam penelitian ini

menggunakan triangulasi data atau triangulasi sumber. Triangulasi data yaitu mengumpulkan data sejenis dari beberapa sumber data yang berbeda, misalnya mengenai kegiatan program digali dari sumber data yang berupa informan, arsip dan peristiwa. Triangulasi sumber yang memanfaatkan jenis sumber data yang berbeda-beda untuk menggali data yang sejenis. Di sini tekanannya pada perbedaan sumber data, bukan pada teknik pengumpulan data atau yang lain. Cara ini mengarahkan peneliti agar dalam pengumpulan data wajib menggunakan beragam sumber data yang tersedia artinya data yang sama/ sejenis akan lebih mantap kebenarannya apabila digali dari beberapa sumber yang berbeda. Penelitian ini menggunakan triangulasi data/sumber yaitu mengumpulkan data sejenis dari beberapa sumber data yang berbeda, dan mendiskusikan data yang diperoleh dengan beberapa orang yang cukup memahami penelitian.

Selain cara di atas peneliti juga menggunakan reвью informan sebagai upaya pengembangan validitas dalam penelitian ini. Hal ini dilakukan oleh peneliti ketika “sudah mendapatkan data yang cukup lengkap maupun berusaha menyusun sajian data maka unit-unit laporannya dikomunikasikan kepada informannya (khususnya *key informant*)”. Kegiatan ini dilakukan agar tercapai kesamaan pemahaman antara peneliti dengan informan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### a. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Komunikasi Anak-anak Di Kota Kediri

Dampak menurut arti dalam kamus besar bahasa Indonesia berarti akibat dari suatu hal. Pengaruh atau dampak adalah suatu daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang (Poerwadarminta, 1993). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia dampak adalah benturan, pengaruh kuat yang mendatangkan akibat baik berupa hal positif maupun negative (Tim Penyusun, 1989).

Komunikasi merupakan bagian penting dalam kehidupan manusia. Komunikasi memungkinkan manusia membangun suatu kerangka rujukan dan menggunakannya sebagai panduan untuk menafsirkan situasi apapun yang dihadapi. Dengan komunikasi, manusia mempelajari dan menerapkan cara-cara untuk mengatasi permasalahan dalam kehidupan sosial. Komunikasi mempengaruhi perubahan perilaku, pengetahuan dan pikiran komunikasi melalui pesan yang disampaikan komunikator dalam suatu proses

sebab akibat.

*Gadget* adalah sarana yang digunakan sebagai alat komunikasi modern. *Gadget* menjadikan pekerjaan dan komunikasi semakin mudah. Sekarang ini aktivitas dalam komunikasi telah berkembang menjadi lebih maju dengan munculnya *gadget* (Witarsa, 2018). Berdasarkan hasil penelitian didapatkan terkait penggunaan gadget oleh anak-anak dari beberapa sekolah dasar di Kota Kediri bahwa rata-rata anak-anak tiap hari menggunakan gadget 2-3 jam. Anak-anak menggunakan gadget tersebut untuk membantu proses pembelajaran selama masa pandemi, namun setelah pasca pandemi kebiasaan itu terbawa sampai sekarang anak-anak tetap menggunakan gadget ketika di rumah dengan dibatasi durasi penggunaannya oleh orang tuanya. Namun kenyataannya gadget tidak hanya digunakan untuk menunjang proses pembelajaran tetapi digunakan untuk akses aplikasi yang lain seperti WA, IG, Youtube, Tik tok dan Game.

Proses komunikasi dapat dijelaskan dengan baik melalui pernyataan sederhana yaitu, “Siapa mengatakan apa kepada siapa di dalam saluran apa dengan dampak apa” (Mulyana, 2006). Berdasarkan paradigma Lasswell, komunikasi dapat didefinisikan sebagai proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan melalui media yang menimbulkan efek tertentu (Mulyana, 2006). Sementara itu efek adalah unsur penting dalam keseluruhan proses komunikasi. Efek merupakan tanggapan, respon atau reaksi dari komunikan ketika menerima pesan dari komunikator. Jadi efek adalah akibat dari proses komunikasi.

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa penggunaan gadget bagi anak-anak di Kota Kediri telah membawa dampak (efek) negatif maupun positif. Penggunaan media elektronik gadget telah membawa banyak dampak positif dan negatif, terutama bagi anak-anak sekolah dasar. Durasi penggunaan gadget, pemanfaatan penggunaan gadget, dan pengawasan dari orang tua maupun guru terhadap penggunaan gadget juga memiliki pengaruh yang berbeda-beda terkhusus pada perilaku komunikasi anak-anak di Kota Kediri.

Dari hasil penelitian ini, maka dapat dijelaskan dalam beberapa hal terkait dampak penggunaan gadget terhadap perilaku komunikasi anak-anak di Kota Kediri. Dampak penggunaan gadget terhadap perilaku komunikasi anak-anak di Kota Kediri meliputi dampak negatif dan dampak positif. (1). Berdasarkan hasil wawancara dengan informan di lapangan didapatkan beberapa dampak negatif antara lain: (1) kurangnya konsentrasi belajar saat di rumah; (2) Suka menunda perintah yang diberikan oleh orang tua; (3) punya kecenderungan untuk bermalas-malasan; (4). merasa Jenuh sebagai efek kecanduan



gadget; (5). Sering berbicara dengan perkataan yang kurang baik atau tidak sopan karena meniru dari media sosial. Selain itu Dampak positifnya yang dirasakan karena penggunaan gadget bagi anak-anak di Kota Kediri adalah (1) menambah pengetahuan yang lebih luas terkait penggunaan teknologi gadget; (2) mudah mendapatkan informasi terbaru melalui penggunaan gadget; dan (3) untuk pengembangan media pembelajaran sebagai penunjang atau pelengkap kegiatan offline di kelas.

Dari uraian hasil penelitian di atas maka perubahan perilaku komunikasi di atas sebagai efek dari penggunaan media komunikasi berupa gadget yang digunakan secara terus-menerus dengan durasi yang lama pada anak-anak. Hal ini bersesuaian dengan teori paradigma Lasswell yang menunjukkan bahwa komunikasi meliputi lima unsur yakni: komunikator (*communicator, source, sender*); pesan (*message*); media (*channel, media*), komunikan (*communicant, communicate, receiver, recipient*); dan Efek (*effect, impact, influence*). Jadi berdasarkan paradig Lasswell tersebut, komunikasi adalah proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan melalui media yang menimbulkan efek tertentu (Onong Uchayana, 2007).

Efek diklasifikasikan sebagai berikut. Pertama, efek kognitif (*cognitive effect*) jika menyangkut pikiran atau nalar, misalnya tidak tahu menjadi tahu atau asalnya idak mengerti menjadi mengerti. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian bahwa dampak positif penggunaan gadget bagi anak-anak salah satunya adalah bisa menambah pengetahuan dan untuk sumber informasi bahkan untuk membantu penyelesaian tugas sekolah bisa melalui gadget. Sementara itu dampak positif yang dirasakan karena penggunaan gadget adalah pengetahuan yang lebih luas terkait penggunaan teknologi gadget atau informasi terbaru yang mereka dapatkan melalui gadget. Perubahan ini, dirasakan oleh beberapa guru yang secara langsung berinteraksi dengan para murid tentang pengetahuan mereka soal teknologi dan pemanfaatan *platform* di media sosial. Seperti yang diungkapkan oleh Yunita Fatma Sari bahwa “Ada bedanya, dari sebelum pandemi anak-anak belum mengenal gadget, nah sesudah pandemi anak-anak harus kenal dengan gadget, sehingga pengetahuannya lebih meluas, apalagi yang di gadget mereka juga paham.” (Yunita Fatma Sari, 2022) Dampak positif lainnya dari penggunaan gadget didapatkan jika gadget dimanfaatkan untuk pengembangan media pembelajaran sebagai penunjang atau pelengkap kegiatan offline di kelas.

Kedua, efek afektif (*affective effect*) bila menyangkut perasaan, misalnya dari tidak senang menjadi senang dan dari menolak menjadi menerima. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian bahwa Dampak ini sering dialami oleh banyak orang, apalagi bagi murid

di sekolah yang notabeneanya menggunakan gadget untuk proses belajar. Pada konteks ini, dialami oleh anak-anak di Kota Kediri karena durasi penggunaan hp yang cukup lama setiap harinya, baik untuk belajar maupun untuk keperluan lainnya. Salah satu efek atau dampak yang terjadi adalah sering merasa jenuh ketika tidak bisa mengakses gadget, yang sesuai dialami oleh Ranu Zabe “Kalau tidak main Hp, rasanya jenuh” (Abiasa, 2022).

Selain itu perubahan perilaku akibat penggunaan gadget bagi anak-anak di Kota Kediri adalah kurangnya konsentrasi belajar dirasakan oleh beberapa informan penelitian. Dampak ini berpengaruh ketika proses belajar dilakukan di rumah, yang mana ingin selalu membuka gadget saat sedang belajar. Hal ini dialami oleh Adzka, yang mengatakan bahwa “Kadang, suka tidak fokus saat belajar.” (Adzka Aulia Rakhmat, 2022) Dan juga dirasakan oleh Anggun “Ya, pernah gagal fokus pas belajar, tapi nggak sering. Biasanya kepikiran pengen pegang Hp itu pas habis main game terus menang”. Dari 2 kutipan wawancara tersebut menjelaskan bahwa, salah satu dampak akibat penggunaan gadget adalah hilangnya konsentrasi atau fokus saat belajar di rumah.

Ketiga, efek konatif/ behavioral (*conative effect*) bila berkaitan dengan perilaku, misalnya dari rajin menjadi malas. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian di lapangan bahwa terjadi perubahan perilaku anak-anak sebagai efek penggunaan gadget diantaranya: anak-anak menjadi bermalas-malasan. Hal ini sesuai dengan ungkapan dari Alya “Iya merasakan lebih malasan-malasan. Misalnya pas mau belajar gitu, lihat gadget, akhirnya keterusan” (Adzka Aulia Rakhmat, 2022) dan dikatakan oleh Febri “Sering bangun kesiangan gara-gara main gadget semalaman. Terus sampai tidak masuk sekolah dan terlambat ke sekolah”. Efek bermalas-malasan tidak segera mengerjakan atau melakukan aktivitas, juga menyebabkan rasa kantuk hingga kesehatan mata yang menurun akibat paparan cahaya layar gadget. Hal ini sering dirasakan oleh Adit yang mengatakan bahwa “Biasanya setelah main gadget itu, sering tidur”(Adit Aditya Pratama Putra, n.d.). Tidak hanya berdampak pada kondisi fisik mata yang menurun, namun juga berpengaruh pada perilaku yang berbeda dan konsentrasi yang menurun seperti beberapa tugas rumah kurang diperhatikan (Risma Alfina, 2022).

Selain itu dampak lainnya adalah anak-anak suka menunda-nunda perintah dari orang tuanya. Hal ini terjadi ketika anak-anak disuruh membantu orang tua melakukan sesuatu, atau saat dipanggil untuk datang menghadap mereka. Namun, respon dari anak-anak cenderung untuk menunda perintah tersebut, karena sedang sibuk dan asyik dengan gadgetnya. Hal ini sejalan dengan pernyataan Qia yaitu “Pernah pas disuruh beli sayuran sama ibu, bilang bentar gitu. Tapi tidak sering” (Aaahirah, 2022).

Dapat pula dikatakan bahwa efek (*effect*) merupakan apa yang terjadi pada penerima setelah ia menerima pesan tersebut. Hal ini bersesuaian dengan hasil penelitian bahwa dampak penggunaan gadget bagi anak-anak di Kota Kediri salah satunya perubahan perilaku komunikasi di mana anak-anak mudah berkata atau berbicara dengan kata-kata yang kotor, tidak sopan, bahkan berkata kasar. Akibat dari penggunaan *platform* media sosial tanpa diperhatikannya filter sesuai dengan usia, membuat banyak tren terutama ucapan yang trending dan kurang sopan atau kurang baik diucapkan oleh anak-anak yang menontonnya, sehingga membuat kebiasaan-kebiasaan yang sudah diajarkan di sekolah sebelum pandemi hilang (Karima, 2022). Seperti yang dilakukan oleh sebagian anak-anak di Kota Kediri ini, yang menggunakan kata-kata tersebut sebagai bahan bercanda, seperti gay, mesum, dan yang lainnya.

Faktor perubahan perilaku komunikasi memiliki beberapa penjelasan terkait alasan ataupun motivasi seseorang melakukannya. Menurut pengertian umum, perilaku adalah semua tindakan yang dilakukan oleh makhluk hidup. Tingkah laku adalah tindakan dan reaksi organisme terhadap lingkungan sekitarnya. Artinya perilaku baru terjadi ketika sesuatu diperlukan untuk menimbulkan respon yang disebut stimulus. Dengan begitu, stimulus tertentu akan menimbulkan perilaku tertentu pula (Erwin, 2017).

Perubahan perilaku komunikasi merupakan suatu hal lumrah yang terjadi di kalangan anak-anak Tujuan serta motivasinya tidak lain yaitu untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan baru agar dapat diterima dengan baik dan tidak menimbulkan berbagai macam justifikasi saat berkumpul bersama. Perubahan perilaku komunikasi yang diperlihatkan cukup beragam, yaitu dimulai dari perubahan cara berbicara seperti penyesuaian bahasa, logat yang digunakan, cara melontarkan sebuah candaan kepada lawan bicara, gerak-gerik pada saat berinteraksi.

Selain itu, dampak ini juga dirasakan ketika belajar *online* atau daring saat pandemi Covid-19, yang sesekali mencuri kesempatan untuk membuka aplikasi lain selain dari aplikasi yang digunakan belajar seperti YouTube, TikTok, dan *game*, yang mana sesuai dengan perkataan dari Adzka yakni “Saat pandemi Hpnya digunakan untuk belajar, sambil nunggu informasi dari guru biasanya dibuat untuk scroll YouTube”(Adzka Aulia Rakhmat, 2022).

Dari hasil penelitian yang diuraikan di atas digambarkan bahwasanya selain memiliki dampak negatif, penggunaan gadget saat ini juga memiliki dampak positif terutama pada kegiatan belajar mengajar, seperti memanfaatkan *platform* dan berinovasi terhadap tren saat ini untuk memberikan semangat kepada para murid agar lebih semangat

dalam belajar dengan mengikuti perkembangan zaman. Di mana inovasi tersebut bertujuan, supaya kegiatan belajar mengajar tidak terkesan monoton dan jenuh.

## **b. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak-anak di Kota Kediri**

Penggunaan gadget pada saat ini dapat dibilang meningkat pesat dari sebelumnya. Karena didukung dengan meningkatnya juga manfaat dari fitur-fitur yang ada pada *gadget* seperti *smarthphone*, laptop hingga *ipad*. Kasus ini bukanlah menjadi hal yang mewah sekarang, contohnya pada anak-anak akan senang memperoleh hadiah barang bahkan *gadget* dari orang tuanya. Tetapi tanpa disadari, hal tersebut akan mempengaruhi kemampuan interaksi sosial pada. pada anak (Balitbang, 2013).

Hal tersebut di atas sesuai dengan hasil penelitian yang ditemukan di lapangan bahwa dampak yang diakibatkan oleh penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak-anak di Kota Kediri juga terjadi. Pasalnya perubahan dari pandemi hingga sesudah pandemi saat ini, atau kegiatan mulai belajar mengajar hingga aktivitas lainnya telah diterapkan secara luring, sehingga transformasi perilaku sosial anak-anak juga terpengaruh.

Kemajuan teknologi akhirnya mendorong perubahan dalam perilaku sosial. Bila pada masa sebelumnya individu dalam membentuk komunitas berdasarkan interaksi yang bersifat langsung bertemu satu sama lain dan mengetahui keberadaan masing-masing. Kini kelompok-kelompok tersebut bertemu di dunia maya (*cyber*) yang satu sama lain tidak mengetahui keberadaannya. Bahkan ketika masing-masing bertempun, interaksi mereka tidak terhadap individu yang ada di depannya, tetapi berinteraksi dengan orang lain melalui HP yang berada entah di mana. Bagi Dominick (1996: 52) karakteristik seperti ini disebut sebagai *parasocial relationship*, interaksi sosial semu di mana individu merasa lebih tertarik, lebih akrab dengan orang yang ada di dalam media. Bahkan pengetahuannya terhadap siapa yang ada di dalam media tersebut jauh lebih intensif ketimbang orang yang ada di sekitarnya (Panuju, 2018).

Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian di lapangan bahwa dampak terhadap perilaku sosial anak-anak di Kota Kediri akibat penggunaan gadget, dapat dikategorikan sebagai berikut:

Perubahan Sosial Terhadap Lingkungan Sekitar. *Parasocial relationship* juga menghinggapi anak-anak di Kota Kediri. Perubahan ini dirasakan oleh beberapa

informan penelitian, yang mana mengalami transisi yang cukup signifikan, seperti lebih suka bermain gadget daripada bermain dengan teman-teman di lingkungan sekitar rumah. Padahal sebelum pandemi, bermain dengan teman sebaya sering dilakukan oleh anak-anak untuk melepas penat setelah sekolah. Hal ini sejalan dengan pernyataan dari Vanel yaitu “Perubahan sosialnya dulu lebih suka bersosial sama temen dan semenjak covid jadi lebih suka main HP sampai sekarang, jadi sekarang juga jarang keluar rumah” (Vanella, 2022).

Lebih Suka Menyendiri. Keinginan untuk tidak diganggu saat menggunakan gadget, membuat beberapa anak di Kota Kediri lebih suka menyendiri terutama saat bermain *game*, daripada harus bertemu dan berkumpul dengan banyak orang. Penggunaan gadget yang mayoritas dibatasi oleh orang tua atau keluarga, membuat sebagian anak merasa kurang dalam pengaplikasiannya, sehingga waktu yang biasanya digunakan untuk bermain bersama teman, dimanfaatkan untuk bermain gadget.

Kedua dampak tersebut merupakan akibat yang dirasakan oleh beberapa anak di Kota Kediri akibat penggunaan gadget. Namun tidak dipungkiri, bahwa anak-anak lainnya tidak merasakan hal tersebut, karena faktor lain selain keberadaan gadget yang membuat perilaku sosial mereka menjadi kurang.

*Parasocial relationship* juga menghinggapi anak-anak. Para orang tua yang sibuk tidak mau direpotkan oleh anak-anak mereka, maka untuk memberikan kesibukan kepada anak-anaknya, diberikan perangkat elektronik yang bias digunakan untuk mengakses internet dan bermain game. Bahkan acapkali, bermain gamenya melalui saluran internet yang disebut “game online”. Sejalan dengan itu anak-anak menjadi fokus pada media genggamannya yang kita sebut “gadget”. Mereka larut dalam pengkondisian individualistic dan sudah barang tentu meluruhkan kebutuhan interaksi sosialnya. Ikatan solidaritas merenggang diikuti luruhnya kepedulian dan semangat berbagi atau gotong-royong. Gejala yang paling penting dari *parasocial relationship* di kalangan anak-anak adalah membuat dirinya terasingkan dari lingkungannya sendiri (Panuju, 2018). Penggunaan gadget tidak selalu berdampak negatif pada anak, jika selalu mendapatkan pengawasan dari keluarga terutama orang tua dan guru. Sebab anak masih membutuhkan pengawasan dan filter terhadap kualitas tontonan di media sosial, agar anak-anak tidak sampai menonton konten yang kurang baik untuk dicontoh.

Pada usia anak sekolah dasar rasa keingintahuan mereka masih tinggi dan mereka masih memiliki sifat yang labil, tentunya hal ini telah memberikan dampak pada meningkatnya rasa konsumtif terhadap penggunaan smartphone pada anak tersebut.

Dalam hal ini sudah seharusnya ketika anak-anak ini menggunakan smartphone perlu diperhatikan serta mendapat pendampingan khusus dari orang tua. Efek dari penggunaan smartphone yang tidak tepat pada anak-anak sekolah dasar ini sering kali terjadi, contohnya seperti anak-anak akan mulai kecanduan bermain games, mengakses internet, dan juga mereka dapat mengakses situs pornografi sehingga hal ini menyebabkan anak-anak dapat mengikuti perilaku orang dewasa yang semestinya mereka belum mengerti.

## KESIMPULAN

Dampak penggunaan gadget terhadap perilaku komunikasi anak-anak di Kota Kediri didapatkan dampak positif maupun negatif di mana mayoritas anak-anak di Kota Kediri mengalami dampak negatif dari penggunaan gadget antara lain: (1) kurangnya konsentrasi belajar saat di rumah; (2) suka menunda perintah yang diberikan oleh orang tua; (3) punya kecenderungan untuk bermalasan; (4). merasa jenuh sebagai efek kecanduan gadget; (5).sering berbicara dengan perkataan yang kurang baik atau tidak sopan karena meniru dari media sosial. Selain itu dampak positifnya adalah (1) menambah pengetahuan yang lebih luas terkait penggunaan teknologi gadget; (2) mudah mendapatkan informasi terbaru melalui penggunaan gadget; dan (3) untuk pengembangan media pembelajaran sebagai penunjang atau pelengkap kegiatan offline di kelas. Jadi berdasarkan paradigma Lasswell, komunikasi adalah proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan melalui media yang menimbulkan efek tertentu.

Efek diklasifikasikan menjadi tiga yaitu pertama, efek kognitif (*cognitive effect*) jika menyangkut pikiran atau nalar, seperti bisa menambah pengetahuan dan untuk sumber informasi bahkan pengembangan media pembelajaran sebagai penunjang atau pelengkap kegiatan offline di kelas. Kedua, efek afektif (*affective effect*) bila menyangkut perasaan, misalnya merasa jenuh jika tidak bermain gadget dan kurangnya konsentrasi belajar saat di rumah. Ketiga, efek konatif/ behavioral (*conative effect*) bila berkaitan dengan perilaku, misalnya menjadi malas, suka menunda-nunda perintah dari orang tuanya., dan anak-anak mudah berkata atau berbicara dengan kata-kata yang kotor, tidak sopan, bahkan berkata kasar. Dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak-anak di Kota Kediri yakni perubahan sosial terhadap lingkungan sekitar dan lebih suka menyendiri. Kedua gejala ini disebut *parasocial relationship* di mana anak-anak larut dalam pengkondisian individualistik dan sudah barang tentu meluruhkan

kebutuhan interaksi sosialnya sehingga menyebabkan dirinya terasingkan dari lingkungannya sendiri.

## REFERENSI

Aaahirah, Q. A. (2022). *Interview*. SD N 08 Ngronggo.

Abiasa, R. Z. (2022). *Interview*. SD Plus Ar Rahman; SD Plus Ar Rahman.

Adit Aditya Pratama Putra. (n.d.). *Interview*. SD N 08 Ngronggo.

Adzka Aulia Rakhmat. (2022). *Interview*. SD 05 Ngronggo.

Balitbang. (2013). *SDM Kominfo, Dinamika Perkembangan Pemanfaatan Teknologi Komunikasi serta Implikasinya*. Jakarta: Media Bangsa.

Chusna, P. A. (2017). *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*. 17(2).

Erwin, E. (2017). *Prilaku Kesehatan*. CV Absolute Media.

H. B. Sutopo. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif: Dasar Teori dan Terapannya dalam Penelitian*. Sebelas Maret University Press.

Karima, N. R. (2022). *Interview*. Guru SD Sunan Ampel.

Moleong, L. J. (2001). *Metode Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya.

Mulyana, D. (2006). *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. PT Remaja Rosada Karya.

Onong Uchayana. (2007). *Komunikasi Teori dan Praktek*. Remaja Rosdakaya.

Panuju, R. (2018). *Pengantar Studi Ilmu Komunikasi*. Prenada Media Group.

Poerwadarminta. (1993). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka.

Risma Alfina. (2022). *Interview*. Guru SD Plus Ar Rahman.

Tim Penyusun, K. P. pembinaan dan pengembangan bahasa. (1989). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Vanella, Q. A. (2022). *Interview*. SD Islam Al Huda.

Wikipedia. (2021). *Telepon Genggam*. Wikipedia.

[https://id.wikipedia.org/wiki/Telepon\\_genggam](https://id.wikipedia.org/wiki/Telepon_genggam)

Witarsa, R. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Dasar. *PEDAGOGIK*, 6 (1).

Yunita Fatma Sari. (2022). *interview*.