

**ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN GADGET
PADA KARAKTER PEDULI SOSIAL ANAK**

Ryan Peby Andriani¹, Much. Arsyad Fardani², Diana Ermawati³
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus
¹rianpeby3210@gmail.com, ²arsyad.ardhani@umk.ac.id,
³diana.ermawati@umk.ac.id

ABSTRACT

The use of gadgets has a significant influence on the development of children's attitudes and character. There are findings in Karangmulyo Village, Tambakromo District, Pati Regency, elementary school children are given gadget access by parents and have been able to operate gadgets. This study aims to describe how the social care character of gadget users in Karangmulyo Village, Tambakromo District, Pati Regency. The study was conducted in Karangmulyo Village, Tambakromo District, Pati Regency. In this study using a qualitative approach and case study method. Data collection techniques include observation techniques, interviews, and documentation. Data analysis used follows the concepts of Miles and Huberman including data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The subjects in this study amounted to six children consisting of 3 boys and 3 girls. The results of research that can be presented are various forms of gadget use in children. Applications that are often accessed by children are online games and tiktok for entertainment, YouTube and Google to find learning resources, and WhatsApp to communicate. From the use of these diverse gadgets can have an impact on the child's social care character. The child's social care character is good enough in terms of helping to help when children want to help parents operate gadgets and take care of their sister when parents are busy. The character of the child's social care that is not yet visible is manners seen children who tend to speak loudly and are not focused when invited to communicate.

Keywords : Gadgets, Social Care Characters

ABSTRAK

Penggunaan *gadget* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan sikap dan karakter anak. Terdapat temuan di Desa Karangmulyo Kecamatan Tambakromo Kabupaten Pati anak-anak sekolah dasar diberikan akses *gadget* oleh orang tua dan sudah mampu mengoperasikan *gadget*. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana karakter peduli sosial anak pengguna *gadget* di Desa Karangmulyo Kecamatan Tambakromo Kabupaten Pati. Penelitian dilaksanakan di Desa Karangmulyo Kecamatan Tambakromo Kabupaten Pati. Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan metode studi kasus. Subjek dalam penelitian ini berjumlah enam anak yang terdiri dari 3 anak laki-laki dan 3 anak perempuan. Teknik pengumpulan data meliputi teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan mengikuti konsep Miles dan Huberman meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian yang dapat dipaparkan yaitu terdapat beragam bentuk penggunaan *gadget* pada anak. Aplikasi yang sering diakses anak adalah *game online* dan *tiktok* untuk hiburan, *youtube* dan *google* untuk mencari sumber belajar,

dan *whatsapp* untuk berkomunikasi. Dari penggunaan *gadget* yang beragam tersebut dapat berdampak pada karakter peduli sosial anak. Karakter peduli sosial anak yang cukup baik dalam hal tolong menolong dibuktikan ketika anak mau membantu orang tua mengoperasikan *gadget* serta menjaga adik ketika orang tua sedang sibuk. Adapun karakter peduli sosial anak yang belum tampak yaitu sopan santun terlihat anak yang cenderung berbicara keras dan tidak fokus ketika diajak berkomunikasi.

Kata Kunci : *Gadget*, Karakter Peduli Sosial

A. Pendahuluan

Di Indonesia, perkembangan teknologi dan informasi mengalami kemajuan yang cukup pesat. Tanpa disadari, kemajuan teknologi tersebut berdampak pada aspek kehidupan. *Gadget* menjadi salah satu wujud kemajuan teknologi yang memberikan dampak pada semua kalangan. *Gadget* adalah benda kecil dengan perangkat berteknologi tinggi yang memanfaatkan partikel kecil dan terus diperbarui serta ditingkatkan (Mutmainnah, 2019). Alat komunikasi ini berkembang mengikuti zaman mulai dari model, perangkat, hingga fitur yang ditawarkan. Beberapa yang termasuk dalam *gadget* antara lain *smartphone*, tablet, laptop, notebook, dan lain sebagainya.

Perkembangan teknologi, informasi, dan komunikasi mengakibatkan dunia tidak lagi mengenal batas, jarak, ruang, dan waktu. Segala aktivitas manusia sangat terbantu dengan kehadiran

gadget. Sejalan dengan pendapat Pratama (2023) bahwa penggunaan *gadget* sebagai alat komunikasi menawarkan berbagai keuntungan bagi manusia dalam melakukan tugas sehari-hari, sehingga mengubah cara hidup manusia. Saat ini, sudah menjadi rahasia umum bahwa setiap orang di dunia memiliki *gadget*. Sangat mudah menemukan *gadget* karena hampir semua kalangan memilikinya. Pengguna *gadget* saat ini tidak hanya dari kelas pekerja, melainkan hampir semua kelompok umur, termasuk bayi, anak-anak, remaja, dan dewasa menggunakan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari (Chusna, 2017). Dengan bentuk yang relatif kecil dan ringan sehingga memudahkan untuk dibawa kemana-mana.

Ada beberapa manfaat yang didapatkan bagi pengguna *gadget*, diantara memudahkan pengguna untuk berkomunikasi dengan siapapun dan dimanapun. Selain itu,

menjadi lebih cepat dan mudah bagi pengguna untuk mendapatkan informasi terbaru. Fitur-fitur canggih yang dihadirkan pada *gadget* tidak hanya sebatas pada fungsi komunikasi saja, melainkan dapat digunakan sebagai sarana bisnis, menyimpan data penting, media hiburan, bahkan sebagai alat dokumentasi. Dengan begitu, tidak dapat dipungkiri bahwa penggunaan *gadget* tidak hanya pada kalangan dewasa saja melainkan juga anak-anak. Saat ini banyak anak usia sekolah dasar yang mengandalkan *gadget* dalam kehidupan sehari-harinya dengan alasan untuk menyelesaikan tugas-tugas sekolah, mengikuti *trend*, dan sebagai sarana hiburan.

Anak-anak menjadi salah satu konsumen aktif dalam menggunakan teknologi jenis *gadget* ini. Dimana saat ini banyak anak yang lebih mengutamakan bermain *gadget* daripada melakukan aktivitas lain. Penggunaan *gadget* oleh manusia untuk memperluas pemahaman dan pengetahuannya telah berkembang dari waktu ke waktu, dan kini lebih dari sekedar pilihan gaya hidup (Sari, 2022). *Gadget* dapat memberikan dampak positif dan negatif bagi

penggunanya. Dampak tersebut diantaranya anak-anak dapat bersenang-senang dan bermain dengan bebas, namun bermain *gadget* lebih sering daripada bermain dan bersosialisasi dengan teman sebaya disekitarnya sehingga dampak negatifnya dapat menyebabkan anak menjadi individualis (Fathimah, 2022). Hal tersebut diperkuat oleh pendapat Widya (2020) yang memaparkan bahwa saat menggunakan *gadget*, anak-anak akan cenderung menyendiri dan kurang peduli dengan lingkungan sekitarnya. Pola pikir tersebut nantinya akan berdampak pada karakter anak, terutama peduli sosialnya.

Manusia adalah makhluk sosial, yang berarti saling bergantung satu sama lain untuk mendukung dalam berbagai situasi. Karena itu, mereka harus saling menghormati, mencintai, dan peduli satu sama lain dalam segala kondisi. Kita semua saling bergantung satu sama lain dalam hidup ini, maka penting untuk memiliki sikap peduli sosial. Kepedulian sosial adalah rasa kewajiban untuk mengatasi masalah yang dihadapi orang lain dan kebutuhan untuk mengambil tindakan. Tujuan dari kepedulian sosial ini bukan untuk

campur tangan dalam urusan orang lain melainkan untuk membantu memecahkan masalah yang dihadapi orang lain (Tabi'in, 2017). Perilaku baik ini dapat dicirikan sebagai kepedulian terhadap perasaan orang lain yang diungkapkan melalui kata-kata dan tindakan, keterampilan menempatkan diri secara tepat dalam berbagai situasi, dan kapasitas untuk bersikap sopan dan santun, baik dalam ucapan, perilaku, maupun interaksi dengan orang lain.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada 21 Mei 2023 di Desa Karangmulyo, Tambakromo, Pati, peneliti menjumpai anak sudah memiliki *gadget* dan mampu mengoperasikannya. Anak-anak menggunakan *gadget* dengan jenis *smathphone* dan laptop baik itu milik sendiri maupun milik orang tuanya. Berdasarkan wawancara dengan orangtua memberikan fasilitas *gadget* guna menunjang proses kegiatan belajar. Namun pada kenyataannya, anak lebih sering menggunakan *gadget* untuk mengakses aplikasi hiburan seperti *game online* dan *tiktok*. Orang tua yang memiliki kesibukan bekerja pun tidak bisa sepenuhnya mengawasi dan mengontrol dalam penggunaan

gadget anaknya. Ditemukan anak yang seringkali menggunakan *gadget* di dalam kamar atau tempat sepi dengan tujuan agar tidak ada yang mengganggu. Dengan penggunaan *gadget* secara terus menerus dan dijadikan sebagai kegiatan rutin maka akan berdampak pada karakter peduli sosial anak. Hal tersebut sejalan pernyataan Walgito (Saniyyah et al., 2021: 2134) pengguna memungkinkan bermain *gadget* di tempat yang ramai maupun sepi. Sehingga sosialisasi anak menjadi berkurang dan kurang peka terhadap lingkungan disekitarnya.

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang mengungkapkan perilaku anak pada umumnya sangat mudah dipengaruhi oleh apapun yang mereka alami melalui panca inderanya, tingkah laku baik maupun negatif menjadi yang pertama anak dewasa. Sebagian besar anak juga cepat menirukan apapun yang mereka lihat dalam budaya, adat istiadat, dan perilaku orang lain di sekitar mereka (Safitri, 2022). Kemajuan teknologi komunikasi telah memudahkan orang untuk tetap berhubungan (terhubung) satu sama lain setiap saat, terlepas dari tempat

atau waktu. Masyarakat saat ini tidak menyadari dampak penggunaan *gadget* secara berlebihan yang dapat mengakibatkan berbagai masalah kesehatan (Marpaung, 2018).

Berdasarkan penelitian terdahulu maka riset yang dilakukan memiliki persamaan pada tema yang dipilih dan perbedaan pada fokus penelitiannya. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dampak penggunaan *gadget* terhadap karakter peduli sosial anak.

B. Metode Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Desa Karangmulyo Kecamatan Tambakromo Kabupaten Pati dimulai pada bulan Desember 2022 sampai dengan bulan Juni 2023. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Penelitian ini memfokuskan untuk memberikan gambaran yang rinci dan informasi mendalam tentang suatu kondisi dalam konteks yang alamiah (*natural setting*). Data primer didapatkan langsung dengan teknik observasi, wawancara, dokumentasi dan pencatatan lapangan terhadap informan yang berjumlah 6 anak terdiri

dari 3 anak laki-laki dan 3 anak perempuan berusia 11 tahun beserta salah satu orang tuanya bapak atau ibunya. Wawancara digunakan untuk mengumpulkan informasi yang harus diteliti dan untuk mendapatkan banyak informasi dari responden. Selama melakukan wawancara dengan informan terkait penggunaan *gadget* serta karakter peduli sosial di Desa Karangmulyo, peneliti mengumpulkan dokumentasi berupa file gambar.

Dalam penelitian ini, dibutuhkan teknik pemeriksaan data maka akan digunakan triangulasi data guna memastikan keabsahan data. Terdiri dari triangulasi sumber, triangulasi waktu, dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber untuk mendapatkan dan membandingkan informasi yang diperoleh dari orang dan sumber yang berbeda. Triangulasi waktu dikumpulkan dengan teknik wawancara dengan waktu dan situasi yang berbeda. Triangulasi teknik proses mengumpulkan data dari satu sumber dengan menggunakan berbagai metode sehingga data yang diperoleh di lapangan lebih akurat. Adapun teknik analisis data yang digunakan mengacu pada teori Milles dan Huberman (2016) yang terdiri dari tiga

tahapan yaitu reduksi data, penyajian data dan verifikasi data atau penarikan kesimpulan. Melalui reduksi peneliti merangkum serta mengambil data yang penting. Selanjutnya menyajikan data yang telah dikelompokkan. Tahap terakhir data diolah dan dianalisis, kemudian ditarik kesimpulan serta saran dari hasil penelitian tersebut.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Gadget menjadi salah satu dari hasil kemajuan teknologi yang banyak diminati oleh banyak orang, tidak hanya orang dewasa yang tertarik untuk menggunakan *gadget* namun, banyak juga anak-anak yang menyukai *gadget* karena kecanggihannya dan fitur yang menarik. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dari kegiatan observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada anak usia 11 tahun di Desa Karangmulyo dapat dipaparkan sebagai berikut, anak-anak sudah banyak yang menggunakan *gadget* dengan jenis *smartphone*. Beberapa anak sudah memiliki *gadget* sendiri namun terdapat pula anak yang masih menggunakan *gadget* milik orang tuanya. Dari hasil wawancara dengan orang tua ditemukan anak yang

menggunakan *gadget* berjam-jam. Sehingga bentuk penggunaan *gadget* pada anak pun beragam.

Adapun bentuk penggunaan *gadget* pada anak antara lain *pertama* sebagai media komunikasi, dengan mengakses *whatssapp* menjadi lebih mudah untuk berkomunikasi dengan saudara, teman, ataupun dengan guru, *kedua* sebagai sumber belajar, anak-anak dapat dengan mudah menyelesaikan tugas sekolah dengan mengakses *youtube* dan *google*, *ketiga* sebagai media hiburan, seperti mengakses *game online*, mengedit foto/video di *capcut* kemudian mengakses *tiktok*. Seringkali mereka menggunakan *gadget* untuk menonton video di *tiktok* dan juga bermain *game online*. Hal tersebut sesuai dengan hasil observasi di lapangan dimana anak laki-laki cenderung lebih suka bermain *game online*. Salah satu orang tua informan mengatakan bahwa sikap anak cenderung tidak fokus ketika diajak berkomunikasi. Diketahui anak juga sering mengeluarkan kata-kata kotor saat bermain *game online*. Orang tua mendengar perkataan anak tersebut langsung menegur dan memperingatkan agar tidak mengulangnya lagi. Sejalan dengan

pernyataan Asmiati (2021) yang mengatakan bahwa *game online* diyakini dapat memberikan pengaruh negatif kepada para pemainnya. Hal ini terutama karena sebagian besar *game* yang adiktif dan biasanya tentang kekerasan pertempuran dan berkelahi.

Beberapa penelitian telah menemukan bahwa anak-anak dengan *gadget* menunjukkan sikap yang buruk, termasuk tidak menghormati orang yang lebih tua, kecenderungan untuk menggunakan bahasa yang kasar, dan kurangnya minat pada dunia di sekitar mereka. *Gadget* memiliki dampak signifikan pada perilaku sosial. Hal ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh (Widya, 2020) secara khusus dengan temuan penelitian menunjukkan bahwa anak muda lebih sering menggunakan *gadget* anak menjadi individualitas, dan kurang menghargai teman-temannya, terutama orang yang lebih tua, semuanya dipengaruhi oleh perilaku kompulsif ini. Hal ini menyebabkan anak mengembangkan sikap egois dan kurangnya empati terhadap orang lain, termasuk teman dan orang asing.

Di zaman sekarang merupakan hal yang wajar bagi semua orang

melihat anak-anak sering menggunakan *gadget*. Berdasarkan temuan wawancara orang tua, orang tua memberikan *gadget* kepada anaknya agar dapat dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran, membantu menyelesaikan tugas-tugas sekolahnya. Beberapa orang tua memilih untuk tidak menyediakan *gadget* mereka sendiri untuk anak-anak mereka karena khawatir mereka akan menjadi tergantung dan tidak termotivasi. Penggunaan *gadget* oleh anak-anak dan kontrol orang tua harus berjalan beriringan. Terdapat beberapa orang tua secara ketat memantau penggunaan *gadget* anak-anak mereka, mencegah mereka membuka aplikasi atau menonton jenis video tertentu. Ada sebagian orang tua yang kurang memperhatikan anaknya dengan membiarkan anak-anak mereka bermain *gadget* tanpa batas waktu.

Berdasarkan penelitian, anak-anak bermain *gadget* lebih dari satu jam. Hal ini dikarenakan lamanya waktu yang dihabiskan dalam menggunakan *gadget* berhubungan langsung dengan aplikasi yang ditawarkannya, sehingga semakin menarik fitur dan aplikasinya, semakin banyak anak yang lupa waktu dan

kegiatan lainnya. Dalam penelitian yang dilakukan Syahyudin, 2020 yang berdasarkan wawancara menyebutkan bahwa beberapa anak yang semuanya laki-laki yaitu KLA, ASA dan MHR langsung bermain *gadget* sepulang sekolah, atau pada sore hingga malam hari. Beberapa anak ini sengaja dibeli *gadget* khusus untuk menunjang belajar di sekolah, dan terdapat pula orang tua tidak membelikan sendiri sehingga meminjamkan *gadgetnya*.

Karakter Peduli Sosial Anak

Setiap anak memiliki karakter yang berbeda-beda dalam bertindak dan bersikap. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada anak usia 11 tahun di Desa Karangmulyo dapat dijabarkan bahwa anak ini menunjukkan karakter peduli sosial yang cukup baik. Kepedulian sosial merupakan sikap yang terus menerus ingin membantu orang lain yang membutuhkan (Zuchudi, 2011). Salah satu sikap yang menunjukkan kepedulian sosial ditunjukkan pada informan MHR dan ASA mau membantu ibu menjaga adik ketika sedang sibuk. Informan menyebutkan bahwa mereka mau membantu ibunya agar tetap diberikan akses bermain *gadget*. Diketahui

kedua informan belum memiliki *gadget* sendiri, masih menggunakan *gadget* milik orang tua. Meskipun demikian informan MHR sama sekali tidak merasa terbebani karena seringkali diminta menjaga adiknya justru, hal tersebut dapat meningkatkan kerukunan antar anggota keluarga. Mereka juga sering berdiskusi untuk menyelesaikan tugas-tugas sekolah. Sejalan dengan teori yang dipaparkan Octaviani (2022) yang mengatakan kepedulian sosial anak juga dapat ditunjukkan pada bagaimana anak melakukan pekerjaan sendiri, menggambarkan dengan antusias saat melakukannya tanpa merasa terbebani atau bergantung pada orang lain (mandiri) dalam belajar dengan berusaha semaksimal mungkin.

Orang tua informan OPNA mengatakan terkadang kesulitan untuk membaca tulisan yang ada pada *gadget* karena terlalu kecil maka membutuhkan bantuan anaknya. Sikap tolong menolong lain yang terlihat pada informan OPNA adalah membantu orang tua menyimpan nomor telepon seseorang dalam *gadget*. Selain itu informan SDL seringkali membantu neneknya untuk menelpon saudaranya. Informan SDL

kerap menawarkan bantuan terlebih dahulu kepada neneknya yang tidak mengerti cara mengoperasikan *gadget*. Kedua orang tua SDL pergi merantau, sehingga SDL diasuh oleh neneknya. Sikap tolong-menolong yang sama dengan sikap kepedulian sosial merupakan salah satu wujud dari empati. Karena seseorang yang memiliki empati dapat merasakan penderitaan orang lain dan terdorong untuk bertindak berdasarkan perasaan itu, mereka dapat membantu mereka (Nilamsari, 2023).

Dari hasil observasi keenam informan, juga mengucapkan terima kasih ketika menerima sesuatu dari orang lain. Namun anak-anak masih memiliki tingkat kesadaran dalam diri yang rendah seperti kurang peka dan peduli terhadap orang lain disekitarnya. Hal tersebut diperkuat oleh pendapat Widya (2020) yang menyatakan bahwa saat bermain dengan teknologi, anak-anak cenderung lebih suka menyendiri dan kurang peduli dengan lingkungan sekitarnya. Anak-anak cenderung kurang peka terhadap keluarganya, seperti yang ditunjukkan oleh temuan observasi dan wawancara dengan orang tua dan anak. Anak akan mau membantu jika diperintah saja tidak

dengan kesadaran diri. Selain itu, penggunaan *gadget* dengan intensitas tinggi dapat menimbulkan gangguan sosial. Hal tersebut diperkuat dengan penelitian yang dilakukan Prasetyo (2020) yang menyatakan anak-anak sering mengakses aplikasi *youtube*, *tiktok*, *whatsapp*, *gaming*, dan *google*. Tentunya menimbulkan dampak positif dan negatif.

Adapun karakter peduli sosial anak yang belum tampak pada informan beberapa informan. Hal tersebut dibuktikan dengan observasi pada informan KLA, MHR, dan ASA yang menunjukkan sikap kurang sopan santun. Sebagaimana dikemukakan di awal, perilaku santun adalah perilaku yang menjunjung tinggi perkataan dan perbuatan, sopan santun yang sesuai dengan norma-norma sosial. Meskipun 6 subjek penelitian ini menunjukkan perilaku yang beragam, kebanyakan dari mereka hampir sama, khususnya setiap anak KLA, OPNA, MHR, ASA, AM, SDL berdasarkan wawancara dengan mereka sering membantu orang tuanya ketika sedang sibuk. Diketahui informan memanfaatkan *gadget* salah satunya sebagai sarana hiburan dengan bermain *game online* yang membuat mereka cenderung

mengeluarkan kata-kata keras dan kotor. Dalam penelitiannya Safitri (2022) yang mengemukakan kesopanan adalah sikap yang menunjukkan rasa hormat kepada orang lain untuk menumbuhkan keharmonisan sosial. Sopan santun bukan hanya tentang bagaimana berperilaku di depan umum tetapi juga tentang bagaimana kita memperlakukan orang lain dengan hormat, menghargai, dan akhlak mulia. Mereka seringkali menggunakan kata-kata kotor saat kalah bermain *game* sebagai ungkapan rasa kesal.

Hasil wawancara orang tua OPNA juga mengatakan bahwa anaknya sulit untuk fokus saat diajak berkomunikasi. Wali informan SDL yang menyatakan bahwa penggunaan *gadget* SDL seringkali di kamar dimana hal tersebut tentunya akan berpengaruh terhadap kemampuan bersosialisasi karena anak tidak banyak berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Anak yang ketergantungan pada *gadget* dapat menyebabkan kesenjangan sosial. Anak-anak yang sudah nyaman dengan teknologi akan puas bermain dengan teknologi saja dan nantinya akan kesulitan untuk berinteraksi

dengan orang lain di dunia nyata, berteman, dan bermain dengan teman sekelasnya (Muttabiah, 2021). Meskipun ketiga informan SDL, OPNA, dan AM nampak acuh tak acuh pada lingkungan sekitar dari hasil observasi didapatkan bahwa informan selalu mengucapkan terima kasih ketika menerima sesuatu dari seseorang, misalnya saat diberikan tambahan uang saku oleh nenek. Salah satu pengaplikasian nilai sopan santun dan erat kaitannya dengan pendidikan adalah membiasakan diri untuk mengucapkan terima kasih merupakan (Halida, 2012).

Penelitian ini diperkuat dengan teori yang dikemukakan oleh Yumarni (2020) yang mengatakan *gadget* memiliki dampak positif dan negatif yang signifikan terhadap perkembangan anak. Dampak positif *gadget* diantaranya menambah pengetahuan, mengembangkan jaringan pertemanan, berkomunikasi lebih mudah, mendorong kreativitas anak. Adapun dampak negatif *gadget* diantaranya; mengganggu kesehatan, dapat mempengaruhi perilaku anak, dan rentan kriminal.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil temuan di lapangan melalui tahap observasi,

wawancara, dokumentasi, dan pencatatan menunjukkan bahwa bentuk penggunaan *gadget* pada anak usia 11 tahun di Desa Karangmulyo memiliki beragam bentuk. Adapun bentuk penggunaan *gadget* pada anak antara lain sebagai media komunikasi, sebagai sumber belajar, sebagai media hiburan, seperti mengakses game online, mengedit foto/video di *capcut* kemudian mengakses *tiktok*. Dengan penggunaan *gadget* yang beragam tentunya memiliki dampak bagi penggunanya. Diantaranya pada perkembangan karakter peduli sosial yang kurang baik anak menjadi acuh tak acuh, tidak fokus ketika diajak berkomunikasi dan kecenderungan untuk berkata kasar dan keras. Beberapa karakter peduli sosial yang cukup baik anak mau menolong orang tua saat sedang sibuk, serta mengucapkan terimakasih ketika menerima sesuatu.

DAFTAR PUSTAKA

- Almira, Y., Ananda, A., Isnarmi & Dewi, S. F. (2022). Upaya Meningkatkan Sikap Kepedulian Sosial Siswa di SMAN 1 Ranah Batahan. *Journal of Education, Cultural and Politics*, Vol. 2 No. 2, 98-103.
- Asmiati Lusi, Pratiwi, I. A. & Fardani, M. A. (2021). Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Kemampuan Berkomunikasi Anak. *Jurnal Ilmiah P2M STIKP Siliwangi*, Vol. 8, No. 1, 37-45.
- Chusna, Puji Asmaul (2017). Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian*, 315-329.
- Fathimah, S. & Wantah, M. E. (2022). Analisis of Using Gadget Analisis in Social Interaction Skills of Children. *Journal Civic and Social Studies*. Vol. 6 No. 1, 25-36.
- Halida & Wirawati, T. (2012). Analisis Nilai Moral Pembiasaan Pengucapan Terima Kasih Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Kecamatan Pontianak Kota. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*. Vol. 7 No. 1, 684-693.
- Marpaung, Junierissa. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget dalam Kehidupan. *kopasta*, 55-64.
- Muttabiah, A., Suryani, E. & Hawa, A. M. (2021) Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Peserta Didik. *Journal of Primary and Children's Education*, Vol. 4 No. 2, 56-63.
- Mutmainnah, A. N., & Islam, N. (2019). Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku dan Intensitas Komunikasi Keluarga (Studi Kasus Kecamatan Soreang Kota Parepare. *Komunida : Media Komunikasi dan Dakwah*, Vol. 09 No. 02, 143-160.
- Nilamsari, A., Fardani, M. A. & Kironoratri, L. (2023). Pendidikan Karakter Peduli Sosial Melalui Film Jembatan Pensil Karya Hasto Broto Pada Siswa Sekolah Dasar.

- Jurnal Educatio*, Vol. 9 No. 2, 490-498.
- Octaviani, J. N., Utaminingsih, S. & Masfu'ah, S. (2022). Pembentukan Sikap Peduli Sosial Anak Pada Masa Pandemi Covid 19 di Desa Pringtulis Jepara. *Jurnal Inovasi Penelitian*, Vol. 2 No. 10, 3453-3462.
- Pratama, A. A., Pratiwi, I. A., & Ermawati, D. (2023). Analisis Game Online Terhadap Interaksi Sosial Siswa di SDN Langse. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, Vol. 6 No. 6, 4142-4148.
- Safitri, N. A., Sumaji & Ermawati, D. (2022). Karakteristik Anak Dari Keluarga Perantauan Dalam Berperilaku Sopan Santun. *Jurnal Educatio*, Vol. 8 No. 4, 1326-1334.
- Saniyyah, L., Setiawan, D. & Ismaya, E. A. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 3 No. 4, 2132-2140.
- Sari, D. T., Khamdun & Fardani, M. A. (2022). Peran Orang Tua Dalam Mengontrol Penggunaan Gadget Pada Anak Usia SD di Desa Soco Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol. 4 No. 4, 1188-1194.
- Tabi'in, A. (2017). Menumbuhkan Sikap Peduli Pada Anak Melalui Interaksi Kegiatan Sosial. *Jurnal Ijtimaia*, Vol. 1 No. 1, 40-59.
- Widya, R. (2020). Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Anak. *Jurnal Abdi Ilmu*, 13(1), 29– 34.
- Yumarni, V. (2022). Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini. *Jurnal Literasiologi*, Vol. 8 No. 2, 107-119.