

DAMPAK GADGET BAGI PERKEMBANGAN PRILAKU ANAK DI DESA SAMPIR

Mariyam, dan Wahid Abdul Kudus

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Indonesia

Email: mariyam94@gmail.com, abdul Kudus25@gmail.com

INFO ARTIKEL

Diterima

10 Mei 2021

Diterima dalam bentuk
review 15 Mei 2021

Diterima dalam bentuk
revisi 21 Mei 2021

Keywords:

*gadgets; development;
Attitude.*

ABSTRACT

The development of children's behavior at this time has been influenced by things from outside their reasoning, the purpose of this study is to find the impact of gadgets on the development of children's behavior in Sampir Village, where gadgets have a real impact on the development of behavior, attitudes, and morals of today's youth. . Young people today, of course, have different attitudes with young people in the past. They are influenced by gadgets because they see and imitate something that they idolize. The method used in this study is a qualitative method, namely by using interviews and directly involved in the community around Sampir Village as a resource, as well as capturing several phenomena related to the title of writing through documentation and to add findings regarding related matters, we see in the community environment. at this time, it is very much facilitated by a sophisticated technology that can even change the popularity of its life in the midst of the surrounding community. From the results obtained, the impact of the existence of gadgets in people's lives has been felt, not only on the convenience that is obtained, but in the development of young people's behavior is also very influential. As a result of the use of gadget this, many young people today have decreased the value of their attitude and courtesy in the community, one of which is the community in Sampir Village.

Kata kunci:

*gadget ; perkembangan;
prilaku.*

ABSTRAK

Perkembangan prilaku anak saat ini sudah banyak dipengaruhi hal-hal dari luar nalar mereka, tujuan dari penelitian ini untuk mencari dampak *gadget* bagi perkembangan prilaku anak di Desa Sampir, dimana *gadget* memberikan dampak yang nyata bagi perkembangan prilaku, sikap, dan moral anak muda saat ini. Anak muda dizaman sekarang tentunya memiliki perbedaan sikap dengan anak muda dizaman dahulu. Mereka terpengaruhi dari *gadget* karena melihat dan meniru sesuatu dari apa yang mereka idolakan. Metode yang digunakan penelitian ini dengan metode kualitatif yaitu dengan menggunakan wawancara serta terjun langsung kedalam lingkungan masyarakat sekitar Desa Sampir sebagai narasumber, serta mengabadikan beberapa fenomena yang berkaitan dengan judul penulisan melalui dokumentasi dan untuk menambahkan hasil temuan

Attribution-ShareAlike 4.0
International
(CC BY-SA 4.0)



mengenai hal yang berkaitan, kita melihat dalam lingkungan masyarakat saat ini, begitu sangat dimudahkan dengan suatu teknologi canggih yang bahkan bisa merubah popularitas kehidupannya di tengah-tengah masyarakat sekitar. Dari hasil yang didapatkan bahwasanya dampak adanya *gadget* dalam kehidupan masyarakat memang sudah terasa, bukan hanya pada kemudahan yang didapatkan saja, tetapi dalam perkembangan prilaku anak muda itu juga sangat berpengaruh. Akibat penggunaan *gadget* ini, banyak anak muda sekarang yang menurun nilai *attitude* dan sopan santunnya dilingkungan masyarakat, salah satunya masyarakat di Desa Sampir.

Pendahuluan

Hidup disuatu lingkungan yang masyarakatnya kental akan kebudayaan tatakrama serta sopan santun prilaku masyarakatnya memang sangat susah ([Tumanggor et al., 2017](#)), terutama pada masyarakat zaman dahulu yang mana kehidupannya sangat jauh berbeda dengan masyarakat sekarang.

Desa Sampir merupakan salah satu desa di Kecamatan Waringinkurung, Serang-Banten, masyarakat didesa ini merupakan masyarakat asli dari daerah Banten, dimana kebanyakan masyarakatnya hidup rukun satu sama lain, dan terus menjaga silaturahmi. Selain itu masyarakat Banten terkenal dengan kesopanannya, dimana masyarakatnya berperilaku sopan santun dan memiliki adab yang baik kepada orang yang lebih tua.

Masyarakat saat ini sudah dimudahkan dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. perkembangan zaman ini telah membawa pengaruh serta dampak terhadap perkembangan prilaku masyarakatnya, terutama bagi anak muda di zaman sekarang ([Setiawan, 2018](#)), saat ini banyak anak muda yang hidup di daerah pedesaan, dimana seharusnya kerukunan antar masyarakat terjalin dengan erat, bahkan anak muda di zaman dahulu memiliki pola prilaku, tatakrama, etika yang baik serta sopan dan santun, tetapi saat ini jika di dibandingkan maka terlihat sangat jauh ([Tanyid, 2014](#)). Kebudayaan anak muda zaman sekarang sudah terpengaruhi oleh ponsel mini yang super canggih yaitu *gadget*. Mereka meniru apa yang menurut mereka baik dan bagus, kemudian mereka lupa bagaimana caranya untuk mempelajari apa yang seharusnya mereka miliki saat ini, sehingga hal ini bisa menjadi masalah dalam masyarakat, ketika masyarakat melihat perkembangan prilaku anak muda sekarang.

Berdasarkan kamus besar bahasa indonesia, prilaku merupakan suatu anggapan atau reaksi individu terhadap lingkungan sekitar. Dilansir dari situs kementerian kesehatan, berdasarkan psikologi, prilaku memiliki arti konkrit dari jiwa seseorang. Dalam hal ini prilaku bisa dibagi menjadi dua bagian, yaitu

1. Prilaku tertutup, yaitu prilaku yang hanya dimengerti dengan menggunakan alat bantu atau metode tertentu, misalnya berpikir, sedih, berkhayal dan sebagainya.
2. Prilaku terbuka, prilaku yang secara langsung dapat dimengerti maknanya.

Dasar manusia dalam berperilaku itu sebenarnya terdapat dorongan dari dalam diri individu itu sendiri sebagai kebutuhan dan pemenuhan kebutuhan untuk bisa hidup di lingkungan sekitar (Emda, 2018).

Menurut (Arifin, 2015) perilaku masyarakat terutama pada perilaku anak muda di zaman sekarang, bukan lagi hanya lahir dari dalam diri individu itu sendiri sebagai dorongan, melainkan dari pengaruh luar yang membawanya hingga membentuk perilaku dan pola pikir anak muda itu sendiri dalam perkembangan kehidupannya.

A. Proses pembentukan perilaku

Menurut (Muazaroh & Subaidi, 2019), perilaku manusia dipengaruhi oleh tingkat kebutuhannya atau hierarki kebutuhan dasar. Terdapat lima level kebutuhan dasar manusia, yaitu:

1. Kebutuhan fisiologis, kebutuhan makan, minum, tidur, pakaian, dan lainnya.
2. Kebutuhan akan rasa aman, keamanan, stabilitas, keteraturan, dan lain-lain.
3. Kebutuhan sosial, kebutuhan rasa memiliki dan kasih sayang, afeksi, keluarga, relasi, dan sebagainya.
4. Kebutuhan akan penghargaan, kebutuhan pencapaian status, tanggung jawab, reputasi, dan lainnya.
5. Kebutuhan akan aktualisasi diri, kebutuhan untuk pengembangan diri, pemenuhan ideologi, dan lain-lain.

Daya perkembangan pemikiran serta perilaku anak saat ini memang begitu pesat, sangat optimal bila orang tua mampu mengembangkan perilaku anak tersebut secara optimal pula. Antusias seorang anak terhadap adanya suatu perkembangan itu sangat tinggi, sehingga tidak bisa dipungkiri, bahwasanya perkembangan perilaku anak saat ini mudah dipengaruhi dari luar keinginan serta kehendak individu itu sendiri (Jahja, 2011).

perkembangan perilaku anak bisa dipengaruhi dari adanya suatu teknologi yang semakin hari semakin berkembang pesat (Subarkah, 2019), terutama di era pandemi ini, dimana semua aktivitas masyarakat saat ini bisa dilakukan serta bisa dilihat oleh orang lain hanya dengan melihat gambar dari ponsel mini canggihnya. Kecanggihan teknologi ini bisa memberikan dampak yang positif serta negatif. teknologi yang paling berpengaruh dalam kehidupan masyarakat saat ini adalah *gadget*.

B. Gadget

Secara etimologi *gadget* adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang berarti perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia, *gadget* disebut sebagai “acang”. Salah satu hal yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan”. *Gadget* adalah piranti yang berkaitan dengan perkembangan teknologi masa kini, yang termasuk *gadget* misalnya tablet, smartphone, notebook, dan sebagainya. Artinya, dari hari ke hari *gadget* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Menurut (Syifa et al., 2019) pengaruh *gadget* terhadap perkembangan anak memiliki dampak positif dan dampak negative, yaitu sebagai berikut:

1. Dampak positif

a) Menambah Pengetahuan.

Menurut ([Wardhani](#), 2016) menyimpulkan bahwa dengan menggunakan *gadget* yang berteknologi canggih, anak-anak dengan mudah dan cepat untuk mendapatkan informasi mengenai tugas nya disekolah. Misalnya browsing di internet bisa dimana saja dan kapan saja. Dengan demikian dari internet kita bisa menambah ilmu pengetahuan, memperluas jaringan persahabatan. *Gadget* dapat memperluas jaringan persahabatan karena dapat dengan mudah dan cepat bergabung ke social media. Jadi, kita dapat dengan mudah untuk berbagi bersama teman.

b) Mempermudah Komunikasi

Gadget merupakan salah satu alat yang memiliki teknologi canggih. Jadi semua orang dapat dengan mudah berkomunikasi dengan orang lain dari seluruh penjuru dunia ([Ulfa](#), 2017).

c) Melatih Kreativitas Anak

Kemajuan teknologi telah menciptakan beragam permainan yang kreatif dan menantang. Banyak anak yang termasuk kategori ADHD diuntungkan oleh permainan ini oleh karena tingkat kreativitas dan tantangan yang tinggi. Menurut Baihaqi dan Sugiarmun, ADHD sendiri merupakan singkatan dari Attention Deficit Hyperactivity Disorder yang merupakan gangguan perkembangan dalam peningkatan aktivitas motorik anak-anak hingga menyebabkan aktivitas anak-anak yang tidak lazim dan cenderung berlebihan ([Hatningsih](#), 2013).

2. Dampak Negatif

a) Mengganggu Kesehatan

Gadget dapat mengganggu kesehatan manusia karena efek radiasi dari teknologi sangat berbahaya bagi kesehatan manusia terutama pada anak-anak yang berusia 12 tahun kebawah. Efek radiasi yang berlebihan dapat mengakibatkan berbagai penyakit yang berbahaya ([Damayanti et al.](#), 2020).

b) Dapat Mengganggu Perkembangan Anak

Gadget memiliki fitur-fitur yang canggih seperti, kamera, video, games dan lain-lain. Fitur itu semua dapat mengganggu proses pembelajaran di sekolah. Misalnya ketika guru menerangkan pelajaran di depan salah satu siswa bermain *gadget* nya di belakang atau bisa juga dipergunakan sebagai alat untuk hal-hal yang tidak baik.

c) Rawan Terhadap Tindak Kejahatan

Setiap orang pasti ada yang memiliki sifat update di mana saja. Jadi orang ingin berbuat kejahatan dengan mudah mencari nya dari hasil update nya yang boleh dibilang terlalu sering.

d) Dapat Mempengaruhi Perilaku Anak

Menurut ([Mariskhana](#), 2018), bahwa “Kemajuan teknologi berpotensi membuat anak cepat puas dengan pengetahuan yang diperolehnya sehingga

menganggap apa yang didapatnya dari internet atau teknologi lain adalah pengetahuan yang terlengkap dan final”.

Pada faktanya ada begitu banyak hal yang harus digali lewat proses pembelajaran tradisional dan internet tidak bisa menggantikan kedalaman suatu pengetahuan. Kalau tidak dicermati, maka akan ada kecenderungan bagi generasi mendatang untuk menjadi generasi yang cepat puas dan cenderung berpikir dangkal. Kemajuan teknologi yang membawa banyak kemudahan (Ngafifi, 2014), generasi mendatang berpotensi untuk menjadi generasi yang tidak tahan dengan kesulitan. Dengan kata lain, anak akan berpikir atau merasa bahwa hidup ini seharusnya mudah dan pada akhirnya anak berusaha untuk menyederhanakan masalah dan berupaya menghindari kesukaran. Tujuan penelitian ini yaitu untuk melihat bagaimana dampak *gadget* sehingga bisa mempengaruhi perkembangan perilaku anak muda di zaman sekarang ini.

Pada saat ini, banyak masyarakat terutama bagi kalangan muda yang sudah mengenal *gadget*, dan hal ini membawa beberapa *prespektif* baru terhadap apa yang dilihat oleh masyarakat sekitar. Sehingga hal tersebut membawa sebuah pandangan terhadap bagaimana perkembangan *gadget* bisa memengaruhi pada perkembangan perilaku anak dalam kehidupan bermasyarakat. Pentingnya penelitian ini dilakukan adalah untuk melihat bagaimana *gadget* bisa memengaruhi perkembangan perilaku anak, terutama pada anak muda yang sedang dalam tahap pertumbuhan.

Penggunaan *gadget* menjadikan anak muda saat ini semakin dipermudah dalam melakukan segala hal, mereka kehilangan apa yang seharusnya mereka dapatkan, sehingga pada perkembangan perilakunya itu mengalami penurunan.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam tulisan ini adalah metode kualitatif, dimana seorang penulis terjun langsung kedalam lingkungan masyarakat sekitar Desa Sampir, untuk melihat fenomena yang terjadi mengenai permasalahan yang diangkat oleh penulis.

Disini penulis menggunakan metode kualitatif yaitu dengan menggunakan wawancara kepada beberapa narasumber, serta mengabadikan beberapa fenomena yang berkaitan dengan judul penulisan melalui dokumentasi dan untuk menambahkan hasil temuan mengenai hal yang berkaitan itu melihat dari beberapa *literature* lainnya sebagai bahan pendukung dalam pembuatan tulisan ini.

Penulis melakukan wawancara dengan masyarakat sekitar mulai pada tanggal 15-04-2021 s/d 20-04-2021. Dimana seorang penulis mencoba untuk mencari tahu mengenai dampak dari adanya *gadget* ini bagi perkembangan perilaku anak di Desa Sampir. Sasaran yang dituju adalah orang tua dan anak remaja di Desa Sampir. Penulis menyantumkan hasil dokumentasi berupa fenomena dari adanya *gadget* yang berdampak pada perkembangan perilaku anak di Desa Sampir, bukan mengenai hasil dokumentasi dari kegiatan wawancara yang dilakukan.

Hasil dan Pembahasan

Setiap prilaku manusia yang hidup di lingkungan masyarakat, terbangun dari adanya kebutuhan, dimana kebutuhan ini merupakan hal terpenting dalam pengolahan serta perkembangan prilaku masyarakat. Selain itu juga bisa dinilai bahwasanya setiap prilaku yang terdapat pada individu itu sebenarnya tidak semuanya sama, karena mereka berperilaku seperti apa dalam masyarakat itu dipengaruhi dari apa yang sebenarnya individu itu butuhkan, jadi ketika dilihat bahwasanya pemikiran masyarakat akan perkembangan prilaku anak muda itu memang benar adanya dan bahkan semua itu sudah menjadi hal yang lumrah, ketika seseorang berperilaku seperti A lalu ada yang berperilaku seperti B sebenarnya itu semua normal, tapi yang jadi permasalahannya di saat ini, mengapa prilaku anak muda sekarang itu banyaknya berubah karena adanya dampak dari *gadget*.

Berdasarkan dari penelitian yang dilakukan di Desa Sampir, saat ini memang banyak sekali ditemukan perubahan-perubahan yang terjadi terhadap perkembangan prilaku anak mudanya. Prilaku ini mengarah bukan hanya terhadap bagaimana anggapan individu atau reaksi individu tersebut terhadap lingkungan sekitarnya, tetapi disini prilaku anak mudanya itu mengarah terhadap bagaimana tindakan serta kualitas individu dalam berperilaku terhadap warga sekitar. Artinya prilaku ini menyangkut pada etika seorang individu tersebut baik dalam tingkah laku serta kepribadian dirinya.

Untuk saat ini perkembangan prilaku anak muda memang sudah banyak terpengaruhi dari lingkungan luar, atau bahkan prilaku anak muda saat ini bisa dibbilang kurang memiliki etika, dimana sopan santun dalam tatak rama kehidupan itu sudah mulai menipis, bahkan mirisnya lagi anak muda di zaman sekarang ini kurang mengetahui apa itu etika dan tata krama serta adab dalam berperilaku. Berdasarkan salah satu masyarakat Desa Sampir yaitu Ibu Sarah mengatakan

"Bocah nom siki mah beda karo bocah nom bengen, bocah nom bengen mah lamun ana apa-apa iku langsung jelangkat, sopan, rajin, tatakramane bagus, ramah, beda karo bocah siki mah sing pada mesum pada angel, guati, laka sopan santune ning wong tua ngelawan bae (anak muda sekarang mah beda sama anak muda zaman dulu, anak muda zaman dulu mah kalo ada apa-apa itu langsung sigap, terus orangnya juga sopan, rajin, prilakunya juga baik, ramah, tapi anak muda zaman sekarang mah pada mesum (malas) pada angel (susah orangnya), terus ga ada sopan santunnya, suka ngelawan kalo diomongin)".

Selain itu juga ada pendapat warga Desa Sampir yang memberikan tanggapannya mengenai pengaruh *gadget* terhadap perkembangan prilaku anak ini yaitu Ibu Musafaroh *"wong nom siki mah gati, apa-apane hp bae, sing diadepi hp bae, lamun di kongkon kelawan diomongi kuh guati, ngelawan bae, tatakramane gh wis pada ilang bua, la wong ning wong tua gh kadang mah ngelawan, terus lamun ana kegiatan ning masyarakat kuen maning kurang antusiase, hp bae jing sedina-dinane, puegel garan*

gah, harusan mah eong cilik kuh mengane mumahan, ikinah wis pada sing dicekel hp, terus bukane youtube, nontone artis-artis luar, la pada kegawa gh tingkah lakune gh, bengen mah wong cilik kun ya lamun ngomong karo wong tua kuh bebasan, sopan, ramah, lah siki mah boro-boro bebasan, ngerti geh ora bua lamun bebasan kun apa, eis pada nurun etikane (anak muda sekarang mah susah, apa-apanya hp terus, yang dihadepin hp terus, kalo disuruh suka ngelawan pas diomongin susah, ngebantah terus, prilaku tatakramanya juga sudah pada ilang kali, soalnya ke orang tua juga suka ngelawan (ngebantah). terus kalo ada kegiatan di lingkungan masyarakat ga ada antusiasnya, soalnya hp terus sehari-harinya, harusnya mah anak muda itu mainnya mumahan (mainan tradisional), ini mah yang dipegang selalu hp, terus bukanya youtube, nontonnya artis-artis luar, jadinya kebawa tingkahlakunya juga dari tontonan itu. dulu mah anak muda itu kalo lagi bicara sama orang tua itu sopan ramah ngomongnya pake bebasan (bahasa serang halus), sedangkan sekarang boro-boro buat bicara pake bebasan, ngarti juga ngga itu kayaknya apa itu bebasan, sudah pada turun, kurang etikanya)".

Dari sini kita bisa melihat, bahwasanya perkembangan anak muda di zaman sekarang memang sudah mengalami perubahan, terutama dalam prilaku sehari-hari, dimana saat ini banyak anak muda yang sudah terpengaruhi perkembangan prilakunya itu oleh *gadget*. Karena banyak juga anak muda di zaman sekarang ini yang hidup itu serba bergantung pada *gadget*, alhasil dalam perkembangan prilaku juga, mereka mengikuti dari apa yang ada didalamnya tersebut, mengenai gaya fashion, tingkah laku, ucapan dan sebagainya.

Saat ini, masyarakat terutama bagi kalangan muda banyak yang sudah mengenal *gadget*, dan hal ini membawa *prespekif* baru terhadap apa yang dilihat oleh masyarakat sekitar. Sehingga hal tersebut membawa sebuah pandangan terhadap bagaimana perkembangan *gadget* bisa memengaruhi pada perkembangan prilaku anak dalam kehidupan bermasyarakat. Pentingnya penelitian dilakukan adalah untuk melihat bagaimana *gadget* bisa mempengaruhi perkembangan prilaku anak, terutama pada anak muda yang sedang dalam tahap pertumbuhan. Karena pada dasarnya seorang anak membutuhkan bantuan untuk merangsang diri dalam perumbuhannya agar bisa mengenal dunia luar, saat ini, anak muda dalam perkembangan prilakunya dalam bertindak sudah dipengaruhi dari adanya *gadget*, dimana mereka meniru bahkan *mengeksplorasikan* dirinya untuk mencari hal baru yang bisa dijadikan sebagai patokan, sehingga hal ini terkadang membuat banyak orang tua yang merasa resah, jika anaknya mencari hal-hal dari *gadget* yang bisa membuat anak tersebut menjadi kecanduan terhadap *gadget*, sehingga tidak bisa berkembang secara maksimal dalam ruanglingkup masyarakat.

Pada teori sosiologi modern terdapat pembahasan mengenai prilaku, dimana sosiologi perilaku atau ilmu pengetahuan tentang perilaku adalah ilmu yang berusaha untuk menerapkan prinsip-prinsip behaviorisme dari teori ilmu psikologi kepada persoalan-persoalan sosiologis. B.F. Skinner dan para pendukung behaviorisme pada umumnya tertarik untuk mengetahui hubungan antara individu-individu dengan

lingkungan mereka yang tersusun dari obyek-obyek sosial dan non-sosial. Pokok persoalan yang menjadi obyek studi dari behaviorisme adalah hubungan fungsional antara perilaku-perilaku dan perubahan-perubahan di dalam lingkungan si aktor. Hal itu berarti bahwa seorang anak yang melempar batu ke sungai bisa menjadi obyek studi dari behaviorisme, sama halnya dengan seorang ibu yang memarahi anaknya, seorang guru yang mengajar di kelas, atau seorang *executive* yang sedang memimpin rapat ([Bernard Raho, 2021](#)).

Pada dasarnya teori mengenai perilaku, ingin mengungkapkan sebuah fakta yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari bagi setiap individu yang akan mengembangkan dirinya, dimana hal ini membawa langkah untuk melihat lebih jauh lagi mengenai hal yang berkaitan dalam penelitian.

Dari hasil penelitian sebelumnya sudah didapatkan mengenai dampak *gadget* terhadap perkembangan anak, dimana *gadget* bisa memberikan dampak yang positif dan negatif bagi setiap penggunanya, hal ini memang nyata terjadi sekarang, masyarakat bisa lebih dipermudah dalam memanfaatkan *gadget* untuk hal lainnya yang berhubungan dengan hal apapun, tetapi saat ini, jika kita melihat pada generasi baru di desa yang menjadi objek penelitian. Anak mudanya sudah mengalami penurunan moral, dimana hal ini yang menjadi permasalahan bagi masyarakat. Kebanyakan dari anak muda sekarang kurang memiliki etika yang baik terhadap orang yang lebih tua, sehingga pandangan ini menjadi luas, bahkan mengakibatkan kesalahan dalam penafsiran. Memang perkembangan perilaku anak muda saat ini sudah banyak dipengaruhi oleh *gadget*, banyak anak muda sekarang yang suka melawan jika diomong oleh orang tuanya, mereka seperti itu bukan karena tidak disekolahkan, tetapi karena kurangnya pergaulan dalam masyarakat sehingga mereka menganggap bahwa apa yang ada di kehidupan nyata itu sama dengan apa yang ada di kehidupan animasi.

Mereka kurang memperhatikan pembelajaran adab dan etika kepada orang tua, masyarakat, dan warga lainnya sehingga hal ini menjadi cap yang buruk terhadap dampak yang diberikan oleh *gadget* tersebut. Jika kita melihat dari lingkungan masyarakat Desa Sampir ini, pada abad sebelumnya sudah memiliki adab serta etika yang baik dalam berperilaku, mereka mengajarkan anaknya mengenai sopan santun dan jika berbahasa mereka menggunakan bahasa yang sopan yaitu bebasan untuk menghormati orang yang lebih tua. Mereka diajarkan mulai dari balita, sehingga ketika beranjak dalam pertumbuhan, bisa tetap menerapkan perilaku yang telah diajarkan tersebut. Tetapi saat ini, masyarakat semakin beragam dalam mendidik anaknya, banyak orang tua yang tidak segan-segan memberikan *gadget* untuk anaknya agar mereka bisa belajar sendiri, padahal hal ini membawa dampak negatif bagi pertumbuhannya. Saat ini banyak anak muda di Desa Sampir yang sudah handal menggunakan *gadget*, mereka menggunakan *gadget* bukan hanya untuk belajar saja, tetapi untuk kegiatan lainnya, seperti menonton *youtube*, *animasi*, *game*, belanja *online*, komunikasi, dan lain sebagainya, sehingga waktu mereka untuk berinteraksi dengan masyarakat sekitar kurang, dan hasilnya perkembangan perilaku mereka menjadi terganggu, dan bahkan perkembangan perilaku adab mereka mengalami penurunan.

Kesimpulan

Dari hasil yang didapatkan bahwasanya dampak adanya *gadget* dalam kehidupan masyarakat memang sudah terasa, bukan hanya pada kemudahan yang didapatkan saja, tetapi dalam perkembangan perilaku anak muda itu juga sangat berpengaruh. Dalam tahap perkembangan pertumbuhan pola pikir seorang anak, tentunya membutuhkan peranan dari lingkungan sekitar, dan ketika adanya perkembangan teknologi di era saat ini, maka tidak bisa dipungkiri bahwasanya hal tersebut bisa memberikan dampak yang signifikan pada anak mudanya.

Gadget merupakan perangkat teknologi yang canggih, didalamnya banyak memberikan hal-hal yang diinginkan, mulai dari materi pelajaran hingga hiburan, dan saat ini *gadget* banyak digandrungi oleh kalangan anak muda di era sekarang, dimana *gadget* bisa memberikan banyak hal dan informasi terbaru mengenai suatu hal dan fenomena. Sayangnya saat ini kebanyakan anak muda menyalahgunakan fungsi dari *gadget* ini, mereka meniru dari apa yang diidolakanya, dan akibat penggunaan *gadget* ini, banyak anak muda sekarang yang menurun nilai *attitude* dan sopan santunnya dilingkungan masyarakat, salah satunya masyarakat di Desa Sampir.

Bibliografi

- Arifin, Z. (2015). [Perilaku remaja pengguna gadget ; Analisis teori sosiologi pendidikan](#). *Tribakti: Jurnal Pemikiran Keislaman*, 26(2), 287–316. <https://orcid.org/0000-0001-9816-0085>
- Bernard, Raho. (2021). *Teori Sosiologi Modern*. Yogyakarta. Ledalero.
- Damayanti, E., Ahmad, A., & Bara, A. (2020). [Dampak Negatif Penggunaan Gadget Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak Di Sorowako](#). *Martabat J. Peremp. Dan Anak*, 4(1), 1–22. <https://doi.org/10.21274/martabat.2020.4.1.1-22>
- Emda, A. (2018). [Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran](#). *Lantanida Journal*, 5(2), 172–182. <http://dx.doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>
- Hatiningsih, N. (2013). [Play Therapy Untuk Meningkatkan Konsentrasi Pada Anak Attention Deficit Hyperactive Disorder \(ADHD\)](#). *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 1(2), 324–342. <https://doi.org/10.22219/jipt.v1i2.1586>
- Jahja, Y. (2011). *Psikologi perkembangan*. Kencana.
- Mariskhana, K. (2018). [Dampak Media Sosial \(Facebook\) dan Gadget Terhadap Motivasi Belajar](#). *Jurnal Perspektif*, 16(1), 62–67. <https://doi.org/10.31294/jp.v16i1.3120>
- Muazaroh, S., & Subaidi, S. (2019). [Kebutuhan Manusia dalam Pemikiran Abraham Maslow \(Tinjauan Maqasid Syariah\)](#). *Al-Mazahib: Jurnal Pemikiran Hukum*, 7(1), 17–33.
- Ngafifi, M. (2014). [Kemajuan Teknologi dan Pola Hidup Manusia dalam Perspektif Sosial Budaya](#). *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 2(1). <https://doi.org/10.21831/jppfa.v2i1.2616>
- Setiawan, D. (2018). [Dampak Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Budaya](#). *JURNAL SIMBOLIKA: Research and Learning in Communication Study*, 4(1), 62–72. <https://doi.org/10.31289/simbollika.v4i1.1474>
- Subarkah, M. A. (2019). [Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak](#). *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(1). <http://dx.doi.org/10.31000/rf.v15i1.1374>
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). [Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar](#). *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 527–533. <http://dx.doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22310>
- Tanyid, M. (2014). [Etika dalam Pendidikan: Kajian Etis Tentang Krisis Moral Berdampak pada Pendidikan](#). *Jurnal Jaffray*, 12(2), 235–250. <http://dx.doi.org/10.25278/jj71.v12i2.13>
- Tumanggor, R., Ridlo, K., & H Nurochim, M. M. (2017). *Ilmu Sosial dan Budaya*

Mariyam

Dasar. Kencana.

Ulfa, S. (2017). [Pemanfaatan Teknologi Bergerak Sebagai Media Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini](#). *Edcomtech Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(1), 1–8.

Wardhani, R. D. K. (2016). [Pengaruh Gadget terhadap Perkembangan Psikologis bagi Anak Usia Dini](#). *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 135–142. <http://dx.doi.org/10.30870/jpppaud.v3i2.4624>