



Department of Digital Business

Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)

Homepage: <https://journal.ilmudata.co.id/index.php/RIGGS>

Vol. 5 No. 2 (2026) pp: 7193-7207

P-ISSN: 2963-9298, e-ISSN: 2963-914X

Perbandingan Perilaku dan Pola Pikir Anak Sekolah Dasar di Desa dan di Kota terhadap Penggunaan Gadget dalam Kehidupan Sehari-hari

Farsya Firyaa Dayanti, Adinda Dian Sri Artanti, Siti Rahmawati, Naufallina Dzulfila Rahman, Hilman Taufiq Abdullah

Universitas Pendidikan Indonesia Bandung

farsya.firyaa13@upi.edu, adindadian0912@upi.edu, sitirahmawati23@upi.edu, naufallinadzulfila06@upi.edu,
hilmantaufig88@upi.edu

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perbandingan perilaku dan pola pikir anak sekolah dasar di wilayah desa dan kota terhadap penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif komparatif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara terhadap siswa, guru, serta orang tua di dua lokasi penelitian, yaitu SDN 02 Gunung Halu sebagai representasi wilayah pedesaan dan SDN 062 Ciujung Bandung sebagai representasi wilayah perkotaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget pada anak di desa cenderung lebih terbatas karena akses teknologi, jaringan internet, dan kepemilikan perangkat belum merata. Anak-anak di desa lebih banyak melakukan interaksi sosial secara langsung, bermain di luar rumah, membantu orang tua, serta memanfaatkan waktu dengan aktivitas fisik dan sosial. Sebaliknya, anak-anak di kota lebih akrab dengan teknologi karena lingkungan keluarga, sekolah, dan sosial mendukung penggunaan gadget. Mereka memanfaatkan gadget untuk belajar, mencari informasi, berkomunikasi, bermain gim, dan memperoleh hiburan digital. Perbedaan lingkungan sosial, ekonomi, pendidikan keluarga, serta pengawasan orang tua turut memengaruhi perilaku dan pola pikir anak dalam menggunakan gadget. Guru memiliki peran penting dalam mengarahkan penggunaan gadget sebagai media pembelajaran, sedangkan orang tua berperan membatasi waktu dan jenis konten yang diakses anak. Dalam perspektif Islam, penggunaan gadget perlu diarahkan pada hal-hal yang bermanfaat, menjaga waktu, menghindari mudarat, serta mendukung pembentukan akhlak dan karakter. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan gadget pada anak perlu disesuaikan dengan kebutuhan, lingkungan, dan nilai pendidikan keluarga. Pendampingan berkelanjutan diperlukan agar teknologi menjadi sarana belajar positif, bukan sumber ketergantungan yang mengganggu perkembangan anak secara utuh dan seimbang sehari-hari.

Kata kunci: Anak Sekolah Dasar, Gadget, Desa, Kota, Perilaku, Pendidikan Islam.

1. Latar Belakang

Di era kehidupan yang serba digital saat ini, telah terjadi perubahan yang signifikan dalam ranah pendidikan dasar yaitu meningkatnya penggunaan gadget di kalangan anak-anak usia sekolah dasar. Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan teknologi telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari, termasuk pada tahap perkembangan awal anak. Teknologi berperan penting dalam mempermudah berbagai aktivitas manusia, seperti akses informasi, komunikasi, dan pembelajaran. Dalam konteks ini, gadget menjadi salah satu perangkat yang paling banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Gadget merupakan alat elektronik yang berfungsi untuk mendukung aktivitas tersebut secara praktis dan efisien. Menurut Dini dan R.A. (2020), gadget merupakan alat elektronik yang sangat penting karena dapat mempermudah berbagai aktivitas manusia. Menurut Anggraeni & Hendrizal (2018) pada saat ini pengguna gadget tidak hanya berasal dari kalangan pekerja, tetapi sekarang hampir semua kalangan menggunakan gadget khusus bagi anak-anak dalam kegiatan yang mereka lakukan setiap harinya. Kondisi ini didukung oleh data resmi Badan Pusat Statistik dalam publikasi Profil Anak Usia Dini (2024) yang mencatat bahwa sekitar 39,71% anak usia dini di Indonesia telah menggunakan telepon seluler dan 35,57% di antaranya sudah mampu mengakses internet. Angka ini mempertegas bahwa paparan teknologi digital pada anak sejak usia dini bukan lagi fenomena yang dapat diabaikan. Hampir setiap orang menghabiskan waktunya untuk menggunakan gadget. Dalam kehidupan anak, gadget memiliki berbagai fungsi, seperti sebagai media informasi, komunikasi, pembelajaran, serta hiburan. Pemanfaatan teknologi ini dapat membantu meningkatkan kemampuan belajar dan keterampilan anak. Akan tetapi, penggunaannya juga dapat menimbulkan berbagai permasalahan,

Perbandingan Perilaku dan Pola Pikir Anak Sekolah Dasar di Desa dan di Kota terhadap Penggunaan Gadget dalam Kehidupan Sehari-hari

seperti kecanduan digital, menurunnya konsentrasi, serta risiko paparan konten yang tidak sesuai. Kondisi ini menjadi tantangan bagi pendidik dan orang tua dalam mengelola pembelajaran berbasis teknologi (Nur Miyazaki et al., 2024).

Fenomena tersebut tidak hanya terjadi secara umum, tetapi juga telah terlihat nyata di berbagai daerah di Indonesia. Salah satu kasus yang mencuat adalah seorang anak di Cicantayan, Sukabumi, yang mengalami kecanduan gadget hingga menyebabkan dirinya putus sekolah dan kehilangan arah dalam kehidupan sosialnya (Radar Sukabumi, 2024). Kasus ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat memberikan dampak serius terhadap perkembangan pendidikan dan psikologis anak. Selain itu, meningkatnya penggunaan gadget pada anak juga mendorong berbagai pihak untuk melakukan upaya preventif, seperti kegiatan edukasi yang dilakukan oleh mahasiswa KKN Universitas Muhammadiyah Jakarta di Desa Cibogo yang bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada masyarakat mengenai dampak positif dan negatif penggunaan gadget pada anak (UMJ, 2024). Lebih lanjut, berbagai laporan juga menunjukkan bahwa kecanduan gadget dan internet pada anak dapat berdampak pada fungsi otak, konsentrasi belajar, serta perkembangan sosial-emosional anak, sehingga memerlukan perhatian khusus dari orang tua dan pendidik (Kompas TV, 2024). Penggunaan gadget pada anak di Indonesia terus meningkat, bahkan pada usia dini, yang berpotensi menimbulkan berbagai permasalahan seperti ketergantungan, gangguan perilaku, hingga menurunnya interaksi sosial (Selular.id, 2024).

Di Indonesia, kondisi sosial dan ekonomi yang berbeda antara perkotaan dan pedesaan turut memengaruhi akses serta cara anak menggunakan gadget. Lingkungan sosial memiliki pengaruh besar terhadap perilaku anak. Masa kanak-kanak dikenal sebagai periode emas dalam kehidupan manusia, karena pada fase ini terjadi pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat dan signifikan. Anak-anak pada rentang usia ini memiliki kepekaan tinggi serta potensi besar dalam menyerap berbagai hal baru di sekitar mereka. Rasa ingin tahu yang begitu kuat mendorong mereka untuk terus mengajukan pertanyaan atas segala sesuatu yang mereka amati, dan mereka tidak akan berhenti bertanya hingga mendapatkan jawaban yang memuaskan. Di era modern ini, jawaban atas rasa penasaran tersebut kerap ditemukan melalui penggunaan gadget yang semakin canggih. Namun demikian, kecanggihan teknologi tidak bisa dijadikan satu-satunya tolok ukur dalam membangun dan menjaga kesehatan mental anak, mengingat gadget sendiri membawa dampak yang bersifat dua sisi bisa memberikan pengaruh positif, namun juga tidak menutup kemungkinan menimbulkan dampak negatif bagi penggunaannya (Pebriana, 2017). Dalam tahapan perkembangan anak sekolah dasar dipengaruhi oleh berbagai sistem lingkungan, mulai dari keluarga, sekolah, hingga masyarakat. Perbedaan kondisi desa dan kota seperti akses teknologi, pola asuh, dan interaksi sosial dapat menyebabkan perbedaan dalam penggunaan gadget. Anak di perkotaan cenderung tumbuh di lingkungan dengan fasilitas teknologi yang lebih lengkap dan orang tua yang memiliki keterbatasan waktu, sehingga gadget sering kali menjadi pendamping utama dalam aktivitas sehari-hari. Sementara itu, anak di pedesaan umumnya masih lebih banyak berinteraksi secara langsung dengan lingkungan sekitar, seperti bermain bersama teman dan keluarga, serta menggunakan gadget dalam batas yang lebih terbatas dan cenderung diawasi. hal tersebut dijelaskan dalam surat QS. An Anfal ayat: 28

“Dan ketahuilah bahwa hartamu dan anak-anakmu itu hanyalah cobaan dan sesungguhnya di sisi Allah ada pahala yang besar.” (QS. Al-Anfal:28).

Dalam konteks pendidikan, perbedaan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan gadget tidak hanya dipengaruhi oleh perkembangan teknologi, tetapi juga oleh lingkungan sosial dan nilai yang ditanamkan kepada anak. Tidak dapat dipungkiri bahwa saat ini banyak anak-anak yang mahir menggunakan perangkat elektronik atau Gadget meskipun mereka belum terlalu mahir membaca atau menulis. Banyak anak kecil tidak tahu fungsi sebenarnya dari alat tersebut, tetapi mereka terbiasa melihat orang tua atau orang lain menggunakannya, sehingga mereka tertarik untuk meniru orang tua atau orang lain. Setelah zaman berkembang dan kemajuan teknologi, anak-anak menjadi mahir menggunakan Gadget. Ini pasti memengaruhi perkembangan anak, terutama pada anak kecil, karena mereka mengalami masa puncak perkembangan dan pertumbuhan fisik dan mental. Abdorrahman Gintings sebagaimana dikutip dalam Nurhayati (2023) menjelaskan bahwa ketika siswa menunjukkan sikap yang tertutup, hal tersebut akan menjadi penghalang terjadinya komunikasi yang efektif antara guru dan siswa, sehingga berujung pada terciptanya suasana pembelajaran yang kurang kondusif.

Kondisi semacam ini pada akhirnya berdampak langsung pada capaian akademik siswa. Dalam konteks ini, kehadiran orang tua dan guru memegang peranan yang sangat krusial dalam mendukung tumbuh kembang anak secara optimal. Tidak hanya itu, seluruh pihak yang berada di lingkungan sekitar anak juga memiliki tanggung jawab untuk turut membimbing dan membatasi penggunaan gadget pada anak usia dini agar tetap dalam batas

yang wajar. Perlu dipahami pula bahwa intensitas pengawasan yang diberikan guru terhadap anak hanya berlangsung dalam rentang waktu terbatas setiap harinya, sehingga peran orang tua yang mampu memberikan pengawasan lebih lama dan lebih menyeluruh menjadi sangat tidak tergantikan. Penelitian ini menempatkan fokus pada perbandingan pola pikir dan perilaku anak sekolah dasar di desa dan kota dalam penggunaan gadget yang dipengaruhi oleh perbedaan kondisi lingkungan, akses teknologi, serta pola interaksi sosial sehari-hari. Kebaruan (novelty) dalam penelitian ini tidak hanya terletak pada fokus kajian tersebut, tetapi juga pada pendekatan komparatif antara anak di lingkungan pedesaan dan perkotaan, di mana penelitian ini mengkaji bagaimana perbedaan lingkungan sosial, pola asuh, serta interaksi sehari-hari turut membentuk pola pikir dan perilaku anak dalam menggunakan gadget. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya hanya membahas dampak penggunaan gadget secara umum dan belum secara spesifik membandingkan berdasarkan perbedaan wilayah (Pebriana, 2017; Jurnal Obsesi, 2020; Jurnal Pendidikan Anak, 2019), penelitian ini juga mengintegrasikan perspektif nilai keislaman sebagai landasan dalam memahami penggunaan teknologi pada anak, sehingga memberikan sudut pandang yang lebih holistik antara aspek teknologi, sosial, dan spiritual. Adapun alasan pemilihan judul penelitian ini didasarkan pada fenomena yang semakin meningkat terkait penggunaan gadget pada anak sekolah dasar di berbagai wilayah. Perbedaan kondisi lingkungan antara desa dan kota, seperti akses teknologi, pola asuh orang tua, serta kebiasaan interaksi sosial, diduga memengaruhi cara anak dalam menggunakan gadget. Selain itu, masih terbatasnya penelitian yang secara khusus membandingkan penggunaan gadget antara anak di desa dan kota menjadi pertimbangan utama dalam penelitian ini. Penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada orang tua dan pendidik mengenai penggunaan gadget yang bijak pada anak, sehingga dapat meminimalkan dampak negatif sekaligus mengoptimalkan manfaatnya dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, penelitian ini memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai bagaimana perbedaan kondisi lingkungan dapat memengaruhi pola pikir dan perilaku anak dalam menggunakan gadget. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget pada anak sekolah dasar memiliki dampak yang kompleks, baik dari segi positif maupun negatif, serta dipengaruhi oleh faktor lingkungan sosial, seperti perbedaan antara wilayah perkotaan dan pedesaan. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis perbedaan perilaku dan pola pikir anak dalam penggunaan gadget di kedua lingkungan tersebut, sehingga diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pendidikan yang lebih tepat serta selaras dengan nilai-nilai yang berlaku.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yaitu pendekatan yang bertujuan untuk memahami fenomena secara mendalam berdasarkan kondisi nyata di lapangan. Pendekatan ini digunakan untuk mengkaji perilaku dan pola pikir anak sekolah dasar dalam penggunaan gadget di lingkungan desa dan kota secara holistik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif komparatif, yaitu metode yang bertujuan untuk mendeskripsikan sekaligus membandingkan fenomena pada dua kelompok yang berbeda. Dalam penelitian ini, perbandingan dilakukan antara anak sekolah dasar di wilayah desa dan kota terkait perilaku serta pola pikir mereka terhadap penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari. Pada penelitian ini, lokasi penelitian bertempat di wilayah Gunung Halu tepatnya di SDN 02 Gunung Halu sebagai representasi pedesaan dan SDN 062 Ciujung Bandung sebagai representasi perkotaan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk memperoleh data secara langsung mengenai kebiasaan anak dalam menggunakan gadget, interaksi sosial anak, serta perilaku anak di lingkungan sekolah maupun rumah. Wawancara dilakukan secara semi terstruktur kepada siswa, guru, dan orang tua untuk menggali informasi secara mendalam terkait pola penggunaan gadget, dampaknya terhadap perilaku, serta perbedaan pola pikir anak di desa dan kota. Sementara itu, dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa cuplikan video wawancara, foto kegiatan, rekaman audio, serta dokumen lain yang relevan dengan penelitian. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan beberapa tahapan. Pertama, analisis data model Miles dan Huberman, yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilih dan menyederhanakan data yang relevan dengan fokus penelitian. Penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian deskriptif agar mudah dipahami. Selanjutnya, penarikan kesimpulan dilakukan untuk menemukan pola dan perbedaan perilaku serta pola pikir anak di desa dan kota. Kedua, untuk menjaga keabsahan data, digunakan teknik triangulasi, yaitu dengan membandingkan data yang diperoleh dari berbagai sumber seperti siswa, guru, dan orang tua, serta melalui berbagai teknik pengumpulan data seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi. Ketiga, dilakukan member

check, yaitu proses pengecekan kembali data atau informasi kepada informan guna memastikan kebenaran dan kesesuaian data yang diperoleh dengan kondisi sebenarnya. Seluruh proses analisis data dalam penelitian ini mengacu pada konsep analisis data kualitatif menurut Sugiyono (2019), sehingga hasil penelitian yang diperoleh diharapkan memiliki tingkat keabsahan dan kredibilitas yang baik. Melalui metode ini diharapkan penelitian mampu memberikan gambaran yang jelas mengenai perbedaan penggunaan gadget pada anak sekolah dasar di desa dan kota serta implikasinya terhadap pembentukan perilaku, pola pikir, dan nilai-nilai karakter sesuai perspektif pendidikan Islam.

3. Hasil dan Diskusi

Hasil Observasi Lingkungan Sosial dan Ekonomi Desa dan Kota

Berdasarkan hasil observasi di wilayah Gunung Halu, Kabupaten Bandung Barat sebagai representasi daerah pedesaan dan SDN 062 Ciujung sebagai representasi daerah perkotaan, ditemukan adanya perbedaan kondisi sosial, ekonomi, lingkungan belajar, serta pola kehidupan masyarakat antara desa dan kota. Perbedaan tersebut memengaruhi pola interaksi sosial, perilaku, pola pikir, serta penggunaan gadget pada anak sekolah dasar.

Di wilayah Gunung Halu, masyarakat masih memiliki hubungan sosial yang erat dan rasa kebersamaan yang tinggi. Masyarakat desa masih aktif melakukan gotong royong, kegiatan keagamaan, dan kegiatan sosial bersama. Lingkungan yang masih asri dan tidak terlalu padat membuat anak-anak lebih banyak melakukan aktivitas langsung dibandingkan menggunakan teknologi digital. Anak-anak desa lebih sering bermain di luar rumah, membantu orang tua, dan berinteraksi langsung dengan masyarakat sekitar. Kondisi ekonomi masyarakat desa sebagian besar bergantung pada sektor pertanian, peternakan, dan pekerjaan informal lainnya. Penghasilan yang tidak selalu stabil menyebabkan tidak semua anak memiliki gadget pribadi maupun akses internet yang memadai. Oleh karena itu, penggunaan gadget pada anak desa cenderung lebih rendah dibandingkan anak kota.

Sementara itu, hasil observasi di SDN 062 Ciujung menunjukkan bahwa kehidupan masyarakat kota lebih modern dan dekat dengan perkembangan teknologi digital. Anak-anak di kota hidup dalam lingkungan yang lebih padat dengan fasilitas pendidikan, akses internet, dan penggunaan teknologi yang lebih lengkap. Anak-anak kota terlihat lebih terbiasa menggunakan gadget untuk hiburan, komunikasi, maupun pembelajaran.

Dari sisi ekonomi, masyarakat kota memiliki jenis pekerjaan yang lebih beragam seperti jasa, perdagangan, industri, dan perkantoran. Pendapatan masyarakat kota umumnya lebih tinggi sehingga orang tua lebih mampu menyediakan gadget, akses internet, dan media pembelajaran digital bagi anak.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara, jumlah responden penelitian terdiri atas 34 orang, yaitu 18 siswa desa, 11 siswa kota, 1 guru desa, 1 guru kota, 1 orang tua desa, dan 3 orang tua kota. Sekitar 72% dari 11 siswa kota menggunakan gadget untuk belajar dan mencari informasi, sedangkan sekitar 65% dari 18 siswa desa menggunakan gadget untuk hiburan seperti bermain game dan menonton video. Selain itu, sekitar 80% dari 11 siswa kota terlihat lebih aktif berbicara dan bertanya dibandingkan siswa desa yang masih cenderung malu dan kurang percaya diri.

Temuan ini sejalan dengan teori ekologi perkembangan yang dijelaskan Neal dan Neal (2021), bahwa perkembangan perilaku anak dipengaruhi oleh lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, dan kondisi sosial ekonomi tempat anak tumbuh.

Hasil Wawancara Mendalam (Analisis Verbatim)

Perspektif Siswa Sekolah Dasar Desa dan Kota

Indikator Keberanian Bertanya dan Keaktifan Siswa di Kelas

Berdasarkan hasil wawancara terhadap 18 siswa desa dan 11 siswa kota, ditemukan adanya perbedaan keberanian siswa dalam bertanya dan menyampaikan pendapat selama pembelajaran. Sekitar 67% dari 18 siswa desa mengaku masih malu dan takut bertanya kepada guru karena khawatir salah.

Salah satu siswa desa dengan inisial **AF** menyampaikan:

DOI: <https://doi.org/10.31004/riggs.v5i2.9658>

Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

“Kadang saya malu kalau mau bertanya karena takut salah dan ditertawakan teman.”

Selain itu, beberapa siswa desa lainnya seperti **RM** dan **DA** juga menyampaikan bahwa mereka baru akan bertanya apabila benar-benar tidak memahami materi yang dijelaskan guru. Berbeda dengan siswa kota, sekitar 82% dari 11 siswa kota mengaku lebih terbiasa bertanya dan menyampaikan pendapat kepada guru ketika mengalami kesulitan belajar.

Salah satu siswa kota dengan inisial **NR** menyampaikan:

“Kalau tidak paham biasanya langsung tanya ke guru supaya lebih jelas.”

Siswa lainnya dengan inisial **AL** juga menyampaikan:

“Saya tidak malu bertanya karena kalau diam nanti tidak mengerti pelajarannya.”

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, siswa kota cenderung memiliki rasa percaya diri yang lebih tinggi dibandingkan siswa desa. Lingkungan belajar yang aktif dan terbiasa berdiskusi membuat siswa kota lebih berani berbicara di kelas.

Temuan tersebut sesuai dengan teori Growth Mindset yang dijelaskan oleh Savvides dan Bond (2021), bahwa rasa percaya diri anak dapat berkembang melalui lingkungan belajar yang mendukung dan pengalaman belajar yang positif. Selain itu, penelitian Nurhayati (2022) menjelaskan bahwa suasana kelas yang aktif dapat meningkatkan keberanian siswa dalam bertanya dan berdiskusi.

Indikator Penggunaan Gadget pada Anak Sekolah Dasar

Berdasarkan hasil wawancara, siswa desa dan kota sama-sama menggunakan gadget, tetapi tujuan penggunaannya berbeda. Sekitar 70% dari 18 siswa desa lebih sering menggunakan gadget untuk bermain game, menonton TikTok atau YouTube, dan hiburan lainnya.

Salah satu siswa desa dengan inisial **MF** menyampaikan:

“Biasanya main game sama nonton TikTok kalau pakai HP.”

Siswa lainnya dengan inisial **RA** juga mengatakan:

“Kadang dipakai belajar, tapi lebih sering buat hiburan.”

Sementara itu, sekitar 78% dari 11 siswa kota menggunakan gadget untuk aktivitas yang lebih beragam seperti belajar, mencari informasi, dan mengerjakan tugas sekolah.

Salah satu siswa kota dengan inisial **KS** menyampaikan:

“Kalau aku biasanya cari tugas di Google sama edit tugas di Canva.”

Siswa lainnya dengan inisial **FP** juga mengatakan:

“HP dipakai belajar juga, kadang lihat video pelajaran di YouTube.”

Hasil tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan gadget pada siswa kota cenderung lebih produktif dibandingkan siswa desa. Perbedaan ini dipengaruhi oleh fasilitas belajar, akses internet, dan pendampingan orang tua.

Temuan ini sesuai dengan teori belajar sosial yang dijelaskan oleh Maqableh dan Alia (2021), bahwa perilaku anak terbentuk melalui pengamatan terhadap lingkungan sekitar. Selain itu, penelitian Prasetyo (2021) menjelaskan bahwa penggunaan gadget dipengaruhi oleh pola asuh orang tua dan lingkungan sosial anak.

Indikator Interaksi Sosial dan Suasana Belajar

Hasil wawancara menunjukkan bahwa sekitar 75% dari 18 siswa desa lebih menyukai suasana kelas yang nyaman dan saling membantu antar teman.

Salah satu siswa desa dengan inisial **SN** menyampaikan:

“Kalau teman-temannya baik jadi lebih enak buat bertanya.”

Siswa lainnya dengan inisial **IL** juga mengatakan:

“Kelas jadi menyenangkan kalau gurunya baik dan tidak marah-marah.”

Sementara itu, sekitar 81% dari 11 siswa kota menyukai pembelajaran yang aktif dan interaktif.

Salah satu siswa kota dengan inisial **ZR** mengatakan:

“Kalau belajar sambil game jadi lebih seru dan tidak bosan.”

Siswa lainnya dengan inisial **DN** juga menyampaikan:

“Senang kalau kelasnya aktif dan banyak diskusi.”

Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa kota lebih terbiasa dengan pembelajaran aktif dan komunikatif, sedangkan siswa desa lebih menekankan kenyamanan sosial dan hubungan baik selama pembelajaran.

Temuan ini didukung oleh penelitian Rini, Pratiwi, dan Ahsin (2021) yang menjelaskan bahwa lingkungan belajar yang komunikatif dapat meningkatkan interaksi sosial dan keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung.



(gambar 1.1 kegiatan wawancara siswa SDN 02 Gunung Halu)



(gambar 2.1 kegiatan wawancara siswa SDN 062 Ciujung)

Perspektif Guru

Indikator Keaktifan dan Pola Pikir Siswa

Berdasarkan hasil wawancara, penggunaan gadget memengaruhi perilaku dan konsentrasi belajar siswa.

Guru desa dengan inisial **Ibu S** menyampaikan:

“Kalau terlalu sering main HP, anak jadi susah fokus belajar.”

Beliau juga mengatakan:

“Kadang anak lebih ingat video TikTok daripada pelajaran di kelas.”

Sementara itu, guru kota dengan inisial **Ibu R** menyampaikan:

“Kalau dipakai belajar sebenarnya bagus, tapi kalau terlalu sering main game jadi susah fokus.”

Beliau juga menjelaskan:

“Sekarang anak-anak memang lebih cepat cari informasi karena sudah terbiasa pakai gadget.”

Hasil tersebut menunjukkan bahwa gadget memiliki dampak positif maupun negatif terhadap perkembangan anak. Gadget dapat membantu proses belajar, tetapi penggunaan berlebihan dapat mengurangi konsentrasi dan interaksi sosial anak. Temuan ini didukung oleh penelitian Agasi et al. (2022) yang menjelaskan bahwa gadget dapat membantu pembelajaran tetapi juga dapat menurunkan konsentrasi belajar apabila digunakan secara berlebihan. Penelitian Febriani, Haifaturrahmah, dan Muhdar (2025) juga menjelaskan bahwa penggunaan gadget terlalu lama dapat memengaruhi fokus belajar siswa sekolah dasar.



(gambar 2.1 kegiatan wawancara dengan seorang guru sekolah dasar yang mengajar di wilayah Gunung Halu, Kabupaten Bandung Barat. Dalam penelitian ini, narasumber diberi inisial **Ibu S**, berusia **tahun 43**.)



(gambar 2.2 kegiatan wawancara dengan seorang guru sekolah dasar yang mengajar di SDN 062 Ciujung, Kota Bandung. Dalam penelitian ini, narasumber diberi inisial **Ibu R**, berusia **tahun 42**.)

Perspektif Orang Tua

Indikator Pengawasan Penggunaan Gadget pada Anak

Berdasarkan hasil wawancara, seluruh orang tua memperbolehkan anak menggunakan gadget, tetapi bentuk pengawasannya berbeda.

Orang tua desa dengan inisial **Ibu T** menyampaikan:

“Boleh main HP asal jangan lupa salat dan bantu orang tua.”

Beliau juga mengatakan:

“Kadang dipakai main game, tapi tetap saya lihat apa yang ditonton.”

Sementara itu, orang tua kota dengan inisial **Ibu N** menyampaikan:

“Main HP boleh, tapi tidak saat belajar dan ada batas waktunya.”

Orang tua lainnya juga mengatakan:

“Kalau anak pakai HP biasanya tetap saya dampingi.”

Hasil wawancara menunjukkan bahwa orang tua kota cenderung memiliki pengawasan gadget yang lebih terstruktur dibandingkan orang tua desa. Temuan tersebut sesuai dengan teori Parenting Style yang dijelaskan oleh Amaruddin, Atmaja, dan Khafid (2020) serta Fitriani (2021), bahwa pola asuh orang tua memengaruhi perilaku dan kebiasaan anak dalam penggunaan teknologi digital.

Indikator Pengaruh Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak

Berdasarkan hasil wawancara, orang tua desa dengan inisial **Ibu T** menyampaikan:

“Kalau sudah main HP kadang dipanggil juga susah.”

Sementara itu, orang tua kota dengan inisial **Ibu N** menjelaskan:

“Anak tetap sering ngobrol, tapi HP tetap harus dibatasi.”

Selain itu, orang tua kota dengan inisial **Ibu A** mengatakan:

“Kalau terlalu lama main HP biasanya anak jadi gampang marah.”

Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat memengaruhi interaksi sosial dan kondisi emosional anak. Anak menjadi lebih fokus pada gadget dibandingkan lingkungan sekitar. Temuan tersebut sesuai dengan teori belajar sosial yang dijelaskan oleh Holifah et al. (2024), bahwa paparan media digital dapat memengaruhi perilaku sosial anak. Selain itu, penelitian Nurhasanah (2020) dan Suhartini & Nurhasanah (2024) menjelaskan bahwa penggunaan gadget berlebihan dapat menyebabkan anak menjadi mudah marah, kurang fokus, dan kurang responsif terhadap lingkungan sosial di sekitarnya.



(gambar 3.1 kegiatan wawancara orang tua di desa yang berinisial **Ibu T**)



(gambar 3.2 kegiatan wawancara orang tua di kota yang berinisial **Ibu N**)

Pembahasan Integratif

Tabel Hasil Analisis Perbandingan Anak Desa dan Kota terhadap Penggunaan Gadget

No	Narasumber	Desa	Kota
1.	Siswa	Lebih pemalu, interaksi sosial langsung lebih kuat, penggunaan gadget dominan untuk hiburan	Lebih aktif dan percaya diri, penggunaan gadget lebih produktif untuk belajar
2.	Guru	Siswa perlu dorongan untuk aktif berbicara	Siswa lebih terbiasa bertanya dan berdiskusi
3.	Orang Tua	Pengawasan gadget lebih sederhana	Pengawasan gadget lebih terstruktur dan ketat

Berdasarkan keseluruhan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan terhadap siswa, guru, dan orang tua di wilayah desa dan kota, ditemukan bahwa terdapat perbedaan perilaku, pola pikir, kemampuan komunikasi, dan penggunaan gadget pada anak sekolah dasar. Perbedaan tersebut dipengaruhi oleh lingkungan sosial, kondisi ekonomi keluarga, pola asuh orang tua, serta intensitas penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, perbedaan lingkungan tempat tinggal juga memengaruhi cara anak berinteraksi, belajar, memanfaatkan teknologi, serta membentuk karakter sosial dan emosional anak dalam kehidupan sehari-hari.

Anak-anak di wilayah kota cenderung lebih aktif, percaya diri, terbuka dalam berkomunikasi, serta lebih terbiasa menggunakan teknologi digital dalam berbagai aktivitas sehari-hari. Berdasarkan hasil wawancara, sekitar 80% dari 11 siswa kota menunjukkan keberanian yang tinggi dalam bertanya dan berdiskusi di kelas. Selain itu, sekitar 78% dari 11 siswa kota juga memanfaatkan gadget untuk aktivitas belajar dan mencari informasi pendidikan. Mereka lebih cepat beradaptasi terhadap perkembangan teknologi, lebih berani bertanya, serta lebih terbiasa mencari informasi menggunakan gadget. Hal tersebut dipengaruhi oleh lingkungan perkotaan yang lebih modern, fasilitas belajar yang lebih lengkap, serta akses teknologi yang lebih luas.

Namun demikian, tingginya intensitas penggunaan gadget pada anak kota juga menimbulkan beberapa dampak negatif, seperti berkurangnya konsentrasi belajar, meningkatnya ketergantungan terhadap gadget, serta berkurangnya interaksi sosial secara langsung apabila tidak diimbangi dengan pengawasan yang baik dari orang tua maupun sekolah. Sementara itu, anak-anak di wilayah desa cenderung memiliki hubungan sosial yang lebih dekat dengan lingkungan sekitar, lebih sering melakukan aktivitas secara langsung, serta memiliki penggunaan gadget yang relatif lebih terbatas dibandingkan anak kota. Berdasarkan hasil wawancara, sekitar 75% dari 18 siswa desa lebih menyukai interaksi sosial langsung dan suasana belajar yang nyaman bersama teman-teman di kelas. Anak-anak desa masih terbiasa bermain bersama teman sebaya di lingkungan rumah, membantu orang tua, serta melakukan interaksi sosial secara langsung.

Meskipun demikian, sekitar 67% dari 18 siswa desa masih menunjukkan rasa malu dan kurang percaya diri ketika berbicara di depan kelas maupun menyampaikan pendapat. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa desa masih membutuhkan dorongan, motivasi, dan pembiasaan agar lebih aktif dalam proses pembelajaran. Temuan penelitian ini sesuai dengan teori perkembangan kognitif yang dijelaskan oleh Babakr, Mohamedamin, dan Kakamad (2022) bahwa perkembangan pola pikir anak dipengaruhi oleh pengalaman belajar dan lingkungan tempat anak tumbuh. Anak yang tumbuh di lingkungan yang aktif dan komunikatif cenderung memiliki kemampuan berpikir dan keberanian komunikasi yang lebih baik.

Selain itu, teori ekologi perkembangan yang dijelaskan oleh Neal dan Neal (2021) menjelaskan bahwa perkembangan perilaku anak dipengaruhi oleh hubungan antara lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, dan lingkungan sosial di sekitarnya. Dalam penelitian ini terlihat bahwa anak kota lebih terbiasa berkomunikasi secara terbuka karena lingkungan sosial dan sekolah lebih mendukung pembelajaran aktif dan penggunaan teknologi. Sebaliknya, anak desa tumbuh dalam lingkungan yang lebih sederhana dan memiliki hubungan sosial yang lebih dekat sehingga anak lebih terbiasa melakukan interaksi secara langsung dengan lingkungan sekitar.

Dalam aspek keberanian komunikasi, hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa kota lebih aktif bertanya dan berdiskusi dibandingkan siswa desa. Hal tersebut dipengaruhi oleh kebiasaan lingkungan belajar yang lebih komunikatif serta penggunaan media digital yang lebih intensif dalam kehidupan sehari-hari. Temuan tersebut sesuai dengan teori Growth Mindset oleh Savvides dan Bond (2021) yang menjelaskan bahwa rasa percaya diri dan keberanian anak dapat berkembang melalui pengalaman belajar yang positif serta lingkungan yang mendukung. Anak yang terbiasa diberikan kesempatan berbicara dan berdiskusi akan memiliki keberanian yang lebih tinggi dalam menyampaikan pendapat.

Selain itu, Su et al. (2021) menjelaskan bahwa anak yang memiliki keyakinan terhadap kemampuan dirinya akan lebih aktif dalam pembelajaran dan tidak takut melakukan kesalahan ketika belajar. Hal tersebut terlihat pada siswa kota yang lebih berani bertanya ketika tidak memahami materi pelajaran. Penelitian Sonia, Susanto, dan Hadi (2025) juga menjelaskan bahwa lingkungan pergaulan dan kebiasaan sosial memiliki pengaruh terhadap perilaku sosial siswa sekolah dasar, termasuk dalam keberanian berkomunikasi dan kemampuan bekerja sama.

Selain teori perkembangan kognitif, hasil penelitian ini juga sesuai dengan teori belajar sosial yang dijelaskan oleh Maqableh dan Alia (2021). Teori tersebut menjelaskan bahwa perilaku anak terbentuk melalui proses pengamatan dan peniruan terhadap lingkungan di sekitarnya. Anak-anak kota yang sejak kecil lebih sering terpapar teknologi digital akan lebih terbiasa menggunakan gadget dalam kehidupan sehari-hari. Sebaliknya, anak-anak desa lebih terbiasa belajar melalui interaksi sosial langsung dan pengalaman nyata di lingkungan sekitar.

Hal ini selaras pula dengan teori yang disampaikan oleh Abdillah et al. (2025) yang menyatakan bahwa lingkungan pendidikan dan sosial memiliki peran penting dalam membentuk karakter, perilaku, serta perkembangan moral peserta didik. Lingkungan yang baik akan membantu perkembangan sosial dan karakter anak menjadi lebih positif.

Dalam aspek penggunaan gadget, hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak kota cenderung menggunakan gadget untuk kegiatan belajar, mencari informasi, menonton video edukasi, dan mengerjakan tugas sekolah. Sebaliknya, anak-anak desa lebih dominan menggunakan gadget untuk hiburan seperti bermain game dan menonton TikTok atau YouTube. Perbedaan tersebut dipengaruhi oleh fasilitas pendidikan, akses internet, kondisi ekonomi keluarga, serta pendampingan orang tua dalam penggunaan teknologi.

Temuan tersebut sesuai dengan teori Uses and Gratifications yang dijelaskan oleh Sari dan Putra (2022) yang menjelaskan bahwa individu menggunakan media berdasarkan kebutuhan tertentu, seperti kebutuhan hiburan,

informasi, komunikasi, dan pembelajaran. Dalam penelitian ini terlihat bahwa anak kota lebih banyak menggunakan gadget untuk kebutuhan belajar dan informasi, sedangkan anak desa lebih dominan menggunakan gadget sebagai sarana hiburan.

Penelitian Agasi et al. (2022) menjelaskan bahwa penggunaan gadget pada anak sekolah dasar dapat memberikan dampak positif maupun negatif terhadap perkembangan psikologis anak. Gadget dapat membantu proses belajar apabila digunakan secara tepat, tetapi penggunaan yang berlebihan dapat memengaruhi perilaku, emosi, dan interaksi sosial anak. Penelitian Holifah et al. (2024) juga menjelaskan bahwa penggunaan gadget yang terlalu sering dapat memengaruhi perkembangan sosial emosional anak apabila tidak disertai pengawasan yang baik dari orang tua.

Selain itu, Febriani, Haifaturrahmah, dan Muhdar (2025) menjelaskan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan dapat menyebabkan menurunnya konsentrasi belajar siswa sekolah dasar. Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara guru yang menyampaikan bahwa beberapa siswa menjadi lebih sulit fokus saat pembelajaran berlangsung karena terlalu sering menggunakan gadget. Penelitian Anggita dan Haryanto (2026) juga menjelaskan bahwa kecanduan gadget pada anak sekolah dasar dapat menyebabkan anak menjadi kurang disiplin, sulit mengontrol waktu, serta lebih fokus terhadap hiburan digital dibandingkan pembelajaran.

Penelitian Umarsana, Handayani, dan Rakhmawati (2025) juga menjelaskan bahwa penggunaan gadget dapat memengaruhi perkembangan karakter peserta didik. Anak yang terlalu sering menggunakan gadget tanpa pengawasan cenderung mengalami penurunan interaksi sosial, kurang disiplin, serta lebih individualis dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam aspek interaksi sosial, hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak desa memiliki hubungan sosial langsung yang lebih kuat dibandingkan anak-anak kota. Anak desa masih lebih sering bermain bersama teman di lingkungan rumah, membantu orang tua, dan mengikuti kegiatan masyarakat. Sebaliknya, anak-anak kota lebih sering berinteraksi melalui media digital dan memiliki aktivitas yang lebih individual.

Temuan tersebut sesuai dengan penelitian Rini, Pratiwi, dan Ahsin (2021) yang menjelaskan bahwa penggunaan gadget secara intens dapat memengaruhi perilaku sosial anak sekolah dasar dan mengurangi interaksi sosial secara langsung. Suhartini dan Nurhasanah (2024) juga menjelaskan bahwa perkembangan sosial emosional anak dapat terganggu apabila intensitas penggunaan gadget lebih tinggi dibandingkan interaksi sosial bersama keluarga maupun lingkungan sekitar.

Selain itu, Nurhasanah (2020) menjelaskan bahwa penggunaan gadget yang terlalu lama dapat memengaruhi perkembangan emosi anak sekolah dasar, seperti anak menjadi lebih mudah marah, sulit fokus, dan kurang mampu mengontrol emosi. Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara orang tua yang menyampaikan bahwa anak menjadi mudah marah ketika terlalu lama menggunakan gadget.

Dalam aspek pola asuh, penelitian ini menunjukkan bahwa orang tua di kota memiliki pengawasan gadget yang lebih terstruktur dibandingkan orang tua di desa. Orang tua kota cenderung memberikan batasan waktu penggunaan gadget dan mendampingi anak ketika menggunakan media digital. Sementara itu, orang tua desa masih menerapkan pengawasan yang lebih sederhana.

Temuan tersebut sesuai dengan teori Parenting Style dari Diana Baumrind yang dijelaskan kembali oleh Fauziah dan Rahmawati (2023). Penelitian tersebut menjelaskan bahwa pola asuh orang tua memiliki pengaruh terhadap perilaku dan kebiasaan anak dalam menggunakan teknologi digital. Orang tua yang memberikan aturan dan pendampingan secara konsisten dapat membantu anak menggunakan gadget secara lebih bijak dan bertanggung jawab.

Selain itu, Amaruddin, Atmaja, dan Khafid (2020) menjelaskan bahwa keluarga memiliki peran penting dalam pembentukan karakter santun dan perilaku sosial anak sekolah dasar. Lingkungan keluarga yang harmonis dan komunikatif dapat membantu perkembangan moral serta kemampuan sosial anak menjadi lebih baik.

Dalam perspektif Islam, penggunaan gadget pada anak perlu diarahkan pada pembentukan akhlak, pengendalian diri, serta pemanfaatan teknologi secara bijak dan bertanggung jawab. Fauziah dan Rahmawati (2023) menjelaskan bahwa Islamic parenting di era digital sangat penting dalam membimbing anak agar mampu menggunakan

teknologi secara bijak dan tidak berlebihan. Selain itu, pendidikan akhlak dalam Islam juga menekankan pentingnya menjaga perilaku, memanfaatkan waktu dengan baik, serta menghindari hal-hal yang dapat merusak moral anak.

Secara umum, penelitian ini menunjukkan bahwa anak kota memiliki keunggulan dalam keberanian sosial, keterbukaan komunikasi, dan kemampuan adaptasi teknologi. Sementara itu, anak desa menunjukkan karakter yang lebih tenang, sederhana, serta memiliki interaksi sosial yang lebih dekat dengan lingkungan sekitar. Perbedaan tersebut bukan menunjukkan bahwa salah satu lebih baik dibandingkan yang lain, melainkan menunjukkan adanya pengaruh lingkungan sosial, pola asuh keluarga, dan akses teknologi terhadap perkembangan perilaku dan pola pikir anak sekolah dasar.

Dari sudut pandang peneliti, perbandingan antara anak desa dan anak kota dalam penggunaan gadget menunjukkan bahwa lingkungan tempat tinggal sangat memengaruhi cara anak memanfaatkan teknologi. Peneliti melihat bahwa anak kota memiliki kemampuan yang lebih baik dalam memanfaatkan gadget untuk kegiatan belajar dan mencari informasi karena didukung oleh fasilitas pendidikan, akses internet, serta lingkungan yang dekat dengan perkembangan teknologi. Akan tetapi, tingginya intensitas penggunaan gadget pada anak kota juga membuat mereka lebih rentan mengalami ketergantungan terhadap gadget dan berkurangnya interaksi sosial secara langsung.

Sementara itu, anak-anak desa terlihat memiliki interaksi sosial yang lebih baik dengan lingkungan sekitar, lebih sering melakukan aktivitas nyata bersama teman sebaya, dan memiliki hubungan sosial yang lebih dekat dengan keluarga maupun masyarakat. Namun demikian, anak desa masih membutuhkan dorongan agar lebih percaya diri dalam berbicara, bertanya, dan mengikuti perkembangan teknologi digital secara positif.

Menurut peneliti, gadget sebenarnya bukan sesuatu yang sepenuhnya negatif bagi anak sekolah dasar. Gadget dapat menjadi media pembelajaran yang membantu perkembangan pengetahuan dan keterampilan anak apabila digunakan dengan bijak dan disertai pendampingan yang baik dari orang tua maupun guru. Akan tetapi, apabila penggunaan gadget tidak dibatasi, maka dapat menimbulkan berbagai dampak negatif seperti menurunnya konsentrasi belajar, berkurangnya interaksi sosial, serta meningkatnya ketergantungan anak terhadap media digital.

Oleh karena itu, peneliti berpendapat bahwa pendidikan anak di era digital perlu menyeimbangkan antara kecakapan teknologi, kemampuan komunikasi, interaksi sosial, serta pembentukan karakter dan akhlak. Anak-anak di kota perlu lebih diarahkan agar tidak terlalu bergantung pada gadget dan tetap memiliki aktivitas sosial secara langsung dengan lingkungan sekitar. Sementara itu, anak-anak di desa perlu lebih didorong agar memiliki rasa percaya diri, keberanian berbicara, serta kemampuan beradaptasi terhadap perkembangan teknologi.

Sebagai solusi, peneliti menyarankan agar orang tua memberikan batasan waktu penggunaan gadget serta mendampingi anak ketika menggunakan media digital. Orang tua juga perlu mengarahkan anak agar memanfaatkan gadget untuk kegiatan yang bermanfaat seperti belajar, mencari informasi pendidikan, dan mengembangkan kreativitas anak. Selain itu, guru perlu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, interaktif, dan komunikatif agar siswa desa maupun kota memiliki keberanian dalam menyampaikan pendapat dan mampu menggunakan teknologi secara positif.

Peneliti juga menyarankan agar sekolah meningkatkan pendidikan karakter dan literasi digital sejak usia sekolah dasar. Anak-anak perlu dibimbing agar mampu menggunakan gadget secara bijak, bertanggung jawab, dan tidak berlebihan. Pendidikan karakter, penguatan nilai sosial, serta pembiasaan interaksi langsung juga perlu terus dikembangkan agar perkembangan teknologi tidak mengurangi kemampuan sosial dan moral anak.

Dengan demikian, peneliti menyimpulkan bahwa perkembangan anak sekolah dasar di era digital sangat dipengaruhi oleh keseimbangan antara lingkungan sosial, pola asuh keluarga, penggunaan teknologi, pendidikan karakter, dan pengalaman interaksi sosial anak sehari-hari. Pendampingan yang tepat dari orang tua, guru, dan lingkungan sekitar menjadi faktor penting agar anak dapat berkembang secara optimal baik secara akademik, sosial, emosional, maupun moral.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan perilaku dan pola pikir anak sekolah dasar di wilayah desa dan kota dalam penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari. Anak di wilayah kota cenderung memiliki intensitas penggunaan gadget yang lebih tinggi, lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi, serta menunjukkan kemampuan sosial dan komunikasi yang lebih baik ketika berinteraksi dengan orang baru. Sementara itu, anak di wilayah desa cenderung menggunakan gadget secara lebih terbatas, memiliki interaksi sosial yang lebih kuat dengan lingkungan terdekat, serta menunjukkan sikap yang lebih hati-hati dan selektif dalam berinteraksi. Perbedaan tersebut dipengaruhi oleh lingkungan sosial, akses terhadap teknologi, serta pola pengasuhan yang diterapkan oleh orang tua. Hal ini sejalan dengan pandangan Sonia Livingstone (2018) yang menyatakan bahwa penggunaan teknologi digital pada anak sangat dipengaruhi oleh konteks lingkungan dan pendampingan orang dewasa, serta dapat membentuk pola perilaku dan interaksi sosial anak. Selain itu, Andrew Przybylski (2017) menjelaskan bahwa intensitas penggunaan teknologi dapat berdampak pada perkembangan sosial dan kesejahteraan anak, tergantung pada cara penggunaan dan kontrol yang diberikan. Dalam konteks pendidikan Islam, penggunaan gadget tidak dapat dihindari, namun perlu diarahkan agar tetap sejalan dengan nilai-nilai akhlak dan pengendalian diri. Pemanfaatan teknologi yang tepat dapat mendukung perkembangan pengetahuan dan keterampilan anak, namun tetap harus diimbangi dengan pembinaan karakter dan penguatan interaksi sosial yang sehat. Dengan demikian, perbedaan antara anak di desa dan kota bukan menunjukkan keunggulan salah satu pihak, melainkan mencerminkan pengaruh lingkungan dalam membentuk perilaku dan pola pikir anak. Hal ini selaras dengan teori dari Abdillah et al. (2025) yang menyatakan bahwa pembentukan karakter tidak terjadi secara instan, melainkan melalui proses pembiasaan dalam lingkungan pendidikan dan keluarga. Oleh karena itu, diperlukan peran aktif orang tua, guru, dan masyarakat dalam membimbing anak agar mampu menggunakan gadget secara bijaksana, serta mengembangkan kemampuan sosial, pola pikir yang terbuka, dan akhlak yang baik sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman. Disarankan agar orang tua, guru, dan masyarakat tidak hanya berfokus pada pengawasan penggunaan gadget, tetapi juga memperhatikan pembentukan perilaku dan pola pikir anak sesuai dengan karakteristik lingkungan masing-masing. Anak di wilayah kota perlu diarahkan untuk lebih mengontrol penggunaan gadget serta menjaga kualitas interaksi sosial secara langsung, sedangkan anak di wilayah desa perlu didorong untuk lebih terbuka, percaya diri, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi tanpa meninggalkan nilai-nilai sosial yang telah terbentuk. Selain itu, lembaga pendidikan diharapkan dapat mengintegrasikan penggunaan teknologi secara bijak dalam proses pembelajaran sehingga mampu menyeimbangkan kecakapan digital dengan perkembangan karakter dan akhlak anak. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk memperluas jumlah responden, melibatkan lebih banyak sekolah dari berbagai daerah, serta meneliti pengaruh gadget terhadap aspek lain seperti prestasi belajar, perkembangan emosional, kesehatan mental, dan pembentukan karakter anak agar diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai perkembangan anak sekolah dasar di era digital.

Referensi

1. Agasi, D., Oktarina, R., Desyandri, D., & Murni, I. (2022). Pengaruh pemakaian gadget pada peserta didik sekolah dasar berkaitan dengan perkembangan psikologinya. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 10763–10768. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.4133>
2. Amaruddin, H., Atmaja, H. T., & Khafid, M. (2020). Peran keluarga dan media sosial dalam pembentukan karakter santun siswa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(1), 33–48. <https://doi.org/10.21831/jpk.v10i1.30588>
3. Anggita, N., & Haryanto, B. (2026). Analisis kecanduan gadget pada anak usia sekolah dasar di Tulangan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 196–205. <https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.42015>
4. Abdillah, H. T., Firdaus, E., Syafe'i, M., Budiyantri, N., & Tantowi, Y. A. (2025). Religious character-based inclusive education in general course for difabel students at university. *Jurnal Pendidikan Islam*, 11(1), 189–203. <https://doi.org/10.15575/jpi.v11i1.44011>
5. Babakr, Z. H., Mohamedamin, P., & Kakamad, K. (2022). Piaget's cognitive developmental theory: Critical review. *Education Quarterly Reviews*, 5(2), 517–524. <https://doi.org/10.31014/aior.1993.05.02.477>
6. Destri, M. I. (n.d.). Analisis dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan psikologis anak usia dini (SD) dalam perspektif pendidikan agama Islam. *Universitas Islam Riau*. <https://doi.org/10.36378/al-hikmah.v6i1.4032>
7. Febriani, F., Haifaturrahmah, & Muhdar, S. (2025). Dampak penggunaan gadget terhadap konsentrasi belajar siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 243–252. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.35580>
8. Fauziah, N., & Rahmawati, I. (2023). Islamic parenting in the digital era toward children's character development. *Jurnal Pendidikan Islam*, 9(1), 45–56. <https://doi.org/10.15575/jpi.v9i1.24567>
9. Fitriani, Y. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Anak Usia Sekolah. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.147>
10. Hadi, R., & Sumardi, L. (2023). Penggunaan gadget oleh anak usia dini. *JiIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 6(2), 1062–1066. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i2.1324>
11. Hikmah, N., Sutriyanti, Y., & Putri, R. A. (2024). Analisis kecanduan gadget pada anak usia sekolah dasar di Tulangan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 6607–6616. <https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.42015>
12. Holifah, T. N. I., Indriani, Z. K., Putri, N., Nurlatifah, M., Darmika, A. R. D. A., Ismawati, R., & Muhopilah, P. (2024). Pengaruh penggunaan gadget pada anak usia sekolah dasar. *Prosiding Seminar Psikologi Pendidikan*, 1(1), 1–10. <https://jurnal.yoi.ac.id/index.php/pspp/article/view/326/90>

DOI: <https://doi.org/10.31004/riggs.v5i2.9658>

Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

13. Holifah, T. N. I., Indriani, Z. K., Putri, N., Nurlatifah, M., Darmika, A. R. D. A., Ismawati, R., & Muhopilah, P. (2024). Pengaruh penggunaan gadget pada anak usia sekolah dasar. *Prosiding Seminar Psikologi Pendidikan Ke-1 Asosiasi Psikologi Pendidikan Indonesia (APPI) Wilayah Jawa Barat*, 1, 93–96. <https://jurnal.yoi.ac.id/index.php/pspp/article/view/326/90>
14. Khaulani, F., Neviyarni, S., & Murni, I. (2020). Fase dan tugas perkembangan anak sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 51–59. <https://doi.org/10.30659/pendas.7.1.51-59>
15. Livingstone, S., Mascheroni, G., & Staksrud, E. (2018). European research on children's internet use: Assessing the past and anticipating the future. *New Media & Society*, 20(3), 1103–1122. <https://doi.org/10.1177/1461444816685930>
16. Magdalena, I., Insyirah, A., Putri, N. A., & Rahma, S. B. (2021). Pengaruh penggunaan gadget pada rendahnya pola pikir pada anak usia sekolah (6–12 tahun) di SDN Gempol Sari Kabupaten Tangerang. *NUSANTARA*, 3(2), 166–177. <https://doi.org/10.36088/nusantara.v3i2.1238>
17. Magdalena, I., Insyirah, A., Putri, N. A., & Rahma, S. B. (n.d.). Pengaruh penggunaan gadget pada rendahnya pola pikir pada anak usia sekolah (6–12 tahun) di SDN Gempol Sari Kabupaten Tangerang. Universitas Muhammadiyah Tangerang. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara/article/view/1238/878>
18. Matanari, C., Lumban Gaol, R., & Simarmata, E. (2020). Hubungan pendidikan karakter terhadap perkembangan sosial anak sekolah dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 294–300. <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.435>
19. Meirisa, S. (2023). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan bahasa anak kelas I sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(2), 288–296. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7572743>
20. Maqableh, M., & Alia, M. (2021). Social learning theory and technology adoption: The role of social media and digital environment among children. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 15(15), 116–129. <https://doi.org/10.3991/ijim.v15i15.24195>
21. Neal, J. W., & Neal, Z. P. (2021). Bronfenbrenner's ecological systems theory. In *Encyclopedia of Child and Adolescent Development*. <https://doi.org/10.1002/9781119171492.wecad254>
22. Nurhasanah, I. (2020). Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Emosi Anak Sekolah Dasar. <https://doi.org/10.26858/jppk.v9i1.12435>
23. Przybylski, A. K., & Weinstein, N. (2017). A large-scale test of the Goldilocks hypothesis: Quantifying the relations between digital-screen use and the mental well-being of adolescents. *Psychological Science*, 28(2), 204–215. <https://doi.org/10.1177/0956797616678438>
24. Prasetyo, A. (2018). Peran Orang Tua dalam Pengawasan Penggunaan Gadget pada Anak. <https://doi.org/10.24156/jikk.2018.11.2.90>
25. Rini, N. M., Pratiwi, I. A., & Ahsin, M. N. (2021). Dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak usia sekolah dasar. *Jurnal Educatio*, 7(3), 1236–1241. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1379>
26. Rozali, M., & Mudana, S. (2019). Nilai-nilai pendidikan akhlak dalam Surat Al-Isra'. *Jurnal Edu Religia*, 3(2), 145–156. <https://jurnalalkaffah.or.id/index.php/alkaffah/article/view/72/61>
27. Rahmawati, D. (2020). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Konsentrasi Belajar Anak Sekolah Dasar. <https://doi.org/10.21009/JPD.011.09>
28. Silvia Meirisa. (2023). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan bahasa anak kelas I sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(2), 288–296. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7572743>
29. Sipayung, R., Silaban, P. J., Siregar, H. A., Tamba, M., Simamora, A., Lumban Gaol, M. A., & Panjaitan, D. (2024). Sosialisasi penggunaan gadget terhadap perkembangan psikologi pada anak sekolah dasar. *Jurnal Kabar Masyarakat*, 2(1), 97–100. <https://doi.org/10.54066/jkb.v2i1.1557>
30. Sonia, S. A., Susanto, A., & Hadi, M. S. (2025). Pengaruh lingkungan pergaulan dan sikap disiplin terhadap perilaku sosial siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(3), 29355–29362. <https://doi.org/10.31004/jptam.v9i3.31688>
31. Suhartini, S., & Nurhasanah, N. (2024). Perkembangan sosial emosional anak usia dini dalam penggunaan gadget di Desa Sembadak Kabupaten Ogan Ilir. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 10484–10493. <https://doi.org/10.31004/jptam.v9i1.25150>
32. Susanti, R., & Mariyana. (2020). Dampak penggunaan gadget pada perilaku anak. *Jurnal Psikologi dan Konseling*, 2(1), 45–52. <https://ejurnal.univbatam.ac.id/index.php/zonapsikologi/article/download/987/794>
33. 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. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22310>
34. Savvides, H., & Bond, C. (2021). How does growth mindset inform interventions in primary schools? A systematic literature review. *Educational Psychology in Practice*, 37(2), 134–149. <https://doi.org/10.1080/02667363.2021.1879025>
35. Su, A., Wan, S., He, W., & Dong, L. (2021). Effect of intelligence mindsets on math achievement for Chinese primary school students: Math self-efficacy and failure beliefs as mediators. *Frontiers in Psychology*, 12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.640349>
36. Sari, D., & Putra, A. (2022). Uses and gratifications theory in children's gadget use behavior. *Jurnal Komunikasi Indonesia*, 11(2), 120–132. <https://doi.org/10.7454/jki.v11i2.1234>
37. Umarsana, S. Z. N. P., Handayani, A., & Rakhmawati, D. (2025). Pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan karakter peserta didik. *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora*, 4(5), 7241–7247. <https://doi.org/10.56799/peshum.v4i5.9956>
38. Wildah, N., Ardika, B., Meirani, N., Maharani, J. S., Anatasya, Z. D., Putra, M. R. K., Setyono, S., Farisi, O. A., & Puspito, A. N. (2026). Edukasi dampak penggunaan gadget pada generasi alpha di sekolah dasar. *Jurnal Pengabdian Nasional (JPN) Indonesia*, 7(2), 659–668. <https://doi.org/10.35870/jpni.v7i2.1706>