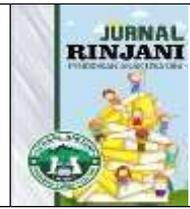




BALE RISET RINJANI
JR-PAUD: JURNAL RINJANI PENDIDIKAN
ANAK Usia Dini
<https://jurnalrinjanipendidikan.com/index.php/JR-PAUD>



Dampak *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini

Muh Hamdani

^a Dosen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, STKIP Hamzar

¹ Email: Hamdani.biology@gmail.com

ABSTRACT

Article history

Received: 05 Juli 2023

Revised: 10 Juli 2023

Accepted: 25 Juli 2023

Keywords:

Gadget, Perkembangan Sosial Emosional.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial emosional dan upaya orang tua untuk dalam mengurangi dampak penggunaan gadget pada anak usia dini.. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dokumentasi, dan focus grup discussion. Peneliti menggunakan jenis analisis data Miles dan Huberman yang terdiri dari tiga alur kegiatan yaitu data condensation, data display, dan drawing and verifying conclusions. Dari hasil penelitian diketahui bahwa terdapat dampak positif dan dampak negative dari penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini. Dampak positif penggunaan gadget yaitu dapat meningkatkan imajinasi anak, melatih kecerdasan, dan dapat mengembangkan kemampuan dalam mengenal huruf dan angka. Dampak negative penggunaan gadget yaitu menjadikan anak menjadi pribadi yang tertutup, susah tidur, anak mudah marah, dan terpapar radiasi. Sedangkan upaya orang tua dalam mengurangi penggunaan gadget pada anak usia dini yaitu, selektif dalam memilih aplikasi permainan dalam gadget, temani anak dalam bermain gadget, dan batasi anak dalam bermain gadget.

Pendahuluan

Perkembangan dan kemajuan teknologi dewasa ini berlangsung semakin pesat (Zulkarimein, 2014). Hal ini ditandai dengan banyaknya bermunculan teknologi yang dapat mempermudah manusia dalam melakukan aktivitasnya sehari-hari. Seperti halnya dalam berinteraksi, kini manusia sangat dimudahkan dalam berinteraksi dan berkomunikasi walaupun dengan jarak yang sangat jauh dengan munculnya *gadget*. Menurut Suranto, salah satu kelebihan *gadget* adalah dapat memberikan keleluasaan bagi



para penggunaannya untuk berkomunikasi dimanapun dan kapanpun, bahkan sambil bergerak sekalipun (Suranto, 2012).

Kata *gadget* berasal dari istilah dalam Bahasa Inggris yang berarti perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus (Wahyu, 2016). *Gadget* sendiri dapat berupa computer atau laptop, tablet PC, dan juga telpon seluler atau *smartphone*. Pada saat ini *gadget* sudah sangat mudah dijumpai, karena hampir semua kalangan masyarakat sudah memiliki *gadget*, baik tua, dewasa, remaja, hingga anak-anak. Bahkan ironisnya kini *gadget* sudah sering kita jumpai dipegang oleh anak-anak usia balita. Hal ini tak lepas efek dari perdagangan bebas dunia yang mana Indonesia merupakan sasaran utama penjualan *gadget*. *Gadget* yang awalnya hanya dimiliki oleh kalangan berpenghasilan tinggi, kini masyarakat yang berpenghasilan rendah pun sudah mampu membeli *gadget*.

Gadget pada masa ini sangat berbeda dengan *gadget* pada awal-awal kemunculannya. Jika dulu *gadget* hanya dapat digunakan untuk telepon dan mengirim pesan, namun sekarang *gadget* menawarkan berbagai macam fitur yang sangat menarik seperti aplikasi layanan social opera mini, whatsapp, facebook, Instagram, twitter, tiktok, dan lain sebagainya. Bukan hanya itu, *gadget* sekarang juga dilengkapi dengan fitur *touchscreen* yang dapat mempermudah penggunaan.

Selain berbagai aplikasi layanan social dan fitur *touchscreen*, *gadget* kini juga dilengkapi dengan berbagai macam games yang sangat digemari oleh anak-anak usia sekolah (Mufid, 2012). Games yang disediakan pun sangat bervariasi, mulai dari games yang bertemakan petualangan hingga games yang bertemakan pelajaran. Penyajiannya pun sangat menarik mulai dari warna dan karakter, tak heran kini anak betah berlama-lama di depan *gadget* sehingga menimbulkan penggunaan berlebih bagi anak.

Bagi lapangan pendidikan, kemajuan *gadget* telah membukakan kesempatan yang amat luas bagi anggota masyarakat untuk memperoleh peluang meningkatkan pengetahuan masing-masing. *Gadget* memungkinkan orang belajar tanpa terikat oleh jarak dan waktu, seperti yang dikenal dengan system belajar jarak jauh (*distance learning*). Disamping itu juga membantu mengatasi kurangnya tenaga pengajar dan daya tampung sekolah formal dengan sistem (*open learning*), serta bentuk-bentuk kegiatan belajar lain, baik formal maupun non formal.

Akan tetapi, dengan adanya *gadget* tidak hanya dampak positif saja yang dihasilkan, tetapi dampak negatif dari adanya teknologi juga banyak dan menjadi problem dalam kesehariannya terutama bagi anak-anak. Menurut Willianms dan Gunggenheim mengatakan bahwa anak yang sering menggunakan *gadget* dapat menyebabkan terjadinya kesenjangan dalam masyarakat. Karena pemberian *gadget* yang terlalu dini dapat memberikan dampak negative bagi perkembangan anak (Adevia, 2018).

Anak-anak yang mulai kecanduan *gadget* akan menyebabkan dampak buruk seperti krisis percaya diri, mudah marah, suka membangkang, dan suka berbicara sendiri dengan *gadget*, kurang disiplin, anak menjadi malas, meninggalkan kewajiban beribadah, dan berkurangnya waktu belajar akibat *gadget* (Syifa, 2019). Selain itu Dampak yang paling jelas terlihat adalah kurangnya waktu bersosialisasi anak. Anak menjadi enggan bermain dengan teman-teman seumisanya (Pebriana, 2018).

Gangguan perkembangan sosial pada anak, dikhawatirkan dapat menyebabkan anak kesulitan dalam penyesuaian diri dengan lingkungan masyarakat. Anak akan kesulitan dalam berbagai tuntutan-tuntutan kelompok, kurangnya kemandirian anak dalam berpikir dan berperilaku, serta yang terpenting adalah gangguan dalam pembentukan konsep diri dari seorang anak (Elizabeth, 2011). Dampak tersebut akan semakin bertambah apabila dari segi faktor pencetusnya tidak segera diatasi. Salah satu faktor atau stimulus yang dapat mempengaruhi perkembangan anak yaitu kebiasaan anak dalam bermain *gadget* (Novitasari, 2007).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan diketahui bahwa sebagian besar siswa telah menggunakan *gadget* secara pribadi. Pasalnya dalam penggunaan *gadget* siswa sering kali tanpa ada pengawasan dari orang tua sementara kita ketahui bahwa kecanggihan *gadget* saat ini membuat pengguna dengan mudah mengakses dan melihat apa saja yang diinginkan tanpa ada pilterisasi pada saat aktivitas belajar anak berlangsung beberapa anak tidak terlepas dari *gadget*. Sehingga berdasarkan uraian permasalahan dan persoalan di atas saya tertarik untuk mengkaji lebih dalam lagi terkait dengan dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan social emosional anak usia dini.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif pendekatan studi kasus. Dalam usaha untuk mendapatkan sumber data yang diperlukan perlu adanya metode atau cara-cara dalam

mengumpulkan data tersebut dengan cara observasi, wawancara, Fokus Grup Discussion dan dokumentasi. Dalam analisis data, peneliti menggunakan jenis analisis data Miles dan Huberman yang terdiri dari tiga alur kegiatan yaitu : *data condensation*, *data display*, dan *drawing and verifying conclusions*.

Hasil dan pembahasan

Anak-anak usia dini terkena dampak dari penggunaan *gadget*. Dalam kesehariannya, anak-anak RA Baytussalam memang kerap terlihat menggunakan *gadget* terutama saat berada di rumah. Hampir seluruh siswa terlihat mampu mengoperasikan berbagai fitur di dalam *gadget* seperti game, video, baik video yang bersifat edukasi maupun video yang berasal dari konten youtube dan tiktok. Anak-anak merasa senang dan tertarik dengan tontonan tersebut sehingga menyebabkan anak-anak, kebanyakan lupa waktu saat bermain *gadget* dirumah.

Berikut dipaparkan hasil temuan penelitian secara lebih dalam terkait tentang dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial emosional anak serta upaya yang dilakukan oleh orang tua dalam mengurangi penggunaan *gadget* pada anak.

Pada zaman ini *gadget* semakin merajalela, dari bentuknya yang unik dan aplikasi didalamnya yang semakin beragam sehingga menjadi daya tarik yang kuat untuk orang dewasa bahkan anak usia dini memilikinya, bukan hanya orang tua namun juga bagi anak usia dini memiliki serta menggunakan *gadget* serta banyak dampak yang akan ditimbulkan, mengingat anak usia dini masih dalam fase pertumbuhan dan perkembangan yang dapat menjadi penentu dikemudian hari. Dampak yang dapat ditimbulkan dari penggunaan *gadget* ada yang bersifat positif, namun ada pula yang bersifat negative.

Berdasarkan hasil penelitian, berikut dipaparkan dampak positif penggunaan *gadget* terhadap perkembangan social emosional anak:

1. Meningkatkan Imajinasi Anak

Pada usia ini imajinasi anak berkembang dengan sangat pesat. Saat ini banyak anak yang hanya memilih bermain *gadget* daripada bermain dengan temannya apalagi melihat kondisi sekarang ini. Namun disamping itu imajinasi anak tetap berkembang. Apa yang dia lihat di *gadget* dan dia amati setiap harinya dapat ia tuangkan dalam bentuk gambar maupun tulisan. Imajinasi anak pada saat ini memang sudah berkembang baik. Hal ini berdasarkan apa yang telah ia lihat dan amati saat menggunakan *gadget*. Hal tersebut sesuai dengan penuturan dari ibu Suharmi yang mengatakan bahwa anaknya memang sering sekali bermain hp. Menurut penuturan ibu Suharmi, anaknya suka sekali melihat gambar di hp. Lalu gambar-gambar

inilah nanti yang akan anaknya tuangkan dalam buku gambar. Namun baik dari segi bentuk dan warna terkadang berbeda seperti gambar yang ada di hp.

2. Melatih Kecerdasan

Meskipun banyak orang tua mengatakan bahwa bermain *gadget* memiliki dampak negative, namun ternyata dengan bermain *gadget* juga bisa melatih kecerdasan anak bila dimanfaatkan dengan baik. Menurut penuturan ibu Yuni Eka bahwa anaknya mampu mengenal angka, warna dan huruf karena sering melihat di youtube. Menurut penuturan ibu Yuni Eka juga bahwa anaknya juga senang ketika belajar mengenal sambil bernyanyi

3. Mengembangkan Kemampuan Dalam Mengenal Huruf dan Angka

Dengan berekembangnya teknologi kini anaka-anak sudah jarang mau belajar dengan tehnik lama seperti harus duduk di depan buku. Namun orang tua bisa memanfaatkan *gadget* sebagai saran untuk anak belajar, karena anak sekarang lebih tertarik bermain *gadget* daripada harus berhadapan dengan buku. Orang tua bisa memanfaatkan youtube atau televisi dengan chanel anak-anak. Sebagian anak bisa belajar mengenal huruf dari *gadget*, sebagaimana yang dituturkan oleh ibu Yuni Eka bahwa anaknya mampu mengenal angka, warna dan huruf melalui video-vidio yang ada di youtube. Dengan penyampaian yang ceria serta disertakan dengan irama yang ceria saat bernyanyi menjadikan anak ibu Yuni Eka cepat dalam memahami. Ia seperti belajar tanpa merasa terbebani.

Solusi untuk anak yang sudah ketergantungan dalam menggunakan *gadget* agar sosial emosionalnya tidak terganggu. Kunci utama solusi untuk anak yang sudah ketergantungan dengan *gadget* adalah orang tuanya. Sikap orang tu`alah yang dapat mengontrol semuanya. Diantara sikap yang dapat dilakukan orang tua sebagai berikut:

a. Selektif dalam memilih aplikasi permainan dalam *gadget*

Orang tua harus selektif dalam memilih aplikasi di*gadget*. Apalagi aplikasi untuk tontonan dan permainan. Untuk saat ini youtube telah menyediakan youtube untuk anak yang isinya hanya konten untuk anak-anak tanpa adanya konten dewasa yang tidak bisa atau tidak wajar untuk dinonton oleh anak-anak. Orang tua juga bisa memilihkan aplikasi permainan yang bermanfaat, contohnya jenis game mencocokkan warna, bentuk dan masih banyak yang lain lagi. Salah satunya adalah inu Ayuni. Beliau menerangkan bahwa dalam menggunakan hp, ia tidak melarang anaknya. Namun beliau juga selalu selektif dalam memilih aplikasi yang akan digunakan oleh anaknya. Melihat karakter anaknya yang suka sekali mewarnai dan menggambar, maka ibu Ayuni memilihkan aplikasi mewarnai di hp.

b. Temani Anak Bermain

Alangkah baiknya orang tua mendampingi anak untuk bermain *gadget*, agar dapat mengontrol anak juga. Jika orang tua tidak bisa selalu menemani sampai lama usahakan bisa menyisihkan waktu walau hanya 5 menit untuk menemani anak untuk bermain *gadget* agar supaya anak ketika kesulitan atau melihat hal baru orang tua bisa mengajari, menjelaskan atau membantu anak untuk menyelesaikan masalahnya. Jika anak berhasil menyelesaikan misi dalam permainan berikan apresiasi seperti tepuk tangan agar anak senang dan tanpa disadari anak dapat belajar dari permainan tersebut. orang tua juga bisa mengenalkan anak permainan yang bukan didalam *gadget* agar supaya dia tidak hanya terpaku dengan *gadgetnya*. Contohnya permainannya mengajak anak bermain congklak. Dalam permainan congklak orang tua bisa mendampingi anak bermain sambil belajar menghitung serta mengajarkan antri. Hal tersebut senada dengan apa yang dituturkan oleh ibu Suharmi. Beliau mengatakan bahwa beliau juga selalu mengontrol anaknya yang bermain hp. Walaupun tidak sepanjang waktu duduk bersama, namun beliau selalu menyempatkan diri untuk menengok totontonan yang sedang di tonton oleh anaknya, dan apa yang dimainkan oleh anaknya di hp. Hal ini karena dalam pekerjaan rumah tangga banyak sekali yang harus dikerajakan oleh ibu Suharmi sehingga tidak bisa menemani anaknya duduk lama saat bermain hp.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Siswa Tukak Bendu Desa Santong Mulia Kecamatan Kayangan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut : Dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan social emosional anak terdiri dari dampak positif dan dampak negative. Dampak positif penggunaan *gadget* yaitu memingkatkan imajinasi, melatih kecerdasan, dan meningkatkan kemampuan dalam mengenal huruf dan angka. Sedangkan dampak negative penggunaan *gadget* yaitu, menjadi pribadi yang tertutup, susah tidur, anak mudah marah, dan terpapar radiasi. Penggunaan *gadget* sendiri lebih banyak memiliki dampak negative dibandingkan dengan dampak positif. Hal ini dikarenakan anak-anak usia prasekolah hakikatnya belum siap untuk diberikan *gadget*. *Gadget* hanya boleh diberikan kepada anak usia dini atas pengawasan dan kontrol orang tua, serta *gadget* bukan berupa media utama dalam belajar namun hanya sekedar media pendukung. Upaya orang tua dalam mengurangi penggunaan *gadget* pada anak yaitu, selektif dalam memilih aplikasi permainan dalam *gadget*, temani anak dalam bermain *gadget*, dan batasi anak dalam bermain *gadget*.

References

- Adevia Maulidya Chikmah Desy Fitriyaningsih. "Pengaruh Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Masalah Mental Emosional Anak Pra Sekolah Di TK Pembina Kota Tegal." *Jurnal Siklus* 7, no. 2 (2018): 295–99.
- Aisyah Anggraeni. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa SMA." *Jurnal PPKn Dan Hukum* 13, no. 1 (2018): 64–76.
- Anggraini, Eka. *Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*. Kebumen: Serayu Publishing, 2019.
- Dhea Amanda Putri. "Pengaruh Lama Penggunaan Gadget Terhadap Pencapaian Perkembangan Anak Pra Sekolah Di TK Dan PAUD Jogodayuh." STIKES Bhakti Husada Mulia Madiun, 2019.
- Didin Syahyudin. "Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Dan Komunikasi Siswa." *Jurnal Kehumasan* 2, no. 1 (2019): 272–82.
- Fahdian Rahmandani. "Analisis Dampak Penggunaan Gadget (Smarthphone) Terhadap Kepribadian Dan Karakter (Kekar) Peserta Didik Di SMA Negeri 9 Malang." *Jurnal Civie Hukum* 3, no. 1 (2018): 18–44.
- Hasanah, Husnul. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosio-Emosional Anak Di RA DWP 1 Kanwil Depag Provinsi Sulawesi Tengah." Institut Agama Islam Negeri Palu, 2020.
- Hidayatuladkia, Shella Tasya, Mohammad Kanzunnudin, and Sekar Dwi Ardianti. "Peran Orang Tua Dalam Mengontrol Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 11 Tahun." *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 5, no. 3 (2021): 363–72.
- Hurlock, Elizabeth B. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga, 2011.
- Isrofah, Tinah. "Dampak Positif Dan Negatif Penggunaan Gadget Pada Anak." patinews.com, 2022. <https://www.patinews.com/dampak-positif-dan-negatif-penggunaan-gadget-pada-anak/>.
- Iswidharmanjaya, Derry, and Beranda Agency. *Bila Si Kecil Bermain Gadget : Panduan Bagi Orang Tua Agar Memahami Faktor-Faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget*. Bogor: Bisakimia, 2014.