



Gadget Dan Perkembangan Sosial Anak Usia Dini

Andri Anggraini¹, Sugiran², Nur Hidayat³

¹Universitas Islam An Nur Lampung

²Universitas Islam An Nur Lampung

³Universitas Islam An Nur Lampung

Keywords:

Gadget, Perkembangan Sosial, Anak Usia Dini

*Correspondence Address:

andrianggraini27@gmail.com

Abstract: Gadget merupakan salah satu hasil dari perkembangan teknologi informasi. Gadget merupakan media yang multi fungsi yang tidak hanya digunakan sebagai media komunikasi namun juga sebagai media informasi dan rekreasi. Dengan perangkat kecil tersebut, gadget yang nirkabel bisa dibawa dan digunakan dimana saja. Tidak sedikit orang yang ketergantungan dengan gadget, termasuk anak-anak. Ketergantungan ini bisa disebabkan karena gadget membantu dalam pekerjaan, bisa juga dikarenakan ketergantungan karena hobi sehingga menjadi “candu”. Perkembangan sosial harus diasah dari dini. Akan menjadi kendala jika anak lebih menyenangi bermain dengan gadget, karena itu akan mengurangi interaksi anak dengan orangtua, saudara, teman sebaya, ataupun orang lain. Perkembangan sosial pada anak akan menjadi tidak maksimal dikarenakan minimnya interaksi yang dilakukan. Disini diperlukan pola asuh dari orangtua dalam me-manage dalam penggunaan gadget pada anak.

INTRODUCTION

Berkembangnya ilmu pengetahuan sejalan dengan berkembangnya teknologi. Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) berusaha menciptakan sesuatu yang semakin canggih, sehingga kehidupan lebih efektif dan efisien (Wijaya & Handoko, 2022). Kecanggihan teknologi telah memberikan manfaat yang banyak bagi khalayak masyarakat. Teknologi membuat pekerjaan menjadi lebih mudah, tidak hanya di rumah tangga tetapi juga di dunia kerja. Perkembangan teknologi tidak hanya berkembang pada mesin- mesin tetapi juga pada perkembangan teknologi informasi.

Gadget merupakan salah satu hasil dari perkembangan teknologi

informasi (Solehah et al., 2022). *Gadget* merupakan media yang multi fungsi yang tidak hanya digunakan sebagai media komunikasi namun juga sebagai media informasi dan rekreasi. Dengan perangkat kecil tersebut, *gadget* yang nirkabel bisa dibawa dan digunakan dimana saja. Tidak sedikit orang yang ketergantungan dengan *gadget*. Ketergantungan ini bisa disebabkan karena *gadget* membantu dalam pekerjaan, bisa juga dikarenakan ketergantungan karena “candu”. *Gadget* telah menawarkan fitur-fitur yang menarik yang tersedia dalam sebuah perangkat. Didalam sebuah *gadget*, tersedia beragam fitur seperti media telepon, media sosial, media pencari

informasi, *game* dan lainnya (Riyadi et al., 2022). *Gadget* semakin canggih karena juga didukung oleh internet. Semua semakin menjadi terkoneksi. Sehingga *gadget* telah menjadi kebutuhan bagi banyak orang, baik itu bagi orang dewasa maupun anak-anak.

Terkadang orangtua memberikan gadget kepada anaknya dengan alasan tertentu. Misalnya, orangtua merasa aman meninggalkan anaknya agar bisa mengerjakan pekerjaan lain (Utama, 2018). Dengan bermain gadget anak menjadi menjadi tidak rewel dan “anteng” berada disatu posisi tanpa orangtua was was anak akan memanjat, menjatuhkan barang dan lainnya.

Studi kasus yang dilakukan oleh mengungkapkan bahwa karena anak belum memahami apa yang mereka tiru, apakah sesuatu itu baik atau tidak, maka diharapkan orangtua harus mampu memberikan pemahaman yang tepat agar anak mampu memahami mana yang baik dan boleh untuk mereka tiru. Pemberian pemahaman akan mempengaruhi perkembangan perilaku anak. Berdasarkan studi kasus tersebut teridentifikasi perilaku anak yang sering menggunakan gadget adalah sebagai berikut ini.

1. *Children make parents and others around them as role models.*
2. Anak menjadikan orangtua dan orang sekitarnya menjadi panutan.
3. Tidak heran jika anak-anak suka bermain gadget disebabkan oleh orangtua atau orang dkitarnya juga sering menggunakan gadget dihadapan mereka, sehingga sikap tersebut ditiru oleh anak-anak.
4. *Children mimic the movements of what they see.* Anak meniru gerakan apa yang mereka lihat. Jika anak melihat gerakan melompat pada video yang mereka tonton maka anak juga akan melompat, ini bagus untuk

melatih motoriknya. Namun, jika anak melihat kartun yang menyemburkan makanan atau mendorong teman itu merupakan hal negatif yang akan ditiru oleh anak.

5. *Children feel happy when watching videos.* Anak akan merasa senang ketika menonton video. Anak-anak akan tersenyum atau tertawa melihat video yang mereka tonton.
6. *The child whines and cries when the gadget used dies.* Anak akan merengek dan menangis saat gadget yang mereka gunakan mati. Biasanya anak akan kesal jika mainannya terhenti dan akan sulit mengontrol emosinya.
7. *Children practice what they see.* Anak akan mempraktekkan apa yang mereka lihat. Anak-anak cenderung untuk mempraktekkan apa yang mereka tonton, sehingga perlu kontrol dari orangtua untuk memastikan tontonan atau mainan mereka layak untuk mereka tiru atau praktekkan.
8. *Children calm when watching and using gadgets.* Anak-anak akan diam saat mereka menonton atau menggunakan gadget. Terkadang anak yang sedang menonton atau menggunakan gadget tidak peduli lagi terhadap lingkungannya, bahkan ketika dipanggilpun mereka tidak akan menoleh.

Perkembangan *gadget* tentunya memberikan dampak positif. Namun, disisi lain juga memberikan dampak yang kurang baik. Ibarat koin yang memiliki 2 sisi, *gadget* sedikit banyaknya telah merubah tatanan dalam masyarakat baik itu dari segi sosial, ekonomi dan lainnya. Salah satu dampaknya adalah pada anak usia dini (Mujiyatun, 2021) . Usia dini merupakan

masa emas perkembangan anak dan sekaligus masa kritis anak dalam berfikir. Masa usia dini merupakan masa paling penting bagi seseorang, karena pada masa ini perkembangan paling pesat terjadi.

Salah satu hal yang harus dikembangkan pada anak usia dini adalah perkembangan sosial. Perkembangan sosial menjadi sangat penting, karena didalam kehidupan kita tidak akan mampu hidup sendiri. Manusia adalah makhluk yang bermasyarakat. Perkembangan sosial ini sudah dialami sejak dari kecil atau usia dini. Pentingnya berinteraksi atau bersosial disebabkan karena manusia saling membutuhkan satu sama lainnya, termasuk pada anak usia dini. Perkembangan sosial pada anak menjadi sangat penting karena merupakan pondasi anak yang harus menjadi perhatian orangtua, meliputi bagaimana anak menunaikan hak orang lain dan setiap yang berhak dalam kehidupannya dan bagaimana etika sosial yang dimiliki anak (Apriyansyah & Novianto, 2022).

Perkembangan sosial harus diasah dari dini. Akan menjadi kendala jika anak lebih menyenangi bermain dengan *gadget*, karena itu akan mengurangi interaksi anak dengan orangtua, saudara, teman sebaya (Warisno et al., 2022), ataupun orang lain. Perkembangan sosial pada anak akan menjadi tidak maksimal dikarenakan minimnya interaksi yang dilakukan.

METHOD

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif (Muhajjir, 2000). Peneliti ini termasuk dalam jenis penelitian lapangan (*field riseach*) ditinjau dari cara dan taraf pembahasan, maka penelitian ini digolongkan sebagai penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif ini terbatas pada usaha mengungkapkan suatu masalah atau keadaan atau peristiwa sebagaimana adanya sehingga bersifat

untuk mengungkapkan fakta di TK Anaba. Pengambilan data atau penjarangan fenomena dilakukan dari keadaan yang sewajarnya yang dikenal dengan sebutan pengambilan secara alami dan natural (Sari et al., 2022). Teknik pengumpulan data yang dilakukan ialah dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi (Azwar, 2004) yang dilakukan TK Anaba.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sumber data primer dan sekunder (Lexy J Moleong, 2011). Sumber data primer (Sudjana, 2004) dalam penelitian ini adalah upaya guru Pendidikan agama islam dalam menumbuhkan kecerdasan spiritual siswa di TK Anaba. Sumber data sekunder yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian ini adalah siswa, Kepala Sekolah, karyawan, dan Pengawas guru di TK Anaba (Aristika, n.d.).

Analisis data di lapangan yang terdapat 3 kegiatan yakni reduksi data, penyajian data dan verifikasi data yang dilakukan berdasarkan fokus penelitian yang diambil. reduksi data dilakukan untuk merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, mencari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Hal ini dilakukan agar data yang telah direduksi memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya dan mencarinya bila diperlukan. Penyajian data dilakukan untuk mempermudah dalam memahami apa yang terjadi dan merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut. Setelah data direduksi, selanjutnya data disajikan yaitu dengan membuat teks yang naratif. Verifikasi dibuat pada tahap awal didukung oleh bukti-bukti yang valid, akurat, dan konsisten terhadap apa yang sedang diteliti, maka dimungkinkan pada saat peneliti kembali ke lapangan untuk mengumpulkan data maka kesimpulan yang di kemukakan merupakan

kesimpulan yang kredibel, dan dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah.

Uji absah data dilakukan dengan perpanjangan pengamatan (Azwar, 2004), peningkatan ketekunan, triangulasi, analisis kasus negatif, menggunakan bahan referensi dan melakukan membercheck. Uji abashan data dilakukan untuk membuktikan bahwa data yang diterima merupakan data yang sebenarnya terdapat pada tempat penelitian (Agustianti et al., 2022).

RESULT AND DISCUSSION

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterikatan anak terhadap *gadget* akan membatasi kesempatan bagi anak dalam belajar dan berkembang karena *gadget* hanya berkomunikasi satu arah. Ini berakibat pada anak yang tidak dapat belajar secara alami seperti berkomunikasi dan bersosialisasi. Anak menjadi tidak responsif terhadap yang terjadi disekelilingnya, baik secara emosional maupun verbal. Kurang responsifnya anak, disebabkan karena terbiasa berkomunikasi satu arah dengan *gadget*nya. Anak sibuk dengan kesenangannya yang dia peroleh melalui *gadget* seperti games ataupun menonton video atau aplikasi- aplikasi lainnya yang tersedia pada *gadget*.

Perkembangan sosial terjadi ketika seseorang mencapai kematangan dalam hubungan sosialnya (Tusyana et al., 2019). Pada anak usia dini pencapaian kematangan sosial dapat dilihat dari kemampuannya berinteraksi didalam lingkungannya baik itu lingkungan keluarga ataupun disekitarnya. Kematangan sosial anak tidak akan berkembang maksimal jika interaksi anak dengan lingkungannya tidak optimal. Perlu pola asuh yang tepat dari orangtua, agar anak bisa tidak “kebablasan” dalam penggunaan *gadget* (Oktavia et al., n.d.). Sebagaimana yang dituliskan Aldimasi, dkk bahwa orangtua sebaiknya menggunakan *smart parenting* karena

akan sangat berpengaruh pada individu anak. Membiarkan anak-anak yang menggunakan *gadget* dalam waktu yang lama atau berlebihan akan membuat mereka menjadi kecanduan *gadget* dan *gadget* memberi efek negatif pada perkembangan emosi mereka dan mereka kurang bisa menyesuaikan diri pada lingkungan sosial karena kurangnya interaksi.

Toddler & Hanneman menyampaikan bahwa anak merupakan seorang peniru yang ulung, ia akan dengan senang hati melakukan dan meniru apapun yang dilihatnya. Terutama hal-hal yang terjadi disekitar rumahnya, karena mereka dominan berada disekitar rumah. *Toddler is a great imitator, he will eagerly participate in anything you're doing around the house.* Hal tersebut mengisyaratkan bahwa, apapun yang dilakukan oleh orang-orang disekitarnya, anak juga akan berperilaku yang sama. Tentunya, jika orangtua tidak ingin anaknya candu terhadap *gadget*, semestinya orangtua juga membatasi menggunakan *gadget* didepan anak-anaknya.

Orangtua semestinya menjadi kehidupan sosial pertama bagi anak. Dengan orangtua mengajak anaknya berbicara, bermain, mengajarkan salam, menyapa itu sudah merupakan bentuk interaksi awal yang dialami anak sebelum anak berinteraksi secara sosial dengan dunia luar dalam masyarakat. Anak yang akan tumbuh menjadi besar, tentunya nanti akan bersosialisasi dengan orang lain didalam masyarakat. Setidaknya ada 3 (tiga) proses sosialisasi yang harus dilakukan sehingga seseorang dikatakan bisa bermasyarakat. Proses sosialisasi ini terlihat terpisah namun sebenarnya saling berhubungan satu sama lainnya, ini sesuai dengan yang dikemukakan, yaitu sebagai berikut ini. *Pertama*, belajar untuk bertingkah laku dengan cara yang dapat diterima masyarakat. *Kedua*, Belajar memainkan

peran sosial yang ada di masyarakat. *Ketiga*, mengembangkan sikap/tingkah laku sosial terhadap individu lain dan aktivitas sosial yang ada di masyarakat. Ketiga hal tersebut akan sulit tercapai, jika perkembangan sosial tidak matang yang salah satunya dipengaruhi oleh penggunaan *gadget*. Praktek belajar bertingkah laku bagi anak memang sebaiknya langsung diajarkan oleh orangtua/ keluarga si anak. Memang, pada saat sekarang banyak video- video anak yang secara langsung atau tidak langsung mengajarkan bagaimana sebaiknya seorang anak bersikap yang baik dalam berkehidupan sosial. Namun itu belum semuanya atau selamanya dapat mengganti proses yang diajarkan secara langsung oleh orang-orang disekitar/ dilingkungan anak. Maka butuh pembatasan penggunaan *gadget* pada anak usia dini, agar perkembangan sosialnya lebih maksimal.

Menurut Jovita Maria Ferliana dinyatakan bahwa penggunaan *gadget* pada anak sebaiknya hanya pada pengenalan bentuk, warna dan suara. Jangan memberikan kesempatan terlalu banyak kepada anak dalam bermain *gadget* dan jangan sampai *gadget* menggantikan peran orangtua dalam bermain dengan anak. Perkembangan otak pada anak akan lebih optimal jika anak secara langsung diberikan rangsangan sensorik secara langsung, seperti meraba benda, mendengarkan suara, dan berinteraksi dengan orang-orang yang berada disekitarnya. Pada saat anak bermain dengan *gadget*, akan memicu hormon endorfin sehingga anak akan merasa kesenangan yang berakibat kecanduan dalam penggunaan *gadget* dalam waktu lama dan kontinyu. Dari aspek interaksi sosial, perkembangan anak dibawah 6 tahun sebaiknya lebih kearah sensor- motorik, artinya anak harus bebas bergerak, meraih sesuatu, merasakan halus-kasar. Memang di *gadget*, juga digambarkan pengenalan

warna dan *games* lompatan, namun kemampuan anak untuk berinteraksi tidak maksimal karena tidak secara langsung dengan objek nyata. Sehingga diperlukan pembatasan waktu sangat diperlukan diterapkan pada anak dalam penggunaan *gadget*.

Jovita Maria Ferliana dalam juga menyatakan bahwa kasus kecanduan dan penyalahgunaan *gadget* biasanya terjadi karena orangtua tidak mengontrol penggunaan *gadget* pada masa kecil anak. Oleh sebab itu, orangtua harus menerapkan aturan yang ketat kepada anak, namun tidak bersikap otoriter. Orangtua juga bisa menerapkan *reward* dan *punishment* sehingga anak bisa memiliki sikap candu terhadap *gadget*.

Perkembangan sosial akan anak sangat minim pada anak-anak yang menggunakan *gadget* lebih dari 2 jam sehari, jadi anak kurang empati dan kepedulian terhadap lingkungan sekitar, ditambah ibu bekerja jadi mereka jarang awasi penggunaan *gadget* anak-anak mereka yang menyebabkan anak-anak menghabiskan waktu main *gadget* karena ditinggal ibunya untuk bekerja, tidak ada yang menuntut agar anak itu melakukannya pekerjaan rumah, ajarkan anak-anak untuk berbagi, bermain dengan teman sebaya karena tidak ada pengawasan dan arahan dari orang tua yang sibuk bekerja. Dengan mengajak anak berkomunikasi, bermain dan selalu berinteraksi dengan anak, berarti orangtua mengajarkan anak berinteraksi karena ada komunikasi 2 arah antara orangtua dan anak. Biasanya disela-sela berkomunikasi sambil bermain dengan anak, orangtua menyelipkan nilai-nilai etika dalam bersosial dengan anak. Misalnya, meminta tolong mengambilkan sebuah benda dan kemudian mengucapkan terimakasih. Dengan begitu, orangtua telah mengajarkan kepada anak, bagaimana menggunakan kata “tolong” ketika meminta bantuan dan mengucapkan

“terimakasih” ketika dibantu oleh orang lain.

CONCLUSION

Keterikatan dan keterlekatan anak terhadap *gadget* akan membatasi kesempatan bagi anak dalam belajar dan berkembang karena *gadget* hanya berkomunikasi satu arah. Keterbatasan tersebut tentunya akan berdampak terhadap perkembangan anak dalam kehidupan sosialnya. Perkembangan sosial terjadi ketika seseorang mencapai kematangan dalam hubungan sosialnya. Pada anak usia dini pencapaian kematangan sosial dapat dilihat dari kemampuannya berinteraksi didalam lingkungannya baik itu lingkungan keluarga ataupun disekitarnya. Kematangan sosial anak tidak akan berkembang maksimal jika interaksi anak dengan lingkungannya tidak optimal. Perlu pola asuh yang tepat dari orangtua, agar anak tidak “kebablasan” dalam dalam penggunaan *gadget* dan perlu didikan dari orangtua agar anak memiliki perkembangan sosial yang matang.

REFERENCES

- Agustianti, R., Nussifera, L., Angelianawati, L., Meliana, I., Sidik, E. A., Nurlaila, Q., Simarmata, N., Himawan, I. S., Pawan, E., & Ikhrum, F. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*. TOHAR MEDIA.
- Apriyansyah, D., & Novianto, E. (2022). Relevansi Pendidikan Akhlak Terhadap Pengintegrasian Nilai Moral Pada Pendidikan Non Formal. *Jurnal Riset Keagamaan, Sosial Dan Budaya*, 4(1), 8–15.
- Aristika, A. (n.d.). *Comparative Study of Curriculum In Amt (Advanced Mathematical Thinking) Learning Models In Indonesia And Australia*. 148–151.
- Azwar, S. (2004). *Metode Penelitian*. Pustaka Pelajar.
- Lexy J Moleong. (2011). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosda Karya.
- Muhajjir, N. (2000). *Metodologi Penelitian Kualitati*. Rakesaresan.
- Mujiyatun. (2021). Peran Guru Pai Dalam Meningkatkan Akhlak Siswa Di SMAN 1 Tanjung Bintang Lampung Selatan. *An Nida*, 1(1), 33–41.
- Oktavia, A., Warisno, A., & Hidayah, N. (n.d.). *STRATEGI KEPEMIMPINAN KEPALA MADRASAH DALAM MENINGKATKAN PROFESIONALISME GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN DI MADRASAH ALIYAH HIDAYATUL MUBTADIIN SIDOHARJO JATI AGUNG LAMPUNG SELATAN*.
- Riyadi, S., Apriyanto, S., Abun, R., Warisno, A., Andari, A. A., & Anum, A. (2022). Full-Day School Complexity: A Review On Education Sociology Context. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(02), 819–834. <https://doi.org/10.30868/ei.v11i02.3195>
- Sari, I. N., Lestari, L. P., Kusuma, D. W., Mafulah, S., Brata, D. P. N., Iffah, J. D. N., Widiatsih, A., Utomo, E. S., Maghfur, I., & Sofiyana, M. S. (2022). *Metode penelitian kualitatif*. UNISMA PRESS.
- Solehah, S. M., Arrohmahan, A., & Murtafi'ah, N. H. (2022). Effort in Shaping the Character of Students Through Extracurricular Activities: a Study From the Educational Management Science Perspective. *Al Wildan: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(2), 58–69. <https://doi.org/10.57146/alwildan.v1i2.591>
- Sudjana, N. (2004). *Penelitian dan Penelitian Pendidikan*. Sinar Baru Algensindo.
- Tusyana, E., Trengginas, R., & Studi

- Pascasarjana Pendidikan Guru
Madrasah Ibtidaiyah UIN Sunan
Kalijaga Yogyakarta, P. (2019).
ANALISIS PERKEMBANGAN
SOSIAL-EMOSIONAL TERCAPAI
SISWA USIA DASAR. *Jurnal
Inventa Vol III*.
- Utama, E. P. (2018). Kontribusi Psikologi
Orangtua Murid Dalam Pengelolaan
Lembaga Pendidikan Islam: Studi
Analisis Layanan Sdit Baitul Jannah.
*Al-Idarah: Jurnal Kependidikan
Islam*, 8(1), 126.
[https://doi.org/10.24042/alidarah.v8i
1.3084](https://doi.org/10.24042/alidarah.v8i1.3084)
- Warisno, A., Setyaningsih, R., &
Apriyani, N. (2022). *LIFE SKILL
KEMANDIRIAN SANTRI PUTRI DI
PONDOK JATI AGUNG LAMPUNG
SELATAN*. 01(04), 50–59.
- Wijaya, G. A., & Handoko, C. (2022).
*LAYANAN PENDIDIKAN BAHASA
ARAB PADA SISWA SMA NURAI DA
ISLAMIC BOARDING SCHOOL
BOGOR* Email : 01(01), 817–830.