

Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini di Desa Ujunggurap Kecamatan Padangsidempuan Batunadua

Arifin Hidayat

Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi
UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Ad-Darry Padangsidempuan
Email: patuannasonang.88@gmail.com

Abstract

The research aims to find out how the influence of gadgets on the emotional development of early childhood, from this discussion it turns out that the use of gadgets for young children has many negative impacts on the emotional and social development of children, namely mental disorders, unstable emotions, emotional relationships between parents and children's social relations. hampered. Gadgets, which are a tangible form of new technology, contain a variety of fun applications and programs that seem to have become friends for children, and can even enchant children to sit for hours playing with gadgets. To improve and maximize all aspects of children's development, especially the social-emotional aspect, it is necessary to play the role of parents at home by limiting early childhood from using gadgets and involving them in interactions with the daily environment, so that children have the ability to cooperate, adapt, interact positively, being able to control one's own emotions, developing a sense of empathy for others is his capital as a social being. The research was conducted using a qualitative approach with interviews and observations as instruments. The results of the research show that early childhood who use gadgets react angry and cry when their parents ask for gadgets. Excessive use of gadgets will have a bad impact on children. Children who spend time with gadgets will be more emotional and more likely to rebel because of their addiction to gadgets, even more worrying if they don't care about the people around them. The negative impact of excessive use of gadgets on child development can make children addicted or addicted. Among them: Being a closed person, Brain health is disturbed, Eye health is disturbed, Hand health is disturbed, Sleep disturbances, Likes to be alone, Violent behavior, Fading creativity, and Exposure to radiation.

Keywords: Gadgets, Emotional Development. Early childhood

Abstrak

Penelitian bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh gadget terhadap perkembangan emosi anak usia dini, dari pembahasan tersebut ternyata penggunaan gadget terhadap anak usia banyak berdampak negative untuk perkembangan emosional dan sosial anak, yaitu terganggunya mental, emosi yang tidak stabil, hubungan emosional antara orangtua dan hubungan sosial anak akan terhambat. Gadget yang merupakan wujud nyata dari teknologi baru yang berisi

aneka aplikasi dan program yang menyenangkan seolah-olah telah menjadi sahabat bagi anak, bahkan bisa menyihir anak-anak untuk duduk manis berjam-jam dengan bermain gadget. Untuk meningkatkan dan memaksimalkan seluruh aspek perkembangan anak terutama aspek sosial emosional, perlu peran orangtua dirumah dengan membatasi anak usia dini dalam menggunakan gadget dan melibatkan mereka dalam interaksi dengan lingkungan sehari-hari, agar anak-anak memiliki kemampuan untuk bekerjasama, beradaptasi, berinteraksi secara positif, mampu mengendalikan emosi diri, mengembangkan rasa empati terhadap orang lain adalah modalnya sebagai makhluk sosial. Penelitian dilakukan dengan pendekatan kualitatif dengan instrumen wawancara, observasi. Hasil penelitiannya anak usia dini yang menggunakan gadget bereaksi marah dan menangis saat gadget diminta orang tua. Penggunaan gadget yang berlebihan akan berdampak buruk bagi anak. Anak yang menghabiskan waktunya dengan gadget akan lebih emosional dan lebih mudah memberontak akibat kecanduan terhadap gadget, bahkan lebih mengkhawatirkan lagi, jika mereka sudah tidak memperdulikan orang disekitarnya. Dampak negatif karena berlebihan dalam penggunaan gadget pada perkembangan anak yang membuat anak menjadi ketagihan atau kecanduan. Di antaranya : Menjadi pribadi tertutup, Kesehatan otak terganggu, Kesehatan mata terganggu, Kesehatan tangan terganggu, Gangguan tidur, Suka menyendir, Perilaku kekerasan, Pudarnya kreativitas, dan Terpapar radiasi.

Kata kunci : Gadget, Perkembangan Emosional. Anak Usia Dini

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi dan informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat yang di tandai dengan kemajuan pada bidang informasi dan teknologi. Salah satunya yaitu perkembangan gadget yang semakin meluas, hampir semua individu baik anak – anak hingga orang dewasa kini sudah memiliki handphone atau smartphone. Kebutuhan komunikasi dan informasi sangat dibutuhkan bagi semua kalangan masyarakat, ditambah sekarang semakin mudah mengakses informasi dan berbagai macam fitur – fitur menarik yang ditawarkan oleh jasa pelayanan gadget/ smartphone itu sendiri sehingga anak – anak sering kali cepat akrab dengannya.

Gadget atau dalam Bahasa Indonesia gawai adalah suatu peranti atau instrument yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan teknologi yang diciptakan sebelumnya. Gadget baik laptop, ipad, tablet, atau smartphone adalah teknologi yang berisi aneka aplikasi

Keberadaan gadget yang merupakan salah satu wujud kemajuan dalam bidang teknologi baru membuat seseorang yang mampu mengaplikasikannya merasa selangkah lebih maju dari kondisi sebelumnya. Karena bagaimanapun juga, keberadaannya mempermudah kehidupan dan memiliki pengaruh yang luar biasa bagi kehidupan. Semenjak adanya gadget, komunikasi menjadi lebih mudah. Gadget juga dapat mempengaruhi perilaku sosial seseorang, tergantung bagaimana orang tersebut memanfaatkan gadget. Apabila orang tersebut dapat memanfaatkannya dengan baik, gadget bisa sangat membantu dan mempermudah segalanya. Akan tetapi, apabila orang tersebut menyalahgunakan penggunaannya, maka fungsi gadget yang seharusnya bersifat mempermudah hubungan sosial atau komunikasi seseorang malah menjadikan hubungan sosial tersebut semakin buruk hanya karena tidak mau bersilatullahi secara langsung dan sibuk dengan gadget masing-masing ketika sedang berkumpul dengan orang lain.

Gadget yang merupakan wujud nyata dari teknologi baru yang berisi aneka aplikasi dan program yang menyenangkan seolah-olah telah menjadi sahabat bagi anak, bahkan bisa menyihir anak-anak untuk duduk manis berjam-jam dengan bermain gadget. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Rideout (10) didapatkan hasil bahwa terdapat anak usia 2 sampai 4 tahun telah menghabiskan waktunya di depan layar selama 1 jam 58 menit perharinya dan anak usia 5 hingga 8 tahun menghabiskan waktu di depan layar selama 2 jam 21 menit setiap harinya. Hal ini bertentangan dengan pendapat Starburger (13) yang menyatakan bahwa anak hanya boleh berada di depan layar < 1 jam setiap harinya. Apabila waktu efektif manusia beraktifitas sebanyak 960 menit sehari, dengan demikian orang dewasa yang kecanduan gadget akan menyentuh perangkatnya itu setiap 4,8 menit sekali di kala senggang. Begitupun anak-anak, tidak akan jauh berbeda apabila orang tua tidak memiliki ketegasan dalam pembatasan durasi dan anak sudah terlalu bergantung dengan penggunaan gadget. Kecanduan gadget pada anak dapat terlihat dari beberapa tanda seperti tantrum saat diminta berhenti bermain gadget, tidak mau merespon panggilan baik dari orang tua ataupun orang lain (kemampuan komunikasi) ketika sedang bermain gadget, dan apabila anak tersebut sudah masuk tahap sekolah, nilai akademis (kemampuan anak) menurun

dikarenakan anak sudah tidak tertarik lagi dengan materi pembelajaran yang ada disekolah.

Pemakaian gadget yang terlalu lama dapat berdampak bagi kesehatan anak, selain radiasinya yang berbahaya, penggunaan gadget yang terlalu lama dapat mempengaruhi tingkat agresif pada anak. Anak menjadi tidak peka terhadap lingkungan di sekelilingnya bahkan anak yang terlalu asik dengan gadgetnya berakibat lupa untuk berinteraksi ataupun berkomunikasi dengan orang sekitar maupun keluarga dan itu akan berdampak sangat buruk apabila dibiarkan secara terus menerus.

Pada akhir-akhir ini sering sekali ditemukan orang tua yang memberikan gadget untuk anaknya. Peran orang tua yang dulunya sebagai teman bermain bagi anaknya sekarang telah digantikan oleh gadget. Padahal masa perkembangan anak adalah masa dimana tumbuh dan berkembangnya fisik maupun psikis manusia. Di masa ini, anak banyak bergerak agar tubuh kembang optimal. Apabila di masa ini, anak-anak hanya asyik berada di depan gadgetnya, kemungkinan perkembangan dan pertumbuhan anak akan kurang optimal.

Perlu diketahui bahwa periode perkembangan anak yang sangat sensitif adalah saat usia 1-5 tahun sebagai masa anak usia dini sehingga sering disebut the golden age. Anak Usia Dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya.¹ Pada masa ini seluruh aspek perkembangan kecerdasan, yaitu kecerdasan intelektual, emosi, dan spiritual mengalami perkembangan yang luar biasa sehingga sehingga yang akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan selanjutnya. Ketika anak berada pada the golden age tersebut, mereka menjadi peniru yang handal. Mereka lebih smart dari yang kita pikir, lebih cerdas dari yang terlihat, sehingga jangan kita anggap remeh anak pada usia tersebut. Jika anak usia tersebut sudah diberikan sebagai mainan, maka akan berpengaruh terhadap pemerolehan bahasanya. Bukan hanya efek bahasa, yang lebih mengawatirkan adalah gangguan pada perkembangan emosi sanga anak. Dalam gadget ada begitu banyak games. Orang

¹Mulyasa, "*Manajemen PAUD*", (Bandung : PT Remaja Rosdakarya offset, 2014) hlm. 203.

dewasa atau orang tua saja kesal atau marah ketika kalah dalam main game di gadget, apalagi anak-anak. Mereka akan jadi pribadi yang tidak sabar dan cepat marah serta sulit mengendalikan emosi, bahkan tidak dapat mengatur emosinya.

Orang tua terkadang banyak yang tidak tahu akan perkembangan yang terjadi pada anaknya, sehingga mereka tidak tahu akan kecepatan dan keterlambatan yang terjadi pada perkembangan anak mereka. Padahal jika telah terjadi keterlambatan perkembangan pada anak, anak membutuhkan penanganan yang cepat agar tidak berdampak bagi berkelanjutan mereka.²

Pada aspek perkembangan emosi anak, sangat dipengaruhi oleh interaksi dengan lingkungan baik dari lingkungan keluarga maupun orang lain disekitarnya. Emosi yang berkembang akan sesuai dengan impuls emosi diterimanya.³Perkembangan emosional yang dialami anak prasekolah yaitu anak-anak cenderung mengekspresikan emosinya dengan bebas dan terbuka. Sikap marah dan iri hati sering diperlihatkan oleh anak pada usia tersebut. Sedangkan pada aspek bahasa, sebagian besar anak-anak akan senang bicara, bercerita, khususnya dalam kelompoknya.

Kualitas seorang anak dapat dinilai dari proses tumbuh kembang. Proses tumbuh kembang merupakan hasil interaksi faktor genetik dan faktor lingkungan. Faktor genetik / keturunan adalah faktor yang berhubungan dengan gen yang berasal dari ayah dan ibu, sedangkan faktor lingkungan meliputi lingkungan biologis, fisik, psikologis dan sosial.⁴

Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada salah satu orang tua anak usia dini di Desa Ujunggurap Kecamatan Padangsidimpuan Batunadua , Akibat dari penggunaan gadget yang berlebihan, membuat perkembangan emosional si anak terganggu. Ia jadi suka marah dan memukuli.

²Murni, *Perkembangan Fisik, Kognitif, dan Psikososial Pada Masa Kanak-Kanak Awal 2-6 Tahun*, (Aceh : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry), No. 1, Vol. 3 Januari-Juni 2017, hlm. 20

³Rosleny Marlina, *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*, (Bandung : CV Pustaka Setia, 2016), hlm 61.

⁴Atien Nur Chamidah, *Deteksi Dini Gangguan Pertumbuhan dan Perkembangan Anak, Jurnal Pendidikan Khusus*, (Yogyakarta : Jurusan Pendidikan Luar Biasa FIP UNY), No. 2, Vol. 5 November 2009, hlm. 83.

Semakin di balas, maka si anak akan semakin menjadi-jadi. Si anak juga sering melempar hp nya apabila ia tidak suka dengan yang di ton-tonnya.⁵

Oleh karena itu peran orang tua terhadap anak-anaknya harus selalu dilakukan. Jangan sampai orang tua mengandalkan gadget untuk menemani anak, dan orang tua membiarkan anak lebih mementingkan gadget supaya tidak merepotkan orang tua. Dengan cara mengontrol setiap konten yang ada di gadget anak-anaknya. Orang tua harus bisa mengajak diskusi dalam arti adanya tanya jawab mengenai isi dari semua gadget yang dimiliki anak-anaknya. Ini artinya waktu bermain adalah waktu yang bermanfaat. Anak bisa belajar lewat waktu bermain. Selama waktu itu anak bisa meniru tingkah laku orang dewasa, mengembangkan daya imajinasi dan kreatifitasnya.

Penelitian ini mengkaji pada Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Emosional Anak Usia Dini di Desa Ujung Gurap Kec. Padangsidempuan Batunadua. Hal tersebut perlu dilakukan karena mengingat berdasarkan prasarvei berupa konsevasi dilokasi tersebut terlihat banyak anak-anak menggunakan gadget dan orang tua terkesan membiarkan anak-anaknya menggunakan gadget tersebut tanpa pengawasan.

B. Pembahasan

1. Gadget

Istilah gadget yang berasal dari bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia gadget disebut “sebagai peranti elektronik atau mekanik dengan fungsi praktis”.⁶ Gadget dalam bahasa Indonesia yang berarti gawai adalah suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya. Gadget memiliki perbedaan dengan perangkat elektronik lainnya. Perbedaannya pada unsur kebaruan pada gadget. Seiring waktu gadget menyajikan teknologi

⁵Wawancara Pribadi dengan Orangtua HA 18 Desember 2022.

⁶ Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2011), hlm. 132.

terbaru yang membuat hidup semakin praktis. Menurut Garini bahwa “gadget sebagai perangkat alat elektronik kecil yang memiliki banyak fungsi”. Gadget memiliki banyak fungsi bagi penggunanya sehingga dinilai lebih memudahkan. Gadget baik laptop, ipad, tablet, atau smartphone adalah teknologi yang berisi aneka aplikasi dan informai mengenai semua hal yang ada di dunia ini. Gadget adalah teknologi baru di mana setiap orang bisa selangkah lebih maju dari kemarin. Bagaimanapun gadget diperlukan, mempermudah kehidupan dan berpengaruh positif bagi umat manusia. Melalui gadget, komunikasi mudah dan murah, serta yang lebih penting adalah bagaimana memanfaatkan gadget untuk mempengaruhi perilaku sosial masyarakat secara lain.⁷ Gadget merupakan salah satu perkembangan teknologi komunikasi paling aktual di Indonesia beberapa tahun terakhir. Selain memiliki fungsi utama sebagai alat komunikasi, gadget juga dapat digunakan sebagai sumber informasi, penyimpanan berbagai macam data, sarana bisnis, sarana musik atau hiburan, jejaring sosial bahkan sebagai alat dokumentasi. Menurut Harfiyanto bahwa hubungan jarak jauh tidak lagi menjadi hal yang masalah dan halangan karena kecanggihan dari aplikasi yang ada didalam gadget.⁸

Jadi menurut peneliti dari pernyataan diatas gadget adalah merupakan alat untuk berkomunikasi antara individu satu dengan individu lainnya. Selain itu gadget juga merupakan sebuah obyek (alat atau barang elektronik) teknologi besar yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru dengan dilengkapi fitur fitur canggih yg terhubung dengan internet.

1. Perkembangan Emosional

Kemampuan emosional anak adalah saat dimana anak dapat mengenali, mengekspresikan, mengerti dan mengelola rentang emosi yang luas. Anak-anak yang dapat mengelola dan mengerti perasaan mereka dengan tetap tenang dan menikmati pengalamannya lebih mungkin untuk mengembangkan citra diri yang positif dan menjadi pribadi yang percaya diri serta penuh rasa ingin tahu dalam

⁷Agoeng Noegoro, Teknologi Komunikasi, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2010). Hlm. 66

⁸Harfiyanto, Doni, dkk. *Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget di SMA Negeri 1 Semarang*. (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2015). hlm. 4.

belajar. Perkembangan emosional adalah tugas yang kompleks yang dimulai sejak usia dini dan berlanjut sampai ke masa dewasa.

Emosi-emosi yang telah dapat dilihat sejak bayi adalah kebahagiaan, sedih, takut dan marah. Selanjutnya ketika anak-anak mulai mengembangkan sikap sadar diri, maka emosi-emosi yang lebih kompleks seperti rasa malu, terkejut, bersalah, bangga dan empati serta banyak lagi akan mulai dirasakannya. Seiring dengan perkembangan anak, hal-hal yang memicu perubahan emosi mereka juga berubah, dan begitu pula dengan cara mereka menanganinya.

Pada anak yang masih sangat muda, emosi mereka pada umumnya ditunjukkan dari reaksi fisik atau tingkah laku dan mereka akan mengembangkan kemampuan untuk mengenali berbagai jenis emosi seiring dengan pertumbuhannya. Banyak hal yang akan memberi pengaruh kepada cara anak mengekspresikan emosinya, baik itu melalui kata-kata ataupun tingkah laku. Faktor yang mempengaruhi tersebut adalah:

a) Faktor Kematangan

Perilaku emosional yang matang dapat terjadi jika ada perkembangan kelenjar endokrin itulah sebabnya bayi belum matang secara emosional. Mereka masih kekurangan produksi kelenjar endokrin yang penting untuk mendukung reaksi fisiologis terhadap stres.

b) Faktor Belajar

Metode belajar yang dapat menunjang perkembangan emosi anak usia dini yaitu:

- **Trial and error**

Anak mempelajari untuk mengekspresikan emosi secara coba -coba melalui beberapa macam perilaku dan memilih yang memberikan pemuasan terbesar kepadanya, dan mengeliminasi perilaku yang memberikan sedikit kepuasan atau tidak sama sekali.

- **Meniru**

Anak belajar mengenal emosi dengan cara meniru yang akan mempengaruhi rangsangan yang dirasakannya dan aspek reaksinya terhadap emosi atau situasi tertentu. Anak mengamati apa saja hal yang bisa

membangkitkan emosi tertentu pada orang lain, dan akan bereaksi dengan cara yang sama dengan orang yang diamati.

- **Mengidentifikasi**

Sama dengan belajar meniru, namun berbeda dalam aspek bahwa anak hanya meniru orang yang dikaguminya. Biasanya orang ini adalah orang yang mempunyai ikatan kuat dengan anak, sehingga keinginan anak untuk meniru kepada orang tersebut akan lebih kuat daripada untuk meniru sembarang orang.

- **Mengkondisi**

Kondisi ini berarti bahwa anak mengasosiasikan obyek dan situasi yang awalnya gagal memancing reaksi emosional darinya. Pengkondisian terjadi dengan mudah pada anak usia dini karena pada saat itu anak belum mampu menalar situasi, kurangnya pengalaman untuk bersikap kritis, dan tidak menyadari jika reaksi mereka tidak rasional.

- **Berlatih**

Anak berlatih mengelola emosi dengan bimbingan orang dewasa, yang mengajarkan cara bereaksi yang tepat jika emosinya terpancing. Anak akan berlatih untuk memberikan reaksi kepada rangsangan yang memberikan emosi menyenangkan, dan juga mengendalikan emosi ketika mendapatkan rangsangan yang tidak menyenangkan.

2. **Anak Usia Dini**

Anak Merupakan seorang yang di lahirkan dari perkawinan seorang laki laki dan perempuan secara sah, Anak (jamak: anak-anak) adalah seorang lelaki atau perempuan yang belum dewasa atau belum mengalami masa pubertas. Anak juga merupakan keturunan kedua, di mana kata "anak" merujuk pada lawan dari orang tua, orang dewasa adalah anak dari orang tua mereka, meskipun mereka telah dewasa.

Anak usia dini secara umum adalah anak-anak di bawah usia 6 tahun. Pemerintah melalui UU Sisdiknas mendefinisikan anak usia dini adalah anak dengan rentang usia 0-6 tahun. Beberapa orang menyebut fase atau masa ini sebagai golden age karena masa ini sangat menentukan seperti apa mereka kelak jika dewasa baik dari segi fisik, mental maupun kecerdasan. Sedangkan hakikat

anak usia dini adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosioemosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. Dari berbagai definisi diatas dapat kita ketahui bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan, baik fisik maupun mental.

Setiap individu mengalami peristiwa perkembangan selama hidupnya. Perkembangan adalah perubahan-perubahan yang dialami oleh individu untuk menuju tingkat kedewasaan dan kematangan. Dapat disimpulkan perkembangan anak usia dini ialah suatu perubahan yang dialami oleh individu, yang dimana menuju tingkat pendewasaan dan kematangan yang berlangsung secara progres dan antara fisik maupun psikis.⁹

Masa usia dini adalah masa ketika anak memiliki berbagai khasan dalam bertingkah laku. Bentuk tubuhnya yang mungil dan tingkah lakunya yang lucu, membuat orang dewasa merasa senang, gemas dan terkesan. Namun terkadang juga membuat orang dewasa merasa kesal jika tingkah laku anak berlebihan dan tidak bisa dikendalikan.¹⁰

Segala bentuk aktivitas tingkah laku yang ditunjukkan seorang anak pada dasarnya merupakan fitrah. Sebab, masa usia dini adalah masa perkembangan dan pertumbuhan yang akan membentuk kepribadannya ketika dewasa. Seorang anak belum mengerti apakah yang ia lakukan tersebut berbahaya atau tidak, bermanfaat atau merugikan, serta benar ataupun salah. Hal yang terpenting bagi mereka adalah merasa senang dan nyaman. Oleh karena itu sudah menjadi tugas orangtua ataupun pendidikan untuk membimbing dan mengarahkan anak dalam beraktivitas supaya yang dilakukan tersebut dapat bermanfaat bagi dirinya sehingga nantinya membentuk kepribadian yang baik.

Dalam bukunya Isjoni, anak usia dini memiliki karakteristik:

- a. Usia 0-1 tahun

⁹Sujiono, Yuliani Nuraini, Dkk. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Majemuk*, (Jakarta: Indeks, 2010), hlm. 29

¹⁰ Muhammad Fadlillah, *Desain Pembelajaran PAUD*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), hlm. 56.

Pada masa bayi perkembangan fisik mengalami kecepatan luarbiasa, paling cepat dibandingkan usia selanjutnya. Berbagai karakteristik (1) mempelajari keterampilan duduk, berdiri dan berjalan (2) mempelajari menggunakan panca indera (3) mempelajari komunikasi sosial.

b. Usia 2-3 tahun

Pada usia ini memiliki karakteristik yang sama pada usia selanjutnya, secara fisik mengalami pertumbuhan yang pesat. Karakteristik (1) anak aktif mengeksplorasi benda di sekitarnya (2) mulai mengembangkan kemampuan bahasa (3) mulai mengembangkan emosi.

c. Usia 4-6 tahun

Karakteristik antara lain : (1) berkaitan dengan perkembangan fisik anak sangat aktif melakukan kegiatan (2) perkembangan bahasa semakin baik (3) perkembangan kognitif sangat pesat (4) bentuk permainan anak masih bersifat individu.¹¹

1) Dampak Gadget Terhadap Perilaku Anak

Dampak positif:

a. Menambah Pengetahuan dan Kreatifitas

Teknologi bisa digunakan dengan hal-hal yang baru dan menunjang memicu kreatifitas anak untuk berpikir kreatif. Menurut penulis, anak usia dini seharusnya dijauhkan dari Gadget dan game online karena dapat memicu ketergantungan sehingga anak akan memiliki emosi yang tidak stabil dan ketergantungan, lebih baik anak bermain secara langsung dengan lingkungannya sehingga ia mengenal lingkungan tempat ia berada dan orang-orang yang ada dilingkungannya tersebut.

b. Jaringan Persahabatan dan Komunikasi

Gadget dapat memperluas jaringan persahabatan karena dapat dengan mudah dan cepat bergabung ke sosial media. Jadi, kita dapat dengan mudah untuk berbagi informasi bersama teman kita. Gadget merupakan salah satu alat yang memiliki teknologi yang canggih. Jadi semua orang dapat dengan mudah berkomunikasi dengan orang lain dari seluruh penjuru dunia. Namun pertemanan di sosial media sangat tidak cocok untuk anak usia dini, dimana anak memerlukan teman secara nyata dan langsung berinteraksi dengan banyak

¹¹Isjoni, Model Pembelajaran dan Anak usia Dini,(Bandung : Alfabeta, 2009).h. 19-24.

orang secara langsung agar tercipta hubungan social dan emosional anak terhadap orang lain.

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 penyakit kanker, dan juga mengganggu kesehatan mental anak ketika mereka menonton fitur-fitur yang belum pantas mereka tonton.

b. Dapat Mengganggu Perkembangan emosi anak

Gadget memiliki fitur-fitur yang canggih seperti, kamera, video, games dan lain-lain. Fitur itu semua dapat mengganggu proses perkembangan emosi si anak. Contohnya dirumah seorang anak bermain dengan gadget nya dan orang tua memanggil anaknya namun anak tersebut tidak menghiraukan dan bahkan tidak peduli dengan orang-orang dan kejadian disekitarnya ketika telah asik bermain dengan gadget maka akan berdampak terhadap sosial emosional anak dengan orangtua nya sendiri.

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. Menurut yang telah diamati peneliti, anak usia dini cenderung sering menjadi objek dari tindak kejahatan oleh karena orangtuanya sering memamerkan anaknya dan dimana keberadaannya, maka orang lain dengan mudah mengetahui semua hal tentang anaknya dan mudah melakukan kejahatan terhadap anak tersebut.

d. Dapat Mempengaruhi perilaku Anak

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. Romo (2013). Menurutnya bermain gadget dalam durasi yang

panjang dan dilakukan setiap hari, bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang antisosial. Ini terjadi karena anak-anak ini tidak diperkenalkan untuk bersosialisasi dengan orang lain. Selain itu juga berpotensi mendorong anak untuk menjalin relasi secara dangkal. Waktu untuk bercengkerama secara langsung berkurang karena sekarang waktu tersita untuk menikmati semuanya dalam kesendirian.

Berdasarkan penelitian yang dilakkan peneliti menyimpulkan Penggunaan gadget yang berlebihan pada anak akan berdampak negatif karena dapat menurunkan daya konsentrasi dan meningkatkan ketergantungan anak untuk dapat mengerjakan berbagai hal yang semestinya dapat mereka lakukan sendiri. Dampak lainnya adalah semakin terbukanya akses internet dalam gadget yang menampilkan segala hal yang semestinya belum waktunya dilihat oleh anak-anak. Banyak anak yang mulai kecanduan gadget dan lupa bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya yang berdampak psikologis terutama krisis percaya diri, juga pada perkembangan fisik anak. Dari pembahasan tersebut, banyak kita lihat dampak negative dari penggunaan gadget untuk anak usia dini dibandingkan dengan dampak positifnya.

2) Peran Orangtua Dalam Pengawasan Gadget

Peran orangtua dalam mendampingi penggunaan gadget pada anak dapat dilihat melalui kesediaan dan keterlibatan orangtua dalam melakukan aktivitas pendampingan dengan anak. Peneliti menemukan bahwa orangtua kurang memiliki kesediaan untuk mendampingi anak saat bermain gadget. Bentuk keterlibatan orangtua dalam mendampingi penggunaan gadget pada anak juga berbeda antara ayah dan ibu. Keterlibatan sebagian besar ayah yaitu lebih membiarkan anak menonton video di youtube dan ikut serta dalam memakai gadget. Sedangkan Keterlibatan sebagian besar ibu yaitu turut bermain gadget bersama anak dan mengarahkan anak untuk membuka aplikasi atau konten-konten yang positif dan bermanfaat bagi pembelajaran anak antara lain mengajari anak mengenal warna, mengenal nama-nama tumbuhan dan hewan, belajar membaca dan berhitung, mengenal berbagai lagu anak-anak. Kiftiyah, Sagita, dan Ashar menyebutkan bahwa salah satu peran orangtua dalam mendampingi penggunaan

gawai pada anak prasekolah adalah dengan cara menstimulasi perkembangan kognitif anak melalui video youtube. Orangtua yang bersama-sama dengan anak untuk berinteraksi dengan video secara tidak langsung akan merangsang audio visual anak dengan kompleks. Berdasarkan uraian diatas, keterlibatan ibu dalam mengarahkan dan mengajarkan anak dapat menstimulus kemampuan literasi anak dan menambah ilmu pengetahuan anak. Ruhaena dan Ambarwati juga menyebutkan bahwa salah satu fasilitas yang diberikan oleh orangtua dalam proses pengembangan minat dan kemampuan literasi awal anak prasekolah di rumah yaitu dengan memanfaatkan media digital. Senada dengan pendapat tersebut hasil observasi menunjukkan bahwa keterlibatan ibu dalam mengarahkan anak menonton video atau game pembelajaran dengan cara mengajak anak berkomunikasi antara lain bertanya kepada anak tentang video yang ditonton atau game yang dimainkan, seperti meminta anak menyebutkan macam-macam warna benda yang terdapat didalam video atau game, bertanya kepada anak tentang aktivitas yang sedang terjadi didalam video, dan sesekali membenarkan bacaan anak saat anak melihat video hafalan qur'an. Saat terlibat bermain gadget bersama anak, mayoritas ibu juga cenderung memberikan pujian kepada anak atas kemampuan anak dalam mengoperasikan gawai maupun kemampuan anak dalam menangkap informasi dari video yang ditonton. Selaras dengan hasil observasi ibu seharusnya memberikan pujian kepada anak saat anak bisa menghafal al-qur'an, bisa menirukan video yang ditonton, dan dapat menjawab pertanyaan ibu terkait video yang sedang ditonton anak. Data tersebut sebagaimana menurut Brooks bahwa salah satu keterlibatan seorang ibu yaitu dalam interaksi positif seperti memberi pujian kepada anak, serta memeluk dan mencium anak sehingga dapat menumbuhkan perasaan positif yang penting bagi perkembangan psikologis anak.

Prasanti mengungkapkan bahwa orangtua kewajiban untuk mengontrol dan ikut mengawasi setiap kegiatan informasi yang diterima anak melalui gadget serta ikut berinteraksi saat anak bermain gadget dengan memberikan penjelasan yang baik dan tepat.

Peran ibu dalam perkembangan sangat penting, karena dengan ketrampilan ibu yang baik maka diharapkan pemantauan anak dapat dilakukan

dengan baik. Selain dengan kesediaan dan keterlibatan secara langsung, sebagian besar orangtua baik ayah maupun ibu juga mengantisipasi dampak negatif penggunaan gadget pada anaknya, dengan cara menerapkan batasan durasi yaitu maksimal 15 hingga 30 menit, hal ini selaras dengan Edy (2015) bahwa orangtua sebaiknya memberikan batas waktu penggunaan gadget kepada anak, tujuannya untuk mencegah anak dari kecandua gadget. Selanjutnya orangtua memastikan konten yang dibuka anak bermanfaat, melarang anak membuka aplikasi atau konten tertentu, dan selalu memantau kegiatan anak dalam bermain gadget.

C. Metodologi Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif, sehingga dapat mendeskripsikan fakta-fakta sosial yang terjadi di lapangan, penelitian ini dilakukan dengan instrumen pengumpulan data wawancara dan observasi. Selanjutnya penelitian ini dilakukan secara kasuistik sehingga hanya satu keluarga yang dideskripsikan dalam penelitian ini.

D. Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan gadget yang diberikan para orang tua kepada anaknya adalah berdasarkan keinginan anaknya. Pada salah satu penelitian oleh Novitasari penggunaan gadget pada anak usia dini menyebutkan bahwa “pemakaian gadget lebih menyenangkan dibandingkan dengan bermain dengan teman sebayanya. Hal ini tak lepas oleh berbagai aplikasi permainan yang terdapat pada gadget anak-anak ini, yang tentunya lebih menarik perhatian anak-anak ini dibandingkan dengan permainan-permainan yang terdapat di lingkungan sekitarnya. Selain itu juga, orangtua meng”iya”kan bahwa saat anak-anaknya bermain gadget cenderung anak-anak ini diam di depan gadgetnya masing-masing tanpa mempedulikan dunia sekitarnya”. Secara tidak sadar, anak-anak sudah mengalami ketergantungan menggunakan gadget. Ketergantungan inilah yang menjadi salah satu dampak negatif yang sangat berpengaruh pada perkembangan emosional anak. Para responder menyebutkan bahwa dalam penggunaan gadget kebanyakan anak lebih menggunakannya untuk bermain. Dari hal kecil tersebut,

anak yang awalnya senang bermain dengan temannya dapat berubah dengan terbiasanya diberikan gadget sebagai pengganti teman bermain. Ketergantungan terhadap gadget pada anak disebabkan karena lamanya durasi dalam menggunakan gadget. Bermain gadget dengan durasi yang cukup panjang dan dilakukan setiap hari, bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang antisosial. Dampak yang ditimbulkan dari hal itu sebenarnya adalah dapat membuat anak lebih bersikap individualis karena lama kelamaan menyebabkan lupa berkomunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan di sekitarnya. Hal tersebut dapat menyebabkan interaksi sosial antara anak dengan masyarakat, lingkungan sekitar berkurang, bahkan semakin luntur. Seperti yang diketahui bahwa usia dini merupakan usia anak dapat mengasah kemampuan bersosialisasinya dengan baik dilingkungan sosial.

Adapun tanda-tanda anak usia dini kecanduan gadget:

1. Kehilangan keinginan untuk beraktivitas
2. Berbicara tentang teknologi secara terus menerus
3. Cenderung sering membantah suatu perintah jika itu menghalangi dirinya mengakses gadget
4. Sensitif atau gampang tersinggung, menyebabkan mood yang mudah berubah
5. Egois, sulit berbagi waktu dalam penggunaan gadget dengan orang lain.

Dari ciri-ciri tersebut, dapat dilihat ternyata penggunaan gadget pada anak usia dini dapat mengurangi interaksinya dalam kehidupan sehari-hari baik itu dengan orang tuanya, teman sebaya, maupun dengan masyarakat. Untuk itu, ada baiknya orang tua perlu mendampingi dan membimbing anaknya saat sedang menggunakan gadget, dan peran orang tua dalam mendisiplinkan sangat dibutuhkan agar anak tidak mengalami ketergantungan yang akan menyebabkan dampak negatif terhadap perkembangan anak terutama dengan hubungannya dengan kehidupan sosial anak tersebut.

E. Penutup

Perkembangan emosi pada anak tidak terlepas dari interaksinya dengan lingkungan sosial yang ada disekeliling anak berupa lingkungan sosial yang maya dan tidak pada kenyataannya, maka perkembangan emosi anak pun cenderung tidak ada kuat. Hal ini disebabkan karena umpan balik dari lingkungan virtual yang dapat di atur sesuai dengan kehendak individu, sehingga individu pun harus mengembangkan keteampilan sosial dan emosi untuk mengatasinya.

Berdasarkan observasi peneliti, anak usia dini yang menggunakan gadget bereaksi marah dan dan menangis saat gadget diminta orang tua. Penggunaan gadget yang berlebihan akan berdampak buruk bagi anak. Anak yang menghabiskan waktunya dengan gadget akan lebih emosional dan lebih mudah memberontak akibat kecanduan terhadap gadget, bahkan lebih mengkhawatirkan lagi, jika mereka sudah tidak memperdulikan orang disekitarnya. Dampak negatif karena berlebihan dalam penggunaan gadget pada perkembangan anak yang membuat anak menjadi ketagihan atau kecanduan. Di antaranya : Menjadi pribadi tertutup, Kesehatan otak terganggu, Kesehatan mata terganggu, Kesehatan tangan terganggu, Gangguan tidur, Suka menyendir, Perilaku kekerasan, Pudarnya kreativitas, danTerpapar radiasi.

Menurut penulis,anak usia dini seharusnya dijauhkan dari Gadget dan game online karena dapat memicu ketergantungan sehingga anak akan memiliki emosi yang tidak stabil dan ketergantungan, lebih baik anak bermain secara langsung dengan lingkungannya sehingga ia mengenal lingkungan tempat ia berada dan orang-orang yang ada dilingkungannya tersebut.

Daftar Pustaka

- Jarot Wijanarko, “Ayah Ibu Baik Parenting Era Digital” Jakarta Selatan: Keluarga Indonesia Bahagia, 2016.
- Mulyasa, “Manajemen PAUD” ,Bandung : PT Remaja Rosdakarya offset, 2014.
- Murni, “Perkembangan Fisik, Kognitif, dan Psikososial Pada Masa Kanak-Kanak Awal 2-6 Tahun” ,Aceh : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, No. 1, Vol. 3 Januari-Juni. 2017.
- Rosleny Marlina, “Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja” , Bandung : CV Pustaka Setia, 2016.
- Atien Nur Chamidah, Deteksi Dini Gangguan Pertumbuhan dan Perkembangan Anak, Jurnal Pendidikan Khusus, (Yogyakarta : Jurusan Pendidikan Luar Biasa FIP UNY), No. 2, Vol. 5 November 2009, h. 83.
- Wawancara pribadi dengan orangtua HA 18 Desember 2022.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Kamus Besar Bahasa Indonesia, Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2011.
- Agoeng Noegoro, “Teknologi Komunikasi”, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2010.
- Harfiyanto, Doni, dkk.” Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget di SMA Negeri 1 Semarang”. Semarang: Universitas Negeri Semarang. 2015.
- Isjoni, “Model Pembelajaran dan Anak usia Dini”, Bandung : Alfabeta, 2009.
- Hadari Nawawi, “*Metodologi Penelitian Bidang Sosial*” Yogyakarta: Gaja Mada University Press, 1998.
- Winarno Suharman, “*Dasar Metode Teknik Penelitian*” Bandung: Tarsito, 1985.