

PERAN GURU DALAM ENYIKAPI PSIKOLOGI ANAK USIA DINI YANG KIAN MENURUN AKIBAT GADGET

Wardah Ramadina¹, Ali Wardhana Manalu², Riska Fauziah Tanjung³,
Lailatun Nazmi Simanullang⁴

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara¹, Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Hamzah Al
Fansuri Sibolga-Barus^{2,3,4}

e-mail: wardahramadina@gmail.com¹, awardhana774@gmail.com,
riskaafauziah1504@gmail.com, lailasimanullang45@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk memperjelas dan menganalisis peran guru dalam merespon psikologi anak usia dini di PAUD Al Amin yang semakin menurun akibat pengaruh gadget. Gadget kini menjadi media komunikasi yang populer. Dan dengan adanya alat komunikasi semakin memudahkan. Namun, penggunaan perangkat yang sering, terutama selama masa kanak-kanak, dapat memperburuk kondisi mental anak. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan studi pustaka. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peran guru dalam menjaga penurunan psikologi anak sangat penting. Dalam penelitian ini, beberapa persen anak mengalami perubahan perilaku akibat terlalu sering bermain gadget. Selain itu, anak-anak sering bermain game dan menonton youtube, yang membuat anak malas. Oleh karena itu, mengatasi perubahan psikologis pada anak usia dini memerlukan pengawasan dan peran guru dalam proses pembelajaran. Selama proses pembelajaran, guru harus senantiasa mengawasi, memantau dan mengontrol anak agar dapat tumbuh lebih baik. Jangan sampai minat belajar anak khususnya psikologi anak, berkurang.

Kata Kunci: Peran guru, psikologi, anak usia dini, gadget

Abstract

The purpose of this study is to clarify and analyze the teacher's role in responding to early childhood psychology in PAUD Al Amin which is decreasing due to the influence of gadgets. Gadgets are now a popular communication medium. And with the communication tools even easier. However, frequent use of devices, especially during childhood, can worsen a child's mental state. This research method uses a qualitative approach and data collection in the form of observation, interviews and literature study. The results of this study indicate that the teacher's role in maintaining a child's psychological decline is very important. In this study, several percent of children experienced behavioral changes due to too often playing with gadgets. In addition, children often play games and watch youtube, which makes children lazy. Therefore, overcoming psychological changes in early childhood requires supervision and the role of the teacher in the learning process. During the learning process, teachers must always supervise, monitor and control children so that they can grow better. Do not let children's interest in learning, especially child psychology, decrease.

Keywords: Teacher's role, psychology, early childhood, gadget

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses belajar sepanjang hayat yang memperkuat harkat dan martabat manusia melalui proses jangka panjang sepanjang hayat. Pendidikan dimulai di lingkungan rumah dan terus ditempatkan di lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat yang kaya di mana prestasi digunakan dalam kehidupan individu, agama, keluarga, masyarakat, bangsa dan struktur nasional. Lembaga pendidikan perlu merespon globalisasi, perkembangan teknologi, industrialisasi, dan informasi yang canggih. Lulusan ini adalah pemimpin, manajer, inovator, operator yang efektif, dan mudah beradaptasi dengan perubahan.

Oleh karena itu, sistem pendidikan harus dikembangkan lebih lanjut di masa depan untuk memungkinkan hal ini. Pendidikan akan menjawab tuntutan masyarakat dan tantangan masa depan dengan masa depan yang cerah. Globalisasi, perkembangan teknologi, munculnya industrialisasi informasi yang lebih canggih, dan segudang ras khusus yang memenuhi kebutuhan manusia. Untuk tujuan pendidikan, kesehatan dan hiburan saja, video game adalah salah satu produk teknologi informasi dan komunikasi, dan video game sekarang banyak digunakan kalangan pelajar. Dari online hingga video game, semuanya terus berkembang, dan ada berbagai jenis yang menjadi tren dalam beberapa tahun terakhir, seperti nintendo, sega, dan game online, dan komunikasi yang dimaksud adalah gadget. Gadget merupakan alat komunikasi dengan berbagai fungsi tetapi fungsi ini adalah salah. Gadget dianggap lebih lengkap dibandingkan perangkat elektronik lainnya karena perbedaan fungsi dan karakteristiknya. Gadget dapat mencakup semua kebutuhan Anda, tetapi perangkat elektronik lainnya meliputi: ponsel, phablet, laptop, kamera, dan perangkat lainnya masing-masing memiliki keterbatasan sehingga gadget memiliki arti yang luas saat ini.

Gadget tidak hanya terlihat hanya fisik, tetapi kita dapat melihatnya di perangkat lunak pada gadget itu sendiri. Pentingnya gadget sebagai alat komunikasi memiliki banyak fungsi. Anak-anak menggunakan smartphone, ponsel, dan lain-lain. Gadget juga berfungsi sebagai alat untuk mengakses

berbagai informasi dari internet. Ini dirancang untuk membantu anak-anak mengembangkan wawasan, tetapi memberi anak-anak perangkat tanpa pengawasan dapat berdampak negatif pada jiwa anak dan mengurangi kemampuan anak untuk belajar. Oleh karena itu, guru memiliki tugas dan tanggung jawab untuk memotivasi anak dalam proses belajar mengajar, dan menggunakan gadget untuk mendukung proses belajar mengajar sehingga dapat menumbuhkan dan mengembangkan prestasi anak usia dini. Kita para pengguna gadget sangat terbantu dengan banyaknya manfaat yang didapat dari gadget, kita bisa merasakan ada banyak fasilitas yang tersedia. Sebagai komunikasi, pemrosesan, dan pengambilan informasi yang mudah tapi di belakang ada dampak negatif dari peralatan dan penggunaannya. Gadget tidak hanya digunakan oleh orang dewasa juga sangat berbahaya untuk tidak melakukan ini karena anak-anak juga menggunakannya. Serta memiliki filter yang kuat untuk mengandung efek negatif sebagai perbandingan dengan orang dewasa. Anak mengalami masa keemasan pembentukan kepribadian, karakter dan akhlak memerlukan perhatian yang serius, usia emas *Golden Age* berkisar antara 0 sampai 12 tahun. *Golden Age Pertama* (0-6 tahun) *Golden Age Kedua* (7-12 tahun). Perawatan dan pendidikan mempengaruhi kedewasaan mereka. Orang tua, pendidik, dan masyarakat harus mengajari anak untuk menghindarinya dari efek negatif. Gadget memiliki sisi positif bagi anak-anak karena merupakan media pembelajaran yang bagus, lucu, dan belajar bahasa Inggris lebih mudah. Tingkatkan logika anak dengan permainan interaktif secara edukatif. Pelajari pelajaran yang berbeda, cari majalah dan sumber daya mengetahui ada pelajaran, IPA, pekerjaan rumah (PR), mengirim pekerjaan rumah, jadwal, semua bisa dilakukan melalui gadget untuk anak-anak. Efek buruk ini harus dicegah. begitulah anak. Tidak ada generasi bangsa yang akan dirugikan oleh produk teknologi.

Dari pemaparan dan kenyataan di atas, maka bisa dipandang bahwa eksistensi gadget waktu ini sangat menghipnotis tumbuh kembang anak, baik pada belajar dan berinteraksi. Demikian juga kiprah pengajar sangat krusial pada mendorong para anak buat menaikkan motivasinya pada belajar sebagai akibatnya

lalu prestasi belajarnya pun akan ikut meningkat, khususnya anak yang masih duduk pada sekolah paud atau taman kanak-kanak. Untuk menaikkan motivasi belajar anak PAUD Al Amin upaya yang bisa dilakukan sejauh ini merupakan menggunakan menaruh bimbingan belajar sembari bermain dan mengenalkan macam-macam keterampilan supaya anak nir terlalu jangan lupa menggunakan gadget, jadi anak lebih penekanan pada berkarya waktu pelajaran berlangsung. Hal ini sebagai galat satu jalan agar anak lebih termotivasi buat belajar meskipun tengah berada pada masa yang sulit pada mana seluruh syarat memerlukan yang namanya komunikasi terutama menggunakan gadget yang berakibat poly aktivitas dilakukan secara online atau pada jaringan (daring) dan sebagai alternative buat meminimalisir penggunaan gadget setiap harinya. Hampir semua pelajar, terutama anak paud melaksanakan pembelajaran menggunakan sistem daring melalui beberapa macam media pembelajaran online yang dilakukan sinkron jadwal pembelajaran, dan sebagian menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan sistem daring ini bisa membantu mempermudah proses pembelajaran pada syarat tertentu. Selain itu, bimbingan belajar ini pula diperlukan sanggup menumbuhkan motivasi anak buat mengenyam pendidikan dengan tinggi mungkin.

Maka berdasarkan hal ini penulis merasa tertarik buat mengangkat judul mengenai kiprah pengajar terhadap psikologi anak yg kian menurun dampak gadget. Alasan mengapa penulis melakukan observasi pada sekolah tadi lantaran sebagian anak memakai gadget pada sekolah apalagi pada lingkungan rumah. Hal ini mengakibatkan anak terganggu psikologinya dan tidak fokus pada belajar dan sebagai akibatnya anak lebih senang bermain gadget pada kelas. Dan anak ingin cepat-cepat pergi sebagai akibatnya tidak mau belajar hanya lantaran ingin bermain gadget.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Artinya penelitian ini juga bersifat deskriptif, menggambarkan apa yang terjadi di lokasi penelitian. Survei dilakukan di PAUD Al Amin dengan subjek survei yang dipilih

penulis yaitu kepala sekolah dan guru yang mengajar di sekolah dan orang tua anak. Penelitian ini berfokus untuk mengkaji apakah penggunaan gadget berpengaruh (baik positif maupun negatif) terhadap perkembangan intelektual anak usia dini di PAUD Al Amin. Hasil penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami makna, keunikan, mengkonstruksi fenomena dan menemukan hipotesis. Hasil penelitian ini adalah penggunaan gadget berpengaruh terhadap perkembangan psikologis anak PAUD. Dalam penelitian ini, sembilan anak di kelas yang menggunakan gadget lebih dari dua jam sehari mengalami perubahan perilaku. Efeknya adalah efek positif, anak dapat dengan mudah mencari informasi untuk belajar dan berkomunikasi dengan teman dengan mudah. Namun, efek negatif dari gadget mempengaruhi perkembangan psikologis anak, terutama aspek perkembangan emosional dan moral. Dalam perkembangan emosi, anak pengguna gadget menjadi mudah tersinggung, memberontak, meniru perilaku gadget, dan berbicara sendiri tentang gadget. Dampaknya pada perkembangan moral mempengaruhi kedisiplinan, namun anak-anak sering bermain game dan menonton youtube sehingga menjadi malas untuk melakukan apapun, melalaikan ibadah, dan mengurangi waktu belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Anak

Gadget adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. Gadget semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Kini kegiatan komunikasi telah berkembang semakin lebih maju dengan munculnya gadget. Diantaranya smartphone seperti iphone, android, blackberry serta notebook. Dalam psikologi perkembangan anak Gadget berdampak terhadap perkembangan sosial anak Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak terdapat dampak positif dan dampak negatif. Penggunaan gadget yang berlebihan akan membawa dampak buruk bagi perkembangan sosial dan emosional anak. Dampak buruk penggunaan gadget pada anak antara lain anak menjadi pribadi tertutup, gangguan tidur, suka menyendiri, perilaku kekerasan, pudarnya kreativitas, dan ancaman cyberbullying.

Masa usia dini menuntut banyak stimulasi hingga perkembangan itu dapat mencapai titik optimal. Manusia perjalanannya mulai bayi dengan mempelajari dan memahami apa yang ada dilihat disekitarnya. Bayi mempelajari sesuai dengan pengalaman yang dialami merupakan awal dari sebuah bagian proses belajar mengenal tentang kehidupan. Kombinasi yang sempurna antara factor genetik dan lingkungan untuk dapat memberikan pengalaman belajar terbaik merupakan semua aspek dan komponen yang mempengaruhi kehidupan manusia sejak lahir. (Rismala et al., 2021).

Pentingnya sosial anak usia dini adalah untuk mengembangkan karakter dalam diri anak ketika berada di lingkungan dan dapat diterima oleh masyarakat dengan baik. Perkembangan zaman yang seperti inilah menjadi salah satu permasalahan yaitu salah satunya jika anak diberikan sebuah gawai maka akan sangat berdampak dengan perkembangan sosial anak usia dini. Anak yang terbiasa menggunakan gadget akan berdampak pada kemampuan berpikir dan kreativitasnya, dapat berakibat pada kerusakan moral serta nilai- nilai agama, gadget menyebabkan interaksi sosial anak dengan lingkungan sekitar berkurang, membuat anak cenderung malas bergerak dan jarang beraktivitas motoriknya, karena sudah menggunakan gadget. (Ika Purwijayanti, Abdul Munir, 2021).

Oleh sebab itu, ada beberapa anak yang mungkin kurangnya pengawasan dari orang tuanya sehingga dapat mengakibatkan kecanduan gadget dan akibatnya anak sering merasa ngantuk atau pun tidak bersemangat pada saat proses pembelajaran. Solusi terhadap permasalahan pemakaian gadget pada anak dengan cara membatasi pemakaian gadget, mengawasi anak dalam bermain gadget dengan figur orang tua yang berperan sangat penting serta memberi jadwal waktu yang tepat saat anak bermain gadget, agar gadget tidak dapat menghambat perkembangan sosial anak. (Adiningtiyas, 2017).

Teknologi pada abad sekarang ini memberikan dampak positif dan negatif bagi anaknya. Tergantung bagaimana orang tua menyikapi perkembangan karakter anaknya. Hal ini senada dengan pendapat Wulan Patria Saroinsong (2016) menyatakan bahwa penggunaan gadget berdampak merugikan pada keterampilan interpersonal anak jika terlalu sering digunakan. Ketergantungan

siswa pada Smartphone secara langsung membuat mereka malas belajar. Pada dasarnya dalam belajar sangat diperlukan adanya motivasi. Dengan demikian sebagai orang tua menanamkan nilai karakter bagi anak, agar anak tidak menyimpang karakternya. Pendidikan karakter merupakan suatu pondasi bangsa yang sangat penting dan perlu ditanamkan sejak dini kepada anak-anak. Maka, pentingnya pendidikan karakter sejak usia dini kanak-kanak atau yang biasa disebut para ahli psikologi. (Nafaida et al., 2020).

Menjauhkan anak dari pemakaian gadget merupakan hal yang susah dan agak mustahil. Persoalan kehidupan sehari-hari menggunakan gadget seperti orang tua bekerja menggunakan gadget, berkomunikasi dengan sanak saudara dengan menggunakan gadget dan hal lain sebagainya. Pada sisi lain, anak selalu berada di sekitar orang tua oleh karena itu menjauhkan anak dari gadget memiliki tingkat kesulitan yang cukup tinggi. Persoalan dampak mengenai penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini memiliki dampak positif dan dampak negatif. Salah satu dampak positif dari gadget memudahkan anak dalam mengasah kreatifitas dan kecerdasan anak, seperti adanya aplikasi mewarnai, menggambar dan menulis. Anak-anak tidak perlu memerlukan buku untuk belajar karna pada gadget di fasilitasi internet yang dapat membantu anak untuk mencari berbagai persoalan dan dapat menambah pengetahuan anak melalui media sosial yang dapat memberikan informasi. (Nafaida et al., 2020).

Adapula dampak negatif yang dapat ditemukan yaitu anak-anak lebih banyak menirukan adegan adegan dari video yang akan mereka tonton. Menjadi kurang berinteraksi dengan orang lain karena anak-anak lebih mementingkan gadget mereka. Menjadi kecanduan dalam bermain game sehingga melupakan mengerjakan hal-hal yang lain. Hal-hal tersebut menjadi pengawasan bagi orang tua agar anak tidak kecanduan terhadap gawai serta enggan berinteraksi sosial. Pada usia dini anak mengalami masa keemasan yang disebut golden age artinya anak lebih peka terhadap rangsangan. Masa peka adalah masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh kognitif, motorik, bahasa, sosio emosional, agama dan moral. (Rismala et al., 2021).

Dengan demikian penggunaan gadget terhadap anak usia dini harus dalam jangka tertentu dan harus dalam pengawasan keluarga terutama peran dari orang tua. Peran orang tua sangat penting sebagai figur untuk menemani anak dalam mengawasi, dan mengarahkan pemakaian gadget agar bermanfaat bagi tumbuh kembangnya anak usia dini. Pada akhirnya pemakaian gadget tidak mempengaruhi perilaku kehidupan anak usia dini ketika sudah dewasa dan bisa mempengaruhi perilaku anak usia dini ketika sudah dewasa serta bisa menjadi media yang informatif dan komunikatif untuk belajar anak-anak yang mana pastinya bermanfaat bagi kehidupan anak selanjutnya.

Pengaruh Gadget Terhadap Sikap dan Perilaku Anak Usia Dini

Pada zaman sekarang, gadget tidak hanya dipakai oleh orang tua atau para pembisnis saja, tetapi anak-anak telah banyak menggunakan gadget. Sebagian besar orang tua menganggap hal ini wajar, bahkan menganjurkan untuk anaknya agar tidak susah dirawat. Orang tua lebih suka anaknya diam dan asyik bermain gadget dari pada nanti anaknya rewel. Hal inilah yang membuat anak kecanduan terhadap gadget dan akan berpengaruh kepada perilaku anak seperti: gadget dapat menurunkan daya aktif anak dan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain, anak menjadi kurang interaktif dan lebih suka sendiri dengan zona nyamannya bersama gadget, sehingga menimbulkan sikap individualis pada anak dan kurangnya sikap peduli terhadap sesama baik terhadap teman, maupun orang lain. (Wulandari & Lestari, 2021).

Seperti yang telah penulis teliti kurangnya keaktifan anak sehingga menyebabkan anak itu sulit dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitar, sehingga anak tersebut hanya memikirkan dirinya sendiri, dapat kita lihat pada saat proses pembelajaran dikarenakan setiap anak tidak memiliki tingkat kecerdasan yang sama atau pun setiap anak memiliki kemampuan nya masing-masing dalam memahami materi yang di ajarkan oleh guru nya ada sebagian anak dia akan lebih paham terhadap apa yang di sampaikan oleh teman nya, nah disini perlu adanya interaksi antara sesama teman jika anak yang sudah terbiasa dengan gadget dia terbiasa dengan hal yang di lakukannya sendiri disini dia akan kurang

dalam berinteraksi antara sesama baik itu dalam hal bersama maka anak ini akan memilih tidak berbagi pemahamannya melainkan dia hanya paham sendiri terhadap apa yang dia baca dan didengarnya. (Syifa et al., 2019).

Penggunaan gadget saat ini bukanlah sesuatu hal yang dianggap aneh. Setiap anak bahkan dapat mengoperasikan gadget dengan sangat mahir. Bahkan terkadang orang tua belum bisa mengoperasionalkannya, anak-anak telah lebih dulu menggunakannya. Pengawasan orang tua yang kurang terhadap anak, tidak jarang mengakibatkan anak menggunakan gadget secara berlebihan. Belum lagi orang tua yang tidak paham betul dengan gadget bagaimana efek positif dan negatifnya. Tidak jarang akibat penggunaan gadget yang berlebihan dapat juga merubah psikologi seorang anak, seperti seorang anak yang pada dasarnya pendiam bisa saja akibat gadget anak itu menjadi seorang yang pemarah bahkan terkadang melawan pada orang tuanya. Belum lagi sifat malas yang timbul akibat terlalu asyiknya anak bermain dengan gadget hingga mereka lupa waktu, lupa waktu belajar, lupa waktu shalat dan lain sebagainya.

Menurut (Swatika, 2016) daya kembang otak pada usia anak-anak begitu pesat, sangat optimal bila pada masa ini orangtua dapat mengoptimalkan kemampuan anaknya. Antusias anak terhadap berbagai rangsangan cukup tinggi, ditambah lagi dengan adanya keingintahuannya terhadap sesuatu, dan kesukaannya dalam meniru apa yang dilihatnya. Tidak hanya itu, daya ingat anak juga masih sangat tinggi. Perkembangan otak pada usia anak-anak yang sangat baik ini, sangat disayangkan bila kurangnya dukungan orangtua dalam meningkatkan kemampuan anak. (Subarkah, 2019). Perkembangan sosial merupakan kondisi kemampuan seseorang dalam berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Perkembangan sosial pada anak dimaksudkan sebagai perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku didalam masyarakat tempat tinggal. Perkembangan berlangsung dengan perlahan-lahan melalui masa demi masa. Kadang-kadang seseorang mengalami masa krisis pada masa kanak-kanak dan masa pubertas. Perkembangan adalah suatu proses ke arah yang lebih sempurna dan tidak dapat diulang kembali.

Jika ditinjau dari sisi neurofisiologis, otak anak berusia di bawah 5 tahun masih dalam taraf perkembangan. Perkembangan otak anak akan lebih optimal jika anak diberi rangsangan sensorik secara langsung. Misalnya, meraba benda, mendengar suara, berinteraksi dengan orang, dan sebagainya. Jika anak usia di bawah 5 tahun menggunakan gadget secara berkelanjutan, apalagi tidak didampingi orang tua, akibatnya anak hanya fokus ke gadget dan kurang berinteraksi dengan dunia sekitar. Selama tahun pertama, seorang anak harus mengembangkan suatu kepercayaan dasar (*basic trust*), tahun kedua dia harus mengembangkan mengarah pada penemuan identitas dirinya. Kemudian pada usia anak sekitar 2-3 tahun banyak belajar mengenai berbagai macam koordinasi dan visiomotorik. Aktivitas-aktivitas sensomotorik telah dapat diintegrasikan menjadi aktivitas yang dikoordinasi. (Febrino, 2017).

Hal ini penting misalnya pada waktu mencontoh sebuah gambar atau benda. Apa yang dilihat dengan mata harus dipindah dengan motoriknya menjadi sebuah pola tertentu. Sekitar tahun ketiga, semua pola lokomotoriknya sudah dapat dikuasai. Aktivitas-aktivitas tersebut tidak luput dari peran media informasi dan teknologi bersamaan dengan perkembangan anak. Oleh karena itu, perlunya pemahaman mengenai dampak negatif kecanduan gadget terutama bagi orang tua agar dapat membatasi penggunaan gadget pada anaknya dan anak dapat berkembang dengan baik dan menjadi anak yang aktif, cerdas, dan interaktif terhadap orang lain. Berdasarkan hal di atas, maka perlu dilakukan kegiatan untuk mengatasi permasalahan tersebut melalui penyuluhan dampak negatif kecanduan gadget terhadap perilaku anak. (Wulandari & Lestari, 2021).

Kehidupan seorang anak merupakan masa yang memegang peranan sangat penting dalam menentukan kualitas manusia. Selama ini berbagai potensi yang ada pada manusia berkembang pesat. Anak usia dini merupakan masa keemasan perkembangan fisik, motorik, intelektual, emosional, verbal dan sosial yang pesat. Perkembangan anak sejak lahir sampai dengan usia sekitar 2 tahun sangat erat kaitannya dengan kondisi fisik dan kesehatannya. Kebutuhan akan perlindungan terhadap kebutuhan fisik dan kesehatan orang dewasa lebih besar di sini daripada di kemudian hari. Perkembangan keterampilannya sangat pesat,

terutama keterampilan motoriknya. Dan usia 3-5 tahun ditandai dengan upaya menuju kemandirian dan sosialisasi. Tahapan ini sangat penting untuk kehidupan selanjutnya. Sejak awal kehidupan, pada usia 3 tahun, anak-anak mulai menerima keterampilan sebagai dasar pembentukan pengetahuan dan proses berpikir. Masa kanak-kanak merupakan masa yang memerlukan perhatian khusus karena merupakan masa yang mudah dilihat dan diukur. Jika ada kendala dalam pembangunan, mudah untuk diintervensi sehingga tercapai kedewasaan penuh.

Peran Guru Mengatasi Psikologi Anak Usia Dini Yang Menurun Akibat Gadget

Posisi seorang guru tentu menjadi sangat istimewa di hati kalangan para murid, dimana kehadiran seorang guru bagi anak-anak, mereka memulai pembelajaran yang sesungguhnya di dunia pendidikan. Guru adalah jabatan atau profesi yang membutuhkan keahlian khusus yang tidak semua orang bisa menjadi seorang guru, karena pekerjaan sebagai guru ini tidak bisa dilakukan oleh seseorang tanpa mempunyai keahlian dan kemampuan sebagai guru melalui proses pendidikan keguruan yang formal (Adiningtiyas, 2017), sehingga seseorang yang berprofesi sebagai seorang guru tentunya bukan main-main, melainkan menjadi profesi yang sangat terhormat dan dibutuhkan di tengah-tengah masyarakat untuk mendidik generasi muda yang dapat membangun masa depan bangsa. (Niaga et al., 2019).

Seorang guru mempunyai tugas dan tanggungjawab atas motivasi anak dalam proses belajar mengajar serta menasihati siswa untuk menggunakan gadget dengan bijak dalam rangka menunjang proses belajar dan mengajar, sehingga dapat menumbuh kembangkan prestasi siswa. Dari pemaparan dan fenomena di atas, maka dapat dilihat bahwa keberadaan gadget saat ini sangat mempengaruhi tumbuh kembang anak, baik dalam belajar dan berinteraksi. Demikian pula peran guru sangat penting dalam mendorong para siswa untuk meningkatkan motivasinya dalam belajar sehingga kemudian restasi belajarnya pun akan ikut meningkat, khususnya siswa yang masih duduk di sekolah paud. (Swatika, 2016).

Untuk meningkatkan motivasi belajar anak paud, upaya yang dapat dilakukan sejauh ini adalah dengan memberikan bimbingan belajar, hal ini menjadi salah satu jalan supaya siswa lebih termotivasi untuk belajar meskipun tengah berada di masa gemparnya semua orang menggunakan gadget, yang menjadikan banyak kegiatan dilakukan secara online atau dalam jaringan (daring) serta menjadi alternative untuk meminimalisir penggunaan gadget setiap harinya. Menurut Jamaluddin dkk dikutip dari (Niaga et al., 2019). Hampir seluruh anak melaksanakan pembelajaran dengan sistem daring melalui beberapa macam media pembelajaran online yang dilakukan sesuai jadwal pembelajaran, dan sebagian menyatakan bahwa pembelajaran dengan sistem daring ini dapat membantu mempermudah proses pembelajaran dalam kondisi tertentu. Selain itu, bimbingan belajar ini juga diharapkan mampu menumbuhkan motivasi anak untuk mengenyam pendidikan setinggi mungkin.

Dalam pendidikan, guru mempunyai tiga tugas pokok yang bisa dilaksanakan yaitu tugas profesional, tugas kemasyarakatan dan tugas manusiawi. Berbicara mengenai pembinaan sikap mental anak, maka bahasan tersebut memasuki ranah psikologis, sebagai guru profesional dituntut untuk dapat berbuat banyak hal berkaitan dengan pendidikan selain mengajar guru juga melakukan pendidikan, pembinaan terhadap anak didiknya. Maka tidak salah jika guru berperan sebagai psikolog bagi anak didiknya. Peran guru secara psikologis, karena guru dipandang sebagai ahli psikologis pendidikan yaitu petugas dalam bidang pendidikan, yang melaksanakan tugas-tugasnya atas dasar prinsip psikologi. Dan guru sebagai seniman dalam hubungan antara manusia (*artist in human relation*) yaitu orang yang membuat hubungan antar manusia untuk tujuan tertentu, dengan menggunakan teknik tertentu, khususnya dalam kegiatan pendidikan. Selanjutnya guru sebagai pembentuk kelompok sebagai jalan atau jalan pendidikan. Serta sebagai atalytic, yaitu orang yang mempunyai pengaruh dalam menimbulkan pembaharuan sering pula peranan ini disebut sebagai inovator (pembaharu). Dan yang terakhir sebagai, petugas kesehatan mental (*mental hygiene worker*) yang bertanggung jawab terhadap pembinaan kesehatan mental khususnya kesehatan mental anak usia dini. (Adiningtiyas, 2017).

Perbedaan karakter yang dimiliki masing-masing anak menjadikan guru sebagai pendidik harus mampu memahami perbedaan setiap individu anak. Peran guru secara psikologis juga harus dapat membimbing, anak didiknya atas kelancaran proses pembentukan jati diri. Guru berkewajiban memberikan bantuan kepada anak agar mereka mampu menemukan masalahnya sendiri, dimana jika anak memiliki masalah psikologi dalam hal kecanduan dalam penggunaan gadget yang mengakibatkan anak malas belajar, jam tidur yang tidak teratur dan sikap emosional yang tidak stabil, dalam hal ini dibutuhkannya guru sebagai penasehat kedua setelah orang tua yang mana seorang guru di haruskan dalam pengawasan sehingga jika anak nya ketergantungan terhadap gadget maka seorang guru harus bisa merubah tingkat kemalasan anak karena gadget dengan suka belajar dengan mejadikan anak suka belajar seperti bermain gadget, mengenal diri sendiri dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya. (Rahmalah, 2019).

Anak usia dini membutuhkan bantuan guru dalam mengatasi kesulitan-kesulitan pribadi, kesulitan pendidikan, kesulitan dalam hubungan sosial dan lain-lain. Oleh karenanya guru perlu memahami dengan baik tentang teknik bimbingan kelompok, penyuluhan individual, teknik evaluasi, psikologi kepribadian, psikologi belajar sehingga dapat dipahami bahwa pembimbing yang terdekat dengan anak didik adalah guru. Sebagai pembimbing dalam belajar guru diharapkan mampu untuk mengenal dan memahami setiap siswa baik secara individu maupun kelompok. Kedua, memberikan penerangan kepada anak mengenai hal-hal yang diperlukan dalam proses belajar. Ketiga, memberikan kesempatan yang memadai agar setiap anak dapat belajar sesuai dengan kemampuan pribadinya. Keempat, membantu setiap anak dalam mengatasi masalah-masalah pribadi yang dihadapinya. Kelima, menilai keberhasilan setiap langkah kegiatan yang telah dilakukannya.

Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa peran guru secara psikologis memang mutlak adanya karena yang dihadapi guru adalah makhluk sosial dengan berbagai permasalahan yang muncul, serta tantangan hidup yang dihadapi anak semakin kompleks. Guru dalam menjalankan perannya sebagai pendidik bagi anak didiknya, di dalam (Nafaida et al., 2020), tentunya dituntut

memahami tentang berbagai aspek perilaku dirinya maupun perilaku orang-orang yang terkait dengan tugasnya, terutama perilaku anak usia dini dengan segala aspeknya, sehingga dapat menjalankan tugas dan perannya secara efektif yang pada gilirannya dapat memberikan kontribusi nyata bagi pencapaian tujuan pendidikan di sekolah.

Oleh karena itu, respon guru terhadap kecanduan gawai adalah dengan membatasi penggunaan anak di bawah usia dua tahun. Tidak boleh dimainkan di perangkat mustard seperti TV, smartphone, dan tablet. Anak usia 2 sampai 4 tahun kurang dari 1 jam per hari. Anak-anak berusia 5 tahun ke atas harus menghabiskan tidak lebih dari 2 jam sehari untuk tujuan rekreasi selain belajar, dan jadwal yang wajar harus disediakan ketika anak-anak bermain dengan gadget mereka. Selain itu, orang tua juga berperan dalam memberikan alternatif lain agar anak tidak bosan dan teralihkan oleh gimmick. Orang tua juga harus memberi contoh yang baik untuk tidak bermain dengan gadget saat bersama anak-anaknya. Oleh karena itu, upaya yang dilakukan orang tua ketika anaknya kecanduan alat bermain dilakukan dengan menerapkan solusi di atas agar tidak membahayakan kesehatan fisik dan mental anaknya.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa peran guru secara psikologis sangat penting, karena keberadaan sosial guru menghadapi berbagai masalah dan tantangan hidup yang dihadapi anak-anak yang semakin kompleks dapat dilampirkan. Gadget kini menjadi alat yang tidak asing lagi bagi setiap orang dewasa, bahkan saat ini banyak anak-anak yang memiliki gadget sendiri. Sebagian besar anak-anak zaman sekarang pandai menggunakan gadget mereka untuk bermain game, menonton video, dan mengakses internet. Kominfo menyebutkan 98% anak-anak tahu tentang internet, dan 79,5 orang pada tahun 2016 adalah pengguna internet. Banyaknya anak-anak yang menggunakan internet di perangkatnya masing-masing tentunya dapat menawarkan sesuatu yang positif atau negatif.

Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak memiliki dampak positif dan negatif. Penggunaan gadget yang berlebihan berdampak negatif terhadap perkembangan sosial dan emosional anak. Dampak buruk penggunaan gadget pada anak antara lain menarik diri dari pergaulan, gangguan tidur, menyendiri, perilaku kekerasan, berkurangnya kreativitas, dan risiko *cyberbullying*. Solusi dari permasalahan anak pengguna gadget adalah dengan membatasi penggunaan gadget, mengawasi anak bermain gadget bersama dengan karakter orang tua yang berperan sangat penting, dan memastikan anak mendapat informasi yang benar saat bermain gadget. Ini tentang pengaturan jadwal. Itu tidak menghambat pembangunan. Anak-anak dapat merasakan emosi positif ini ketika mereka bermain dengan gadget, menonton film pendidikan, atau menghindari pengawasan orang tua. Anak-anak dapat secara tidak sengaja melihat konten negatif jika mereka tidak berada di bawah pengawasan orang tua. Anak-anak mengakses gambar-gambar ini terutama jika mereka didorong oleh sifat kekanak-kanakan mereka, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, dan ketakutan bahwa mereka akan melakukan atau mempelajari konten negatif atau kekerasan.

Kemampuan mencegah anak mengakses konten negatif terletak pada peran orang tua dengan mengontrol penggunaan gadget oleh anak dan menetapkan batasan waktu bermain gadget. Begitu anak mulai menggunakan gadget, orang tua diharapkan bisa mengontrol dan mengawasi anaknya bermain gadget. Sehingga tumbuh kembang anak dapat berkembang sesuai dengan usianya. Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini berbicara tentang anak-anak dari 0 hingga 6 tahun. Pertumbuhan dan perkembangan diberikan oleh perlakuan yang tepat dalam bentuk pendidikan pra-sekolah dasar atau sekolah anak usia dini. Anak usia dini mengacu pada anak-anak antara usia 3 dan 6 tahun. Pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini memiliki dampak positif dan negatif. Solusi dari kecanduan gadget hingga pengembangan psikologi baik anak usia dini.

Penggunaan gadget yang tanpa pengawasan orang tua atau guru ini dapat berdampak buruk bagi anak, karena anak lebih sering memandang gadget daripada bermain dengan teman sebaya seperti bermain bola, atau bermain yang melakukan aktivitas fisik. Peneliti pernah mencoba mengajak berbicara pada salah

satu anak yang sedang asyik bermain game di gadget, namun jawaban yang keluar dari mulut siswa tersebut sangat lama dan terkesan enggan menjawab. Bahkan, saat ditanya oleh guru anak juga melakukan hal yang sama dan tidak melakukan kontak mata terhadap lawan bicaranya. Dan orang tua juga dituntut lebih kreatif dalam mendidik anak, menyediakan sarana bermain, belajar dan media lainnya yang lebih sehat dan sesuai dengan masa tumbuh kembang anak mereka, terutama di masa emas anak usia dini, sebab peran orang tua sangat penting dalam perkembangan teknologi terhadap anak, orang tua harus cermat dan membimbing anak dalam penggunaan gadget, karena fasilitas yang disediakan oleh gadget tidak hanya menimbulkan dampak positif tetapi juga dapat menimbulkan dampak negatif. (Mayenti & Sunita, 2018).

Jadi, dampak yang dihasilkan oleh gadget dan gadget dapat merusak karakter anak yang seharusnya baik menjadi karakter yang buruk. Walaupun penggunaan gadget tidak dilakukan pada jam-jam belajar, hal ini perlu perhatian khusus dari guru maupun orang tua anak. Bagi anak yang tidak membawa atau memiliki gadget sendiri akan menimbulkan kecemburuan bagi anak lainnya. Dengan adanya peraturan pembatasan penggunaan gadget ini diharapkan ada peningkatan efektivitas, kreativitas, dan kemandirian proses pembelajaran di satuan pendidikan serta menjadi pembinaan terhadap anak maupun orang tua tentang bahaya penggunaan gadget secara berlebihan.

REFERENSI

- Adiningtias, S. W. (2017). Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 4(1), 28–40. <https://doi.org/10.33373/kop.v4i1.1121>
- Febrino. (2017). Tindakan Preventif Pengaruh Negatif Gadget Terhadap Anak. *NOURA: Jurnal Kajian Gender*, 1(1), 1–21.
- Ika Purwijayanti, Abdul Munir, Y. (2021). Implikasi Gadget Terhadap Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Tunas Mekar Kota Palu The. *ECEIJ Early Childhood Education Indonesian Journal*, 4(2), 40–45.
- Mayenti, N. F., & Sunita, I. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini Di Paud Dan Tk Taruna Islam Pekanbaru. *Photon: Jurnal Sain Dan Kesehatan*, 9(1), 208–213.

<https://doi.org/10.37859/jp.v9i1.1092>

Nafaida, R., , N., & , N. (2020). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak. *BEST Journal (Biology Education, Sains and Technology)*, 3(2), 57–61. <https://doi.org/10.30743/best.v3i2.2807>

Niaga, J., Juntak, S., & Setyanti, E. (2019). Peran Guru terhadap Penggunaan Gadget dalam Menumbuhkembangkan Motivasi Belajar Anak Sekolah Dasar Kristen di Surakarta. *Humaniora Yayasan Bina Darma*, VI, No 1(November), 87–106.

Rahmalah, P. Z. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional Lppm Ump*, 0(0), 302–310.

<https://semnaslppm.ump.ac.id/index.php/semnaslppm/article/view/52/52%0>
[Ahtps://semnaslppm.ump.ac.id/index.php/semnaslppm/article/view/52](https://semnaslppm.ump.ac.id/index.php/semnaslppm/article/view/52)

Rismala, Y., Aguswan, Priyantoro, D. E., & Suryadi. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *El-Athfal: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Anak*, 1(01), 46–55. <https://doi.org/10.56872/elathfal.v1i01.273>

Subarkah, M. A. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(1), 125–139. <https://doi.org/10.31000/rf.v15i1.1374>

Swatika, P. (2016). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Anak. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 2(1), 49–54.

Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 538. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22310>

Wulandari, D., & Lestari, T. (2021). Pengaruh gadget terhadap perkembangan emosi anak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1689–1695. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1162?articlesBySameAuthorPage=2>