

Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Kompetensi Sosial pada Anak Usia Dini

Dwi Anisak Nurul Fitri¹

Universitas Negeri Padang

*email: dwianfitri93@gmail.com

ABSTRACT

Technological developments in the era of the Industrial Revolution 4.0, and some countries are even moving towards the Industrial Revolution 5.0, are a crucial aspect of human life. Gadgets are a product of the increasingly advanced and rapid development of technology and communication. The influence of gadgets is like two sides of a coin, capable of both positive and negative impacts, particularly on the social development of early childhood. The purpose of this study is to describe the impact of gadget use on early childhood social development. This study employed a qualitative approach, using a case study method, with three children aged 3-5 years and their parents. Data collection techniques included interviews and observations. Interviews were conducted with the mothers of the respondents through a discussion and Q&A process. The researchers conducted observations by directly observing the respondents in the field. Data analysis was conducted using a Grounded Theory approach. The results of this study explain that the impact of gadget use on early childhood is like two sides of a coin, where on the one hand it has a positive impact but on the other hand it has a negative impact. This depends on how parents control/supervise their children's use of gadgets.

Keywords: *Children's Social Competenc; Gadgets; Technology Development*

ABSTRAK

Perkembangan teknologi di era revolusi industri 4.0, bahkan beberapa Negara menuju era revolusi industri 5.0 merupakan sesuatu hal yang nyatanya sangat penting dalam kehidupan seorang manusia. Gadget merupakan salah satu produk dari semakin maju dan pesatnya perkembangan teknologi dan komunikasi. Pengaruh yang dihasilkan oleh Gadget itu sendiri bagaikan dua mata uang yang bersebrangan dimana dapat memberikan dampak pengaruh positif maupun negatif terutama dalam perkembangan sosial anak usia dini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan gadget pada anak usia dini terhadap perkembangan sosialnya. Pendekatan kualitatif merupakan pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini, dengan metode studi kasus, dilakukan terhadap 3 orang anak berusia 3-5 tahun dan orang tua anak. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan observasi. Wawancara dilakukan dengan ibu dari responden melalui proses perbincangan dan Tanya jawab. Sedangkan untuk observasi sendiri, dilakukan oleh peneliti dengan mengamati responden secara langsung dilapangan. Sedangkan teknik analisis data dilakukan melalui pendekatan Grounded Theory. Hasil penelitian dalam penelitian ini menjelaskan bahwa dampak penggunaan gadget pada anak usia dini bagaikan dua mata sisi uang yang berbeda dimana disisi lain memberikan dampak positif namun disisi lain meberikan dampak negative hal ini tergantung pada cara kontrol/ pengawasan orang tua terhadap penggunaan gadget oleh anak.

Kata Kunci: Gadget; Kompetensi sosial Anak; Perkembangan Teknologi.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin pesat dan canggih nyatanya berbanding lurus dengan perkembangan zaman yang semakin maju. Dunia kini telah memasuki era revolusi industri 4.0, bahkan beberapa Negara menuju revolusi industri 5.0. Teknologi saat ini menjadi salah satu kebutuhan manusia yang penting dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Perkembangan zaman yang semakin maju dan cepat membuat perkembangan teknologi menjadi semakin canggih dan praktis pula. Pada era milineal, mayoritas kebutuhan manusia berbasis teknologi komunikasi. Salah satu dari perkembangan iptek pada zaman ini adalah lahirnya gadget. Gadget merupakan salah satu produk dari teknologi. Dengan adanya berkembang Ipteks yang sangat pesat ini, mempengaruhi pola kehidupan manusia terutaa pengguna ipteks itu sendiri, perubahan ini dapat dilihat dari

berbagai segi terutama segi pola pikir manusia dan juga pola prilakunya. Dewasa ini, penggunaan gadget tidak hanya merambat pada orang dewasa saja tetapi juga pada anak usia dini.

Usia Dini adalah suatu masa yang pastinya akan melewati oleh setiap manusia dalam kehidupannya. Anak usia dini sendiri menurut undang-undang sistem pendidikan Indonesia adalah anak-anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun (Wahyudin & Agustin, 2012). Sedangkan menurut NAEYC (1992) Anak usia dini merupakan anak-anak yang berada pada rentang usia antara 0-8 tahun. Rentan usia ini merupakan rentang usia keemasan pada setiap manusia. Dimana usia ini tentunya akan dilewati oleh setiap manusia yang hidup di muka bumi. Masa *golden age* ini juga sering kita sebut dengan periode kritis atau periode sensitif pada masa kehidupan seorang manusia. Karena pada usia ini hampir 80% perkembangan otak manusia terjadi (Wahyudin & Agustin, 2012). Untuk itu dibutuhkan stimulasi yang maksimal untuk mengoptimalkan perkembangan dan pertumbuhan anak. Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan suatu wadah pendidikan yang ditujukan bagi anak sebelum menempuh pendidikan dasar. Pendidikan anak usia dini juga merupakan penyelenggaraan dasar yang ditujukan pada peletakan awal pendidikan anak. Adapun fokus dasar aspek yang dikembangkan pada pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah aspek pengembangan berupa pengembangan perilaku dan pembiasaan yang meliputi kemandirian, sosial, nilai moral, emosional, dan agama. Selain itu juga terdapat pengembangan lain seperti kognitif, bahasa, seni dan fisik serta motorik anak.

Terdapat perbedaan kebiasaan penggunaan teknologi pada anak-anak yang lahir pada era tahun 90-an dengan anak-anak yang lahir di atas era tahun 2000-an. Bill Gates salah satu tokoh penemu Microsoft, mengenalkan sebuah istilah bagi generasi anak-anak yang terlahir pada abad 21 yaitu generasi *Digitods*, dimana istilah tersebut merupakan sebutan bagi anak-anak yang dibesarkan dengan kecanggihan internet (Holloway et al., 2015). Anak-anak pada generasi ini bisa mengakses teknologi canggih kapanpun dan dimanapun dengan terkoneksi jaringan internet yang mempunyai (Mawalia, 2020).

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa gadget nyatanya dapat mempengaruhi perkembangan seorang manusia tanpa pandang bulu, dalam artian nyatanya gadget tidak hanya memberikan dampak pada orang dewasa saja tetapi juga gadget memberikan dampaknya pada anak usia dini. Salah satu aspek yang terlihat cukup signifikan terpengaruhi oleh penggunaan gadget pada adalah pada aspek perkembangan sosialnya. Perkembangan aspek sosial memberikan sumbangsih yang cukup banyak pada kemampuan interaksi sosial anak. Waygood et al. (2017) menjelaskan bahwa perkembangan sensualitas masyarakat dari seorang anak dibantu perkembangannya oleh interaksi sosial, selain itu, interaksi sosial juga memberikan pengaruhnya terhadap perkembangan kesejahteraan dalam kehidupan anak selanjutnya kelak. Suryadi (2016) menjelaskan pula bahwa interaksi sosial merupakan suatu kemampuan sosial dari seorang anak yang sangat penting dan harus berkembang pada saat seseorang masih berusia dini. Sedangkan Pebriana (2017) mengungkapkan bahwa interaksi sosial merupakan suatu hubungan komunikasi antara dua orang atau lebih dengan maksud agar terbentuknya suatu hubungan saling mempengaruhi satu sama lain guna tercapainya tujuan yang telah disepakati atau ditentukan sebelumnya.

Hakikatnya, penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak bagaikan dua mata sisi uang yang berbeda, dimana tentunya ada dampak yang pengaruh positif maupun negatif dari penggunaan gadget itu sendiri. Silawati & Rachmania (2017) menyimpulkan bahwa penggunaan gadget sebagai media pembelajaran dapat menghasilkan dampak yang positif dalam membangun karakter anak. Meski demikian penggunaan gadget juga tidak menutup kemungkinan adanya dampak negatif yang ditimbulkan seperti yang diungkapkan oleh seorang psikolog bernama Sigman (Utomo, 2015) yang menyatakan bahwa gadget memberikan pengaruh negatif pada penggunaannya termasuk anak usia dini, dengan tingginya intensitas waktu di depan layar gadget dapat memberikan pengaruh pada pengurangan interaksi sosial yang dilakukan anak. Kecenderungan penggunaan gadget secara berlebihan nyatanya dapat menjadikan penggunaannya tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya.

Gadget bagi anak usia dini merupakan benda yang menarik, memunculkan rasa ingin tahu, dan memunculkan rasa senang dengan berbagai aplikasi atau konten yang dimiliki. Sehingga mudah bagi anak untuk dapat segera beralih fokus atau tidak mepedulikan lingkungan sekitarnya dan hanya fokus menggunakan gadget. Kemajuan teknologi dan kemudahan dalam mendapatkan akses gadget bagi anak usia dini membuat penulis tertarik untuk menjadikan masalah tersebut sebagai latar belakang terbentuknya penelitian ini.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan gadget berpengaruh terhadap perkembangan sosial anak usia dini. Namun, sebagian besar penelitian lebih menekankan dampak negatif penggunaan gadget dan belum banyak mengkaji bagaimana peran kontrol serta pengawasan orang tua dalam menentukan arah pengaruh tersebut. Selain itu, kajian yang secara spesifik menghubungkan penggunaan gadget dengan kompetensi sosial anak usia dini masih terbatas. Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan gadget pada anak usia dini terhadap perkembangan sosialnya. Kebaruan penelitian ini terletak pada temuan bahwa penggunaan gadget tidak selalu berdampak negatif, tetapi dapat memberikan dampak positif maupun negatif terhadap kompetensi sosial anak, bergantung pada kualitas kontrol dan pendampingan yang diberikan oleh orang tua.

METODE

Pendekatan kualitatif merupakan pendekatan yang digunakan bertujuan untuk mendeskripsikan hasil penelitian, dan metode studi kasus digunakan bertujuan untuk penelitian dapat mendeskripsikan dan memaparkan fenomena yang sedang terjadi yaitu fenomena dimana banyaknya anak usia dini yang diberikan gadget oleh orang tua dan memiliki kemampuan interaksi rendah.

Lokasi penelitian di lakukan TK Pembina 4 Pekanbaru. Penelitian dilakukan mulai dari bulan November sampai dengan bulan Desember 2022. Responden utama dalam penelitian adalah 3 orang anak dengan kemampuan interaksi social yang rendah, serta responden tabahan dalam penelitian ini adalah orang tua dari responden utama.

Teknik pemilihan responden menggunakan purposive sampling, yakni dipilih dengan karakteristik: berusia antara 3-5 tahun, bersekolah di TK Pembina 4 Pekanbaru, aktif menggunakan gadget dengan rentan waktu setiap hari. Wawancara mendalam dan observasi dilakukan dalam proses pengumpulan data. Wawancara dilakukan dengan ibu dari responden melalui proses perbincangan dan Tanya jawab. Selain itu proses perbincangan dan Tanya jawab juga dilakukan dengan tatap muka antara peneliti dan partisipan (Creswell, 2016). Sedangkan untuk observasi sendiri, dilakukan oleh peneliti dengan mengamati responden secara langsung dilapangan dengan tujuan untuk mengamati dan melihat secara langsung aktifitas—aktifitas dan prilaku dari responden sehari-hari tanpa adanya pengaturan responden dalam berperilaku. Adapun dalam menganalisis data pendekatan yang digunakan adalah pendekatan Grounded Theory.

Dalam penelitian kualitatif agar data yang diperoleh tidak cacat (invalid) maka dilakukan suatu proses validitas untuk menghindari diperolehnya data yang kurang valid ataupun bisa saja diragukan kevalidannya (Bachri, 2010). Untuk melakukan validitas dan reliabilitas dalam penelitian ini maka peneliti menggunakan beberapa prosedur tertentu yang bertujuan untuk memeriksa keakurasian data hasil penelitian. Beberapa prosedur yang peneliti gunakan diantaranya adalah member check. Member check sendiri dalam penelitian ini menjadi alat utama dalam memeriksa keakuratan data. Member check peneliti gunakan sebanyak satu kali, yaitu dengan cara memperlihatkan hasil traskrip wawancara kepada responden. Selain mmemebr check peneliti dalam penellitian ini juga menggunakan refleksivitas sebagai teknik reliabilitas data. Refleksivitas digunakan oleh peneliti sebagai suatu cara untuk menghindari adanya bias dalam penelitian. Peneliti melakkan refleksivitas dengan cara mmenjabarkan apa saja yang telah peneliti lakukan dari awal hinngga akhir penelitian, sehingga penjabaran tersebut dapat dibaca kembali dan maknai oleh pembaca.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Responden pertama dalam penelitian ini adalah seorang anak laki-laki berusia 4 tahun. Responden merupakan anak ke dua dari 2 bersaudara, responden memiliki 1 orang kaka berjenis kelamin perempuan berusia 9 tahun. Ibu responden adalah seorang ibu rumah tangga dengan ayah sebagai seorang guru. Dalam kehidupannya sehari-hari responden diasuh oleh sang ibu, sang ibu mengaku bahwa responden sering mendapatkan akses menggunakan gadget dengan rentan waktu antara 2-3 jam sehari. Responden sangat suka menonton youtube dan bermain game warna.

Responden ke 2 dalam penelitian ini adalah anak laki-laki berusia 4 tahun. Responden merupakan anak pertama dari seorang ibu yang perprofesi sebagai guru dan ayah juga sebagai seorang guru. Responden dalam kesehariannya diasuh oleh sang nenek yang tak jauh dari rumah orang tua responden. Menurut pengakuan ibu responden, responden sering mendapatkan akses terhadap gadget yang diberikan oleh sang nenek dan pamannya, biasanya responden mendapatkan akses gadget untuk menonton video youtube dan bermain game balap mobil. Ibu responden agak kesulitan untuk menjauhkan responden dari gadget, hal yang ibu siasati adalah dengan cara tidak memberikan gadget saat ibu responden bersama dengan responden.

Responden ke 3 adalah anak perempuan berusia 5 tahun, merupakan anak pertama dari ibu yang berprofesi sebagai pekerja wiraswasta disalah satu perusahaan, ayah responden merupakan seorang polisi. Menurut pengakuan sang ibu responden mendapatkan akses terhadap gadget yang diberikan oleh pengasuh dan nenek responden. Intensitas yang diberikan terhadap akses gadget responden cukup tinggi karena tidak adanya control penggunaan gadget dari orang tua responden. Ibu responden mengaku bahwa untuk membuat anak tertidur pun responden harus sambil menonton video.

Tabel 1 Karakteristik responden

	Inisial	Usia	Janis kelamin Anak	Uruta n lahir Anak	Usia Ibu	Pekerjaan Ibu
Responden 1	RA	4	Laki-laki	2	35	Ibu Rumah Tangga
Responden 2	AS	4	Laki-laki	1	25	Guru
Responden 3	SA	5	Perempuan	1	28	Wiraswasta

Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua dan hasil observasi diperoleh data bahwa Dampak yang ditimbulkan dari gadget bagaikan dua mata sisi uang yang bersebrangan dimana dampak ini dapat bersifat positif maupun negatif terutama dalam aspek perkembangan sosial anak usia dini.

Dampak positif yang terlihat dari penggunaan gadget yang tepat pada anak usia dini dapat dilihat manakala anak mendapatkan informasi dan pengetahuan yang bermanfaat untuk anak seperti mengenal nama buah, warna, menambah kosa kata (bahasa) asing, mengenal huruf dan angka dan banyak hal lain. Hal ini juga dipertegas oleh beberapa penelitian seperti yang diungkapkan oleh Sari & Miranda (2019) yang mengungkapkan dampak positif dari gadget diantaranya anak dapat menemukan informasi lebih mudah dan banyak, selain itu anak juga akan lebih mudah untuk berhitung dan menyebutkan huruf abjad dalam bahasa inggris. Hal senada diungkapkan oleh Bin Juli et al. (2019) juga menyatakan bahwa orang tua yang memberikan gadget kepada anak akan memberikan kesempatan lebih kepada anak untuk memahami kosa kata dalam bahasa inggris seperti kosa kata angka dan nama binatang. Munisa (2020) juga menyebutkan dampak positif dari penggunaan gadget pada anak usia dini adalah memudahkan anak untuk lebih mengasah kemampuan kreatifitas dan kecerdasannya. Hal ini dikarenakan beberapa aplikasi dalam gadget

seperti aplikasi belajar membaca, mewarnai, dan menulis huruf tentunya memberikan dampak positif bagi perkembangan otak anak. Tidak hanya focus pada dampak positif perkembangan gadget pada ranah kognitif dan bahasa, nyatanya gadget juga memiliki dampak lain seperti yang diungkapkan oleh Graf et al. (2009) yang mengemukakan konsumsi energy saat aktif menggunakan gadget setara dengan berjalan dengan intensitas yang sedang. Oleh karena itu, menggunakan gadget seperti bermain game aktifitas fisik akan menjadi pilihan yang cukup menyenangkan bagi anak-anak yang menghabiskan waktu bermain menggunakan gadget, untuk mendorong pengkonsumsian energy.

Berdasarkan hasil wawancara diatas menyintas sebuah fakta bahwa gadget memberikan begitu banyak dampak positif pada anak apabila penggunaan dan pemberian gadget itu sendiri yang tepat, namun seperti yang telah diungkapkan sebelumnya bahwa saja dampak yang ditimbulkan gadget bagaikan dua mata sisi uang yang berbeda artinya gadget juga memberikan dampak negative yang cukup banyak apabila penggunaan dan pemberian gadget pada anak diberikan secara tidak tepat dan tidak wajar. Disisi lain, gadget nyatanya dapat memberikan dampak negative terhadap perkembangan anak terutama terhadap perkembangan social anak (Novitasari & Khotimah, 2016). Berdasarkan hasil wawancara dan observasi diperoleh data bahwa anak-anak yang menggunakan gadget cenderung asik dengan dunianya sendiri dan enggan untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, kebanyakan dari anak-anak pengguna gadget tidak terlalu memperdulikan lingkungan sekitar mereka, selain itu apabila orang tua mengambil gadget secara paksa dari mereka, mereka cenderung akan marah, menangis dan tantrum. Beberapa temuan dari penelitian sebelumnya juga memperkuat pembahasan peneliti terkait dampak negative yang ditimbulkan oleh gadget. Dimana penggunaan gadget yang tidak tepat atau tidak wajar dapat berdampak negatif bagi kesehatan anak (Setianingsih, 2018). Hasil penelitian yang dilakukan oleh Trinika, (2015) menjelaskan juga bahwa ketika anak-anak menggunakan gadget, kebanyakan mereka menggunakannya untuk bermain game daripada belajar.

Dampak negatif yang muncul dari gadget itu sendiri menurut Simamora (2016) menyebutkan bahwa seiring dengan berjalannya waktu, gadget dapat membuat anak lupa akan lingkungan sekitarnya, lupa pentingnya berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang-orang yang ada disekitar anak. Hasil ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Susilo (2019) yang mana mengungkapkan bahwa gadget dapat memberikan dampak buruk terhadap perkembangan dan pertumbuhan anak terutama pada perkembangan aspek social (interaksi) anak, menimbulkan ketergantungan terhadap penggunaan gadget, menimbulkan masalah-masalah etika pada anak yang berhubungan dengan sikap, perilaku dan juga moral anak, selain itu gadget juga dapat menurunkan dan mempengaruhi kecerdasan intelegensi anak, kesehatan anak (baik psikis maupun fisik anak). Selain itu penelitian lain juga mengungkapkan bahwa anak-anak yang menggunakan gadget cenderung menghabiskan waktunya untuk bermain gadget dibandingkan bermain dengan teman-teman sebayanya (Oktaviana, 2021). Selain itu dampak dari gadget juga dapat terlihat dari proses belajar disekolah dimana Sandra (2021) menjelaskan saat dalam proses kegiatan belajar anak-anak dengan kecanduan gadget biasanya akan mengalami kesulitan dalam berinteraksi dengan teman-teman sebayanya, kurang perhatian dengan lingkungannya, lebih suka menyendiri, dan kebanyakan dari mereka ketika ingin berinteraksi dengan temannya maka mereka cenderung akan berinteraksi dengan teman-teman yang ada disebelahnya saja, cenderung pemalu, dan tidak percaya diri. Pebriana (2017); Asiah dan Sofia, (2019) juga mengungkapkan anak-anak dengan intensitas interaksi yang cukup tinggi dengan gadget dan dunia maya mempengaruhi pola pikir mereka terhadap segala sesuatu yang berada diluar maupun lingkungannya. Gadget nyatanya secara efektif dapat mempengaruhi pergaulan social anak dalam lingkungan terdekatnya. Selain itu, anak-anak pengguna gadget juga cenderung merasa asing dengan lingkungan sekitarnya, kurang peka dan tidak peduli terhadap lingkungannya hal ini dikarenakan kurang adanya interaksi social anak dengan lingkungannya. Munisa (2020) mengungkapkan temuan dalam penelitiannya yangmana seakin banyak intensitas penggunaan gadget pada anak, maka akan berpengaruh pada semakin sedikitnya interaksi social yang dilakukan oleh anak. Sari & Miranda (2019) juga mengungkapkan hasil

penelitiannya yang menyatakan bahwa tidak terdapat dampak positif dari penggunaan gadget terhadap perkembangan social anak, anak-anak yang kecanduan gadget akan lebih sibuk dengan gadgetnya dibandingkan dengan dunia sekitar anak, mereka cenderung sulit melepaskan gadget sehingga malas untuk berinteraksi.

Beberapa penelitian menyatakan bahwasanya sedikit lamanya waktu yang digunakan untuk bermain gadget oleh anak usia dini berpengaruh terhadap kemampuan interaksi anak. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh beberapa peneliti seperti Sari (2019); Serlan et al. (2021) yang mengungkapkan bahwa terdapat hubungan yang cukup signifikan antara waktu durasi penggunaan gadget dengan interaksi social anak. Data yang berbeda diperoleh dalam penelitian yang dilakukan oleh Fitriani & Yaswinda (2020) yang mengungkapkan tidak adanya hubungan antara durasi penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak. Hal ini didukung pula oleh penelitian yang dilakukan Sujianti (2018) yang menjelaskan bahwa tidak terdapat hubungan yang spesifik antara durasi atau lama penggunaan gadget dengan perkembangan social anak termasuk disini perkembangan interaksi social anak. Hal ini disebabkan karena beberapa faktor seperti pola asuh yang diterapkan oleh orang tua, waktu penggunaan gadget 1 kali dalam sehari dengan durasi waktu maksimal 60 menit, orang tua sering mengajak bercengkrama dan bermain dengan anak sehingga penggunaan gadget tetap terantau.

Baiknya orang tua maupun orang dewasa lainnya tetap mendampingi dan menemani anak saat anak menggunakan gadget, selain itu peran serta orang tua dalam mendisiplinkan penggunaan gadget juga sangat dibutuhkan. Hal ini dilakukan agar anak-anak tidak mengalami kecanduan yang berlebihan terhadap gadget yang dapat memberikan dampak negatif terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak terutama perkembangan yang berhubungan dengan lingkungan social anak (Ameliola, 2013). Hal tersebut juga didukung oleh penelitian Saputri dan Pambudi (2018) yang mengungkapkan bahwa pengaruh penggunaan gadget akan sangat tergantung pada control dan pengawasan orang dewasa disekitar anak, penggunaan gadget oleh anak biasanya digunakan untuk menonton film-film kesukaannya seperti menonton animasi, bermain games, dan menggunakan sedikit waktu untuk media pembelajaran. Dalam artian interaksi social dipengaruhi oleh pola asuh dan penggunaan gadget (Viandari & Susilawati, 2019). Selain itu, dalam penelitian yang dilakukan oleh Fadlilah dan Krisnanto (2019) mengungkapkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan penggunaan gadget anak antara umur, pendidikan orangtua, dan pekerjaan orangtua.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, kita ketahui bahwa bermain gadget tidak selalu membawa dampak buruk. Namun dengan berbagai kegiatan yang disenangi oleh anak ini kadangkala gadget akan berbahaya apabila disalah gunakan dan digunakan tidak sesuai dengan porsi usia anak, terutama bagi anak-anak yang pada akhirnya mengalami kecanduan gadget. Hal ini tentunya sangat membahayakan bagi perkembangan anak terutama perkembangan sosialnya. Sebagai orang tua, akan lebih baik apabila orang tua dapat memantau, membimbing dan mengarahkan pemahaman yang lebih baik kepada anak terhadap penggunaan gadget. Dalam artian tidak hanya anak usia dini yang harus paham terkait literasi digital tetapi orang tua pun harus lebih paham dibandingkan anak usia dini. Hal ini dipertegas oleh Novianti & Garzia (2020) yang menyatakan bahwa orang tua perlu memiliki pengetahuan terkait dampak negatif dan positif yang dapat ditimbulkan oleh gadget. Selain itu, orang tua juga perlu memiliki pemahaman terkait cara dan waktu yang tepat dalam memberikan akses penggunaan gadget pada anak. Selain itu, Pendapat yang sama juga diungkapkan oleh (Putri & Eliza, 2021) yang mengungkapkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan pada anak tanpa pengawasan dan bimbingan dari orang tua meningkatkan dampak negatif yang diterima anak dalam proses perkembangannya. Tindakan pencegahan yang dapat dilakukan diambil untuk meminimalkan pengaruh gadget pada anak adalah bahwa orang tua harus berperan aktif dalam mengawasi dan membantu anak-anak dalam menggunakan gadget dalam hal durasi penggunaan, frekuensi, dan pemilihan game dan edukasi aplikasi. Selain itu, memberikan stimulasi dengan berbagai macam pembelajaran dan pengayaan yang positif bermanfaat agar anak potensinya dapat berkembang secara optimal (Kamal et al., 2020).

Orang tua, harus pintar menyikapi penggunaan gadget pada anak-anak, bagaimana kita bisa memanfaatkan gadget secara lebih positif dan mengurangi dampak negative yang mungkin ditimbulkan oleh gadget, terutama dampak negative terhadap perkembangan sosial anak. Tidak hanya dampak negative tetapi juga banyak dampak positif yang ditimbulkan oleh gadget seperti halnya memudahkan anak dalam kreativitas dan melatih kecerdasan anak. Anak-anak juga akan lebih bersemangat untuk belajar karena aplikasi yang disuguhkan oleh gadget biasanya dilengkapi dengan gambar-gambar yang menarik. Namun demikian, Gadget juga memiliki dampak negatif bagi perkembangan anak. Seperti halnya, dengan adanya kemudahan yang diberikan gadget bagi penggunanya baik itu orang dewasa maupun anak usia dini dalam mengakses berbagai media informasi dan teknologi, menyebabkan pengguna gadget itu sendiri menjadi cenderung lebih malas dalam beraktivitas maupun bergerak. Secara tidak disadari gadget membuat manusia melupakan kesenangan berkumpul dan bermain serta bercengkrama dengan orang-orang disekitarnya, baik itu dengan teman maupun anggota keluarga. Hal ini tentu saja memberikan pengaruh buruk terhadap kesehatan, pertumbuhan dan perkembangan anak. Selain itu Munisa (2020) juga mengungkapkan terlalu sering berada didepan layar gadget dapat memberikan pengaruh berupa gangguan interaksi sosial anak. Dalam istilah psikologis, masa kanak-kanak merupakan masa emas usia seorang manusia dimana mereka belajar untuk mencari informasi dan mengetahui segala sesuatu yang belum diketahuinya. Jika masa kecil sudah kecanduan dan terpengaruh secara negatif oleh gadget, maka akan beribis pada perkembangan anak, yang mana perkembangan anak akan terhambat, karena pengalaman masa kecil nyatanya memiliki pengaruh yang cukup signifikan pada perkembangan anak selanjutnya. Jadi, orang tua maupun guru, kita harus pintar-pintar menyikapi penggunaan gadget pada anak, bagaimana kita bisa memanfaatkan gadget untuk hal yang lebih positif dan minimalkan hal yang negatif yang ditimbulkan oleh gadget agar tercapai perkembangan optimal pada anak. Hal ini juga dipertegas oleh (Khan et al., 2021) dimana penelitian yang mereka lakukan memberikan saran kepada orang tua untuk memberikan control terhadap anak-anak mereka dan menyediakan alat-alat teknologi ini untuk waktu tertentu didalam rumah. Anak-anak yang terlibat dengan penggunaan gadget yang berlebihan membatasi mereka untuk berpikir tentang kegiatan di luar ruangan, fokus pada studi formal mereka seperti mempelajari buku pelajaran mereka dll. Penggunaan teknologi yang berlebihan juga menghalangi jalan; untuk mengembangkan keterampilan kreatif, menemukan dan menghargai alam, dan untuk mendapatkan kebijaksanaan dan pengetahuan dari buku dll.

SIMPULAN

Dari hasil penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh negatif dan pengaruh positif dari penggunaan dan akses pemberian gadget pada anak usia dini. Dampak negatif penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak dapat berimbas pada anak manakala orang tua kurang memberikan kontrol pada penggunaan gadget anak. Dalam hal ini kita ketahui bahwa kontrol dari orang tua memiliki pengaruh serta peranan yang cukup penting dalam semua aspek kehidupan anak. Jika orang tua bertindak lebih aktif daripada pasif, dampak negatif penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak tidak akan terlalu berimbas pada perkembangan anak, namun sebaliknya apabila orang tua kurang memberikan kontrol atau pengawasan yang maksimal bagi anak usia dini maka pengaruh negatif dari penggunaan dan akses gadget terhadap perkembangan sosial anak pun akan berimbas pada anak, dampak ini seperti anak malas untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, seperti orang tua, teman, tetangga dll, anak lebih memilih untuk fokus pada gadgetnya, ia lebih tertarik dan asik tanpa menghiraukan orang-orang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Ameliola, N. (2013). *Perkembangan Media Informasi dan Teknologi Terhadap Anak dalam Era Globalisasi*.
<http://icssis.files.wordpress.com/2013/09/2013-0229> pada tanggal 26 Desember 2016.
- Asiah, N., Sofia, A., & Sugiana. (2019). Hubungan Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial

- Anak Usia 5-6 Tahun. *Persepsi Masyarakat Terhadap Perawatan Ortodontik Yang Dilakukan Oleh Pihak Non Profesional*, 53(9).
- Bin Juli, S., Bukhari, B., Lestari, S., & Wekke, I. S. (2019). The development of children playing offline games in an Indonesia village. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 5(2).
- Creswell, J. W. (2016). *Research Design: pendekatan Metode Kualitatif, kuantitatif dan Campuran*. Pustaka Pelajar.
- Elza Fitriani, & Yaswinda, Y. (2020). Hubungan Durasi Waktu Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 4(2). <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v4i2.971>
- Fadlilah, S., & Krisnanto, P. D. (2019). Analisis penggunaan gadget dan interaksi sosial anak usia pra sekolah di Taman Kanak-Kanak Yogyakarta. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, 4(2).
- Graf, D. L., Pratt, L. V., Hester, C. N., & Short, K. R. (2009). Playing active video games increases energy expenditure in children. *Pediatrics*, 124(2). <https://doi.org/10.1542/peds.2008-2851>
- Holloway, D. J., Green, L., & Stevenson, K. (2015). Digitods: Toddlers, Touch Screens and Australian Family Life. *M/C Journal*, 18(5). <https://doi.org/https://doi.org/10.5204/mcj.1024>
- Kamal, M., Salahuddin, N. S., & Yanti, M. (2020). Gadget as Risk Factor to Speech and Language Delay in Autism Children. *Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 16(1). <https://doi.org/10.15294/kemas.v16i1.21875>
- Khan, S., Qutoshi, S., & Ali, S. (2021). Use of Technological Gadget and its Effects on Children at Agah Walidain Program and Beyond during Covid-19 Pandemic Lockdown. *International Review of Social Sciences*, 9(2).
- Mawalia, K. Al. (2020). The impact of the Mobile Legend game in creating virtual reality. *Indonesian Journal of Social Sciences*, 12(2). <https://doi.org/10.20473/ijss.v12i2.22908>
- Munisa. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini Di TK Panca Budi Medan. *Jurnal Ilmiah Abdi Ilmu*, 13(1).
- Novianti, R., & Garzia, M. (2020). Penggunaan Gadget pada Anak; Tantangan Baru Orang Tua Milenial. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.490>
- Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 05.
- Oktaviana, A. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini Perspektif Hadis. *Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(2).
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>
- Putri, V. M., & Eliza, D. (2021). The Impact of Gadget Use on the Aspects of Early Childhood Language Development during Covid-19. *International Journal of Emerging Issues in Early Childhood Education*, 3(1). <https://doi.org/10.31098/ijeiece.v3i1.414>
- Sandra. (2021). Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Personal Sosial dan Bahasa Pada Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) di TK R.A Al-Jihad Kota Malang. In *Universitas Brawijaya*. Universitas Brawijaya.
- Saputri, A. D., & Pambudi, D. A. (2018). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *The 3rd Annual Conference on Islamic Early Childhood Education Yogyakarta*, 3, 265–278. <http://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/conference/index.php/aciece/aciece3>
- Sari, I. Y. (2019). Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Anak Usia Prasekolah Di Kelurahan Terban Wilayah Kerja Puskesmas Gondokusuman Ii 2018. *Jurnal Kesehatan*, 7(1), 9–17. <https://doi.org/10.35913/jk.v7i1.128>
- Sari, M., & Miranda. (2019). Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini (Studi Kasus Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Saree*, 1(1).

- Serlan, M. A., Irul, K., & Bunga, B. N. (2021). Hubungan Penggunaan Gadget dengan Interaksi Sosial Anak Usia Dini di Kelurahan Pasir Panjang Kecamatan Kota Lama Kupang. *Haumeni Journal of Education*, 1(1).
- Setianingsih, S. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas. *Gaster*, 16(2). <https://doi.org/10.30787/gaster.v16i2.297>
- Silawati, E., & Rachmania, S. (2017). *Character Building of Early Young Learners through Gadget as Learning Media in Kindergarten*. <https://doi.org/10.2991/icece-16.2017.26>
- Simamora, A. S. (2016). Persepsi Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadgetpada Anak Usia Pendidikan Dasar Di Perumahan Bukit Kemiling Permai Kecamatan Kemiling Bandar Lampung. *Applied Microbiology and Biotechnology*, 85(1).
- Sujianti, S. (2018). Hubungan Lama Dan Frekuensi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah Di Tk Islam Al Irsyad 01 Cilacap. *Jurnal Kebidanan*, 8(1). <https://doi.org/10.31983/jkb.v8i1.3735>
- Susilo, B. (2019). Dampak Positif Perkembangan Teknologi Informaasi Terhadap Tumbuh Kembangan Anak. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat 2019*.
- Trinika, Y. (2015). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) di TK Swasta Kristen Immanuel Tahun Ajaran 2014-2015. *Naskah Publikasi*, 12(Juni).
- Viandari, K. D., & Susilawati, K. P. A. (2019). Peran pola asuh orangtua dan penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak prasekolah. *Jurnal Psikologi Udayana*, 6(01). <https://doi.org/10.24843/jpu.2019.v06.i01.p08>
- Wahyudin, U., & Agustin, M. (2012). *Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini*. PT Refika Aditama.
- Waygood, E. O. D., Friman, M., Olsson, L. E., & Taniguchi, A. (2017). Children's incidental social interaction during travel international case studies from Canada, Japan, and Sweden. *Journal of Transport Geography*, 63. <https://doi.org/10.1016/j.jtrangeo.2017.07.002>