

DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK MASYITHOH PUCANGAGUNG, PURWOREJO

Rifka Fitriana

Guru TK Masyitoh Pucang Agung Purworejo

Email:

Nurjanah

Dosen PIAUS Sekolah Tinggi Agama Islam Nahdlatul Ulama (STAINU) Purworejo

Email:

ABSTRAK

Kehadiran gadget pada zaman sekarang ini sudah tidak asing lagi bagi semua kalangan khususnya pada anak-anak. Selain membantu gadget juga sangat dibutuhkan. Gadget dapat membantu untuk pembelajaran anak. Anak yang berlebihan bermain gadget maka akan malas untuk belajar, tidak konsentrasi dalam belajar, dan juga malas bergerak. Kondisi saat ini mengharuskan orangtua mampu menjadi guru bagi anak-anaknya, karena adanya masa pandemi covid-19. Oleh sebab itu orang tua harus memiliki kemampuan mendidik dengan media pembelajaran terbatas yang ada di rumah. Dengan adanya pembelajaran daring, banyak orang tua yang mengeluhkan dan bingung terkait pembelajaran secara jarak jauh. Pembelajaran jarak jauh untuk anak usia dini sangat tidak efektif karena anak belum mengenal dan memahami sekolah itu apa dan seperti apa. Pembelajaran dilakukan dengan menggunakan gadget. Sehingga banyak orang tua yang mengeluhkan akibat anaknya lebih suka bermain gadget dari pada untuk belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak penggunaan gadget memiliki dua dampak, yakni dampak positif dan dampak negatif. Untuk dampak positifnya adalah sebagai sarana informasi segala hal, sebagai sarana edukasi untuk siswa, sebagai sarana pembelajaran secara daring. Adapun dampak negatif penggunaan gadget antara lain; menjadikan siswa ketergantungan dengan gadget, mengganggu kesehatan untuk siswa, banyak situs atau konten dewasa yang dapat merusak sistem syaraf otak, menjadikan siswa malas untuk bergerak, mengganggu interaksi sosial siswa, dan menjadikan siswa malas belajar dan mudah marah.

Kata Kunci: *Penggunaan gadget, perkembangan sosial emosional, masa pandemic covid-19*

A. PENDAHULUAN

Dampak Penggunaan Gadget Terhadap
Perkembangan Sosial Emosional Anak
Usia 5-6 Tahun di TK Masyithoh
Pucangagung, Purworejo

Rifka Fitriana
Nurjanah

Kehadiran gadget pada zaman sekarang ini sudah tidak asing lagi bagi semua kalangan khususnya pada anak-anak. Selain membantu gadget juga sangat dibutuhkan. Gadget mempunyai banyak manfaat di jaman sekarang ini dan membantu dalam kehidupan sehari-hari (Sylvie Puspita, 2020). Dengan dikenalkan gadget pada anak maka dapat menambah wawasan ilmu juga pengetahuan untuk anak. Gadget juga dapat memantau keberadaan anak ketika anak tidak sedang dengan orang tua. Maka tak jarang orang tua memberikan gadget untuk kebutuhan anak dan orang tua. Akan tetapi memberikan gadget kepada anak bukan berarti sebagai orang tua lepas tanggung jawab atau tidak mengawasi anak terkait penggunaan gadget.

Penggunaan gadget tidak hanya mengganggu konsentrasi belajar dan prestasi anak, namun berpengaruh juga terhadap perkembangan sosial emosional anak. Apabila anak terlalu banyak menggunakan gadget maka anak menjadi pendiam, tidak mau berinteraksi dengan temannya, bermain di lingkungan sekitar dan masyarakat. Dalam hal ini, orang yang ada di sekitar nya terutama orang tua, guru dan masyarakat berperan penting untuk mengontrol, membantu dan juga mengarahkan emosional anak. Oleh karena itu orang tua, guru dan masyarakat sekitar perlu untuk mengetahui tentang emosional anak, karakteristik anak, tahapan perkembangan anak sehingga dapat menjadi pedoman untuk mendisiplinkan anak terhadap penggunaan gadget.

Perkembangan sosial dan emosional merupakan perkembangan tentang perilaku sosial anak dan pengungkapan ekspresi atau perasaan seperti senang, sedih, marah, takut, cemas dan lain sebagainya. Perkembangan sosial emosional adalah dua aspek yang saling berkaitan dan saling mempengaruhi untuk perkembangan anak usia dini (Akhmad Susanto, 2011). Dalam perkembangan anak, peran orang tua dan guru di sekolah dalam mengembangkan perilaku sosial dan emosional ditempuh dengan menanamkan sejak dini pentingnya pembinaan

perilaku dan sikap yang dapat dilakukan melalui pembiasaan yang baik. Hal inilah, yang menjadi dasar utama pengembangan perilaku sosial dan emosional dalam mengarahkan pribadi anak yang sesuai dengan nilai-nilai yang dijunjung tinggi dalam masyarakat.

Pada saat ini, Indonesia sedang dilanda musibah yaitu pandemic covid 19. Pandemic ini sudah berlangsung kurang lebih 1 tahun. Sehingga semua terkena imbasnya terutama dunia pendidikan. Kebijakan kementerian pendidikan dan kebudayaan dalam rangka mengantisipasi penyebaran COVID-19, memberlakukan penerapan pembelajaran daring (Sri Gusty, 2020). Kondisi ini mengharuskan orangtua mampu menjadi guru bagi anak-anaknya, oleh karena itu orang tua harus memiliki kemampuan mendidik dengan media pembelajaran terbatas yang ada di rumah. Dengan adanya pembelajaran *daring*, banyak orang tua yang mengeluhkan dan bingung terkait pembelajaran secara jarak jauh.

Pembelajaran *daring* telah membuka berbagai problem pendidikan di era pandemic COVID-19. Terutama untuk pendidikan anak usia dini sangat berpengaruh untuk perkembangan anak. Anak-anak dituntut untuk tetap belajar akan tetapi menggunakan gadget. Semua tugas atau pembelajaran dibagikan melalui smartphone. Anak yang sebelumnya memegang gadget untuk keperluan sekolah, lambat laun anak mulai kenal dengan youtube dan game sehingga tidak terkontrol. Masa pandemi pergaulan anak menjadi terbatas, seperti anak bermain dengan teman menjadi renggang karena semua kegiatan diharuskan di rumah saja. Hal ini yang membuat anak bosan dan stress sehingga orang tua memberikan gadget kepada anak supaya anak tidak bosan dan tidak menangis ketika sedang ditinggal bekerja atau kegiatan lainnya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah penelitian ini adalah :Bagaimana intensitas dan bentuk penggunaan gadget anak usia 5-6 tahun ketika berada di rumah? Bagaimana dampak penggunaan gadget dalam

perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun pada masa pandemic COVID-19 di TK Masyithoh Pucangagung?

B. METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian lapangan (field research) menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Penelitian ini dilaksanakan di TK Masyithoh Pucangagung yang terletak di Jl. Sampoerna KM 03 desa Pucangagung Rt 01/06 Kecamatan Bayan kabupaten Purworejo Jawa Tengah dan dilakukan selama 3 bulan, yakni dari hari Senin tanggal 1 Februari 2021 sampai dengan Sabtu 3 April 2021. Subjek penelitian ini adalah anak-anak TK Masyithoh Pucangagung dengan usia 5-6 tahun. Sedangkan objeknya adalah dampak penggunaan gadget dalam perkembangan sosial emosional anak.

C. PEMBAHASAN

Perkembangan sistem informasi dalam kehidupan manusia seiring berjalannya dengan peradaban manusia itu sendiri sampai akhirnya mengenal istilah “Teknologi Informasi”. Dimulai dari bentuk gambar yang tak bermakna pada dinding, prasasti, sampai informasi yang kemudian dikenal dengan nama internet. Informasi yang dikelola dan disampaikan juga terus dikembangkan, dari informasi yang sederhana seperti sekedar menggambar suatu keadaan, sampai informasi strategis seperti taktik bertempur. Teknologi informasi merupakan gabungan antara teknologi perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). Perkembangan teknologi hardware cenderung menuju ukuran yang kecil dengan kemampuan serta kapasitas yang tinggi, namun diupayakan harga yang relatif semakin murah. Perkembangan teknologi informasi dapat meningkatkan kinerja dan

memungkinkan berbagai kegiatan dapat dilaksanakan dengan tepat, cepat dan akurat sehingga dapat meningkatkan produktivitas kerja (Nuryanto, 2012).

Teknologi merupakan sarana atau alat dan juga cara yang digunakan dalam menyampaikan pesan dan memecahkan suatu masalah melalui pengetahuan untuk suatu mencapai tujuan tertentu dan menjadi suatu disiplin ilmu tersendiri (Suryadi, 2020). Sedangkan pembelajaran adalah sesuatu yang dilakukan dengan sengaja untuk memfasilitasi belajar guna mencapai tujuan yang diinginkan (Yaumi, 2008). Maka dapat disimpulkan bahwa teknologi pembelajaran adalah suatu media komunikasi yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran sesuai dengan yang diinginkan. Media tersebut antara lain: laptop, computer, handphone, gadget/gawai, televisi, OHP, video tape dan audio tape.

Gadget atau dalam bahasa Indonesia gawai adalah suatu peranti atau instrument yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya. Istilah gadget lebih dikenal daripada gawai. Gadget baik laptop, ipad, tablet, atau smartphone adalah alat teknologi yang berisi aneka aplikasi dan informasi mengenai semua hal yang ada di dunia. Selain itu gadget juga merupakan alat komunikasi yang canggih dan mempunyai manfaat dalam kehidupan sehari-hari. Gadget juga membantu berjalannya aktivitas baik untuk bekerja atau berkomunikasi.

Di era sekarang ini anak bermain gadget sudah menjadi hal biasa dan tidak asing lagi dimainkan oleh anak di bawah usia 5 tahun. Akibatnya, jika anak sudah berumur 5 tahun ke atas maka sulit untuk terlepas dari gadgetnya. Apalagi jika orang tua sepenuhnya memberikan dan memfasilitasi

gadget pada anak (Suharti, 2012). Adapun macam-macam penggunaan gadget antara lain:

- a. Aplikasi
- b. Game
- c. Youtube
- d. Menonton Film
- e. Bermain Tik Tok

Dampak gadget seringkali ditunjukkan untuk anak sekolah dan remaja tak terkecuali anak usia dini. Mereka sangat familiar dengan teknologi ini sekarang. Memang berbagai kemudahan dan kerumitan dapat dengan mudah diberikan melalui perangkat elektronik tersebut, yang seolah membuat orang ketagihan dengan perangkat elektronik tersebut. Pada awalnya gadget lebih menitikberatkan pada sarana komunikasi, namun seiring dengan perkembangan zaman, alat ini telah disempurnakan dengan berbagai fungsinya, sehingga memudahkan pengguna dalam menggunakan gadget untuk berbagai aktivitas seperti mengirim pesan dari ponsel, kirim email, kirim foto (Habibu Rahman, 2020).

Psikologi perkembangan anak merupakan ilmu yang mengkaji tentang segala aspek pertumbuhan dan perkembangan pada anak usia dini serta implikasinya terhadap perilaku anak usia dini. Pertumbuhan yang terjadi pada anak usia dini berhubungan dengan perubahan fisiknya. Sedangkan perkembangan yang terjadi pada anak usia dini berhubungan dengan perubahan psikis (Ardy Wiyani. 2014). Menurut kesepakatan UNESCO anak usia dini merupakan kelompok anak yang berada pada usia 0-8 tahun. Hal ini berbeda dengan pengertian anak usia dini pada UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pada Pasal 1 Ayat 4 dinyatakan bahwa

anak usia dini diartikan sebagai anak yang berusia lahir (0 tahun) sampai dengan 6 tahun. Perbedaan rentang usia antar UNESCO dengan UU tersebut terletak pada prinsip dan pertumbuhan anak, dimana usia 6-8 tahun merupakan usia transisi dari masa anak-anak yang masih memerlukan bantuan ke masa anak-anak yang mulai mampu mandiri baik dari segi fisik maupun psikis. Maka UNESCO menetapkan bahwa usia 0-8 tahun masih pada jalur Pendidikan Anak Usia Dini. Berbagai aspek perkembangan yang melingkupi perkembangan anak antara lain; perkembangan nilai dan moral, kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial emosional, dan seni.

Sosial dimaknai sebagai upaya pengenalan atau sosialisasi anak terhadap orang lain yang ada di luar dirinya dan lingkungannya, serta pengaruh timbal balik dari berbagai segi kehidupan bersama dengan yang mengadakan hubungan satu dengan lainnya, baik dalam bentuk perorangan maupun kelompok. Soerjono Soekanto memberikan definisi sosial ini yang disebut dengan proses sosial yaitu: kehidupan keluarga mempengaruhi kehidupan perilaku anak.

Sedangkan emosi dimaknai sebagai perasaan batin seseorang baik berupa pergolakan pikiran, nafsu, keadaan mental yang dapat muncul dan termanifestasi ke dalam bentuk-bentuk atau gejala gejala seperti takut, cemas, marah, kesal, murung, iri, cemburu, sengang, kasih sayang, dan rasa ingin tahu. Dalam kaitannya dengan proses sosial, emosi dapat muncul sebagai akibat adanya hubungan atau interaksi sosial antar individu, kelompok, dan masyarakat. Emosi dapat muncul sebagai reaksi fisiologis, perasaan, dan perubahan perilaku yang tampak. Emosi pada anak usia dini lebih kompleks dan real, karena anak cenderung mengekspresikan emosinya dengan bebas dan terbuka. Secara umum emosi mempunyai fungsi untuk

mencapai suatu pemuasan, pemenuhan, atau perlindungan diri, atau bahkan kesejahteraan pribadi pada saat keadaan tidak nyaman dengan lingkungan atau objek tertentu.

Faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak usia dini antara lain (Diw Anggraini, 2015):

- a. Gizi buruk yang mengakibatkan energi dan tingkat kekuatan menjadi rendah.
- b. Cacat tubuh yang mengganggu perkembangan anak.
- c. Tidak adanya bimbingan dalam belajar.
- d. Rasa takut dan minder karena tidak belajar sehingga menjadi berbeda dengan teman-temannya.
- e. Rendahnya motivasi dalam belajar.
- f. Tidak adanya kesempatan apa yang diharapkan kelompok sosial dimana anak tersebut tertinggal.

Pandemi COVID-19 berdampak terhadap dunia pendidikan. Seluruh aktivitas belajar siswa dihentikan. Kemendikbud mengeluarkan Surat Edaran (SE) No. 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat COVID-19. Salah satunya belajar dari rumah, artinya siswa melalui proses pendampingan orangtua. Guru diwajibkan untuk membimbing dan mengontrol siswa secara jarak jauh melalui internet, baik melalui aplikasi belajar tertentu seperti Google Clasroom, Zoom, atau melalui Whatsapp yang lebih ringan dan mudah dimergerti orangtua dan siswa (Fahrina, 2020).

Kebijakan mengenai belajar dari rumah menuntut inovasi pembelajaran mengacu kepada peran guru dan peran orang tua. Terutama peran orang tua dalam proses pembelajaran secara *daring* harus

dimaksimalkan dalam mendampingi dan memfasilitasi anak ketika belajar. Karena peran orang tua sebagai pendidik untuk anak usia dini memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan anak yang disebut dengan pendidikan anak dalam keluarga (Sudarsana, 2020). Pada masa belajar dari rumah sekarang ini, penyediaan lingkungan belajar dan sumber belajar yang relevan dan memadai akan sangat membantu anak usia dini dalam menjalani masa transisi new normal. Orang tua menjadi pihak yang bertanggung jawab dalam bebelangsunan pendidikan anak usia dini pada masa pandemic COVID-19. Komunikasi antara guru dan orang tua sangat penting karena untuk memberikan pendidikan secara jarak jauh melalui media elektronik yaitu gadget. Orang tua mendampingi anak ketika pembelajaran berlangsung secara jarak jauh, namun guru tetap memantau anak didik melalui gadget untuk menilai perkembangan anak melalui laporan kegiatan dari orang tua

Penggunaan Gadget Anak Usia 5-6 Tahun Ketika Berada Di Rumah

TK Masyithoh Pucangagung merupakan lembaga pendidikan yang juga memanfaatkan gadget sebagai salah satu sarana untuk melaksanakan proses kegiatan pembelajaran atau sarana berkomunikasi yang disampaikan oleh kepala sekolah TK Masyithoh Pucangagung bahwa lembaga ini menggunakan gadget untuk keperluan sebagai berikut:

- a. Mengirimkan informasi kepada orang tua dan anak melalui aplikasi Whatsapp.
- b. Menyampaikan informasi atau kebutuhan lainnya jika sekiranya mendesak.
- c. Menyampaikan materi atau kegiatan kepada para siswa.

d. Menyampaikan tugas kegiatan, karena pada masa pandemic COVID-19 pembelajaran dilakukan secara daring sehingga anak tidak perlu pergi ke sekolah untuk mengambil tugas.

Penggunaan gadget ini tentunya akan membawa perubahan bagi siswa, guru dan lingkungan sekolah. Guru menggunakan gadget sesuai dengan kebutuhannya untuk membimbing dan mengajarkannya. Siswa menggunakan gadget untuk keperluan antara orang tua dan sekolah. Dan orang tua akan mendapatkan informasi dari sekolah dengan melalui gadget.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan Kepala Sekolah TK Masyithoh Pucangagung tentang pembelajaran daring pada masa pandemi covid-19, informan mengatakan:

"Masa pandemi covid yang saat ini belum usai mengakibatkan anak bersekolah melalui pembelajaran jarak jauh yaitu dengan menggunakan gadget sebagai alat berkomunikasi dengan sekolah. Gadget berperan penting dalam pembelajaran di masa pandemic ini. Pembelajaran dilakukan dengan sederhana sehingga siswa mudah memahami. Selain itu pembelajaran menggunakan google meet dan tugas melalui whatsapp."

Berdasarkan hasil wawancara di atas diperoleh informasi bahwa pembelajaran pada masa pandemi tetap dilakukan namun sementara waktu dengan daring. Untuk mendukung keberlangsungan pembelajaran maka guru menggunakan gadget sebagai salah satu alat komunikasi anantara guru, siswa dan wali siswa dengan mengikuti pembelajaran melalui google meet atau whatsapp.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan Guru TK Masyithoh Pucangagung tentang penggunaan gadget sebagai media pembelajaran pada masa pandemic covid-19, informan mengatakan:

“Gadget dalam masa pandemic pada saat ini sangatlah dibutuhkan oleh guru dan siswa. Kami sebagai guru dalam menyikapi hal ini sesuai dengan realita yang ada, penggunaan gadget sebagai media pembelajaran memang jalan utama di masa pandemic, seperti membagikan atau mengshare suatu pengumuman penting atau tugas kegiatan dengan cepat dan jelas yang berkaitan dengan suatu lembaga atau wali murid. untuk membantu memutus rantai penyebaran. Gadget memang dibutuhkan dan tentunya tetap dalam pengawasan orang tua.”

Berdasarkan hasil wawancara di atas diperoleh informasi bahwa penggunaan gadget pada masa pandemic untuk media pembelajaran sangatlah dibutuhkan. Karena untuk mempermudah dalam berkomunikasi dan tentunya terkait dengan kegiatan pembelajaran seperti tugas dan keperluan lainnya tanpa datang ke sekolah.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan Kepala Sekolah TK Masyithoh Pucangagung tentang pembelajaran daring pada masa pandemi covid-19, informan mengatakan:

“Pembelajaran pada masa pandemi dilakukan secara daring. Kegiatan pembelajaran juga disesuaikan dengan masa anak masuk karena anak belum mengenal dengan guru dan belum paham akan pembelajaran sehingga tugas diberikan kepada anak sesederhana mungkin agar anak mudah memahami. Setelah 3 bulan dilakukan secara daring, pembelajaran dilakukan secara luring/tatap muka di sekolah dengan tetap mematuhi protokol kesehatan. Untuk kegiatan belajar hanya dilakukan secara daring pada awal semester 1 di masa pandemic. Mulai pembelajaran tatap muka dilakukan pada akhir semester satu dan itu hanya dilakukan 3 kali dalam 1 minggu di sekolah.”

Berdasarkan hasil wawancara diatas diperoleh informasi bahwa masa pandemi kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring. Anak hanya mengerjakan tugas dari rumah dengan mengumpulkan tugas melalui grup TK

Masyithoh Pucangagung. Setelah dilakukan secara daring anak-anak mulai pembelajaran secara tatap muka dengan tetap mengikuti protokol kesehatan dan dilaksanakan 3 kali dalam satu minggu.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan orang tua dari Ryan siswa TK Masyithoh Pucangagung tentang bentuk-bentuk penggunaan gadget, informan mengatakan:

“Ryan menggunakan gadget untuk bermain game, menonton tik tok, youtube dan terkadang saya tidak mengetahui kalau ryvan juga membuka konten dewasa. Namun semenjak saya mengetahui saya hal itu saya menjadi lebih mengawasi karena ryvan bermain gadget dengan temannya”

Berdasarkan hasil wawancara di atas diperoleh informasi bahwa ananda Ryan menggunakan gadget untuk bermain game, menonton youtube, bermain tik tok dan terkadang menonton konten dewasa dengan sembunyi-sembunyi bersama teman-temannya.

Dengan demikian, bentuk-bentuk penggunaan gadget sangatlah berpengaruh besar dalam perkembangan sosial emosional anak. Karena gadget pada masa pandemic sangat mempengaruhi sikap dan perilaku anak dalam sehari-hari. Anak menjadi mudah marah, malas belajar dan tidak mau berhenti bermain gadget. Selain itu anak tidak mau bermain dengan teman sebayanya atau bersosial dengan lingkungan di sekitar. Hal ini sangat berpengaruh dengan perkembangan sosial emosional anak. Anak yang seharusnya pada usia dini bermain dengan teman sebayanya, bereksplorasi dengan lingkungan sekitar, berinteraksi dan bersosial dengan teman-temannya sehingga anak mampu mengenal dan memahami lingkungan sekitar dan teman-temannya.

Dampak Penggunaan Gadget

Ada beberapa dampak positif penggunaan gadget dalam perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun, antara lain:

- a. Sebagai sarana informasi dalam segala hal

Anak usia dini sangatlah perlu untuk dikenalkan dengan gadget karena dengan gadget siswa dapat mencari informasi, berkomunikasi dan mengetahui berbagai hal baik yang berkaitan dengan akademis ataupun non akademis, sehingga dapat menambah wawasan untuk siswa. Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan Kepala Sekolah TK Masyithoh Pucangagung tentang dampak penggunaan gadget dalam perkembangan sosial emosional anak, informan mengatakan:

“Gadget adalah salah satu yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran saat ini. Gadget mempunyai dampak positif dan negatif. Dengan gadget anak mudah untuk berkomunikasi dengan gadget.”

Berdasarkan hasil wawancara di atas diperoleh bahwa dampak penggunaan gadget dalam perkembangan sosial emosional anak sangatlah mempengaruhi perkembangan baik sosial maupun emosionalnya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara penulis di lapangan, didapatkan informasi bahwa ada beberapa siswa TK Masyithoh yang menggunakan gadget untuk belajar menghafalkan Asmaul Husna, berpuisi dan percaya diri di depan warga sekolah dalam acara perpisahan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara penulis di lapangan, didapatkan bahwa ada 2 anak yaitu ananda Naira dan ananda Cica yang ketika sedang berada di sekolah mampu bersosial dengan baik bersama temannya. Selain itu keduanya juga mampu berbagi mainan dan terbiasa dengan kata maaf dan saling memaafkan. Hal ini karena orang tua dari

ananda Naira dan Cica selalu mengajarkan sehingga sikap tersebut terbawa ketika sedang berada di sekolah.

b. Sebagai Sarana Edukasi untuk Siswa

Gadget selain sebagai sarana informasi dan berkomunikasi, gadget juga dapat mengedukasi untuk siswa. Belajar tidak harus di kelas ataupun di sekolah, tetapi melalui gadget siswa juga dapat mencari ilmu.

Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua dari ananda Cica tentang dampak positif gadget, informan mengatakan:

“Dengan bermain tebak-tebakan di gadget, anak saya menjadi terlatih untuk berfikir. Selain itu anak juga menjadi mudah untuk berkonsentrasi. Anak saya juga mejadi tanggung jawab dan disiplin waktu.”

Bedasarkan hasil wawancara di atas diperoleh bahwa dampak gadget pada siswa sangat mempengaruhi anak untuk berfikir dan konsentrasi melalui game yang mengedukasi. Siswa menjadi mengerti banyak hal dan menambah wawasan.

c. Sebagai Sarana Pembelajaran secara Daring

Masa pandemic Covid-19 mengakibatkan kegiatan tatap muka di sekolah menjadi ditiadakan. Sehingga kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring. Melalui gadget para siswa melakukan pembelajaran via online. Para siswa senang karena belajar dengan gadget dapat menghibur dan membuat anak menjadi lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di TK Masyithoh Pucangagung, didapatkan informasi bahwa para siswa tetap semangat mengikuti kegiatan pembelajaran meskipun secara online. Sehingga

banyak siswa dan orang tua yang aktif mengirim tugas dengan rasa percaya diri serta tidak malu.

Selain memiliki dampak positif, penggunaan gadget pada anak usia dini juga memiliki dampak negatif. Adapun dampak negatif penggunaan gadget dalam perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun antara lain:

a. Menjadikan siswa ketergantungan dengan gadget

Masa kanak-kanak menjadi masa yang berarti untuk siswa, namun banyak orang tua tidak memahami dan mengetahuinya. Orang tua yang terlalu memanjakan anak akan selalu memberikan apa yang siswa mau termasuk gadget. Siswa yang kebanyakan bermain gadget akan menjadi ketergantungan. Siswa yang sudah ketergantungan dengan gadget maka akan tidak peduli dengan lingkungan sekitar baik di sekolah maupun di rumah. Selain itu siswa juga menjadi tidak mau berkawan, menjadi malas untuk belajar, mudah tersinggung, dan amarahnya tidak terkontrol. Hal ini dikarenakan orang tua yang tidak mendampingi dan mengawasi para siswa dalam menggunakan gadget.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Yeni selaku orang tua dari Ryvan tentang dampak negatif penggunaan gadget, informan mengatakan:

“Anak saya menggunakan gadget hampir setiap hari. Mulai dari mau berangkat sekolah, pulang sekolah, makan, main dan malam hari sebelum tidur gadget selalu ditangan ryvan. Apabila diminta anak saya selalu menangis dan marah. Di nasehati tidak mau sehingga ryvan menjadi tidak focus dan malas belajar.”

Berdasarkan hasil wawancara di atas diperoleh bahwa gadget mempunyai dampak negatif untuk perkembangan anak khususnya

perkembangan sosial emosional anak. Siswa yang ketergantungan dengan gadget akan lupa waktu, tidak disiplin, mudah marah, egois, acuh dan interaksinya menjadi tidak baik.

a. Mengganggu kesehatan untuk siswa

Siswa yang sudah ketergantungan dengan gadget maka siswa tersebut tidak mau jauh dari gadgetnya terutama saat sedang santai. Banyak siswa yang menggunakan gadget sambil tiduran. Hal ini mengakibatkan kesehatan mata, selain itu siswa juga menjadi malas untuk bergerak, fisik motoriknya tidak berkembang dengan baik sehingga terkadang ada beberapa siswa yang tantrum akibat gadget.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan orang tua ananda Yusuf tentang dampak penggunaan gadget, didapatkan informasi bahwa ananda Yusuf tidak dapat lepas dengan gadget. Selain itu apabila ananda Yusuf dinasehati untuk belajar dan diminta gadgetnya maka akan marah dan berguling-guling di lantai.

b. Banyak situs atau konten dewasa yang merusak sistem otak

Penggunaan gadget pada anak usia dini tanpa pendampingan maka akan berakibat fatal. Siswa yang memegang gadget sendiri maka dengan mudah mengakses seperti di youtube dan aplikasi lainnya. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara penulis kepada beberapa orang tua tentang dampak negatif penggunaan gadget, didapatkan informasi bahwa ada beberapa siswa di TK Masyithoh yang menggunakan gadget untuk melihat konten dewasa. Hal ini dikatakan oleh orang tua dari Ryvan dan Naufal yang anaknya suka membuka youtube, game dan tiktok.

c. Menyebabkan anak menjadi malas bergerak

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan orang tua siswa TK Masyithoh Pucangagung bahwa ada beberapa siswa yang asyik bermain gadget maka siswa tersebut menjadi malas untuk bergerak. Apabila sedang berada di sekolah, ada siswa yang ketika diajak bermain oleh temannya tidak mau, hanya diam bermain dan menyuruh temannya untuk mengambilkan. Hal ini terjadi karena anak sudah terbiasa malas bergerak ketika di rumah sedang bermain gadget yang mengakibatkan anak juga malas bergerak ketika sedang berada di sekolah.

d. Mengganggu interaksi sosial siswa

Siswa yang banyak bermain gadget maka interaksinya di sekolah maupun di rumah menjadi berkurang. Hal ini terjadi karena siswa yang terlalu banyak bermain gadget akan cenderung untuk malas untuk bermain dengan temannya ataupun lingkungan sekitar. Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan guru di TK Masyithoh Pucangagung tentang perkembangan sosial di rumah, informan mengatakan:

“Vita kalau di rumah jarang bermain dengan teman-temannya bu guru, karena kalau pulang sekolah selalu ikut ke warung dengan saya. Kalau saya tinggal di rumah sendirian tetapi kalau ikut ke warung tidak ada temannya dan selalu bermain gadget.”

Berdasarkan hasil wawancara di atas diperoleh bahwa ananda Vita jarang dan bahkan tidak bermain dengan teman-temannya ketika di rumah. Ananda Vita lebih banyak bermain gadget dan ikut dengan ayahnya ke warung. Ananda Vita ketika berada di sekolah juga lebih sering menyendiri dan diam karena ketika diajak bermain oleh

temannya tidak mau. Sehingga apabila temannya memaksa untuk ikut bermain, ananda Vita menjadi takut dan sering menangis.

e. Menjadikan siswa malas belajar dan mudah marah

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan guru di TK Masyithoh Pucangagung tentang perkembangan sosial emosional siswa yang terlanjur ketergantungan dengan gadget, informan mengatakan:

“Perkembangan sosial emosional anak yang sudah ketergantungan dengan gadget berbeda dengan anak yang diatur dan dalam pengawasan guru dan orang tua. Anak yang kecanduan dengan gadget cenderung malas bergerak, mengurung diri, dan susah berinteraksi sosial sehingga rasa kepedulian terhadap teman juga berkurang yang akhirnya timbul sifat egois, mudah marah dan tantrum.”

Berdasarkan hasil wawancara di atas diperoleh bahwa gadget dapat menyebabkan siswa menjadi ketergantungan. Karena siswa lebih banyak bermain gadget dalam waktu yang lama. Hal ini mengakibatkan siswa menjadi malas untuk belajar, banyak mengurung di kamar dengan gadget, mudah marah, tidak mau mengalah dan lain sebagainya.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian rumusan masalah yang telah dikemukakan penulis pada bab-bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan bahwa: Intensitas dan Bentuk Penggunaan Gadget Anak Usia 5-6 Tahun Ketika Berada Di Rumah ada 5 antara lain: a. aplikasi, yakni sebuah aplikasi yang dapat mengedukasi anak melalui kuis, tebak-tebakan, mengenalkan juzz amma, macam-macam warna dan lain sebagainya; b. game, yakni sebuah permainan yang didalamnya terdapat pengaturan dengan tujuan untuk bermain dan didalam game ini juga terdapat berbagai jenis macam permainan; c. youtube, yakni sebuah situs web yang berisi video dengan

berbagai macam konten sehingga dapat dinikmati oleh semua kalangan mulai dari anak-anak sampai orang tua; d. film, yakni berupa video tentang kisah para rasul dan nabi-nabi, legenda serta dongeng untuk anak-anak; e. tik tok, yakni sebuah konten yang dapat diakses oleh semua kalangan termasuk anak-anak.

Dampak Penggunaan Gadget dalam Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di TK Masyithoh Pucangagung Bayan di bagi menjadi 2, yakni dampak positif dan dampak negatif. Untuk dampak positif berdasarkan hasil penelitian penulis didapatkan ada 3, yakni: a. sebagai sarana informasi dalam segala hal, untuk sarana mencari informasi, berkomunikasi dan menambah wawasan secara luas baik akademis maupun non akademis; b. sebagai sarana edukasi untuk siswa, hal ini berkaitan dengan aplikasi baik dari foto ataupun video sehingga anak dapat mencontoh apa yang dilihat; c. sebagai sarana pembelajaran secara daring, hal ini berkaitan dengan tugas siswa atau kegiatan pembelajaran yang tidak perlu untuk datang ke sekolah akan tetapi melalui gadget kegiatan pembelajaran tetap dapat terlaksana. Adapun untuk dampak negatif berdasarkan penelitian penulis didapatkan 3, yakni; a. menjadikan siswa ketergantungan dengan gadget, siswa yang ketergantungan dengan gadget maka akan berpengaruh terhadap perkembangan dan pendidikan anak. Hal ini banyak terjadi pada anak-anak terutama pada masa pandemi covid-19; b. mengganggu kesehatan untuk siswa, banyak siswa usia 5-6 tahun yang tidak dapat lepas dari gadgetnya karena sudah ketergantungan yang sehingga dapat mengganggu kesehatan baik mata, tubuh dan sistem syaraf otak; c. banyak situs atau konten dewasa, hal ini sangat banyak terjadi pada kalangan anak-anak yang dengan mudah diakses oleh anak-anak; d. menjadikan siswa malas untuk bergerak; e.

mengganggu interaksi sosial siswa; f. menjadikan siswa malas untuk belajar dan mudah marah.

DAFTAR PUSTAKA

- Dachlan Abd. Malik dkk. *Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Deepublish. 2019
- Suhardi Tri dkk. *Ayah & Bunda Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*. Semarang: Syalmahat Publishing. 2019
- S. Eko Putro Widoyoko. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2012
- Novan Ardy Wiyani. *Mengelola & Mengembangkan Kecerdasan Sosial & Emosi AUD*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA. 2014
- Susanto Akhmad. *Perkembangan Anak Usia Dini: pengantar dalam berbagai aspeknya*. Jakarta :Prenadamedia Grup. 2011
- Mukhtar dkk. 2016. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Prenadamedia Group.
- Suryadi Akhmad. *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid I*. Jawa Barat: Kencana. 2020
- Yaumi Muhammad. *Media & Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana. 2018
- Djamal M. *Paradigma Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Mitra Pustaka. 2015
- Rukajat Ajat. *Pendekatan Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta : Penerbitan Deepublish. 2018
- Nuryanto Hery. *Sejarah Perkembangan Teknologi dan Informasi*. Jakarta Timur: PT Balai Pustaka. 2012
- Kasinem Kasiyanto. *Agresi Perkembangan teknologi Informasi*. Jakarta: Prenadamedia Grup. 2015
- Sylvie Puspita. 2020. *Monograf Fenomena Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini*. Surabaya: Cipta Media Nusantar.
- Widodo Herry. *Dinamika Pendidikan Anak Usia Dini*. Semarang: Alprin. 2019
- Gusty Sri dkk. *Belajar Mandiri: Pembelajaran Daring di Tengah Pandemi Covid-19*. Yayasan Kita Menulis. 2020
- Wijanarko Jarot dkk. *Ayah Baik-Ibu Baik Parenting Era Digital: Pengaruh Gadget dan Perilaku terhadap Kemampuan Anak*. Jakarta: Keluarga Indonesia Bahagia. 2016
- Fahrina Afrillia dkk. *Minda Guru Indonesia: Peran Guru dan Keberlangsungan Pembelajaran di Masa Pandemi COVID-19*. Aceh: Syiah Kuala University Press. 2020

- Rahman Mhd. Habibu dkk. *Pengembangan Nilai Moral dan Agama Anak Usia Dini*. Tasikmalaya: Edu Publisher. 2020
- Wahyu Pratam, Game Adventure Misteri Kotak Pandora”, dalam <https://ejournal.amikompurwokerto.ac.id/index.php/telematika/article/download/247/222> , diakses pada hari senin tanggal 9 Agustus 2021
- Fatti Faiqoh dkk, “Youtube Sebagai Sarana Komunikasi Bagi Komunitas Makassarvidgram”, dalam, <https://journal.unhas.ac.id/index.php/kareba/article/download/1905/1063/3324>, diakses pada hari minggu tanggal 8 Agustus 2021
- Anisti, “Komunikasi Media Film Wonderful Life, dalam <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/jkom/article/download/2261/1579>, diakses pada hari minggu tanggal 8 Agustus 2021
- Sandi Marga Pratama, “Pengaruh Aplikasi Tik Tok Terhadap Ekpresi Komunikasi Mahasiswa UIN Sunan Ampel”, dalam <http://download.garuda.ristekdikti.go.id/article.php?article=1762499&val=18810&title=PENGARUH%20APLIKASI%20TIK%20TOK%20TERHADAP%20EKSPRESI%20KOMUNIKASI%20MAHASISWA%20UNIVERSITAS%20ISLAM%20NEGERI%20UIN%20SUNAN%20AMPEL%20SURABAYA%20TAHUN%202020>
- Tamsik Udin, *Mengenal Anak Usia Dini Melalui Pertumbuhan Perkembangan dan Karakteristinya* dalam <https://www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/awlady/article/download/744/600> diakses pada hari Senin tanggal 9 Agustus 2021
- Nasrullah dkk, *Nilai-nilai Qur’ani dalam Mengatasi Perilaku Adiktif Generasi Muda Terhadap Gadget*, dalam <http://ejournal.faiunisi.ac.id/index.php/syahadah/article/view/302/240> diakses pada hari Minggu tanggal 19 September 2021