



Pengaruh Gadget dalam Perkembangan Sosial Emosional Anak di TK Pasundan Purwakarta

Tharisa Basariahna Sembiring

Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

Email : tharisasembiring@upi.edu

Abstract. *The purpose of this research is motivated by the use of gadgets in early childhood which has a positive and negative impact. The development of technology and existing information makes everyone inseparable from gadgets. In fact, the use of gadgets given to children must remain under the supervision of parents. Therefore, The objective of this research is to investigate the impact of gadget influencers on the emotional development of children. This study uses qualitative methods. The research results show that gadgets have an influence on children's social emotional development. It can be seen that the influence of gadgets on children's social-emotional development because it includes disruption of children's mental, unstable children's emotions. Therefore, parental monitoring is essential when children utilize electronics.*

Keywords: *Gadget, Social Emotional, Development of Children*

Abstrak. Adapun tujuan dari penelitian ini dilatarbelakangi oleh penggunaan gadget pada anak usia dini yang memiliki dampak positif dan negatif. Semakin berkembangnya teknologi dan informasi yang ada membuat setiap orang tidak bisa terlepas dari gadget. Faktanya pemakaian gadget yang diberikan kepada anak harus tetap dibawah pantauan orangtua. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini yakni untuk mengetahui bagaimana pengaruh gadget terhadap perkembangan emosi anak. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gadget berpengaruh terhadap perkembangan sosial emosional anak. Terlihat bahwa pengaruh gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak karena meliputi terganggunya mental anak, emosi anak yang tidak stabil. Karenanya, pemakaian gadget pada anak wajib disertai pengawasan yang ketat dari orangtua

Kata Kunci: Gadget, Sosial Emosional, Perkembangan Anak

1. PENDAHULUAN

Di era globalisasi saat ini, pendidikan dianggap sebagai faktor penting dalam menumbuhkan sumber daya manusia berkualitas tinggi, baik di negara maju maupun berkembang. Sebab, ilmu pengetahuan sangat berharga dan mendasar dalam mendorong kemajuan suatu negara, khususnya dalam mendorong peningkatan taraf hidup bagi generasi mendatang. Pendidikan memungkinkan individu memperoleh pengetahuan berdasarkan pengalaman dan mengembangkan keterampilan perilaku.

Untuk menjamin terselenggaranya pendidikan yang berkualitas, pemerintah perlu memprioritaskan sektor pendidikan di Indonesia. Hal ini sesuai dengan ketentuan yang ditetapkan melalui UU No. 2 Tahun 1989, khususnya bab II pasal 4 yang menyoroti tujuan Pendidikan Nasional. Tujuan utamanya adalah untuk mencerahkan bangsa dan melahirkan generasi masa depan yang mewujudkan cita-cita masyarakat yang utuh. Termasuk didalamnya adalah individu yang mempunyai keimanan dan ketakwaan yang teguh terhadap Tuhan Yang Maha Esa, mempunyai akhlak mulia, memiliki ketrampilan dan pengetahuan yang luas,

menjaga kesejahteraan jasmani dan rohani, memiliki kepribadian yang kuat dan mandiri, serta memiliki rasa tanggung jawab terhadap masyarakat dan bangsa.

Anak usia dini termasuk masa kritis pada perkembangan manusia. Masa keemasan mengacu pada periode sejak lahir hingga usia enam tahun. Saat ini, generasi muda sedang menghadapi pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa di berbagai bidang. Menurut Sujiono (2013, p. 6), anak usia dini mengacu pada tahap pertumbuhan yang cepat dan mendasar yang mempersiapkan individu untuk kehidupan masa depannya. Bagian yang berkembang pesat ialah perkembangan sosial-emosional.

Umumnya, perkembangan sosial emosional melingkup pertumbuhan dan kemajuan baik dalam ranah emosional maupun sosial. Goleman (2016, p. 7) berpendapat bahwa emosi ialah suatu keharusan untuk terlibat dalam tindakan, dipengaruhi oleh perasaan, proses biologis, dan keadaan psikologis seseorang. Hurlock (Nugraha dan Rachmawati, 2008, p. 18) mendefinisikan pembangunan sosial sebagai proses memperoleh keterampilan yang diperlukan untuk menyesuaikan diri dengan harapan masyarakat. Dari perspektif hukum, perkembangan sosial emosional mengacu pada perubahan perilaku yang bertahan lama dan saling berhubungan akibat pengaruh genetik dan lingkungan. Perubahan-perubahan ini meningkatkan kuantitas dan kualitas perkembangan individu dalam banyak aspek, termasuk kesadaran diri, tanggung jawab pribadi, dan perilaku prososial. Selama masa kanak-kanak, sangat penting untuk memprioritaskan pengembangan keterampilan sosio-emosional karena keterampilan tersebut penting untuk kesanggupan anak didalam mengatur emosi dan terlibat dalam interaksi sosial terhadap individu lain, yang menjadi semakin penting ketika anak memasuki lingkungan sekitarnya.

Di era globalisasi saat ini, individu kini dapat melakukan kontak sosial dengan lebih nyaman tanpa memerlukan sosialisasi langsung. Hal ini dicapai dengan hanya mengandalkan media perantara, seperti perangkat elektronik. Perangkat yang sering disebut gadget adalah suatu instrumen atau alat yang mempunyai tujuan praktis dan dirancang khusus agar lebih maju dari teknologi-teknologi terdahulu (Wikipedia, 2016, hlm. 1).

Gadget merupakan perangkat teknologi canggih yang menawarkan berbagai fungsi praktis dan karakteristik berharga (Putri, 2021); (Salis Hijriyani & Asstuti, 2020). Seiring berkembangnya definisi perangkat/gadget, ponsel pintar sering digunakan baik sebagai gadget maupun sebagai komputer atau laptop ketika produk baru diproduksi. Mereka juga dianggap sebagai gadget. Hidayana (2018) mendefinisikan gadget sebagai perangkat teknologi buatan manusia yang dirancang untuk meningkatkan komunikasi. Gadget meningkatkan efisiensi transmisi komunikasi, sehingga menghemat waktu.

Saat ini, pengguna gadget tidak hanya terbatas pada orang dewasa atau remaja saja; bahkan anak-anak di kelompok bermain dan taman kanak-kanak sudah mengenal gadget dan menguasai fitur-fitur canggihnya.

Aplikasi permainan, termasuk permainan petualangan, permainan tebak-tebakan, dan aplikasi pendidikan contohnya aplikasi mewarnai dan aplikasi pembelajaran huruf, menyebabkan anak-anak usia dini tertarik dengan gadget.

2. METODE PENELITIAN

Metodologi yang digunakan dalam penulisan ini adalah pendekatan kualitatif. Metodologi inipun berdasarkan analisis subjektif dan interpretasi data, dengan fokus pada pemahaman makna dan konteks yang mendasarinya. Mengacu kepada Bogdan dan Biklen, 1982 (dalam Suwendra, 2018) Pendekatan kualitatif adalah suatu proses sistematis yang menghasilkan data deskriptif dalam bentuk kata-kata tertulis atau vokal, yang berasal dari tindakan dan perilaku individu atau yang diamati.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1 wawancara

| Pertanyaan | Jawaban | Kesimpulan |
|---|--|---|
| 1. Menurut ibu apakah pengaruh gadget terhadap cara belajar anak disekolah? | Pengaruh gadget terhadap cara belajar anak menjadi sulit untuk berkonsentrasi saat belajar | Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil wawancara yang dilakukan ialah gadget memang berpengaruh dalam kehidupan kita tetapi penggunaan gadget perlu dibatasi khususnya pada anak usia dini. Belum seharusnya mereka memprioritaskan atau merasa gadget adalah mainan mereka. Karena pada saat umur anak usia dini 5-6 tahun yang sudah mulai mengerti sesua hal perlu lebih dikontrol. Gadget bisa mempengaruhi sosial emosional anak karena melalui gadget anak bisa melihat segala sesuatu yang sebenarnya belum bisa ditonton oleh anak usia dini. Anak usia dini sebenarnya harus lebih banyak bermain dengan kelompok teman sebayanya, maka dari itu dibutuhkan peran orang tua dan dibantu oleh guru untuk melihat perkembangan sosial emosional anak agar anak menikmati masa |

kecilnya dengan bermain dengan lingkungan sosialnya bukan asik sendiri dengan gadgetnya

2. Menurut ibu adakah perubahan sikap atau perilaku anak karena faktor gadget tersebut? Tentu saja ada, karena gadget bisa membuat anak menjadi sulit untuk bersosialisasi karena sudah terlalu nyaman bermain gadget sehingga sikap dan perilaku anak menjadi sulit untuk dipahami
3. Menurut ibu apakah penting mengajarkan kepada siswa untuk menerapkan pola bermain gadget yang benar? Menerapkan pola bermain gadget kepada anak sangat perlu, kalau saya pribadi kepada anak-anak membolehkan bermain gadget tapi waktunya maksimum satu hari 1 jam.
4. menurut ibu apakah penting untuk mengajari anak bagaimana cara mengontrol emosinya sehingga mudah bergaul dengan teman sebayanya? Guru wajib mengajarkan kepada anak bagaimana cara mengontrol emosi dengan baik. Apalagi pada saat anak berusia 5-6 tahun merupakan masa-masa dimana anak mulai belajar untuk bisa mengontrol dirinya sendiri. Contoh yang bisa dilakukan yaitu ketika anak sedang tantrum saya mengajarkan kepada anak untuk tarik nafas lalu mengeluarkannya
-

| | |
|---|--|
| 5. selama ini apakah ada orang tua yang mengeluh akibat anaknya kecanduan bermain gadget? | Selama saya mengajar hanya bebrapa orang tua saja yang mengeluh anaknya kecanduan bermain gadget namun hal ini dikarenakan anak sudah terbiasa diberikan gadget saat sedang menangis atau bahkan saat ditinggalkan mereka diberikan mainan gadget. Maka dari itu perlu kerja sana antara orang tua dan murid untuk mengatasi hal ini |
|---|--|

Tabel 1. Berdasarkan hasil wawancara diatas menyatakan bahwa pengaruh gadget dalam perkembangan sosial emosional anak di TK Pasundan Purwakarta wawancara yang dilakukan ialah gadget memang berpengaruh dalam kehidupan kita tetapi penggunaan gadget perlu dibatasi khususnya pada anak usia dini. Belum seharusnya mereka memprioritaskan atau merasa gadget adalah mainan mereka. Karena pada saat umur anak usia dini 5-6 tahun yang sudah mulai mengerti sesua hal perlu lebih dikontrol. Gagdet bisa mempengaruhi sosial emosional anak karena melalui gadget anak bisa melihat segala sesuatu. Maka dari itu dibutuhkan peran orang tua dan dibantu oleh guru untuk melihat perkembangan sosial emosional anak agar anak menikmati masa kecilnya dengan bermain dengan lingkungan sosialnya bukan asik sendiri dengan gadgetnya

Masa Perkembangan Anak

Perkembangan usia anak memerlukan perhatian yang lebih besar karena perkembangannya yang cepat dan dapat diamati. Maka dari itu, Jika ada kendala yang muncul pada fase tumbuh kembang anak, maka cukup mudah untuk melakukan intervensi dan memfasilitasi terciptanya masa dewasa yang sempurna atau ideal. Istilah “Golden Age” mengacu pada era perkembangan anak saat ini. Istilah ini mengacu pada era atau masa keemasan yang hanya terjadi sekali seumur hidup dan tidak akan terulang kembali. Saat ini anak mempunyai segudang keistimewaan dan keistimewaan tersendiri. Mengingat sifatnya

yang tidak dapat direproduksi, Zaman Keemasan mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap masa depan seseorang. Pada masa Golden Age juga terdapat peluang untuk menerapkan pengobatan yang dapat mempercepat lintasan perkembangan kehidupan anak.

Perkembangan Sosial Emosional

Pentingnya untuk menumbuhkan keterampilan sosial-emosional pada anak usia dini karena keterampilan tersebut akan berdampak signifikan terhadap aktivitas anak di masa depan. Jika seorang anak melakukan aktivitas yang selaras dengan emosinya, mereka akan memperoleh kesenangan dari aktivitas tersebut dan akan terus melakukan aktivitas tersebut. Hal ini karena anak mendekati aktivitas dengan antusias, yang berfungsi sebagai motivasi diri dan meningkatkan fokus mereka pada tugas. Gardner menegaskan bahwa jika anak-anak memperoleh kesenangan dari kegiatan-kegiatan ini, mereka akan terus terlibat dalam pembelajaran mereka dan dapat meningkatkan efektivitas daya saing anak-anak. Dengan menumbuhkan emosi pada anak maka akan menumbuhkan lingkungan belajar yang positif, menumbuhkan persahabatan, dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar (“Wiley Handb. Early Child. Dev. Programs, Pract. Policies,” 2017; Yansa & Retnawati, 2021; Yıldırım & Akamca, 2017).

Penanaman dan pematangan emosi sosial anak sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangannya. Berbagai faktor secara signifikan mempengaruhi perkembangan sosial dan emosional anak. Pertama, semakin rumitnya permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan anak. Selain itu, anak juga mempunyai potensi untuk menjadi individu yang berprestasi di masa depan, oleh karena itu sangat penting untuk membekali mereka dengan pengetahuan dan pemahaman tentang tumbuh kembang anak, yang meliputi komponen sosial dan emosional.

Penting untuk diketahui bahwa perkembangan emosi terjadi tidak hanya pada masa anak usia dini tetapi juga selama periode prasekolah dan tahap perkembangan lainnya. Emosi tersebut mempunyai konsekuensi, khususnya dampak positif dan negatif bagi anak. Emosi mempunyai pengaruh yang menguntungkan bagi anak karena berfungsi sebagai sarana komunikasi, baik secara verbal maupun non-verbal. Komunikasi nonverbal dapat diamati melalui bahasa tubuh anak, seperti ekspresi wajah dan perilaku. Keterampilan motorik dan kesejahteraan anak secara keseluruhan dapat dipengaruhi secara negatif oleh emosi, yang dapat terlihat dalam pola pernapasan dan gerakan tangan dan lengan. Peningkatan emosi pada anak dapat menghambat keterampilan motoriknya. Sebagai orang tua dan pengajar, penting bagi kita untuk memahami perilaku anak agar dapat menangani fase perkembangannya secara efektif tanpa kesalahan.

Pada usia 5-6 tahun, anak-anak mulai terlibat dalam analisis instruksi dan aturan yang valid. Anak-anak berusia antara 5 dan 6 tahun mampu menjaga kerahasiaan. Pada usia 6 tahun, anak-anak memiliki kemampuan kognitif untuk memahami sifat banyak emosi. Mereka mulai mengalami emosi seperti cemburu, bangga, sedih, atau kehilangan. Pada usia 7-8 tahun, anak mengembangkan kemampuan untuk memahami emosi orang-orang di lingkungan sosial terdekatnya. Pada sekitar usia 9-10 tahun, anak mulai menyadari faktor-faktor pemicu emosinya. Akibatnya, mereka mulai mencari strategi untuk mengatur dan mengelola respons emosional mereka. Pada usia 11-12 tahun, anak mengembangkan pemahaman bahwa aturan atau standar dapat dimodifikasi berdasarkan keadaan spesifik di mana perilaku tersebut terjadi. Cara komunikasi yang terjadi selama tumbuh kembang anak merupakan salah satu variabel yang berkontribusi terhadap keadaan emosinya. Kehadiran emosi tersebut akan membentuk kepribadian anak dan mempengaruhi sikapnya terhadap lingkungan sosial mereka.

Begitu pula dalam ranah interaksi sosial, anak-anak tertentu memiliki kemampuan berinteraksi dengan teman sekelasnya. Namun demikian, di TK kelas A terdapat situasi dimana beberapa anak kurang memiliki kecenderungan untuk terlibat dalam interaksi sosial. Sementara itu, anak-anak TK kelas B telah menunjukkan empati yang besar terhadap teman sebayanya dan berpartisipasi aktif di kelas. Jika seorang anak kurang memiliki empati, maka sifat baiknya tidak akan terwujud pada lingkungan sekitarnya.

Ekspresi Emosi

Emosi seperti kegelisahan, kekhawatiran, murka, rasa bersalah, melankolis, rasa ingin tahu, dan kelembutan biasa dialami oleh anak.

Adanya rasa gelisah atau takut

Sensasi ketakutan atau kecemasan terkait erat dengan fungsi sebagai sarana pertahanan diri ketika seseorang menyadari potensi bahaya. Ketika seorang anak memiliki ingatan negatif terhadap suatu peristiwa, secara naluriah anak tersebut akan mengalami kecemasan dan ketakutan. Anak-anak menunjukkan beberapa manifestasi emosional ketika mengalami kecemasan atau ketakutan, seperti menunjukkan sikap tegang, melarikan diri, menghindari situasi yang memicu kecemasan atau ketakutan, mengalihkan pandangan, bahkan menitikkan air mata.

Adanya rasa malu

Sensasi ini terjadi ketika seorang anak bertemu dengan seseorang yang tidak dikenalnya, sehingga menimbulkan semacam pelepasan sosial yang ditunjukkan oleh anak tersebut.

Adanya rasa kaku atau canggung

Saat seorang anak mengalami rasa takut yang tidak dipicu oleh objek atau skenario tertentu, melainkan oleh rasa takutnya terhadap orang tertentu, hal ini akan menimbulkan sensasi tidak nyaman atau kaku.

Adanya rasa risau

Kecemasan adalah suatu kondisi psikologis yang ditandai dengan rasa takut yang tidak rasional dan intens yang biasanya muncul secara tiba-tiba. Teror ini muncul dengan sendirinya, tidak tergantung pada pengaruh luar. Sensasi ini juga dipicu oleh imajinasi anak terhadap suatu kejadian yang menakutkan atau berbahaya.

Adanya rasa cemas

Terdapat rasa cemas ini dapat timbul karena ada perasaan khawatir, ketidaksukaan bagi suatu hal, dan perasaan ini muncul tanpa bisa dihindari.

Adanya rasa marah

Rasa marah biasanya ada karena adanya keinginan sang anak yang tidak bisa tercapai atau terpenuhi. Sehingga perasaan atau ekspresi yang ditunjukkan pada saat anak sedang marah yakni menangis, memukul, memarahi bahkan melempar sesuatu yang berada didekatnya.

Adanya rasa cemburu

Rasa cemburu yang terjadi pada anak ketika dirinya menyadari bahwa ada orang lain yang dianggap sebagai musuh atau saingannya. Umumnya inipun sering terjadi kepada anak tengah yang menganggap bahwasanya kasih sayang orang tua nya terhadap dirinya berbeda kepada adik atau kakanya. Dan ada perasaan cemburu dalam dirinya. Karenanya menjadikan rasa cemburu pada anak sering kali melibatkan tindakan menyakiti orang atau objek yang memicu rasa iri mereka.

Adanya rasa sedih

Kesedihan muncul ketika seorang anak mengalami kehilangan sesuatu yang sangat berarti baginya. Akibatnya, anak mungkin menunjukkan ekspresi kesedihan seperti menangis, tekanan emosional, dan rasa kecewa.

Adanya rasa senang

Perasaan atau rasa senang yang timbul dalam diri anak apabila sesuatu yang diharapkan atau diinginkan tercapai sehingga ia menunjukkan ekspresi yang senang. Ekspresi yang bisa kita lihat ketika ia merasa senang yakni melalui tersenyum, tertawa dan terlihat riang gembira.

Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak

Perkembangan emosi anak bisa bermacam-macam. Berbagai pengaruh, baik internal maupun eksternal, berdampak pada kestabilan emosi dan keterampilan sosial anak. Ada

beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan emosi anak, seperti keadaan individu, masalah perkembangan, dan lingkungan. Faktor-faktor seperti masalah fisik dan IQ mungkin berdampak pada perkembangan sosial dan emosional seseorang selama masa kanak-kanak. Hal-hal yang menonjol mengacu pada ciri-ciri fisik atau kekurangan apa pun yang dirasakan anak dalam dirinya. Karenanya sejumlah pakar psikologi mengungkapkan terdapat berbagai aspek yang mampu memberikan dampak untuk perkembangan kematangan sosial emosional anak ialah: (a) pola asuh orangtua; (b) tempramen; (c) jenis kelamin; (d) usia; (e) perubahan interaksi dengan teman sebaya; dan (f) perubahan interaksi dengan sekolah.

Penggunaan Gadget

Gadget adalah inovasi teknologi terbaru dilengkapi dengan kemampuan mutakhir dan karakteristik canggih, teknologi ini menawarkan serangkaian tugas praktis dan mencapai tujuan yang berharga (Putri, 2021); (Salis Hijriyah & Astuti, 2020). Seiring berkembangnya konsep gadget, ponsel pintar sering kali diklasifikasikan sebagai gadget, begitu pula laptop dan perangkat baru lainnya. Hudaya (2018) mendefinisikan gadget sebagai perangkat teknologi yang dirancang oleh manusia untuk meningkatkan komunikasi.

Merupakan fakta umum bahwa kemajuan dan peningkatan teknis terjadi sepanjang waktu. Gadget adalah teknologi yang ada dimana-mana. Effendi (2013), sebagaimana dikutip dalam Hasanah (2017), mengidentifikasi ungkapan alternatif perangkat ini yang berasal dari bahasa Inggris, yang mencakup berbagai macam tugas yang sangat bermanfaat bagi individu. Perangkat ini mencakup ponsel pintar, laptop, kamera, dan barang serupa. Tidak banyak yang mengetahui bahwa negara kita mempunyai jumlah pengguna ponsel pintar terbanyak secara global. Pada tahun 2014, jumlah pengguna gadget mencapai 14% dari total populasi atau setara dengan 47 juta orang.

Mengingat meningkatnya keterlibatan individu dalam penggunaan perangkat elektronik, seorang dokter anak dari Amerika Serikat dan Kanada menggaris bawahi perlunya mengambil tindakan untuk mengatasi penggunaan perangkat tersebut oleh anak-anak. Penting untuk menerapkan langkah-langkah untuk mencegah anak-anak berusia 0-2 tahun terkena radiasi yang dipancarkan oleh perangkat elektronik, sehingga menghindari potensi dampak buruk. Mengenai anak-anak berusia antara 3 dan 5 tahun, sangat penting untuk menetapkan batasan dalam penggunaan perangkat elektronik. Secara khusus, durasi yang disarankan bagi anak-anak pada kelompok usia ini untuk berinteraksi dengan gadget dibatasi hingga satu jam. Meskipun demikian, secara resmi telah dinyatakan bahwa mengalokasikan waktu untuk menggunakan perangkat elektronik diperbolehkan.

Saat ini, gadget tidak hanya dimanfaatkan oleh individu dengan minat tertentu, namun juga oleh balita. Selain itu, pemanfaatannya bervariasi dalam kaitannya dengan aspek temporal dan fungsional. Anak usia dini mengacu pada tahap kehidupan seorang anak yang ditandai dengan perkembangan dan pertumbuhan yang berkelanjutan. Selama periode itu. Selama tahap ini, anak-anak akan mengalami kemajuan luar biasa dalam enam bidang utama perkembangan, termasuk pertumbuhan kognitif, penguasaan bahasa, keterampilan motorik fisik, kemampuan artistik, pemahaman agama, serta nilai dan moral sosial dan emosional. Imron (2017) berpendapat bahwa paparan perangkat dengan intensitas tinggi pada anak kecil berdampak buruk pada perkembangan sosial dan emosionalnya.

Faktanya, selain dampak buruk dari gadget, ada juga dampak positifnya, seperti meningkatkan kapasitas kognitif anak dalam menyusun strategi dalam permainan, mengontrol kecepatan bermain, dan meningkatkan fungsi otak belahan kanan, asalkan orang tua mampu mengawasi penggunaan gadget anak-anaknya. Meskipun demikian, penting untuk menetapkan peraturan penggunaan perangkat, termasuk menjaga jarak yang tepat antara mata dan perangkat, serta menerapkan postur duduk yang sehat. Hal ini krusial karena penggunaan gadget berlebihan berpotensi merusak jaringan saraf otak anak akibat radiasi yang dipancarkannya.

Saat menggunakan perangkat elektronik, anak-anak akan sangat asyik dengan dunia maya, berkurangnya kesadaran terhadap lingkungan sekitar, dan mengalami gejolak emosi. Hal ini juga akan menghambat kemajuan dan pendewasaan anak. Oleh karena itu, penting untuk dilakukan kajian mengenai pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan sosial-emosional anak usia dini, mengingat permasalahan tersebut di atas.

Tabel 2 Hasil Analisis Angket Respon Orangtua Mengenai Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak

| Indikator | Persentase (%) |
|--|-----------------------|
| Bermain gadget secara berlebihan mengakibatkan kecanduan pada anak | 77,4% |
| Gadget mengakibatkan renggangnya koneksi anak dengan orangtua bahkan lingkungan sekitarnya | 87,3% |
| Gadget bisa memotivasi anak untuk belajar | 20,9% |

| | |
|--|--------|
| Orang tua mengontrol anak agar tidak kecanduan bermain gadget | 88,2 % |
| Gadget sangat berpengaruh terhadap perkembangan sosial emosional anak | 96,8% |
| Orang tua mendampingi anak ketika bermain gadget | 89,0% |
| Orang tua membatasi atau menentukan waktu untuk bermain gadget | 67,8% |
| Gadget dapat membuat emosi yang tidak stabil, egois, dan anak mau menang sendiri | 98,7% |
| Anak menjadi lebih malas bersosialisasi dengan teman sebayanya akibat gadget | 100% |
| Anak menjadi lebih mudah tantrum ketika tidak diberikan gadget | 100% |

Tabel 2. Berdasarkan hasil tabel analisis angket siswa terhadap permasalahan pengaruh gadget dalam perkembangan sosial emosional anak usia dini diatas terlihat bahwa untuk indikator pertama memperoleh 77,4% dengan kategori setuju. Indikator kedua memperoleh 87,3% dengan kategori setuju. Indikator ketiga memperoleh 20,9% dengan kategori tidak setuju. Indikator keempat memperoleh 88,2% dengan kategori setuju. Indikator kelima memperoleh 96,8% dengan kategori ragu-ragu. Indikator keenam memperoleh 89,6% dengan kategori sangat setuju. Indikator ketujuh memperoleh 67,8% dengan kategori setuju. Indikator kedelapan memperoleh 98,7% dengan kategori setuju. Indikator kesembilan memperoleh 100% dengan kategori sangat setuju. Indikator kesepuluh memperoleh 100% dengan kategori sangat setuju.

Hubungan Antara Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak

Menurut Iswidharmajaya dan teori agensi yang disampaikan dalam buku “Saat Si Kecil Bermain Gadget” (2014), dampak negatif penggunaan gadget pada anak terlihat jelas. Dampak negatif ini terlihat ketika anak menjadi kecanduan bermain gadget secara terus-menerus, hingga mereka menganggap gadget sebagai bagian tak terpisahkan dari kehidupannya.

Akibatnya, kecanduan ini mengganggu hubungan antara anak dan orang tuanya, karena anak lebih mengutamakan bermain gadget dan membenamkan diri dalam dunia maya sendiri dibandingkan berbincang dengan orang tua dan berinteraksi dengan lingkungan terdekatnya. Menurut gagasan Iswidharmajaya, cukup menunjukkan adanya korelasi antara penggunaan perangkat elektronik pada anak dengan pertumbuhan emosinya.

Oleh karena itu, anak-anak semakin mengembangkan ketergantungan pada perangkat elektronik mereka dibandingkan dengan dunia fisik. Oleh karena itu, sangat penting bagi kita untuk mulai memantau dan memberikan perhatian yang lebih besar kepada anak-anak. Jovita Maria Ferlina (2018) menegaskan bahwa orang tua mempunyai peran penting dalam mengatur penggunaan gadget pada anak untuk mencegah kecanduan. Metode yang tersedia mencakup hal-hal berikut: (1) Dalam memilih anak berdasarkan usia, khususnya usia 6 hingga 12 tahun, penting bagi orang tua untuk berperan aktif dalam memilih konten yang sesuai untuk anak saat memberikan gadget. Misalnya, orang tua harus memberikan gadget kepada anak dengan tujuan untuk memudahkan pembelajaran dan pendidikan; (2) menetapkan berapa banyak waktu yang harus dihabiskan anak-anak untuk menggunakan perangkat elektronik, orang tua juga harus melakukan kontrol yang kuat terhadap anak-anak yang terlalu bergantung pada gadget. Sebagai orang tua, sangatlah penting bagi kita untuk menetapkan pedoman penggunaan perangkat elektronik oleh anak-anak. Misalnya, kita harus membatasi akses mereka terhadap gadget hanya pada hari Sabtu, Minggu, dan hari libur.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh gadget terhadap Anak Usia Dini. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian yang telah dilakukan. Yaitu indikator dengan hasil gadget bisa memotivasi anak untuk belajar, merupakan hasil terendah dari terhadap pengaruh gadget terhadap anak usia dini dengan persentase 20,9%, sedangkan indikator yang menyatakan bahwa orang tua membatasi atau menentukan waktu untuk bermain gadget memiliki hasil persentase yang cukup rendah atau sedang 67,8%, dan indikator dengan pernyataan bahwa anak menjadi lebih malas bersosialisasi dengan teman sebayanya akibat gadget, dan juga anak menjadi lebih mudah tantrum ketika tidak diberikan gadget memiliki persentase yang sangat tinggi hingga mencapai 100% yang membuktikan bahwa gadget sangat berpengaruh terhadap perkembangan sosial emosional Anak Usia Dini.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Marpaung, J. (2018). Pengaruh penggunaan gadget dalam kehidupan. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 5(2).
- Perbriana, P. H. (2017). Analisis penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1–11.
- Putri, R. Y., & Hazizah, N. (2019). Pengaruh bermain gadget terhadap perkembangan emosional anak usia dini.
- Sabana, A. A. (2018). Perkembangan emosional pada anak. *Al-Akhbar*, 1(1).
- Sandus, M. (2018). The impact of using gadgets on children. *Journal of Depression and Anxiety*, 1–3.
- Saputra, A. (2018). Pendidikan anak usia dini. *At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam*, 192–209.
- Subarkah, M. A. (2019). Pengaruh gadget terhadap perkembangan anak. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran dan Pencerahan*, 15(1).
- Suryanti, N., Kristiantari, M. G. R., & Suadnyana, I. N. (2016). Upaya meningkatkan perkembangan sosial emosional melalui kegiatan permainan tradisional ular naga pada anak kelompok B. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 4(1).