



Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 2-3 Tahun di Dusun *Oi Saja* Kabupaten Bima Nusa Tenggara Barat

Halimatu Zuhra¹, Nani Husnaini², Khaerani Saputri Imran³

Universitas Islam Negeri Mataram¹²³, Indonesia

Email: halimatuzuhra@uinmataram.ac.id,

nanihusnaini@uinmataram.ac.id,

khaeranisaputriimran@uinmataram.ac.id

Abstract

This study aims to find out what forms of gadget use are in children aged 2-3 years in the *Oi Saja* hamlet, Bima district, as well as how the form of parental supervision of children in playing gadgets and what are the impacts of using gadgets on children's social emotional development. This research is a descriptive qualitative research that aims to describe objectively the situation at the research site by using a series of words or sentences. Data collection techniques using observation, interviews and also documentation. The results showed that there were several forms of using gadgets for children aged 2-3 years in the *Oi Saja* hamlet, Bima Regency, including opening the youtube application, playing games and opening the tik-tok application with different durations of gadget use, while the form of parental supervision on children in playing gadgets, namely supervising applications opened by children, monitoring the duration of gadget use in children and monitoring children's attitudes in playing gadgets, and some of the negative impacts of using gadgets on children, namely having an impact on children's social development, emotional development and also having an impact on children's health, and has several positive impacts.

Keywords:

Gadgets;
Social Emotional
Development;
Children Ages 2-3
Years.

Abstrak

*Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seperti apa bentuk penggunaan gadget pada anak usia 2-3 tahun di dusun *Oi Saja* kabupaten Bima, serta bagaimana bentuk pengawasan orangtua terhadap anak dalam bermain gadget dan apa saja dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan secara objektif*

Kata Kunci:

Gadget;
Perkembangan
Sosial;
Anak Usia 2-3
Tahun.

keadaan di tempat penelitian dengan menggunakan rangkaian kata-kata atau kalimat. Tehnik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan juga dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada beberapa bentuk penggunaan gadget pada anak usia 2-3 tahun di dusun Oi Saja Kabupaten Bima di antaranya yaitu membuka aplikasi youtube, bermain game dan membuka aplikasi tik-tok dengan durasi penggunaan gadget yang berbeda-beda, sedangkan bentuk pengawasan orang tua pada anak dalam bermain gadget yaitu mengawasi aplikasi yang dibuka oleh anak, mengawasi durasi penggunaan gadget pada anak serta mengawasi sikap anak dalam bermain gadget, dan beberapa dampak negatif dari penggunaan gadget pada anak yaitu berdampak pada perkembangan sosial anak, perkembangan emosi dan juga berdampak pada kesehatan anak, serta memiliki beberapa dampak positif.

Diterima : 14 Juli 2022; Direvisi: 8 Agustus 2022; Diterbitkan: 25 Agustus 2022

<http://doi.org/10.19105/kiddo.v3i2.5721>



Copyright© KIDDO Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Institut Agama Islam Negeri Madura, Indonesia with the licenced under the CC-BY licence

1. Pendahuluan

Salah satu tanda kemajuan zaman pada saat ini adalah di ciptakannya atau di produksinya gadget atau smartphome. Sekarang ini, gadget tidak hanya di gunakan sebagai alat komuunikasi saja, melainkan juga bisa di gunakan untuk hal-hal lain yang dapat membantu atau mempermudah dalam melakukan aktivitas lainnya. Seperti yang kita rasakan sekarang ini. Dewasa ini, tidak sedikit saya temukan orang tua yang memberikan gadget pada anaknya yang masih balita. Tanpa menyadari akan efek samping dari gadget tersebut. Peran orangtua yang dulunya sebagai teman bermain sekarang sudah di gantikan oleh gadget. Anak usia dini berada pada usia atau masa keemasan di sepanjang rentang usia perkembangan manusia. Usia keemasan ini terjadi pada rentang usia 0 hingga 6 tahun. Pada rentang usia ini, baik pertumbuhan maupun perkembangan anak dalam berbagai aspek sedang mengalami pekembangan yang sensitive dan pesat. Hal ini senada dengan ungkapan Sujiono yang dikutip oleh Nizar Rabbi Radliya, dkk., yang mengemukakan bahwa "anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya" (Nizar, dkk, 2017:1).

Salah satu aspek yang berkembang pesat tersebut adalah aspek perkembangan sosial emosional. Perkembangan pada aspek sosial emosional pada anak usia dini yaitu perkembangan sikap dan tingkah

laku anak dalam upaya menyesuaikan diri dengan berbagai aturan-aturan yang ada di dalam masyarakat dimanapun anak berada. Jika seorang anak dalam hal ini adalah anak usia dini mengalami suatu gangguan pada perkembangan aspek sosialnya, maka dikhawatirkan anak akan mengalami kesulitan dalam menyesuaikan dirinya, khususnya penyesuaian diri dengan tuntutan-tuntutan dalam kelompok, dan kemandirian anak dalam berperilaku dan berfikir, serta yang sangat penting adalah anak akan mengalami gangguan dalam membentuk konsep diri.

Anak-anak usia 2-3 tahun di lingkungan Dusun Oi Saja Desa Nata Kecamatan Palibelo Kabupaten Bima, bahwa penggunaan gadget oleh anak usia ini semakin hari semakin meningkat, apalagi dibarengi dengan kemudahan mengakses jaringan *wireless* atau WiFi yang sudah terpasang pada rumah-rumah penduduk. serta ditambah lagi dengan situasi bencana nasional wabah *corona (covid-19)* yang membuat waktu bermain anak lebih banyak di habiskan di rumah, sehingga anak akan lebih sering menggunakan gadget daripada bermain dengan temannya. Hal ini menimbulkan tingkat kekhawatiran yang besar terhadap perkembangan psikologi anak, baik yang berhubungan dengan psikologi sosialnya maupun psikologi belajarnya.

Menurut Lewis yang dikutip oleh J. Sutrisno "*gadget* adalah instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis tertentu yang sangat membantu dan mempermudah pekerjaan manusia" (Sutrisno, 2018:26). Puspita Sari dan Mitsalia mengemukakan bahwa *gadget* adalah benda (alat atau barang elektronik) teknologi yang bentuknya kecil serta mempunyai fungsi khusus, namun sering diasosiasikan sebagai inovasi. Perbedaan antara *gadget* dengan teknologi yang lainnya terletak pada unsur kebaruan yang memiliki ukuran lebih kecil. Media ini mempermudah seseorang dalam berinteraksi sosial, khususnya untuk kontak sosial. Selain itu, media ini juga membuat komunikasi satu orang dengan yang lainnya tidaklah susah, cukup dengan menggunakan *gadget* ini seseorang dapat berinteraksi satu dengan lainnya tanpa bertemu secara langsung (Tria Puspita Sari, 2016;73). Banham mendefinisikan gadget sebagai benda dengan karakteristik unik, memiliki unit dengan kinerja tinggi dan berhubungan dengan ukuran serta biaya (Okky Rachma Fajrin, 2015:4).

Berdasarkan pendapat di atas, penulis menyimpulkan bahwa gadget adalah sebuah alat elektronik atau media berbentuk kecil yang memiliki berbagai fasilitas layanan fitur dan aplikasi yang menyajikan teknologi inovatif yang mempermudah atau membantu hidup manusia menjadi lebih mudah dan praktis serta di dalam masing-masing aplikasi mempunyai fungsi khusus. Jadi, dapat difahami bahwa semakin inovatif dan canggih suatu teknologi maka akan menimbulkan lebih banyak dampak negatif atau resiko dari penggunaannya, juga akan lebih berakibat fatal jika mengoprasikannya secara berlebihan dikalangan anak usia dini yang mana saat penggunaannya tanpa pengawasan dan kontrol dari orang tua atau orang dewasa sekitarnya. Ada beberapa dampak positif dari penggunaan *gadget* yaitu mendapatkan dan menambah pengetahuan yang luas jika di pergunakan secara baik, dapat mempermudah komunikasi serta dapat

mengembangkan kreativitas anak yaitu dengan kemajuan teknologi yang telah menciptakan berbagai jenis permainan yang inovatif, kreatif dan menantang. Selain itu, beberapa dampak positif lainnya dari menggunakan gadget adalah:

- a. Memiliki fitur canggih
- b. Dapat menambah wawasan dan pengetahuan
- c. Dapat melatih kreativitas anak
- d. Memperluas hubungan pertemanan dan komunikasi
- e. Inovator
- f. Bersifat kolaboratif

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa *gadget* dapat menimbulkan dampak yang positif apabila kita mampu memergunakannya secara bijak yaitu tidak menggunakan *gadget* secara berlebihan. (Ari Susanti, 2019). Selain memiliki dampak yang positif, *gadget* juga memberikan dampak negatif khususnya pada anak usia dini. Beberapa dampak negatif dari penggunaan *gadget* yaitu dapat mengganggu kesehatan. *Gadget* dapat mengganggu kesehatan manusia dikarenakan efek radiasi dari teknologi yang sangat berbahaya terhadap kesehatan khususnya pada anak-anak yang usianya 12 tahun kebawah. Efek radiasi yang berlebihan tersebut bisa menyebabkan terjadinya penyakit kanker, mengganggu pertumbuhan dan perkembangan anak. *Gadget* juga memiliki berbagai fitur yang menarik dan canggih seperti, fitur kamera, video, games dan berbagai fitur inovatif lainnya. Semua fitur tersebut dapat mengganggu kegiatan anak belajar di rumah dan proses pembelajaran di sekolah. Selain itu, *gadget* juga menyebabkan manusia rawan terhadap tindak kejahatan karena setiap orang pasti ada yang memiliki sifat update dimana saja ia berada. Jadi orang ingin melakukan aksi kejahatan karena sering update dan sangat mudah mencari info. *Gadget* juga dapat memberi pengaruh terhadap perilaku anak, yaitu kemajuan teknologi sangat berpotensi membuat anak merasa cepat puas dengan pengetahuan yang diperolehnya dari internet, sehingga anak beranggapan bahwa apa yang didapatkan dari internet atau teknologi lain merupakan wawasan dan pengetahuan yang terlengkap, maka anak akan menjadi pribadi yang cepat puas dan cenderung berpikir secara dangkal (Nurhaeda, 2018: 71-74).

Beberapa bahaya dari penggunaan gadget bagi anak usia dini menurut Dr. Vivi dalam bukunya yang berjudul "Melindungi anak dari bahaya gadget", antara lain:

- a. Bahaya Kekerasan
- b. Bahaya Kecanduan
- c. Bahaya Pornografi
- d. Perubahan perilaku

Dampak negatif dari kecanduan gadget diantaranya adalah berdampak pada perilaku sosial dan perilaku emosional anak (Widya, 2020:23)

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Putri menunjukkan bahwa terdapat 46,1% anak menggunakan gadget lebih dari satu jam dalam waktu satu hari atau dalam satu hari, dan terdapat 27,6% anak memiliki perilaku sosialisasi yang buruk. Hasil uji korelasi

pada penelitian tersebut, menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara lama penggunaan gadget dan perilaku sosial anak. (Putri E.O.,dkk 2020)

Yudhistiani, Oktaviyanti, dkk menyebutkan bahwa tingkah dan perilaku sosial yaitu suatu tingkah laku sosial yang hubungannya dengan nilai-nilai sosial, seperti bagaimana bertatakrama, bersikap sopan santun dan taat terhadap aturan-aturan yang berlaku, baik di lingkungan keluarga, di sekolah, maupun dalam lingkungan bermasyarakat. (Perlina, P & Nurhafizah 2020:3077).

2. Metode

Penelitian ini termasuk ke dalam jenis penelitian kualitatif lapangan, yaitu jenis penelitian dengan prosedur berupa rangkaian kata-kata tertulis dan juga lisan dari orang-orang terkait dan tindakan atau perilaku informan yang bisa diamati. Oleh karena itu data primer yang dibutuhkan adalah data berupa hasil wawancara peneliti dengan para pemberi informasi. Dalam hal tersebut, maka pendekatan ini erat hubungannya dengan observasi atau pengamatan-berperan serta (Moleong 2017:26). Berdasarkan pendekatan penelitian di atas, maka penelitian ini berupaya mendeskripsikan secara sistematis dan faktual dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 2-3 tahun didasarkan pada semua data yang dikumpulkan selama pelaksanaan penelitian yang kemudia dituangkan dalam bentuk uraian dan laporan. Memperhatikan dan mencermati jenis penelitian deskriptif sebagaimana diuraikan di atas, maka penelitian ini termasuk ke dalam penelitian deskriptif jenis studi kasus. Studi kasus meliputi analisis yang sifatnya mendalam serta kontekstual terhadap keadaan dan situasi yang tidak berbeda dengan organisasi lain, di mana sifat karakteristik dan definisi masalah yang terjadi adalah serupa dengan masalah yang dialami saat ini.

3. Hasil dan Pembahasan

Pada umumnya, anak usia dini menggunakan *gadget* hanya untuk menonton Youtube dan bermain games saja, karena jarang sekali yang menggunakan gadget sebagai media pembelajaran. Pemberian nasihat dan pengertian kepada anak harus tetap dilakukan oleh orangtua, dikarenakan anak adalah sosok individu yang berada pada masa di mana anak sedang mengalami proses perkembangan yang sangat pesat dan sangat memberi pengaruh pada tahap kehidupan anak selanjutnya.

Gadget selalu muncul dengan tawaran teknologi yang lebih canggih atau selalu ada pembaruan, sehingga inovasi yang dimunculkan tersebutlah yang membuat para penggunanya terutama anak-anak menjadi lebih nyaman, mudah dan lebih praktis. Fitur-fitur umum pada gadget yaitu seperti: Internet, Video Call, telepon, Email, SMS, WiFi, Bluetooth, Games, MP3, Browser, dan lain-lain. *Gadget* merupakan teknologi komunikasi yang paling berkembang pada saat ini. Gadget memiliki banyak fungsi selain untuk berkomunikasi gadget juga dapat di jadikan media hiburan untuk menonton Video, menengarkan music dan juga untuk mengabadikan momen melalui kamera.

Beberapa orangtua yang tidak paham dengan dampak negatif dan positif dari penggunaan gadget biasanya tidak banyak pertimbangan saat memberikan gadget pada anaknya dengan tujuan supaya anaknya tidak rewel dan tidak menangis. Padahal yang dilakukan itu sangatlah salah dan bisa berakibat fatal terhadap perkembangan anak jika dilakukan terus menerus. Hal dan kebiasaan yang sering dilakukan oleh anak tersebut bisa terpendam di dalam memori bawah sadarnya dan bisa saja di bawa hingga ia tumbuh dewasa. Orangtua yang merasa bersalah karena telah meninggalkan anaknya dalam waktu yang lama, akan dengan mudah memberikan berbagai fasilitas kepada anaknya untuk menebus rasa bersalahnya tersebut. Barang-barang yang di belikan adalah barang-barang yang relative mahal, bahkan orangtua beranggapan agar anaknya tidak minder dengan anak lain sehingga mereka membelikan barang yang seharusnya belum terlalu di butuhkan di usianya. Salah satu contoh barangnya seperti gadget, dan lainnya dengan alasan agar anak bisa lebih mudah di control sehingga lama-lama anak akan menjadi akrab dengan yang namanya gadget. (Vivi, 2015: 15-17)

Bentuk Penggunaan Gadget pada Anak usia 2-3 Tahun

a. Bentuk Penggunaan Gadget pada anak

Setelah melakukan wawancara dan juga observasi, peneliti menemukan bahwa bentuk penggunaan *gadget* pada anak usia 2-3 tahun di dusun Oi Saja Desa Nata berbeda-beda. Dari 9 orang tua yang di wawancarai mengenai bentuk penggunaan gadget pada anak usia 2-3 tahun di dusun Oi Saja Desa Nata, peneliti menetapkan bahwa ada 5 orang anak yang menggunakan gadget untuk membuka aplikasi Youtube. Dengan bentuk penggunaan yang berbeda-beda. Ada yang menggunakan Youtube untuk menonton Video Anak, video Sholawat, Video Memasak, Video Kartun dan juga Film Anak.

Beberapa anak yang di wawancarai juga menggunakan gadget untuk bermain game atau permainan. Dari 9 orang tua yang di wawancarai mengenai bentuk penggunaan *gadget*, ada 2 orang anak yang menggunakan *gadget* untuk bermain game. Adapun jenis game atau permainan yang di mainkan adalah seperti game memasak, game tembak-tembakan, game *puzzle Angry bird*, *Zuma*, *My Talking Tom* dan juga game lari-lari mengambil koin. Jenis game yang di mainkan tersebut adalah jenis game offline atau game yang tidak menggunakan kuota internet. Jadi anak bisa memainkannya kapan saja tanpa harus menunggu kuota internet. Selain bentuk penggunaan gadget dengan menonton youtube dan bermain games offline, ada 1 orang anak yang di wawancarai ternyata juga membuka aplikasi Tik-Tok. Aplikasi Tik-Tok ini adalah jenis aplikasi yang menyediakan video-video tontonan yang menghibur dengan durasi paling singkat 15 detik sampai 60 detik lamanya. Dan jenis video yang ada di dalam aplikasi tersebut juga bermacam-macam. Ada video anak hingga video orang dewasa dan semua jenis hiburan dan juga pelajaran ada di sana. Penggunaan *gadget* pada orang yang sudah dewasa biasanya dipergunakan untuk berkomunikasi, mencari dan menemukan berbagai informasi atau sering kita sebut

dengan istilah browsing, membuka channel youtube, bermain game dan lainnya. Sedangkan penggunaan pada anak usia dini biasanya terbatas dan penggunaannya hanya untuk bermain game, menonton berbagai video animasi atau video anak lainnya dan lebih sedikit anak menggunakannya dengan tujuan sebagai media untuk belajar.

b. Durasi Penggunaan *Gadget* Pada Anak

Penelitian yang dilakukan oleh Maulidya dan Desi menunjukkan bahwa frekuensi ketika menggunakan *gadget* sangat memberi pengaruh terhadap perilaku interaksi komunikasi seseorang. *Gadget* sudah dijadikan sebagai media pokok untuk berkomunikasi. Hal tersebut menunjukkan bahwa intensitas pengoperasian *gadget* berdampak terhadap tidak stabilnya perilaku seseorang. Penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah dapat memberikan dampak yang negatif apabila digunakan secara tidak teratur atau berlebihan, oleh sebab itu sebaiknya para orang tua perlu membatasi penggunaan *gadget* yaitu pada waktu-waktu tertentu (Maulidya dan Desi, 2018:298).

Durasi penggunaan *gadget* pada anak di Dusun Oi saja Desa Nata berbeda-beda. 5 orang anak yang menggunakan *gadget* dengan durasi singkat yaitu sekitar 10-20 menit, 2 orang anak memainkan *gadget* dengan durasi 30 menit dan yang lebih parah adalah 2 orang anak yang memainkan *gadget* dengan durasi waktu 1 sampai 2 jam sehari. Anak yang menggunakan *gadget* dengan durasi yang lama dan dimainkan setiap harinya secara terus menerus dapat mengakibatkan perkembangan anak cenderung ke arah pribadi yang antisosial. Hal demikian terjadi akibat anak-anak ini kurang dibiasakan untuk berinteraksi dan bersosialisasi dengan teman sebaya atau orang lain. Selain akibat tersebut, durasi penggunaan juga berpotensi mengakibatkan anak untuk menjalin relasi dan interaksi secara dangkal.

Hal ini sejalan dengan pendapat Anna Surti seorang ahli psikolog dari klinik terpadu Universitas Indonesia dalam Yuni Anggraeni (2019) menyatakan bahwa, jika anak sering dan kurang dibatasi dalam bermain *gadget* dapat menyebabkan menurunnya wawasan pengetahuan dan kecerdasan anak. Pendapat ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh dr. Setyo Handyastuti, Sp.A dalam Yuni Anggraeni (2019) seorang dokter anak spesialis neurologi anak mengenai pendapat kurang setuju atau menolak terhadap sikap orang tua yang dengan mudahnya memberikan *gadget* kepada anak terutama anak yang masih usia balita. Keinginan orang tua untuk memperkenalkan teknologi kepada anak sejak dini memang bukanlah suatu kesalahan, namun mereka juga harus memahami betul akan dampak yang di timbulkan dari bermain *gadget*. (Yuni Anggraeni, 2019)

c. Sikap Anak dalam menggunakan *Gadget*

Sikap pada hal ini yaitu bagaimana posisi anak dalam menggunakan *gadget*. Seperti posisi anak saat sedang memegang *gadget*, posisi anak saat sedang menonton video, dan juga posisi anak saat sedang bermain game offline. Dalam hal ini peneliti

membatasi sikap anak dalam penggunaan gadget ini yaitu posisi anak saat sedang memegang gadget (misalnya; dengan posisi layar Hp dekat dengan Wajah anak atau layar Hp berjarak dengan posisi wajah anak). Kedua, posisi anak saat sedang menonton video youtube (misalnya; duduk, berdiri, tiduran, tengkurap, menyender). Dan yang ketiga yaitu posisi anak saat sedang menonton video (misalnya; dalam ruangan yang gelap atau terang) karena sikap anak dalam menggunakan gadget juga bisa mempengaruhi kesehatan anak.

Selain mengumpulkan data mengenai aplikasi yang dibuka, durasi penggunaan, peneliti juga mewawancarai orangtua mengenai sikap anak dalam menggunakan gadget. Dari 9 orangtua yang telah di wawancarai, peneliti menyimpulkan bahwa sikap anak dalam penggunaan gadget di Dusun Oi saja Desa nata ternyata hampir sama. Dari 9 orang anak tersebut, sebagian besar sikap anak dalam menggunakan gadget yaitu dengan posisi duduk, berdiri, tiduran, tengkurap dan juga sambil senderan. Dari hasil observasi yang peneliti lakukan juga, peneliti melihat bahwa pernyataan dari hasil wawancara terhadap orang tua anak tersebut ternyata benar adanya. Dari 9 orang anak yang di observasi, hampir semua anak menggunakan gadget dengan posisi duduk, kadang berdiri, sambil tiduran, tengkurap dan juga sambil senderan. Sikap anak dalam penggunaan gadget di atas mengacu kepada pendapat yang di kembangkan oleh Tiharyo dkk (2018) dalam Widea Ernawati yang menyatakan bahwa menggunakan *gadget* dengan cara berlebihan dan waktu yang tidak teratur, posisi yang tidak tepat serta intensitas lampu pencahayaan yang buruk, akan berdampak terhadap menurunnya ketajaman pengelihatannya. menurunnya ketajaman pengelihatannya pada anak-anak dapat berakibat pada kesulitan anak untuk bermain dan melakukan aktivitas lainnya sehari-hari. (Widya Ernawati, 2015)

Selain dari ketiga hal di atas, peneliti juga mengumpulkan data mengenai "sejak usia berapa tahunkan anak-anak di dusun oi saja desa nata sudah mengenal gadget dan bisa menggunakan gadget". Dan setelah peneliti mewawancarai orang tua yang memiliki anak yang sudah bisa menggunakan gadget tersebut, peneliti mendapatkan data mengenai usia anak saat pertama menggunakan *gadget*. Dan dari 9 orang anak tersebut hampir sebagian besar anak sudah bisa menggunakan gadget sejak usia 2 tahun yaitu sebanyak 6 orang anak dan 3 orang anak sudah bisa menggunakan gadget sejak usia 1 tahun lebih.

Pendapat dari Asosiasi dokter anak di Amerika Serikat dan Kanada dalam Yuni Anggraeni yang menyatakan bahwa para orangtua seharusnya bersikap tegas dan konsisten pada sikap tidak memberikan *gadget* pada anak yang usianya 0-2 tahun. Anak usia 3-5 tahun di batasi satu jam perhari dan 2 jam untuk anak usia 6 sampai 18 tahun. Namun pada kenyataannya tidak sejalan dengan teori yang ada, anak-anak justru menggunakan gadget melampaui durasi waktu yang di rekomendasikan oleh para ahli bahkan empat sampai lima kali dari durasi yang di tentukan.

Bentuk Pengawasan Orangtua Terhadap Anak Dalam Bermain Gadget

a. Pengawasan Saat Anak Menggunakan Gadget

Segala bentuk gerak, aktivitas, sikap tingkah laku yang di tunjukan oleh seorang anak pada dasarnya merupakan fitrah. Sebab, rentang usia dini merupakan masa di mana pertumbuhan dan perkembangan pada usia tersebutlah yang akan membentuk kepribadian anak ketika usia dewasa. Seorang anak belum memahami apa yang di lakukannya tersebut adalah hal berbahaya atau tidak, apakah bermanfaat atau sebaliknya merugikan serta baik, benar atau salah. Hal yang utama menjadi alasan mereka adalah mereka merasa gembira dan nyaman. Oleh sebab itu, sudah menjadi kewajiban orang tua ataupun pendidikan untuk memberikan bimbingan dan mengawasi serta memberikan arahan kepada anak dalam melakukan aktivitas agar apa yang dilakukan tersebut dapat memberi manfaat bagi dirinya sehingga nantinya membangun kepribadian yang positif. Pengawasan orang tua pada saat anak sedang menggunakan gadget sangatlah diperlukan, karena anak yang berusia 2-3 tahun adalah anak yang masih dalam proses pertumbuhan dan perkembangannya. Orangtua harus secara intens berada di samping anak dan mengawasi serta menjaga anak saat sedang bermain. Pada saat anak sedang menggunakan gadget, sangat penting sekali orang tua mengawasi serta berada di samping anak karena di khawatirkan saat anak membuka gadget mereka bisa saja membuka hal-hal yang tidak seharusnya di lihat oleh anak serta kemungkinan membuka aplikasi-aplikasi penting seperti WhatsApp, Aplikasi Belanja Online atau aplikasi Banking dan Aplikasi penting lainnya yang di khawatirkan anak salah menekan tombol dan akhirnya menyebabkan kerugian atau kesalahan pengiriman dan lain sebagainya. Dan peneliti telah mendapatkan data dari hasil wawancara dan juga observasi bahwa sebagian besar orang tua mengawasi anaknya saat sedang menggunakan gadget dengan bentuk pengawasan seperti berada di samping anak secara intens dan memberikan arahan atau nasehat kepada anak mengenai dampak dari menggunakan gadget.

b. Pengawasan pada durasi penggunaan gadget

Selain mengawasi anak dalam bermain gadget, orang tua juga tentunya perlu mengawasi durasi penggunaan gadget pada anak. Hal itu di lakukan agar menghindari kecanduan gadget pada anak. Durasi penggunaan gadget pada anak usia 2-3 tahun dalam sehari hanya boleh di berikan sekitar 10-20 menit perharinya. Hal ini sesuai dengan pendapat salah seorang Dokter di Amerika Serikat dan Kanada dalam Skripsi Yuni Anggraeni (2019) menekankan pada para orang tua agar tidak memberikan gadget terlebih dahulu pada anak usia 2 tahun. namun jika sudah di berikan, durasi penggunaannya hanyalah 10-20 menit dalam sehari pada usia 0-2 tahun. Sedangkan anak usia 3-5 tahun durasi penggunaan gadgetnya dibatasi 1 jam perhari. (Yuni Anggraeni, 2019)

Durasi waktu penggunaan *gadget* pada anak sangat penting bahkan harus diperhatikan oleh orangtua, karena akan sangat merugikan apabila kesempatan anak untuk berinteraksi dengan

orang lain khususnya orang tua dan lingkungan sekitar menjadi berkurang disebabkan penggunaan *gadget* yang berlebihan tanpa pengawasan orangtua. Dalam hal ini keluarga khususnya orang tua berperan dalam memberikan pengawasan terhadap penggunaan gadget oleh anak untuk menghindari dan meminimalisir terjadinya dampak tidak baik yang dapat ditimbulkan akibat penggunaan gadget yang berlebihan (Ajeng, 2020:50).

c. Pengawasan pada aplikasi yang bisa diakses oleh anak

Bentuk pengawasan pada aplikasi yang di buka adalah dengan mengunci aplikasi-aplikasi yang penting dan mendownloadkan aplikasi-aplikasi khusus untuk anak usia dini seperti permainan-permainan yang mendidik atau memperhatikan aplikasi yang dibuka oleh anak. Mengunci aplikasi pada gadget agar tidak dibuka oleh anak adalah salah satu hal yang perlu di lakukan oleh orang tua yang memberikan gadgetnya pada anak karena khawatir anak bisa menekan-nekan atau membuka aplikasi penting dan di khawatirkan bisa menyebabkan kerugian atau kesalahan yang fatal.

d. Pengawasan pada sikap anak dalam menggunakan gadget

Salah satu bentuk pengawasan yang penting pada anak adalah mengawasi sikap anak dalam menggunakan gadget. Pengawasan sikap yang di maksudkan disini adalah bagaimana orangtua mengawasi posisi anak saat sedang menonton Youtube, mengawasi posisi anak saat sedang memegang gadget (berjarak dengan muka atau tidak), mengawasi posisi anak yang menonton video atau film di tempat yang gelap.

Penting bagi orang tua untuk mengawasi sikap anak dalam menggunakan gadget apalagi pada usia anak yang masih dini yaitu 2-3 tahun tersebut. Karena sikap anak dalam menggunakan gadget juga bisa berdampak pada anak jika terus dilakukan dan tidak ada teguran.

Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 2-3 Tahun

Gadget merupakan benda dengan karakteristik yang unik, karena dengan benda yang kecil itu memiliki banyak kegunaan dan juga kelebihan. Pada umumnya gadget memang sebuah alat yang digunakan untuk berkomunikasi. Namun semakin majunya zaman, alat ini di modifikasi dan dipercanggih dengan berbagai fitur-fitur yang ada didalamnya sehingga memungkinkan penggunaanya untuk melakukan berbagai kegiatan dengan 1 gadget ini, mulai dari telponan, video call, berkirin pesan, email, foto selfie, berbisnis online dan masih banyak yang lainnya.

Sedangkan perkembangan aspek sosial adalah kondisi atau kemampuan seseorang dalam bertingkah laku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Perkembangan aspek sosial pada anak merupakan perkembangan sikap dan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan nilai-nilai, kebiasaan-kebiasaan, aturan-aturan yang berlaku di dalam masyarakat tempat mereka tinggal. (Idad Suhada, 2016:6)

Perkembangan sosial emosional pada anak usia dini adalah kemampuan anak dalam merespon lingkungan sekitarnya dengan berbagai emosi yang ada, seperti; menangis, senang, sedih, iri,

cemburu, bahagia, takut dan lain-lain. Gadget merupakan satu di antara sekian banyak bentuk nyata dari berkembangnya zaman pada saat sekarang ini. Dengan berkembangnya media yang satu ini, sangat memberikan pengaruh pola pola kehidupan manusia, baik dilihat dari bagaimana pola pikir maupun dalam berperilaku. Penggunaan gadget secara terus menerus dalam menjalankan kehidupan sehari-hari bukan hanya berpengaruh pada sikap dan tingkah laku orang dewasa, anak-anak pun tidak akan mudah bebas dari pengaruh penggunaan gadget tersebut, salah satunya adalah dalam kemampuan relasi interaksi sosial.

Penggunaan Gadget dapat memberi dampak positif dan juga negatif bagi anak. Dampak positif di antaranya adalah dapat digunakan sebagai media belajar, sedangkan dampak negatif dalam kaitannya dengan sosial emosional anak adalah perubahan perilaku anak (Munisa, 2020:109).

Setelah peneliti mengumpulkan data melalui wawancara, observasi dan juga dokumentasi mengenai dampak Penggunaan Gadget Pada perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 2-3 Tahun di Dusun Oi Saja, peneliti mendapatkan data mengenai dampak gadget terhadap perkembangan sosial anak, dampak gadget pada perkembangan emosi anak, dampak negatif gadget, dampak positif serta dampak gadget pada kesehatan anak.

a. Dampak Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak

Dari 9 orang tua yang sudah di wawancarai mengenai dampak gadget terhadap kemampuan anak dalam bersosialisasi, peneliti mendapatkan data bahwa dari 9 orang anak yang diteliti tersebut ada 2 orang anak yang mulai terlihat dampaknya pada kemampuan bersosialisasi. Beberapa dampak yang mulai muncul yaitu:

- 1) Anak menjadi jarang keluar rumah
- 2) Tidak ada keinginan atau minat anak untuk bermain dengan teman-temannya
- 3) Lebih banyak bermain gadget
- 4) Tidak menghiraukan orang yang memanggil
- 5) Lebih memilih bermain gadget daripada bermain bersama teman

Beberapa pernyataan di atas, selain peneliti dapatkan melalui hasil wawancara, peneliti juga sudah buktikan dengan melakukan observasi menggunakan pedoman observasi kepada anak dan ternyata memang benar adanya bahwa dari 9 orang anak yang di observasi, ada 2 orang anak yang terlihat kurang dalam bersosialisasi.

Dari uraian di atas, dapat di ambil kesimpulan bahwa gadget memiliki dampak terhadap perkembangan sosial anak, Hal ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Ari Susanti (2019) mengenai dampak negatif dari penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak yang salah satunya adalah menurunkan kemampuan anak dalam bersosialisasi.

b. Dampak Gadget terhadap Perkembangan Emosi Anak

Selain dampak gadget terhadap perkembangan sosial anak, gadget juga ternyata bisa berdampak pada perkembangan emosi anak. Dari hasil wawancara kepada 9 orang tua dan observasi kepada 9 orang anak yang sudah bisa menggunakan gadget di Dusun Oi Saja

Desa Nata Kecamatan palibelo kabupaten bima, peneliti melihat ada 2 orang anak yang memperlihatkan emosi yang tidak biasa pada saat menggunakan gadget.

1) Marah jika kalah dalam permainan

Dari 9 orang anak yang sudah di observasi mengenai dampak gadget terhadap perkembangan emosionalnya, ada seorang anak yang berusia 2 tahun yang sudah bisa menggunakan gadget dengan bermian game offline yang ternyata berdampak pada perkembangan emosionalnya. Hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara oleh orang tua anak yang mengatakan bahwa:

2) Menangis jika tidak diberikan gadget

Selain emosi marah-marah yang di keluarkan oleh anak saat sedang menggunakan gadget, ada 3 orang anak menangis jika tidak diberikan gadget oleh orang tuanya. Ini merupakan salah satu dampak gadget terhadap perkembangan emosi anak. Namun orang tua di era seperti sekarang ini meskipun mereka sudah faham dan tau akan dampaknya namun karena alasan sayang kepada anaknya sehingga sulit konsisten untuk membatasi dan lebih memilih tetap memberikan gadget tersebut. Orang tua terus memanjakan anak dengan memberikan gadget agar anaknya tidak menangis tersebut adalah perbuatan yang salah. Jika hal ini terus terjadi, khawatirnya anak akan menjadi kecanduan dalam menggunakan gadget dan bisa menjadi semakin parah hingga mungkin akan berdampak juga pada mental dan psikis anak.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang di lakukan oleh Indian Suniati dan Eva Mayasari (2018) mengemukakan Bahwa orang tua yang sering memberikan gadget kepada anak karena tidak ingin melihat anaknya menangis bisa mempengaruhi kemampuan anak dalam bersosialisasi, dimana anak yang banyak menghabiskan waktunya dengan gadget akan tidak peduli dengan lingkungannya, dan yang lebih parahnya sampai tidak tahu dan paham cara etika dalam bersosialisasi karena sikap egois mereka lebih menonjol. (Sunita Indian, 2018: 512)

Dalam hal ini peran orang tua sangatlah diperlukan, karena timbulnya dampak kecanduan gadget pada anak tentu karena kurangnya pemahaman orang tua tentang dampak dari gadget serta kurangnya komitmen dan konsisten orang tua dalam memberikan gadget kepada anak.

3) Dampak gadget pada kesehatan anak

Selain dampak gadget pada perkembangan sosial dan emosional anak, ternyata gadget juga bisa berdampak pada kesehatan anak. Hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada 9 orang tua dan juga hasil observasi kepada 9 orang anak di susun oi saja desa nata, peneliti menyimpulkan data bahwa ada 2 orang anak yang berusia 3 tahun yang memiliki dampak terhadap kesehatannya karena terlalu sering menggunakan gadget.

Beberapa dampak tersebut seperti air matanya sering keluar karena terlalu lama menatap layar gadget serta jam tidur siang yang berkurang karena asyik dengan gadget. Hal tersebut

tentu menghawatirkan karena jika terus menerus terjadi akan menyebabkan dampak kesehatan yang lebih serius seperti infeksi pada mata dan juga perubahan postur tubuh.

a. Merusak Mata

Dampak pada kesehatan mata dirasakan jika anak mulai merasakan perih dan merasa lelah ketika melihat ponsel. Hal ini tidak mengherankan karena ketika mata diajak terus menerus tanpa henti dalam durasi yang cukup lama fokus pada benda kecil, mata akan menjadi kering dan akibat yang lebih fatal adalah bisa infeksi dan memberi efek radiasi.

b. Mengubah Postur Tubuh.

Kristen Lord yaitu Seorang ahli dalam bidang Fisioterapi menyatakan bahwa tubuh memberi reaksi terhadap kebiasaan aktivitas-aktivitas yang dilakukan sehari-hari. Ketika melihat ponsel leher dan pundak turut terkena efeknya. (Inayah Istiqomah: 2019)

c. Dampak positif gadget

Selain beberapa dampak negatif dari penggunaan gadget diatas, ada 2 orang anak yang berusia 3 tahun dan usia 2 tahun yang peneliti observasi dan wawancara yang ternyata memiliki beberapa dampak positif dari penggunaan gadget yaitu bisa meningkatkan rasa percaya diri anak, meningkatkan kemampuan dalam berbahasa serta bisa menambah kosa kata pada anak.

a. Meningkatkan rasa percaya diri

Salah satu dampak positif gadget yaitu dapat meningkatkan rasa percaya diri pada anak. Yang di maksud dengan meeningkatkan rasa percaya diri anak yaitu sata anak sedang bermain game/permainan dan memenangkan sebuah permainan yang di mainkan itu ternyata bisa meningkatkan rasa percaya diri pada anak.

b. Meningkatkan kemampuan dalam berbahasa

Saat anak sedang menggunakan gadget untuk menonton video di Youtube, secara tidak langsung mereka mendengarkan dan mengamati percakapan yang ada di video tersebut dan mereka menangkap beberapa kosa kata yang mereka dengarkan dan kemudian menerapkan kata-kata tersebut pada kehidupan sehari-harinya.

c. Menambah kosa kata

Selain menambah kemampuan anak dalam berbahasa, dampak positif dari gadget juga bisa menambah kosa kata pada anak. Anak-anak yang sering menonton video-video anak, video sholawat atau film-film kartun di Youtube, secara tidak langsung mereka juga bisa menangkap beberapa kosa kata yang mereka dengarkan dan mengetahui arti dari kosa kata tersebut. Tentu hal ini menjadi dampak positif pada anak.

Hal ini sejalan dengan pendapat Ari susanti (2019) bahwa beberapa dampak positif dari penggunaan gadget pada anak yaitu bisa menambah pengetahuan anak, melatih kreativitas anak dan juga menambah kemampuan berbahasa anak.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan mengenai Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 2-3 tahun di dusun *Oi Sajadesa Nata* kecamatan Palibelo kabupaten Bima, dapat peneliti simpulkan bahwa:

1. Bentuk penggunaan gadget pada anak usia 2-3 tahun di dusun *Oi Saja* desa Nata yaitu: Membuka Aplikasi Youtube, Bermain game dan juga membuka aplikasi Tik Tok dengan durasi penggunaan gadget yang berbeda-beda yaitu 10 menit sampai dengan 2 jam sehari.
2. Bentuk pengawasan orang tua pada anak usia 2-3 tahun di dusun *Oi Saja* Desa Nata dalam bermain gadget berbeda-beda sesuai dengan situasi dan kondisi. Beberapa bentuk pengawasan orang tua pada anak saat bermain gadget yaitu: mengawasi aplikasi yang di buka, mengawasi durasi penggunaan gadget, mengawasi sikap anak dalam bermain gadget.
3. Dampak Penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial emosional pada anak usia 2-3 tahun di dusun *Oi Saja* desa Nata bermacam-macam sesuai dengan durasi penggunaan anak. Beberapa dampak tersebut yaitu: dampak pada perkembangan sosial anak, berdampak pada perkembangan emosi anak, berdampak pada kesehatan serta memiliki dampak positif bagi anak.

Daftar Pustaka

- Ajeng Putri Pradevi. (2020). Hubungan Pengawasan Orang tua Dalam Penggunaan Gadget dengan Kemampuan Empati Anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol. 9, (1).
- Maulidya Adevia dan Desy Fitriyaningsih. (2018). Pengaruh Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Masalah Mental Emosional Anak Usia Prasekolah Di Tk Pembina Kota Tegal. *Jurnal Siklus*, Vo. 7. No. 2.
- Munisa. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap interaksi sosial anak usia dini di TK Panca Budi Medan. *Jurnal Abdi Ilmu*. Vol. 13.
- Nizar Rabbi Radliya, dkk. (2017). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini, *Jurnal Penelitian*. Jakarta: Unikom.
- Nurhaeda. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Dalam Pandangan Islam Di PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu, *Early Childhood Education Indonesian Journal*, Palu: FKIP Universitas Muhammadiyah Palu.
- Okky Rachma Fajrin. (2015). Hubungan Tingkat Penggunaan Teknologi Mobile Gadget dan Eksistensi Permainan Tradisional Pada Anak Sekolah Dasar, *Jurnal Idea Societa*, (Gresik: SDNU1 Gresik).
- Perlina, P & N. (2010). Pengembangan Perilaku Sosial Anak dalam Aspek Kerjasama Di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4, 3071-3082.

- Putri, Emri Oktaresa., dkk. (2020). Hubungan Lama Penggunaan Gadget dengan Perilaku Sosial Anak Pra Sekolah. *Jurnal Cakrawala Promkes*, 2.
- Tria Puspita Sari dan Amy Asma Mistalia, Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah di TKIT Al-Mukmin, Profesi, 2016.
- Inayah Istiqomah. (2019) Peran Orangtua dalam menanggulangi kecanduan gadget pada anak di kelurahan gotong royong Tanjung karang Bandar Lampung, Skripsi (Lampung: UIN Raden Intan Lampung).
- Sunita indian, Mayasari Eva. (2018). Pengawasan Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak. Skripsi, STIKes Al-Insyirah Pekanbaru, Pekanbaru.
- Widya Rika. (2020). Dampak Negatif Kecanduan Gadget terhadap perilaku anak usia dini dan penanganannya di PAUD Ummul Habibah. *Jurnal Abdi Ilmu Universitas Pembangunan Panca Budi*, Vol 13, No.1.
- Widya Ernawati. (2015). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Penurunan Tajam Penglihatan Pada Anak Usia Sekolah (6-12 tahun) di SD Muhammadiyah 2 Pontianak Selatan. Skripsi, Pontianak: Universitas Tanjungpura.
- Vivi, Melindungi *Anak dari Bahaya Gadget*. Malang: Tanpa Penerbit, 2015.
- Idad Suhada. (2016). Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini (Raudhatul Athfal), Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Lexy J. Moleong. (2017). Metodologi Penelitian Kualitatif, XXXVI. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- J. Sutrisno. (2018). Sikap Konsumen terhadap Produk Counterfeit (Studi pada perilaku pembelian gadget mahasiswa), Tesis, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2018.
- Yuni Anggraeni, (2019). Pengawasan Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Di RA Yapsisumberjaya Lampung Barat, Skripsi, Lampung: Uin Raden Intan Lampung.