

Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak di Masa Pandemi

Sofian Abdulatif¹, Triana Lestari²

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Kampus Daerah Cibiru, Universitas Pendidikan Indonesia

sofianabdulatif@upi.edu¹ trianalestari@upi.edu²

Abstrak

Penelitian ini di buat dengan tujuan untuk menjelaskan manfaat dan juga akibat yang ditimbulkan dari penggunaan *gadget* dimasa pandemi pada anak terutama pada penurunan kualitas komunikasi anak dengan orang-orang disekitarnya. Penelitian ini dititikberatkan pada tujuan, aktivitas yang dilakukan, intensitas penggunaan dan dampak yang dirasakan pada anak pada saat mereka menggunakan *gadgetnya* di masa pandemi. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode kepustakaan dan metode kualitatif. Hasil dari penelitian ini adalah *gadget* memberikan dampak positif dan negatif bagi anak. Di satu sisi *gadget* dapat menjadi media pembelajaran dan hiburan di masa pandemi covid-19. Tetapi disisi lainnya *gadget* dapat membuat anak menjadi terganggu perkembangan sosialnya yang diakibatkan terlalu menghabiskan waktunya di depan layar *gadget*.

Kata Kunci: Gadget, Pandemi Covid-19, Perkembangan sosial

Abstract

This research was made with the aim of explaining the benefits and consequences of using gadgets during the pandemic in children, especially in decreasing the quality of children's communication with the people around them. This research focuses on the objectives, activities undertaken, the intensity of use and the impact felt on children when they use their gadgets during the pandemic. The research method used is the literature method and qualitative methods. The results of this study show that gadgets have a positive and negative impact on children. On the one hand, gadgets can be a medium of learning and entertainment during the Covid-19 pandemic. But on the other hand, gadgets can make children disturbed by their social development due to spending too much time in front of the gadget screen.

Keywords: Gadget, Pandemic Covid 19, Social Development

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang sangat pesat pada saat ini banyak sekali mengalami kemajuan. Perkembangan tersebut dapat dilihat bersama yaitu dengan munculnya suatu barang yang biasa di sebut dengan *gadget* yang dapat memudahkan kegiatan dan segala urusan manusia misalnya dapat mencari informasi dengan cepat. *Gadget* merupakan suatu alat elektronik yang digunakan sebagai alat komunikasi oleh manusia seperti mobile phone, komputer dan lainnya. Pada awalnya penggunaan *gadget* hanya digunakan oleh orang dewasa saja, akan tetapi dengan kemajuan zaman saat ini *gadget* banyak juga digunakan oleh anak-anak.

Pada zaman sekarang ini banyak sekali terjadi dalam bidang ilmu pengetahuan dan juga teknologi yang begitu pesatnya. Dimana Perkembangan teknologi dan informasi tersebut telah menguasai dunia dengan kemajuan yang serba cepat, dapat kita contohkan salah satu bentuk dari kemajuannya seperti dalam bidang Teknologi yang mempunyai kemajuan secara cepat, Karena bangsa Indonesia merupakan salah satu Negara pemakai dan juga pengonsumsi dari adanya kemajuan teknologi ini. Dengan adanya kemajuan teknologi ini membuat pola pikir berubah dan juga pada pola interaksi sosial.

Tujuan dari perkembangan sosial anak yaitu membantu serta mempermudah anak untuk memulai bersosialisasi dengan orang-orang yang ada disekitar anak yaitu seperti orang tua, guru, saudara, dan teman sebaya, dan untuk membantu anak bergaul dengan lingkungan baru tempat dia tinggal. Perkembangan sosial pada anak sangat bermanfaat untuk anak, dengan adanya perkembangan sosial ini, maka akan lebih memudahkan anak untuk berinteraksi dan bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Manfaat perkembangan sosial bagi anak diantaranya yaitu: dapat menumbuhkan sikap ramah, anak mampu bersabar ketika menunggu giliran, dapat menghargai perbedaan pendapat temannya, anak mampu menyelesaikan konflik secara bersama-sama, dan mampu bertingkah laku sesuai dengan aturan. (Hurlock 1998).

Kecenderungan anak terlalu lama dalam penggunaan *gadget* secara terus menerus dan digunakan tidak tepat sehingga akan menjadikan seseorang bersikap tidak peduli pada lingkungan sekitarnya baik dalam lingkungan keluarga maupun dalam lingkungan tempat dia tinggal. Ketidakpedulian inilah yang menyebabkan seseorang dapat menjadikan dia dijauhi bahkan merasa terasingkan oleh lingkungannya. Perilaku anak dalam terus saja menggunakan *gadget* memiliki watak positif dan juga negatif. Dampak positif yang dapat terjadi dari penggunaan *gadget* antara lain dapat memudahkan dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak ketika hendak belajar. Seperti adanya aplikasi belajar membaca mewarnai, dan menulis huruf. Dengan begitu anak-anak tidak perlu memerlukan waktu dan tenaga yang lebih untuk belajar membaca dan menulis di buku. Anak-anak juga akan lebih bersemangat untuk belajar karena aplikasi yang ada di dalamnya biasanya dilengkapi oleh gambar-gambar yang begitu menarik. Dari pada itu juga, kemampuan berimajinasi juga semakin terasah. Namun penggunaan *gadget* yang terlalu lama dan berlebihan akan memberikan efek negative yang cukup besar bagi anak. Mereka akan lebih memilih terus menatap layar *gadget* dan menikmati fitur-fitur yang ada di dalam *gadget* tersebut, sehingga akan membuat anak kecanduan. Mereka akan Melupakan Kesenangan Bermain Dengan Teman sebayanya dan mereka akan lebih asik dengan dunianya sendiri.

Maka dari itu, penulis tertarik untuk membuat penelitian mengenai bagaimana pengaruh yang ditimbulkan oleh teman sebaya terhadap perkembangan sosial anak. Penulis juga mengharapkan penelitian ini bisa memberikan banyak manfaat. Diantaranya adalah sebagai sumber informasi mengenai Pengaruh *Gadget* terhadap Perkembangan sosial anak di Masa Pandemi.

METODE PENELITIAN

Penelitian mengenai pengaruh *gadget* terhadap perkembangan sosial anak di masa pandemic ini menggunakan dua metode, yaitu metode kepustakaan dan metode kualitatif. Metode kepustakaan yang penulis lakukan yaitu dengan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber yang relevan Mengenai Pengaruh *Gadget* terhadap perkembangan Sosial anak di Masa Pandemi Sedangkan metode kualitatif ini merupakan metode yang digunakan untuk memahami fenomena yang dialami subjek penelitian, contohnya perilaku. Kemudian di deskripsikan dengan kalimat dan menggunakan beberapa metode ilmiah.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan salah satunya adalah proses pembelajaran dalam jaringan (daring) yang memanfaatkan *gadget* sebagai media pembelajaran pada saat melaksanakan proses pembelajaran daring. pelaksanaan pembelajaran (daring) merupakan sebuah usaha yang dilakukan oleh sekolah untuk memberikan pembelajaran yang lebih bermakna dan sesuai dengan perkembangan zaman.

Masa pandemi seperti sekarang ini mengharuskan pengawasan yang sangat ekstra dari orang tua sangat dibutuhkan dan sangat di perlukan ketika proses pembelajaran berlangsung dirumah saja. Proses pembelajaran ini menuntut orang tua menjadi guru pengganti dalam hal membimbing dan juga mengajarkan anak. Jika anak terus diawasi ketika proses pembelajaran yang menggunakan *gadget* maka anak akan

menggunakan dengan baik namun sebaliknya apabila tidak diawasi dan di perhatikan maka *gadget* tersebut akan disalah digunakan seperti contohnya mereka akan lebih tertarik untuk bermain *game*. Penggunaan Internet secara berlebihan anak akan mendapatkan kepuasan dalam dirinya untuk sesaat sehingga akan mengakibatkan anak tidak akan peduli lagi dengan lingkungan sekitar karena dengan adanya *gadget*. Seseorang pengguna *gadget* lebih dari tiga jam dalam sehari atau dilihat dari frekuensinya lebih dari tiga kali dalam sehari maka dia akan kecanduan dan akan terus menerus menggunakannya.

Pertumbuhan pada anak akan tergantung dari anggota keluarganya dimana dia berada. Jika suatu keluarga menerapkan sikap kedisiplinan dalam hal penggunaan *gadget* maka akan menjadikan anak terbiasa dengan sikap disiplin, tetapi sebaliknya jika ada keluarga yang kurang bisa mengajarkan kepada anaknya maka anak akan mencontoh semua tingkah laku yang di perlihatkan oleh orang tuanya. Sehingga dalam hal ini akan menghasilkan sikap yang kurang bagus bagi anak. Peran orang tua bagi anak yaitu bisa membantu membangun kepercayaan diri pada anak, membuat berbagai macam pilihan serta merasakan sukses dari pilihan yang mereka pilih sendiri. Selain itu juga, membantu anak untuk mengenali kebutuhan mereka seperti halnya dalam membangun sikap kepercayaan dirinya.

Peristiwa yang terjadi ini menunjukkan bahwa pentingnya peranan orang tua dalam membimbing dan juga mengarahkan anak untuk belajar dirumah, tetapi harus tetap bisa memanfaatkan fasilitas yang ada untuk tetap berinteraksi dengan temannya. Karena selain itu juga orang tua harus menggantikan peran guru disekolah. Hal ini tentu saja menyebabkan berbagai kendala yang dialami dan dihadapi orang tua dalam mengajarkan anaknya, seperti kurangnya pemahaman materi yang akan di ajarkan, sulit menumbuhkan minat belajar anak, sulitnya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan kendala terkait jangkauan layanan internet, oleh karena itu perubahan membutuhkan waktu untuk bisa berjalan dengan optimal.

Dengan adanya peraturan tetap dirumah saja, sehingga semua kegiatan diliburkan, karena kondisi yang kurang memungkinkan untuk bertemu secara langsung maka harus bertemu secara tatap maya saja. Kegiatan pembelajaran yang sebelumnya dilaksanakan di sekolah sekarang menjadi berlangsung secara online, karena hal ini guna mencegah terjadinya penyebaran Covid-19 ini. Sehingga membuat anak merasa jenuh hingga pada akhirnya anak bermain *gadget* terus menerus maka tinggi resiko anak terkena gangguan perkembangan. Dampak dari anak yang kecanduan *gadget* akan lalai dengan tugasnya dalam belajar, akan terus bermain *gadget* dan anak akan acuh dengan lingkungan sekelilingnya. Bahkan anak tidak merespon bahkan membantah ketika dipanggil orang tuanya. Situasi ini dapat mengubah perilaku anak yang akan menarik diri dari kehidupan sosial dan dapat mengurangi disiplin serta rasa tanggung jawabnya. Anak lebih suka bermain bersama *gadget* dibandingkan bermain diluar bersama teman seumurannya. Gangguan pada perkembangan anak tidak akan begitu terlihat dalam jangka pendek, tetapi akan terlihat begitu jelas dalam jangka waktu lama selama proses perkembangan anak berlangsung. Dengan penggunaan *Gadget* yang berlebihan dapat menyebabkan menurunkan wawasan dan tingkat kecerdasan pada anak.

KESIMPULAN

Pengguna *Gadget* pada anak perlu pendampingan serta bimbingan dari orang tua, maka dari itu harus menerapkan kebiasaan dan teguran dari orang tua ketika menggunakan *Gadget*. Penggunaan *Gadget* di saat pandemi seperti saat ini lebih bermanfaat ketika belajar tetapi tetap harus dalam pengawasan dan juga bimbingan, karena penggunaan *Gadget* terlalu berlebihan akan menimbulkan efek samping yang bagus dan dapat merugikan diri anak tersebut. Agar hal ini tidak terjadi maka sebaiknya orang tua memberikan pengawasan dan teguran terhadap anak. Sehingga yang nantinya tidak akan membuat dan menimbulkan anak acuh dan tidak peduli terhadap keadaan sekitar tempat dia tinggal.

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, M., Bahtiar, R., Pratiwi, D (2020) Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Anak Sekolah Dasar pada Situasi Pandemi Covid-19. *Trapsilia: jurnal Pendidikan dasar*, 2 (2). 14-23.
- Syahrul, S & Nurhafizah, N (2021) Analisis Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Usia Dini Dimasa Pandemi Corona Virus 19. *Basicedu: Jurnal Of Elementry Education*, 5(2) 683-696.
- Nafaida, R (2020) Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak. *Best: Jurnal Of Biology education, Science & Technology*, 3 (2) 57-61.
- Pembriana, P (2017) Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1 (1) 1-11.
- Ramadhani, I., Fathurohman, I & Fardani, M. Efek Penggunaan Smartphone Berkelanjutan pada Masa Pandemi Covid-19 terhadap Perilaku Anak. *Jurnal Amal Pendidikan*, 1 (2) 96-105.
- Risalah, A, Dkk (2020) Dampak andemi Covid-19 terhadap kegiatan Belajar Mengajara di MI/SD (Studi KBM Berbasis DaringBagi Guru Dan Siswa). *JIEES: Journal of IslamicEducationat Elementary School*, 1 (1) 10-16.
- Rohani, S (2021). *Pengaruh Gadget bagi Siswa dalam Pembelajaran Daring pada masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar Negegri 174/IX Rantau Harapan*. Tesis Tidak Diterbitkan. Jambi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Sultah Thaha Saifuddin.
- Siahaan, M (2020) Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Dunia Pendidikan. *JKI: Jurnal Kajian Ilmiah*, 1 (1) 1-3.
- Latifah, S (2021) *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Pendidikan Dasar*. Tesis Tidak Diterbitkan. Yogyakarta: Program Srata 1 Sekolah Tinggi Pembangunan Masyarakat Desa "APMD"
- Gunawan, M (2017) *Hubingan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial anak Pra sekolah di TK PGRI 33 Sumurboto Banyumanik*.Tesis Tidak Diterbitkan. Semarang Universitas Diponegoro.
- Wardani, A & Ayriza, Y (2021) Analisis Kendala Orang Tua dalam Mendampingi Anak Belajar di Rumah Pada Masa Pandemi Covid-19. *Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5 (1) 772-782.
- Pangastuti, R (2017) Fenomena *Gadget* dan perkembangan Sosial bagi Anak Usia Dini. *Indonesia Jurnal Of Islamic Early Childhood Education*. 2 (20) 165-174.
- Khotimah, N (2016) Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Paud Teratai*, 5 (3) 182-186.
- Subarkah, M (2019) Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak. *Rausyah Fikr: Jurnal Pemikiran & Pencerahan*, 15 (1) 125-138.
- Yustina, A (2021) Kontribusi Pola Asuh Orang Tua dalam Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 2 Jombang. *Jurnal PAUD Teratai*, 10 (1) 1-7.