

Pengaruh Teknologi Informatika (*Gadget*) Pada Sosial Emosional Anak di Masa *Golden Age*

Shafna Sabila¹, Krisdayanti², Lathifah Farhana Arrizqie³, Fidrayani Noor Pacellengi⁴

^{1,2,3,4} Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Jakarta

e-mail: safna.sabila21@mhs.uinjkt.ac.id¹, krisdayanti21@mhs.uinjkt.ac.id², lathifah.farhana21@mhs.uinjkt.ac.id³, fidrayani7276@uinjkt.ac.id⁴

Abstrak

Masalah dalam penelitian ini adalah kurangnya pengawasan orang tua terhadap intensitas bermain gadget pada anak yang dapat memberikan dampak buruk terhadap sosial emosional anak. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh teknologi informatika (*gadget*) terhadap sosial emosional anak di masa *golden age*. Metode penelitian yang peneliti lakukan menggunakan teknik pengambilan data melalui kuesioner yang dilakukan pada metode kuantitatif deskriptif. Populasi penelitian ini adalah orangtua yang memiliki anak usia 1-8 tahun. Teknik sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik simple random sampling. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 30 responden. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa terdapat pengaruh *gadget* terhadap sosial emosional anak.

Kata kunci: *Anak Usia Dini, Gadget, Sosial Emosional*

Abstract

The problem in this study is the lack of parental supervision of the intensity of gadget playing in children which can have a negative impact on children's social-emotional. The purpose of this study is to determine the effect of information technology (gadgets) on children's social-emotional in the golden age period. The research method that researchers conducted used data collection techniques through questionnaires conducted in descriptive quantitative methods. The population of this study are parents who have children aged 1-8 years. The sample technique in this study used simple random sampling technique. The sample in this study were 30 respondents. The results of this study state that there is an influence of gadgets on children's social-emotional.

Keywords : *Early Childhood Education, Gadget, Social-emotional*

PENDAHULUAN

Gadget menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi V dalam Setianingsih, Eka (2019) adalah peranti elektronik atau mekanik dengan fungsi praktis; gawai. Wijanarko dan Setiawati (2016) dalam Setianingsih, Eka (2019) menjelaskan bahwa gadget merupakan teknologi terbaru yang berpengaruh besar bagi kehidupan manusia, memberi kemudahan, dan memberikan pengaruh positif. Melalui gadget komunikasi menjadi lebih mudah dan juga murah.

Gadget, dilihat melalui model komunikasi Laswell merupakan media dalam menyampaikan pesan antara komunikator dan komunikan. Berdasarkan pengertian ini, gadget adalah media komunikasi yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan. Teori ini pertama kali diperkenalkan oleh Herbert Blumer dan Elihu Katz. Teori ini mengatakan bahwa pengguna media memainkan peran aktif untuk memilih dan menggunakan media tersebut.

Dengan kata lain, pengguna media adalah pihak yang aktif dalam proses komunikasi. Pengguna media berusaha mencari sumber media yang paling baik di dalam usaha memenuhi kebutuhannya. Artinya pengguna media mempunyai pilihan alternative untuk memuaskan kebutuhannya.

Teori *uses and gratification* ini menjelaskan bahwa pengguna media memainkan peran aktif untuk memilih dan menggunakan media tersebut. Pengguna mempunyai pilihan untuk memuaskan kebutuhannya. Kebutuhan manusia dipengaruhi oleh lingkungan sosial, afiliasi kelompok dan ciri-ciri kepribadian sehingga terciptalah kebutuhan manusia yang berkaitan dengan media.

Menurut Nurmalitasari (2015) menyebutkan bahwa usia dini disebut juga sebagai tahap perkembangan kritis atau usia emas (*golden ages*). Pada tahap ini sebagian besar jaringan sel-sel otak berfungsi sebagai pengendali setiap aktivitas dan kualitas manusia. Dua tahun pertama kehidupan manusia sangat penting bagi perkembangan anak. Perkembangan bagi anak usia dini diukur dari beberapa aspek perkembangan anak yaitu, aspek fisik motorik, aspek sosial, aspek emosional, aspek bahasa, aspek seni, aspek moral dan aspek keagamaan.

Perkembangan interaksi sosial dapat dipengaruhi oleh beberapa factor, menurut Ardita (2012) yang menjelaskan bahwa banyak faktor yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak, diantaranya yaitu pendidikan ibu, pekerjaan ibu, pendidikan bapak, stimulus perkembangan dan faktor lingkungan dari anak. Salah satu stimulus yang diduga mampu mempengaruhi perkembangan anak, terutama perkembangan sosial yaitu pengenalan gadget terlalu dini pada anak.

Standar pencapaian perkembangan anak usia dini sudah ada dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 pasal 1 ayat 2 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini menyebutkan bahwa Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini adalah kriteria tentang kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan, mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni.

Aspek perkembangan sosial merupakan salah satu aspek yang penting untuk dikembangkan sebagai bekal bagi kehidupan anak di masa sekarang dan masa yang akan datang. Menurut (Mayar, 2013:459) mengemukakan bahwa perkembangan sosial anak adalah bagaimana anak usia dini berinteraksi dengan teman sebaya, orang dewasa dan masyarakat luas agar dapat menyesuaikan diri dengan baik sesuai apa yang diharapkan oleh bangsa dan negara. Salah satu kemampuan yang harus dimiliki anak adalah kemampuan interaksi sosial.

Gadget pada anak usia dini pada umumnya digunakan sebagai alat untuk belajar, bermain dan melihat. Beberapa bahkan menonton animasi di YouTube, namun penggunaan *gadget* yang terlalu berlebihan akan menjadikan para pengguna gadget ini kecanduan terutama pada anak usia dini yang dimana akan berdampak pada perkembangannya, penggunaan gadget yang berlebihan akan membawa dampak buruk bagi perkembangan sosial dan emosional anak di antara lain akan menjadi pribadi yang tertutup, gangguan tidur, suka menyendiri, pudarnya kreativitas dan kurang Bersosialisasi dengan orang lain dikarenakan anak lebih tertarik dengan *gadget*. Hal ini membuat anak lebih tertarik dibandingkan dengan bermain dilingkungannya. Saat anak-anak bermain gadget anak menjadi pendiam dan tidak memperdulikan lingkungan disekitarnya, anak menjadi malas belajar dan mengerjakan tugas yang diberikan guru dan mengganggu perkembangan kemampuan bergaul dan terus menerus menggunakan gadget secara berlebihan, maka akan dikhawatirkan proses interaksi sosial pada anak usia dini mengalami gangguan. Dimana, anak-anak seharusnya berinteraksi baik dilingkungan disekitarnya. Akan tetapi dengan adanya gadget, interaksi sosial anak akan menjadi terganggu.

Setiap anak bahkan dapat mengoperasikan gadget dengan sangat mahir. Bahkan terkadang orang tua belum bisa mengoperasionalkannya, anak-anak telah lebih dulu menggunakannya. Pengawasan orang tua yang kurang terhadap anak, tidak jarang mengakibatkan anak menggunakan gadget secara berlebihan. Belum lagi orang tua yang

tidak paham betul dengan gadget bagaimana efek positif dan negatifnya. Tidak jarang akibat penggunaan gadget yang berlebihan dapat juga merubah psikologi seorang anak, seperti seorang anak yang pada dasarnya pendiam bisa saja akibat gadget anak itu menjadi seorang yang pemarah bahkan terkadang melawan pada orang tuanya. Belum lagi sifat malas yang timbul akibat terlalu asyiknya anak bermain dengan gadget hingga mereka lupa waktu, lupa waktu belajar, lupa waktu shalat dan lain sebagainya.

Dalam penelitian yang dilakukan (Nurmasari, 2016:30) membagi intensitas penggunaan gadget menjadi tiga kategori, yaitu rendah, sedang, dan tinggi. Kategori rendah apabila durasi penggunaan 1-30 menit/hari dengan frekuensi 1-3 hari/minggu. Kategori sedang apabila durasi penggunaan 31-60 menit/hari dengan frekuensi 4-6 hari/minggu. Kategori tinggi apabila durasi penggunaan lebih dari 60 menit/hari dan dilakukan setiap hari. Menurut Ferliana dalam (Al-Ayouby, 2017:17) anak usia dini sebaiknya menggunakan gadget tidak lebih dari 2 jam per hari, Jika hal ini berlangsung terus menerus setiap hari dapat mempengaruhi psikis anak.

Pada kenyataannya, menurut (Pangastuti, 2017:166) menjelaskan bahwa anak menggunakan gadget secara berlebihan karena orang tua tidak memberikan batasan waktu kepada anak saat bermain gadget sehingga anak menjadi kecanduan gadget dan kurang peka terhadap lingkungan sekitarnya. Anak lebih memilih bermain gadget dibandingkan bermain dengan teman sebayanya, hal ini dikarenakan permainan yang terdapat di dalam gadget cenderung lebih menarik daripada permainan yang ada di lingkungan sekitarnya.

Penelitian ini akan mengkaji mengenai pengaruh teknologi informatika (gadget) pada sosial emosional anak di masa golden ege. Pengkajian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh gadget terhadap sosial emosional anak di masa golden ege.

METODE

Metode penelitian yang peneliti lakukan menggunakan teknik pengambilan data melalui kuesioner yang dilakukan pada metode kuantitatif deskriptif. Hal ini sesuai dengan tujuan penelitian untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh teknologi informatika (*gadget*) terhadap sosial emosional anak. Penelitian deskriptif berhubungan dengan frekuensi, jumlah, dan karakteristik dari gejala yang diteliti. Oleh sebab itu, studi deskriptif mempunyai berbagai tujuan antara lain : membuat deskripsi secara sistematis, faktual, dan akurat tentang fakta-fakta dan sifat-sifat populasi atau objek tertentu (Kriyantono, 2010).



Gambar 1.1: Rancangan Penelitian

Subjek penelitian ini yaitu sumber responden (*human resource*) adalah beberapa orang yang memiliki anak dengan rentang usia 1-8 tahun. (Kerlinger dalam Ridwan, 2010) mengatakan bahwa penelitian survei adalah penelitian yang dilakukan pada populasi besar maupun kecil, tetapi data yang dipelajari adalah data yang diambil dari sampel yang diambil dari populasi tersebut, sehingga ditemukan kejadian-kejadian relatif, distribusi dan hubungan antar variabel sosiologis maupun psikologis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil kuesioner yang disebarakan kepada orang tua yang memiliki anak dengan rentang usia 1-8 tahun, peneliti memperoleh data karakteristik responden yang terdiri dari umur responden, tingkat responden sebagai berikut:

Table 2.3: Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pengaruh_gadget	.219	30	<,001	.796	30	<,001
Sosi_Emosional	.354	30	<,001	.637	30	<,001

Table 2.4: Batasan Penggunaan Gadget Pada Anak

Kategori	n	%
tidak pernah	1	3
>1 jam	20	67
1 jam	6	20
<1 jam	3	10
total	30	100

Pembahasan

Berdasarkan pada gambar diagram diatas, dapat diketahui bahwa rentang usia anak paling banyak ialah usia 3 tahun setengah dan juga 7 tahun. Diambil dari sejumlah 30 responden orang tua yang memiliki anak dengan rentang usia 1-8 tahun. Hasil analisis yang peneliti dapatkan adanya korelasi terkait pengaruh gadget terhadap sosial emosional anak yang banyak dialami oleh sejumlah responden pada hasil kuesioner yang peneliti terima. 90% responden menyatakan sangat setuju terkait jangka panjang pemakaian gadget yang tidak dibatasi dapat membuat anak menjadi kecanduan gadget dan berdampak pada sosial emosional, seperti kesulitan meregulasi emosinya dan sulit untuk berinteraksi dengan teman bermain. Selain itu, banyaknya responden yang menyetujui terkait pengalihan gadget dengan bermain bersama orang tua ataupun teman dapat meningkatkan rasa percaya diri pada anak.

Berdasarkan tabel batasan penggunaan gadget diatas dapat diketahui tingkat penggunaan gadget pada kategori tidak pernah sebanyak 3%, kurang dari 1 jam sebanyak 10%, 1 jam 20%, lebih besar dari 1 jam sebanyak 67%. Diketahui bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat memberi dampak negatif terhadap perkembangan sosial emosional anak. Sehingga anak tidak mudah bergaul dengan lingkungan sekitar. Oleh karena itu orang tua harus memberi batasan kepada anak dalam pemberian waktu bermain gadget. Hal ini sejalan dengan penelitian Noorshahih (2016) yang menyatakan bahwa gadget dapat menjadi pengasuh kedua ketika orang tua sedang sibuk dan tidak ingin anaknya mengganggu kegiatan orang tua.

Anak yang sudah terpengaruh dengan gadget akan mencoba berbagai cara agar orang tua memberikan gadget kepadanya, diantaranya; anak menjadi tantrum, anak sulit untuk meregulasikan emosionalnya, sulitnya berinteraksi dengan temannya, fokus yang berlarut pada gadget dengan waktu yang tidak dibatasi, lebih memilih gadget daripada bermain layaknya anak pada umumnya, tidak mendengarkan orang tua ketika memanggil.

Berdasarkan pengaruh gadget tersebut, dapat disimpulkan bahwa pentingnya pengawasan orang tua dan juga pembagian waktu terhadap penggunaan gadget pada anak. Bukan hanya pembagian waktu atau *screen time*, pada pengawasan ini orang tua diharapkan dapat memilah tontonan dan aplikasi yang sesuai pada usia anak. Menurut Maulida (2013) sebaiknya seorang anak dikenalkan pada fungsi dan cara menggunakan gadget saat anak berusia enam tahun. Sejalan dengan pendapat Suhana (2017) menyatakan bahwa anak usia 0-2 tahun tidak boleh terkena gadget dan usia 6 tahun boleh menggunakan, tetapi dengan intensitas pemakaian kurang lebih 2 jam perhari. Karena usia tersebut perkembangan otak anak meningkat 95% dari otak orang dewasa. Jika mengenalkan gadget bawah usia enam tahun, anak lebih banyak bermain, karena anak lebih tertarik dengan visual (gambar) dan suara yang beragam yang terdapat pada gadget.

Dampak positif yang bisa didapat dalam pengaruh gadget pada anak ialah anak mampu mengetahui perkembangan teknologi, dengan orang tua yang cerdas dalam memberikan manfaat pada pemberian gadget dengan aplikasi belajar anak, yang dimana anak bukan bermain dan menonton tontonan saja, namun anak juga bisa belajar melalui media digital gadget.

SIMPULAN

Gadget merupakan teknologi yang tidak dapat dipungkiri kemajuannya pada masa digitalisasi ini. Segala hal yang berkenaan dengan gadget memiliki sisi positif maupun sisi negatifnya. Pemberian gadget pada anak usia dini dibagi menjadi tiga kategori, yaitu rendah, sedang, dan tinggi. Kategori rendah apabila durasi penggunaan 1-30 menit/hari dengan frekuensi 1-3 hari/minggu. Kategori sedang apabila durasi penggunaan 31-60 menit/hari dengan frekuensi 4-6 hari/minggu. Kategori tinggi apabila durasi penggunaan lebih dari 60 menit/hari dan dilakukan setiap hari.

Gadget dapat mempengaruhi aspek sosial emosional pada anak, dari hasil penelitian yang dilakukan ada beberapa anak yang terpengaruh dampak negatif dari gadget melebihi waktu yang sudah ditentukan. Di antaranya, anak menjadi tantrum, anak sulit untuk meregulasikan emosionalnya, sulitnya berinteraksi dengan temannya, fokus yang berlarut pada gadget dengan waktu yang tidak dibatasi, lebih memilih gadget daripada bermain layaknya anak pada umumnya, tidak mendengarkan orang tua ketika memanggil.

Oleh karena itu diperlukan pengawasan dari orang tua terkait pemberian waktu bermain gadget, aplikasi, maupun tontonan yang dapat diakses oleh anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnan Faris Naufal, Eri Fersiana Safitri, Atikah Nurulinsani dkk, *Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Gejala Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) pada Anak Usia 4-6 Tahun di Desa Gonilan*. Fisiomu.2023 Vol 4(2): 152-160
- Aini Uldafira, Ainur Rochmaniah. *Pengaruh Penggunaan Media Sosial dan Komunikasi Keluarga Terhadap Perilaku Cyberbullying pada Anak*. JURNAL PUSTAKA KOMUNIKASI, Vol 6, No. 2, September 2023.
- Ahmad Ramadhan Asif. dkk, *Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget Dengan Gangguan Emosi Dan Perilaku Remaja Usia 11-12 Tahun*, Jurnal Kedokteran Diponegoro, Volume 6, Nomor 2, April 2017
- Angela Maria Vinka, Nicoline Michele¹, *Pengaruh Teknologi Internet Terhadap Pengetahuan Masyarakat Jakarta Seputar Informasi Vaksinasi Covid-19*, Tematik - Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi, Vol. 8, No. 1 JUNI 2021
- Arum Kusuma Dewi. dkk, *Hubungan Antara Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini*, JAPRA Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal
- Dinda Berliana, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun*, KIDDO : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini
- Khoirul Anisa, Retno Wahyuningsih, *Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget dan Keikutsertaan TPA Terhadap Kemampuan Membaca Al-Quran*, Islamic Management: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam, vol. 04, no. 02 juli 2021
- Lutfah Rosalina. Dkk, *Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Konsep Diri*. Educazione, Vol. 7 No. 2 November 2019
- Nur Asiah, Ari Sofia, Sugiana, *Hubungan Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun*
- Nurfitri Rahmawati, Herlina, Yesi Hasneli N. *Gambaran Ketergantungan Gadget Pada Anak Usia Sekolah*. JKEP. Vol 6, No 2 (2021)
- Priantari Swatika, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Anak*, Holistika : Jurnal Ilmiah PGSD
- Rispa Nurhalipah. dkk, *Pengaruh Gadget Terhadap Minat Belajar Pada Anak-Anak*, Seminar Nasional Informatika 2020 (SEMNASIF 2020)