

Dampak Penggunaan Gadget pada Perkembangan Emosional Anak Usia Dini di TK Adifa Karang Mulya Kota Tangerang

Ratna Pardede¹, Sri Watini²

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia, Universitas Panca Sakti Bekasi
e-mail: ratnapardede6021@gmail.com, srie.watini@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat dampak yang ditimbulkan terhadap penggunaan *gadget* baik dampak positif maupun dampak negatif terhadap perkembangan emosional anak usia dini di TK Adifa Karang Mulya Kota Tangerang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian Deskriptif Kualitatif. Subjek penelitian ini adalah anak berusia 4-5 tahun di TK Adifa Karang Mulya Kota Tangerang. Penelitian dilaksanakan pada bulan Februari-Maret 2021. Hasil dari penelitian ini adalah penggunaan *gadget* berdampak pada emosional anak usia dini TK Adifa Karang Mulya Kota Tangerang. Dari hasil penelitian ini terdapat 10 anak yang menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 2 jam perhari yang mengalami dampak yang ditimbulkan yaitu dampak positif, membantu anak dalam merangsang kemampuan motorik. Namun, dampak negatif yang ditimbulkan *gadget*, berpengaruh pada perkembangan emosional anak, terutama aspek pertumbuhan emosi dan perkembangan moral. Dalam penggunaan emosi anak lebih mudah marah, susah diatur dan berbicara pada diri sendiri pada *gadget*. Sedangkan pengaruhnya pada moral berdampak pada kedisiplinan, berkurang waktu belajar dan sering main *game* dan menonton Youtube.

Kata kunci: *gadget, emosional, anak usia dini*

Abstract

This study aims to determine whether there is an impact on the use of gadgets, both positive and negative impacts on the emotional development of early childhood in Adifa Karang Mulya Kindergarten, Tangerang City. The method used in this research is descriptive qualitative research method. The subjects of this study were children aged 4-5 years at Adifa Karang Mulya Kindergarten, Tangerang City. The research was carried out in February-March 2021. The results of this study are the use of gadgets has an impact on the emotional impact of early childhood at Adifa Karang Mulya Kindergarten, Tangerang City. From the results of this study, there were 10 children who used gadgets with a duration of more than 2 hours per day who experienced a positive impact, helping children in stimulating motor skills. However, the negative impact of gadgets has an effect on children's emotional development, especially aspects of emotional growth and moral development. In the use of emotions, children are more easily angry, difficult to manage and talk to themselves on gadgets. While the effect on

morale has an impact on discipline, reduced time to study and often play games and watch Youtube.

Keywords: gadgets, emotional, childhood

PENDAHULUAN

This article aims to find out the impact of use in early childhood as well as implement solutions from the impact of gadget use on early childhood. Gadgets are media that are used as a modern communication tool. Gadgets make it easier for human communication activities. Now communication activities have grown more advanced with the advent of gadgets. Among them are smartphones such as iPhone, android, blackberry and notebook. In the psychology of early childhood development is said to be a child aged 0-6 years. Gadgets have an impact on the social development of early childhood. The impact of gadget use on early childhood social development has a positive and negative impact. Excessive use of gadgets will have a bad impact on children's social and emotional development. The adverse effects of gadget use on children include children becoming privately closed, sleep disturbances, aloofness, violent behavior, fading creativity, and cyberbull threats.

Setiap manusia mempunyai kemampuan untuk melihat masa depan. Manusia mempunyai akal dan pikiran untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan menciptakan teknologi yang diinginkan. Ilmu dan teknologi saling berkaitan erat karena tanpa ilmu tidak ada penerapan baru untuk teknologi dan tanpa teknologi tidak ada yang akan menikmati penemuan ilmu. Teknologi saat ini merupakan hasil perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang secara pesat (Mukarromah, 2020). Hal ini dilihat dari banyaknya inovasi dan penemuan yang bersifat sederhana hingga rumit. Perkembangan teknologi juga dasar untuk mengembangkan suatu Negara. Dimana kemajuan suatu negara salah satunya didasarkan dengan seberapa ilmu pengetahuan dan teknologi yang dikuasai.

Gadget adalah suatu elektronik kecil yang mempunyai fungsi khusus seperti smartphone (Syifa, Setianingsih, & Sulianto, 2019). Gadget merupakan sebuah inovasi terbaru dari teknologi terbaru yang memiliki tujuan maupun fungsi lebih praktis dan lebih canggih (Sunita & Mayasari, 2018). Perkembangan jenis gadget semakin hari semakin banyak modelnya dan mereknya. Gadget saat ini sudah memiliki beraneka macam jenis dengan fitur yang lengkap dan canggih.

Hakikat pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana oleh seorang pendidik baik guru, orang tua maupun orang dewasa yang bertanggung jawab yang mampu menjadikan anak-anak memiliki kemandirian, pengetahuan keterampilan, keahlian dapat memecahkan berbagai masalah yang dihadapi dalam kehidupannya dan berguna bagi dirinya sendiri, keluarga maupun negaranya (Watini, 2019b).

Pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar. Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan untuk anak sejak lahir hingga umur enam tahun yang dilakukan untuk melewati pemberian rangsangan pendidikan untuk menolong pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan

rohani supaya anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, non formal, dan informal (Setianingsih, 2018).

Menurut (Watini, 2019a) pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang paling mendasar sebagai peletakan pondasi kehidupan. Pemberian rancangan atau stimulasi dalam rangka investasi dan deteksi dini adalah fokus edukasi dalam mengembangkan seluruh aspek kehidupan.

Emosional adalah perasaan intens yang ditunjukkan kepada seseorang atau sesuatu. Perkembangan emosional anak yaitu lebih sadar terhadap perasaan orang lain, mengalami berbagai emosi seperti cemburu, marah, gembira, takut serta lebih fokus agar bisa menang ketika bermain game (Chusna, 2017). Untuk menghindari orang tua harus meninggalkan mereka jika anak tidak bergegas dari apa yang dilakukan sebaiknya orang tua tidak membentak anak atau memukul jika anak menyalahi aturan.

Menurut (Radliya, Aprilia, & Zakiyyah, 2017) gadget merupakan teknologi yang sangat populer sekarang ini, orang dewasa maupun anak-anak menggunakan gadget. Dimana mana banyak produk produk gadget yang menjadikan anak-anak sebagai target pasar. Mereka dan anak-anak menjadi konsumen aktif penggunaan gadget. Menurut (Damayanti, Ahmad, & Bara, 2020) gadget sebagai alat elektronik kecil yang memiliki banyak fungsi. Gadget atau (smartphone) memiliki banyak fungsi bagi penggunaannya sehingga lebih memudahkan.

Gadget atau dengan kata sederhana telephone genggam yang saat ini memiliki beragam fitur dan fungsi yang semakin kompleks guna memudahkan pemakaiannya merupakan terobosan baru dari telephone genggam sebelumnya. Gadget dalam bahasa Indonesia: *gadget* adalah suatu istilah yang berasal dari bahasa Inggris yang merujuk pada suatu peranti atau instrument yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang berguna pada umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru. Gadget dalam pengertian umum dianggap sebagai alat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Contoh komputer, handphone, game dan lainnya. Pada kenyataannya, banyak anak terlalu asik dengan dunia gadgetnya. Anak zaman sekarang banyak yang lupa akan tugas utamanya yaitu belajar dan bersosialisasi dengan teman-temannya.

Di TK Adifa Karang Mulya Kota Tangerang terdapat 10 orang anak yang kecanduan menggunakan gadget dan 10 anak lainnya tidak terlalu kecanduan bermain gadget. Jumlah keseluruhan anak di TK B berjumlah 20 anak. Anak yang terlalu asik bermain game atau youtube dalam kehidupan sehari-hari di rumah dan juga lingkungan bermain. Sehingga anak sibuk sendiri dengan gadgetnya yang dimilikinya. Bahkan sebagian anak lebih fokus bermain gadget dari pada mendengarkan perintah orang tua. Anak cenderung menangis bila orang tua mengambil gadget dari tangannya. Itulah salah satu penyebab kecanduan anak terhadap gadget. Memberikan gadget tanpa pengawasan orang dewasa atau orang tua akan menimbulkan dampak negatif terhadap anak akan menimbulkan masalah mental anak. Mulai dari pengelihan dan mengalami kejiwaan yang parah.

(Warisyah, 2019) menyatakan kondisi kecanduan gadget ini disebut dengan Screen Dependency Disorder (SDD) dan sekitar 70% orang tua mengaku memang

mengizinkan anak-anak mereka usia 6 bulan sampai 4 tahun bermain gadget sedang melakukan pekerjaan rumah tangga, serta 65% melakukan hal yang sama untuk menenangkan si anak saat berada ditempat umum. Lalu satu per empat orang tua mengaku meninggalkan anak-anak mereka sendiri dengan gadget menjelang tidur, padahal layar terang pada gadget membuat mata menjadi rusak dan mengganggu tidur. Kebanyakan orang tua juga menyatakan anak-anak yang usianya dibawah 1 tahun cenderung menggunakan gadget untuk bermain game, menonton video dan bermain aplikasi.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian Deskriptif Kualitatif. Dalam penelitian ini peneliti menerapkan deskriptif kualitatif yang akan memberikan data-data atau dokumen secara lengkap, teratur, bertahap, dan berkesinambungan sehingga mampu memberikan informasi yang valid, dapat dipercaya, otentik dan bisa dibuktikan kebenarannya. Teknik pengumpulan data menggunakan interview atau wawancara, observasi dan dokumentasi. Interview atau wawancara yang sering dikenal dengan interview lisan adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara (*interviewer*) untuk memperoleh informasi dari terwawancara. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah data-data yang telah terkumpul dengan rapi diberikan pengkodean agar memudahkan dalam melakukan pengelompokan ataupun identifikasi. Adapun masing-masing pengkodean tersebut adalah 1). Catatan Wawancara disingkat (CW), Catatan Dokumentasi (CD) dan Catatan Lapangan (CL). Subjek penelitian ini adalah anak berusia 4-5 tahun di TK Adifa Karang Mulya Kota Tangerang. Penelitian dilaksanakan pada bulan Februari-Maret 2021.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Emosi Anak Usia Dini

Pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan anak memiliki dampak positif dan dampak negatif. Adapun dampak positifnya antara lain, membantu perkembangan fungsi adaptif seorang anak, menambah pengetahuan anak, memperluas jaringan persahabatan, mempermudah komunikasi, dan membangun kreatifitas anak.

Jika perkembangan zaman sekarang muncul gadget, maka anak pun harus tahu cara menggunakannya karena salah satu fungsi adaptif manusia zaman sekarang adalah harus mampu mengikuti perkembangan teknologi. Sebaliknya, anak yang tidak bisa mengikuti perkembangan teknologi bisa dikatakan fungsi adaptifnya tidak berkembang secara normal. Nilai positif lain adalah gadget memberi kesempatan anak untuk leluasa mencari informasi. Apalagi anak-anak sekolah sekarang dituntut untuk mengerjakan tugas melalui internet.

Sebenarnya kegiatan bermain secara fisik dengan teman sebaya dan orang-orang terdekatnya merupakan kegiatan utama anak yang nampak mulai sejak bayi. Kegiatan ini penting bagi perkembangan kognitif, sosial, dan kepribadian anak pada umumnya. Anak juga bisa mulai memahami hubungan antara dirinya dan lingkungan

sosialnya melalui kegiatan bermain, belajar bergaul dan memahami aturan ataupun tata cara pergaulan. Namun sekarang anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan bermain gadget daripada bermain dengan teman sebaya, yang bisa menimbulkan sifat individualis dan egosentris, serta tidak memiliki kepekaan terhadap lingkungan sekitar.

Dampak negative dan positif dari gadget untuk perkembangan emosional anak

Dampak pengaruh Gadget pada perkembangan anak sangat banyak. Dampak yang diberikan dari segi pendidikan di Indonesia terbagi dua yaitu, dampak positif dan dampak negatif.

Dampak positif:

Menambah Pengetahuan dan Kreatifitas

Dengan menggunakan gadget yang berteknologi canggih, anak-anak dengan mudah dan cepat untuk mendapatkan informasi mengenai tugas nya disekolah. Misalnya kita ingin browsing internet dimana saja dan kapan saja yang ingin kita ketahui. Dengan demikian dari internet kita bias menambah ilmu pengetahuan. Teknologi juga bisa digunakan dengan hal-hal yang baru dan menunjang memicu kreatifitas anak untuk berpikir kreatif. Menurut penulis, anak usia dini seharusnya dijauhkan dari Gadget dan game online karena dapat memicu ketergantungan sehingga anak akan memiliki emosi yang tidak stabil dan ketergantungan, lebih baik anak bermain secara langsung dengan lingkungannya sehingga ia mengenal lingkungan tempat ia berada dan orang-orang yang ada dilingkungannya tersebut.

b. Jaringan Persahabatan dan Komunikasi

Gadget dapat memperluas jaringan persahabatan karena dapat dengan mudah dan cepat bergabung ke social media. Jadi, kita dapat dengan mudah untuk berbagi informasi bersama teman kita. Gadget merupakan salah satu alat yang memiliki teknologi yang canggih. Jadi semua orang dapat dengan mudah berkomunikasi dengan orang lain dari seluruh penjuru dunia. Namun pertemanan di social media sangat tidak cocok untuk anak usia dini, dimana anak memerlukan teman secara nyata dan langsung berinteraksi dengan banyak orang secara langsung agar tercipta hubungan social dan emosional anak terhadap orang lain.

Dampak negatif:

Mengganggu Kesehatan

Gadget dapat mengganggu kesehatan manusia karena efek radiasi dari teknologi sangat berbahaya bagi kesehatan manusia terutama pada anak-anak yang berusia 12 tahun kebawah. Efek radiasi yang berlebihan dapat mengakibatkan penyakit kanker, dan juga mengganggu kesehatan mental anak ketika mereka menonton fitur-fitur yang belum pantas mereka tonton.

Dapat Mengganggu Perkembangan emosi anak

Gadget memiliki fitur-fitur yang canggih seperti, kamera, video, games dan lain-lain. Fitur itu semua dapat mengganggu proses pembelajaran di sekolah. Contohnya dirumah seorang anak bermain dengan gadget nya dan orang tua memanggil anaknya

namun anak tersebut tidak menghiraukan dan bahkan tidak peduli dengan orang-orang dan kejadian disekitarnya ketika telah asik bermain dengan gadget maka akan berdampak terhadap social emosional anak dengan orangtua nya sendiri.

Rawan terhadap tindak kejahatan

Setiap orang pasti ada yang memiliki sifat update di mana saja. Jadi orang ingin berbuat kejahatan dengan mudah mencari nya dari hasil update nya yang boleh dibilang terlalu sering. Menurut yang telah diamati peneliti, anak usia dini cenderung sering menjadi objek dari tindak kejahatan oleh karena orangtuanya sering memamerkan anaknya dan dimana keberadaannya, maka orang lain dengan mudah mengetahui semua hal tentang anaknya dan mudah melakukan kejahatan terhadap anak tersebut, contohnya saja tidak jarang anak artis yang menjadi bahan bullying di social media karena orangtuanya sering pamer dan mengekspos kehidupan anaknya disosial media. Hal tersebut tentu sangat mempengaruhi keadaan mental anak hingga ia dewasa.

Dapat Mempengaruhi perilaku Anak

Pada faktanya ada begitu banyak hal yang harus digali lewat proses pembelajaran tradisional dan internet tidak bisa menggantikan kedalaman suatu pengetahuan. Kalau tidak dicermati, maka akan ada kecenderungan bagi generasi mendatang untuk menjadi generasi yang cepat puas dan cenderung berpikir dangkal.

Menurut Romo (2013) bermain gadget dalam durasi yang panjang dan dilakukan setiap hari secara kontinyu, bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang antisosial. Ini terjadi karena anak-anak ini tidak diperkenalkan untuk bersosialisasi dengan orang lain. Selain itu juga berpotensi mendorong anak untuk menjalin relasi secara dangkal. Waktu untuk bercengkerama secara langsung berkurang karena sekarang waktu tersita untuk menikmati semuanya dalam kesendirian. Menurut penulis, Penggunaan gadget yang berlebihan pada anak akan berdampak negatif karena dapat menurunkan daya konsentrasi dan meningkatkan ketergantungan anak untuk dapat mengerjakan berbagai hal yang semestinya dapat mereka lakukan sendiri.

Dampak lainnya adalah semakin terbukanya akses internet dalam gadget yang menampilkan segala hal yang semestinya belum waktunya dilihat oleh anak-anak. Banyak anak yang mulai kecanduan gadget dan lupa bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya yang berdampak psikologis terutama krisis percaya diri, juga pada perkembangan fisik anak.

Dari pembahasan tersebut, banyak kita lihat dampak negative dari penggunaan gadget untuk anak usia dini dibandingkan dengan dampak positifnya. (Putri & Hazizah, 2019) menyatakan bahwa guru memiliki peran penting dalam pengembangan potensi anak- anak termasuk dalam pengembangan kompetensi sosial emosional. Hanya saja disebahagian taman kanak-kanak, proses pembelajaran masih berpusat pada guru menjadi seorang pendidik dan anak-anak hanya duduk diam menjadi pendengar sehingga peran guru lebih dominan dibandingkan anak, hal tersebut menurut penulis adalah penyebab anak-anak tidak dapat bereksplorasi denganlingkungan sesuai anak usia dini dimana mereka membutuhkan kebebasan dan keleluasan dalam bermain dengan

teman dilingkungan tempat mereka tinggal sehingga mereka mempunyai hubungan emosional dan dapat bersosialisasi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan penulis dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat 10 anak yang menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 2 jam perhari yang mengalami dampak yang ditimbulkan yaitu dampak positif, membantu anak dalam merangsang kemampuan motorik. Namun, dampak negatif yang ditimbulkan *gadget*, berpengaruh pada perkembangan emosional anak, terutama aspek pertumbuhan emosi dan perkembangan moral. Dalam penggunaan emosi anak lebih mudah marah, susah diatur dan berbicara pada diri sendiri pada *gadget*. Sedangkan pengaruhnya pada moral berdampak pada kedisiplinan, berkurang waktu belajar dan sering main *game* dan menonton Youtube

Penggunaan *gadget* pada anak usia dini mempunyai pengaruh terhadap perkembangan sosial anak usia dini seperti contohnya anak menonton konten yang ada unsur kekerasannya, jika disalah gunakan sang anak akan mempraktekkan kepada teman-temannya dan anak akan menjadi sedikit arogan. Berdasarkan penelitian dilapangan bahwa pengaruh perkembangan sosial anak usia dini tidak hanya dipengaruhi oleh *gadget* saja melainkan ada media lain yang dapat berpengaruh terhadap perkembangan sosial anak usia dini yaitu televisi.

DAFTAR PUSTAKA

- Chusna, Puji Asmaul. (2017). Pengaruh media *gadget* pada perkembangan karakter anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 17(2), 315–330.
- Damayanti, Eka, Ahmad, Arifuddin, & Bara, Ardias. (2020). Dampak Negatif Penggunaan *Gadget* Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak Di Sorowako. *Martabat J. Peremp. Dan Anak*, 4(1), 1–22.
- Mukarromah, Titik. (2020). *Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak*. IAIN Metro.
- Putri, Rika Yuliani, & Hazizah, Nur. (2019). *Pengaruh Bermain Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini*.
- Radliya, Nizar Rabbi, Apriliya, Seni, & Zakiyyah, Tria Ramdhaniyah. (2017). Pengaruh penggunaan gawai terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 1(1), 1–12.
- Setianingsih, S. (2018). Dampak penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah dapat meningkatkan resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas. *Gaster*, 16(2), 191–205.
- Sunita, Indian, & Mayasari, Eva. (2018). Pengawasan orangtua terhadap dampak penggunaan *gadget* pada anak. *Jurnal Endurance: Kajian Ilmiah Problema Kesehatan*, 3(3), 510–514.
- Syifa, Layyinat, Setianingsih, Eka Sari, & Suliarto, Joko. (2019). Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah

- Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 527–533.
- Warisyah, Yusmi. (2019). Pentingnya “pendampingan dialogis” orang tua dalam penggunaan gadget pada anak usia dini. *Seminar Nasional Pendidikan 2015*, 130–138.
- Watini, Sri. (2019a). Implementasi model pembelajaran sentra pada TK Labschool STAI Bani saleh Bekasi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 110–123.
- Watini, Sri. (2019b). Strategi Pembelajaran Nilai-Nilai Agama di Raudhatul Atfal AssuAda Cijerah Bandung. *Alim| Journal of Islamic Education*, 1(1), 73–90.
- Watini, Sri. (2020). Implementation of Asyik Play Model In Enhancing Character Value of Early Childhood. *Journal of Physics: Conference Series*, 1477(4), 42055. newyork: IOP Publishing.