

Gadget dan Perkembangan Sosial Anak Usia Dini

Delpima Suhita

Universitas Krisnadwiyapana Jakarta, Indonesia
sdelpima@gmail.com

Melinedri

Sekolah Dasar Negeri 10 Pasaman, Indonesia
melinedri@gmail.com

Tika Meldina

Institut Agama Islam Negeri Curup, Indonesia
tikameldina@iaincurup.ac.id

Yulya Muharmi

STMIK Dharmapala Riau
yulya.muharmi@lecturer.stmikdharmapalariou.ac.id

Nella Novita

Sekolah Dasar Negeri 24 Pasaman
nellanovita@gmail.com

Abstract

Gadgets are a result of the development of information technology. Gadgets are multi-functional media that are not only used as a medium of communication but also as a medium of information and recreation. With this small device, a wireless gadget can be carried and used anywhere. Not a few people are addicted to gadgets, including children. This dependence can be caused because gadgets help in work, it can also be due to dependency due to hobbies so that it becomes "addictive". Social development must be honed from an early age. It will be an obstacle if children prefer to play with gadgets, because it will reduce children's interactions with parents, siblings, peers, or other people. Social development in children will not be optimal due to the lack of interaction. Here, parenting styles from parents are needed in managing the use of gadgets in children.

Keywords: *Gadgets, development, social, social development, children*

Abstrak

Gadget merupakan salah satu hasil dari perkembangan teknologi informasi. Gadget merupakan media yang multi fungsi yang tidak hanya digunakan sebagai media komunikasi namun juga sebagai media informasi dan rekreasi. Dengan perangkat kecil tersebut, gadget yang nirkabel bisa dibawa dan digunakan dimana saja. Tidak

sedikit orang yang ketergantungan dengan gadget, termasuk anak-anak. Ketergantungan ini bisa disebabkan karena gadget membantu dalam pekerjaan, bisa juga dikarenakan ketergantungan karena hobi sehingga menjadi “candu”. Perkembangan sosial harus diasah dari dini. Akan menjadi kendala jika anak lebih menyenangi bermain dengan gadget, karena itu akan mengurangi interaksi anak dengan orangtua, saudara, teman sebaya, ataupun orang lain. Perkembangan sosial pada anak akan menjadi tidak maksimal dikarenakan minimnya interaksi yang dilakukan. Disini diperlukan pola asuh dari orangtua dalam me-manage dalam penggunaan gadget pada anak

Kata Kunci: *Gedgets, perkembangan, sosial, perkembangan sosial, anak*

A. PENDAHULUAN

Berkembangnya ilmu pengetahuan sejalan dengan berkembangnya teknologi. Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) berusaha menciptakan sesuatu yang semakin canggih, sehingga kehidupan lebih efektif dan efisien. Kecanggihan teknologi telah memberikan manfaat yang banyak bagi khalayak masyarakat. Teknologi membuat pekerjaan menjadi lebih mudah, tidak hanya di rumah tangga tetapi juga di dunia kerja. Perkembangan teknologi tidak hanya berkembang pada mesin-mesin tetapi juga pada perkembangan teknologi informasi.

Gadget merupakan salah satu hasil dari perkembangan teknologi informasi. *Gadget* merupakan media yang multi fungsi yang tidak hanya digunakan sebagai media komunikasi namun juga sebagai media informasi dan rekreasi. Dengan perangkat kecil tersebut, *gadget* yang nirkabel bisa dibawa dan digunakan dimana saja. Tidak sedikit orang yang ketergantungan dengan *gadget*. Ketergantungan ini bisa disebabkan karena *gadget* membantu dalam pekerjaan, bisa juga dikarenakan ketergantungan karena “candu”. *Gadget* telah menawarkan fitur-fitur yang menarik yang tersedia dalam sebuah perangkat. Didalam sebuah *gadget*, tersedia beragam fitur seperti media telepon, media sosial, media pencari informasi, *game* dan lainnya. *Gadget* semakin canggih karena juga didukung oleh internet. Semua semakin menjadi terkoneksi. Sehingga *gadget* telah menjadi kebutuhan bagi banyak orang, baik itu bagi orang dewasa maupun anak-anak.

Terkadang orangtua memberikan gadget kepada anaknya dengan alasan tertentu. Misalnya, orangtua merasa aman meninggalkan anaknya agar bisa mengerjakan pekerjaan lain. Dengan bermain gadget anak menjadi menjadi tidak rewel dan “anteng” berada disatu posisi tanpa orangtua was-was anak akan memanjat, menjatuhkan barang dan lainnya. Hal ini sesuai dengan yang dinyatakan oleh (Sumarni, Pertiwi, Andika, Astika, Abdurrahman, & Umam, 2019) bahwa:

“Some of the reasons parents give gadgets to children is because parents feel more secure leaving children with gadgets. This is because with gadgets, children are not fussy, so parents can do their work without being bothered by children.”

Studi kasus yang dilakukan oleh (Sumarni, Pertiwi, Andika, Astika, Abdurrahman, & Umam, 2019) mengungkapkan bahwa karena anak belum memahami apa yang mereka tiru, apakah sesuatu itu baik atau tidak, maka diharapkan orangtua harus mampu memberikan pemahaman yang tepat agar anak mampu memahami mana yang baik dan boleh untuk mereka tiru. Pemberian pemahaman akan mempengaruhi perkembangan perilaku anak. Berdasarkan studi kasus tersebut teridentifikasi perilaku anak yang sering menggunakan gadget adalah sebagai berikut ini.

1. *Children make parents and others around them as role models.*
2. Anak menjadikan orangtua dan orang sekitarnya menjadi panutan. Tidak heran jika anak-anak suka bermain gadget disebabkan oleh orangtua atau orang dkitarnya juga sering menggunakan gadget dihadapan mereka, sehingga sikap tersebut ditiru oleh anak-anak.
3. *Children mimic the movements of what they see.* Anak meniru gerakan apa yang mereka lihat. Jika anak melihat gerakan melompat pada video yang mereka tonton maka anak juga akan melompat, ini bagus untuk melatih motoriknya. Namun, jika anak melihat kartun yang menyemburkan makanan atau mendorong teman itu merupakan hal negatif yang akan ditiru oleh anak.
4. *Children feel happy when watching videos.* Anak akan merasa senang ketika menonton video. Anak-anak akan tersenyum atau tertawa melihat video yang mereka tonton.
5. *The child whines and cries when the gadget used dies.* Anak akan merengek dan menangis saat gadget yang mereka gunakan mati. Biasanya anak akan kesal jika mainannya terhenti dan akan sulit mengontrol emosinya.
6. *Children practice what they see.* Anak akan mempraktekkan apa yang mereka lihat. Anak-anak cenderung untuk mempraktekkan apa yang mereka tonton, sehingga perlu kontrol dari orangtua untuk memastikan tontonan atau mainan mereka layak untuk mereka tiru atau praktekkan.
7. *Children calm when watching and using gadgets.* Anak-anak akan diam saat mereka menonton atau menggunakan gadget. Terkadang anak yang sedang menonton atau menggunakan gadget tidak peduli lagi terhadap lingkungannya, bahkan ketika dipanggilpun mereka tidak akan menoleh.

Perkembangan *gadget* tentunya memberikan dampak positif. Namun, disisi lain juga memberikan dampak yang kurang baik. Ibarat koin yang memiliki 2 sisi, *gadget* sedikit banyaknya telah merubah tatanan dalam masyarakat baik itu dari segi sosial, ekonomi dan lainnya. Salah satu

dampaknya adalah pada anak usia dini. Usia dini merupakan masa emas perkembangan anak dan sekaligus masa kritis anak dalam berfikir. Masa usia dini merupakan masa paling penting bagi seseorang, karena pada masa ini perkembangan paling pesat terjadi. (Amrillah, 2020).

Salah satu hal yang harus dikembangkan pada anak usia dini adalah perkembangan sosial. Perkembangan sosial menjadi sangat penting, karena didalam kehidupan kita tidak akan mampu hidup sendiri. Manusia adalah makhluk yang bermasyarakat. Perkembangan sosial ini sudah dialami sejak dari kecil atau usia dini. Pentingnya berinteraksi atau bersosial disebabkan karena manusia saling membutuhkan satu sama lainnya, termasuk pada anak usia dini. Perkembangan sosial pada anak menjadi sangat penting karena merupakan pondasi anak yang harus menjadi perhatian orangtua, meliputi bagaimana anak menunaikan hak orang lain dan setiap yang berhak dalam kehidupannya dan bagaimana etika sosial yang dimiliki anak. (Hasan, 2012).

Perkembangan sosial harus diasah dari dini. Akan menjadi kendala jika anak lebih menyenangi bermain dengan *gadget*, karena itu akan mengurangi interaksi anak dengan orangtua, saudara, teman sebaya, ataupun orang lain. Perkembangan sosial pada anak akan menjadi tidak maksimal dikarenakan minimnya interaksi yang dilakukan.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, dimana peneliti melakukan *library research* dalam mengkaji referensi yang relevan dengan topik pembahasan pada artikel ini. Penulis melakukan pengutipan secara langsung maupun tidak langsung terhadap literatur yang digunakan dengan mencantumkan sumber referensi yang dirujuk dalam daftar pustaka

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterikatan anak terhadap *gadget* akan membatasi kesempatan bagi anak dalam belajar dan berkembang karena *gadget* hanya berkomunikasi satu arah. Ini berakibat pada anak yang tidak dapat belajar secara alami seperti berkomunikasi dan bersosialisasi. Anak menjadi tidak responsif terhadap yang terjadi diselilingnya, baik secara emosional maupun verbal, (Riza, 2016). Kurang responsifnya anak, disebabkan karena terbiasa berkomunikasi satu arah dengan *gadget*nya. Anak sibuk dengan kesenangannya yang dia peroleh melalui *gadget* seperti games ataupun menonton video atau aplikasi-aplikasi lainnya yang tersedia pada *gadget*.

Perkembangan sosial terjadi ketika seseorang mencapai kematangan dalam hubungan sosialnya. Pada anak usia dini pencapaian kematangan

sosial dapat dilihat dari kemampuannya berinteraksi didalam lingkungannya baik itu lingkungan keluarga ataupun disekitarnya. Kematangan sosial anak tidak akan berkembang maksimal jika interaksi anak dengan lingkungannya tidak optimal. Perlu pola asuh yang tepat dari orangtua, agar anak bisa tidak “kebablasan” dalam dalam penggunaan *gadget*. Sebagaimana yang dituliskan Aldimasi, dkk bahwa orangtua sebaiknya menggunakan *smart parenting* karena akan sangat berpengaruh pada individu anak. Membiarkan anak-anak yang menggunakan *gadget* dalam waktu yang lama atau berlebihan akan membuat mereka menjadi kecanduan *gadget* dan *gadget* memberi efek negatif pada perkembangan emosi mereka dan mereka kurang bisa menyesuaikan diri pada lingkungan sosial karena kurangnya interaksi. (Aldimasi, Miqdady, ElSORI, & Nazir, 2018).

Toddler & Hanneman menyampaikan bahwa anak merupakan seorang peniru yang ulung, ia akan dengan senang hati melakukan dan meniru apapun yang dilihatnya. Terutama hal-hal yang terjadi disekitar rumahnya, karena mereka dominan berada disekitar rumah. *Toddler is a great imitator, he will eagerly participate in anything you're doing around the house.* (Shelov & Hannemann, 1997). Hal tersebut mengisyaratkan bahwa, apapun yang dilakukan oleh orang-orang disekitarnya, anak juga akan berperilaku yang sama. Tentunya, jika orangtua tidak ingin anaknya candu terhadap *gadget*, semestinya orangtua juga membatasi menggunakan *gadget* didepan anak-anaknya.

Orangtua semestinya menjadi kehidupan sosial pertama bagi anak. Dengan orangtua mengajak anaknya berbicara, bermain, mengajarkan salam, menyapa itu sudah merupakan bentuk interaksi awal yang dialami anak sebelum anak berinteraksi secara sosial dengan dunia luar dalam masyarakat. Anak yang akan tumbuh menjadi besar, tentunya nanti akan bersosialisasi dengan orang lain didalam masyarakat. Setidaknya ada 3 (tiga) proses sosialisasi yang harus dilakukan sehingga seseorang dikatakan bisa bermasyarakat. Proses sosialisasi ini terlihat terpisah namun sebenarnya saling berhubungan satu sama lainnya, ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh (Hurlock, 1978), yaitu sebagai berikut ini. *Pertama*, belajar untuk bertingkah laku dengan cara yang dapat diterima masyarakat. *Kedua*, Belajar memainkan peran sosial yang ada di masyarakat. *Ketiga*, mengembangkan sikap/tingkah laku sosial terhadap individu lain dan aktivitas sosial yang ada di masyarakat. Ketiga hal tersebut akan sulit tercapai, jika perkembangan sosial tidak matang yang salah satunya dipengaruhi oleh penggunaan *gadget*. Praktek belajar bertingkah laku bagi anak memang sebaiknya langsung diajarkan oleh orangtua/ keluarga si anak. Memang, pada saat sekarang banyak video-video anak yang secara langsung atau tidak langsung mengajarkan

bagaimana sebaiknya seorang anak bersikap yang baik dalam berkehidupan sosial. Namun itu belum semuanya atau selamanya dapat mengganti proses yang diajarkan secara langsung oleh orang-orang disekitar/ dilingkungan anak. Maka butuh pembatasan penggunaan *gadget* pada anak usia dini, agar perkembangan sosialnya lebih maksimal.

Menurut Jovita Maria Ferliana dalam (Imron, 2017) dinyatakan bahwa penggunaan *gadget* pada anak sebaiknya hanya pada pengenalan bentuk, warna dan suara. Jangan memberikan kesempatan terlalu banyak kepada anak dalam bermain *gadget* dan jangan sampai *gadget* menggantikan peran orangtua dalam bermain dengan anak. Perkembangan otak pada anak akan lebih optimal jika anak secara langsung diberikan rangsangan sensorik secara langsung, seperti meraba benda, mendengarkan suara, dan berinteraksi dengan orang-orang yang berada disekitarnya. Pada saat anak bermain dengan *gadget*, akan memicu hormon endorfin sehingga anak akan merasa kesenangan yang berakibat kecanduan dalam penggunaan *gadget* dalam waktu lama dan kontinyu. Dari aspek interaksi sosial, perkembangan anak dibawah 6 tahun sebaihya lebih kearah sensor-motorik, artinya anak harus bebas bergerak, meraih sesuatu, merasakan halus-kasar. Memang di *gadget*, juga digambarkan pengenalan warna dan *games* lompatan, namun kemampuan anak untuk berinteraksi tidak maksimal karena tidak secara langsung dengan objek nyata. Sehingga diperlukan pembatasan waktu sangat diperlukan diterapkan pada anak dalam penggunaan *gadget*.

Jovita Maria Ferliana dalam (Imron, 2017) juga menyatakan bahwa kasus kecanduan dan penyalahgunaan *gadget* biasanya terjadi karena orangtua tidak mengontrol penggunaan *gadget* pada masa kecil anak. Oleh sebab itu, orangtua harus menerapkan aturan yang ketat kepada anak, namun tidak bersikap otoriter. Orangtua juga bisa menerapkan *reward* dan *punishment* sehingga anak bisa memiliki sikap candu terhadap *gadget*.

Perkembangan sosial akan anak sangat minim pada anak-anak yang menggunakan *gadget* lebih dari 2 jam sehari, jadi anak kurang empati dan kepedulian terhadap lingkungan sekitar, ditambah ibu bekerja jadi mereka jarang awasi penggunaan *gadget* anak-anak mereka yang menyebabkan anak-anak menghabiskan waktu main *gadget* karena ditinggal ibunya untuk bekerja, tidak ada yang menuntut agar anak itu melakukannya pekerjaan rumah, ajarkan anak-anak untuk berbagi, bermain dengan teman sebaya karena tidak ada pengawasan dan arahan dari orang tua yang sibuk bekerja. (Ma'rifah & Suryantini, 2019). Dengan mengajak anak berkomunikasi, bermain dan selalu berinteraksi dengan anak, berarti orangtua mengajarkan anak berinteraksi karena ada komunikasi 2 arah antara orangtua dan anak. Biasanya disela-sela berkomunikasi sambil

bermain dengan anak, orangtua menyelipkan nilai-nilai etika dalam bersoial dengan anak. Misalnya, meminta tolong mengambilkan sebuah benda dan kemudian mengucapkan terimakasih. Dengan begitu, orangtua telah mengajarkan kepada anak, bagaimana menggunakan kata “tolong” ketika meminta bantuan dan mengucapkan “terimakasih” ketika dibantu oleh orang lain.

D. KESIMPULAN

Keterikatan dan keterlekatan anak terhadap *gadget* akan membatasi kesempatan bagi anak dalam belajar dan berkembang karena *gadget* hanya berkomunikasi satu arah. Keterbatasan tersebut tentunya akan berdampak terhadap perkembangan anak dalam kehidupan sosialnya. Perkembangan sosial terjadi ketika seseorang mencapai kematangan dalam hubungan sosialnya. Pada anak usia dini pencapaian kematangan sosial dapat dilihat dari kemampuannya berinteraksi didalam lingkungannya baik itu lingkungan keluarga ataupun disekitarnya. Kematangan sosial anak tidak akan berkembang maksimal jika interaksi anak dengan lingkungannya tidak optimal. Perlu pola asuh yang tepat dari orangtua, agar anak tidak “kebablasan” dalam dalam penggunaan *gadget* dan perlu didikan dari orangtua agar anak memiliki perkembangan sosial yang matang.

REFERENSI

- Aldimasi, H. H., Miqdady, A. M., ElSORI, D., & Nazir, A. (2018). Impact of Gadget on Children's Development. *International Journal ob Life Science and Bioengineering*, 5 (2), 1-7.
- Amrillah, H. T. (2020). Peran Orang Tua di Era Digital. *Zuriab: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Volume I*, 23-36.
- Hasan, M. (2012). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Diva Pers.
- Hurlock, E. B. (1978). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Imron, R. (2017). Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Prasekolah di Kabupaten Lampung Selatan. *Jurnal Keperawatan, XIII No.2*, 148-154.
- Ma'rifah, A., & Suryantini, N. (2019). Reduce the Use of Gadget: Parent's Coping Strategies for the Children's Social Development. *International Journal of nursing and Midwifery Science*, 3(3), 165-173.
- Riza, L. U. (2016). Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Pengguna Gadget. *Psikosains, Vol. 11 No.2*, 82-98.
- Shelov, S., & Hannemann, R. (1997). *Caring for Your Baby & Young Child Birth to Age 5*. Melbourne: Oxford University Pers.

Sumarni, S., Pertiwi, S. T., Andika, W. D., Astika, R. T., Abdurrahman, & Umam, R. (2019). Behavior in Early Childhood (2-3) Years: A Case Study on the Use of Gadgets in Social Environment. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 8(8), 384-404.