



DAMPAK PENGGUNAAN *GADGET* PADA INTERAKSI SOSIAL ANAK USIA DINI

Nur Mutmainnatul Itsna¹, Risatur Rofi'ah²

¹Institut Pesantren Sunan Drajat Lamongan, Indonesia

²Institut Pesantren Sunan Drajat Lamongan, Indonesia

Email : ¹Isnaisnot61@gmail.com, ²risaturrofiyah123@gmail.com

Abstrak: *Gadget* merupakan suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Penting dalam memahami pengaruh *gadget*, terutama bagi orang tua, agar orang tua dapat membatasi anaknya dalam penggunaan *gadget* sehingga daya kembang anak berkembang dengan baik dan menjadi anak yang aktif, cerdas, dan interaktif terhadap orang lain. Penggunaan *gadget* yang berlebihan akan dapat mempengaruhi kurangnya interaksi sosial pada anak di lingkungan. Berdasarkan deskripsi di atas dapat ditetapkan rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu (1) Bagaimana dampak penggunaan *gadget* pada interaksi sosial anak usia dini di Desa Sendangagung Paciran Lamongan (2) Faktor apa sajakah yang mempengaruhi penggunaan *gadget* pada anak usia dini. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana dampak penggunaan *gadget* pada interaksi sosial anak usia dini di Desa Sendangagung Paciran Lamongan dan untuk mengetahui apa saja faktor yang mempengaruhi penggunaan *gadget* pada anak usia dini. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Prosedur pengumpulan datanya adalah wawancara, observasi dan dokumentasi. Pemeriksaann keabsahan data yang dilakukan adalah triangulasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* pada anak usia dini memiliki dampak positif dan negatif. Adapun dampak positifnya yaitu mempermudah seorang anak memperoleh informasi serta menjadikan anak lebih kreatif melalui fitur-fitur yang tersedia, sedangkan dampak negatifnya antara lain, kurangnya interaksi, penurunan dalam kemampuan bersosialisasi, ketergantungan Selain itu kesehatan anak akan terganggu seperti, mata kering karena radiasi yang ditimbulkan oleh *gadget*. Dari hasil tersebut disarankan untuk peneliti yang akan datang dapat mengembangkan pada variabel-variabel lain sehingga akan memperkaya temuan keilmuan dalam dampak penggunaan *gadget* pada anak usia dini.

Kata Kunci: *Dampak Gadget. Interaksi Sosial. Anak Usia Dini.*

Abstract: Gadget is an electronic device that has a special function on each device. It is important to understand the influence of gadgets, especially for parents, so that parents can limit their children's use of gadgets so that children's developmental abilities develop well and become active, intelligent, and interactive children with others. Excessive use of gadgets will be able to affect the lack of social interaction in children in the environment. Based on the description above, the formulation of the problem in this study can be determined, namely (1) How is the impact of gadget use on early childhood social interaction in Sendangagung Paciran Lamongan Village (2) What are the factors that influence the use of gadgets in early childhood. The purpose of this study is to find out how the impact of using gadgets on early childhood social interactions in Sendangagung Paciran Lamongan Village and to find out what are the factors that influence the use of gadgets in early childhood. In

this study, researchers used descriptive qualitative research methods. Data collection procedures are interviews, observation and documentation. Checking the validity of the data carried out is triangulation. The results of this study indicate that the use of gadgets in early childhood has positive and negative impacts. The positive impact is making it easier for a child to obtain information and making children more creative through the available features, while the negative impacts include lack of interaction, decreased social skills, dependence. by gadgets. From these results, it is suggested that future researchers can develop other variables so that they will enrich scientific findings in the impact of gadget use on early childhood.

Keywords: *Gadget Impact. Social interaction. Early childhood.*

Pendahuluan

Di zaman yang serba canggih seperti ini, kehadiran *gadget* memang sudah menjadi kebutuhan utama baik dari anak-anak maupun orang dewasa. *Gadget* tidak hanya sebagai alat untuk berkomunikasi namun juga dapat membantu mempermudah melakukan aktivitas-aktivitas lainnya. Dan pada akhir-akhir ini sering sekali ditemukan orang tua yang memberikan *gadget* untuk anak usia dini.¹ *Gadget* adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah benda (benda atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru.² Peran orang tua yang dulunya sebagai teman bermain bagi anaknya sekarang telah digantikan oleh *gadget*. Padahal masa usia dini adalah masa dimana tumbuh dan berkembangnya fisik maupun psikis manusia. Pada usia dini, anak banyak bergerak agar tubuh kembang optimal. Apabila di masa kecil anak-anak hanya fokus berada di depan *gadget*, kemungkinan perkembangan sosial anak akan kurang optimal.³

Perlu diketahui bahwa periode perkembangan anak yang sangat sensitif adalah saat usia 1-5 tahun sebagai masa anak usia dini sehingga sering disebut *the golden age*. Pada masa ini seluruh aspek perkembangan kecerdasan, yaitu kecerdasan intelektual, emosi, dan spiritual mengalami perkembangan yang luar biasa sehingga sehingga yang akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan selanjutnya.⁴ Ketika anak berada pada *the golden age* tersebut, mereka menjadi peniru yang handal. Mereka lebih *smart* dari yang kita pikir, lebih cerdas dari yang terlihat, sehingga jangan kita anggap remeh anak pada usia tersebut. Jika anak usia tersebut sudah diberikan sebagai mainan, maka akan berpengaruh terhadap pemerolehan bahasanya. Bukan hanya efek bahasa, yang lebih mengkhawatirkan adalah gangguan pada perkembangan emosi sang anak.⁵ Orang tua terkadang banyak yang tidak tahu akan perkembangan yang terjadi pada anaknya, sehingga mereka tidak tahu akan kecepatan dan keterlambatan yang terjadi pada perkembangan anak mereka. Padahal jika telah terjadi keterlambatan perkembangan pada anak, anak membutuhkan penanganan yang cepat agar tidak berdampak bagi berkelanjutan mereka.⁶

Selain itu, penyalahgunaan terhadap *gadget* juga berpengaruh pada sikap anak yang cenderung menjadi malas. Anak yang terbiasa menggunakan *gadget* hanya untuk *game online* misalnya, di dalam diri mereka hanya akan tertanam jiwa pemalas dan sulit untuk berkembang. Gadget akan sangat berpengaruh karena gadget menjadi sarana yang sangat mudah untuk

¹ Titik Mukarromah, "Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak," (Skripsi, IAIN Metro, 2019), 1.

² Isna, Nad hila, *Mempermudah Hidup Manusia Dengan Teknologi Modern* (Jakarta: Penamadani, 2013), 13

³ Hasanah, Muhimmatul. Pengaruh Gadget terhadap kesehatan mentak anak. *Indonesian Journal Of Islamic Early Childhood Education* 2 (2), 2018. 207-214.

⁴ *Ibid.*

⁵ *Ibid.* 1-2.

⁶ Murni, Perkembangan Fisik, Kognitif, dan Psikososial Pada Masa Kanak-Kanak Awal 2-6 Tahun, (Aceh: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry), No. 1, Vol. 3 Januari-Juni 2017, 20.

mengakses kecanduan games atau online mereka yang kurang mendatangkan manfaat.⁷ Anak yang seperti itu akan cenderung lebih memilih *gadget* daripada belajar ataupun bermain dan bergaul bersama teman-teman sebayanya. Sikap pemalas juga akan muncul pada anak yang menggunakan *gadget* secara berlebihan. *Gadget* tersebut akan dirasa bagi beberapa anak dapat menghilangkan rasa bosan dan dapat menghibur mereka, namun terkadang anak cenderung menggunakan barang-barang tersebut secara berlebihan sehingga mereka malas untuk melaksanakan kewajiban mereka karena memiliki anggapan bahwa fitur-fitur yang diberikan *gadget* lebih menarik dan sayang untuk di lewatkan daripada mengerjakan kewajiban mereka.⁸

Dengan maraknya konsumsi *gadget* bahkan sampai muncul istilah *gadgetmania* (pecandu gadget), penggunaan gadget sudah semakin beragam. *Gadget* ini bisa dimanfaatkan dalam hal pemenuhan kebutuhan tiap manusia, baik dalam bidang sosial, ekonomi, maupun budaya. Dari sekian kelebihan yang telah ditawarkan oleh bentuk-bentuk *gadget*, tetapi terdapat juga banyak dampak negatif bermunculan. Budyatna mengemukakan bahwa bentuk pendekatan komunikasi yang paling ideal adalah yang bersifat transaksional, dimana proses komunikasi dilihat sebagai suatu proses yang sangat dinamis dan timbal balik.⁹ Disini Budyatna melihat bahwa dengan munculnya penggunaan *gadget* mempengaruhi proses yang transaksional tersebut. Seringkali komunikasi yang dinamis dan timbal balik dirasakan menurun kualitas dan kuantitasnya pada interaksi tatap muka.

Sebenarnya, *gadget* tidak hanya menimbulkan dampak negatif bagi anak, karena juga ada dampak positif diantaranya adalah dalam pola pikir anak yaitu mampu membantu anak dalam mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dalam permainan, dan membantu meningkatkan kemampuan otak kanan anak selama dalam pengawasan yang baik.¹⁰ Hal ini sejalan dengan ungkapan John L. Esposito bahwa dengan adanya gadget, umat Islam dapat mengakses sejumlah informasi tanpa hambatan.¹¹ Mereka juga bisa dengan mudah mengikuti tren fashion dengan mudah jika menggunakan gadget yang bersumber dari media sosial.

Akan tetapi dibalik kelebihan tersebut lebih dominan pada dampak negatif yang berpengaruh terhadap perkembangan anak. Salah satunya adalah radiasi dalam *gadget* yang dapat merusak jaringan syaraf dan otak anak bila anak sering menggunakan *gadget*. Selain itu, juga dapat menurunkan daya aktif anak dan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain. Anak menjadi lebih individual dengan zona nyamannya bersama *gadget* sehingga kurang memiliki sikap peduli terhadap teman maupun orang lain.¹² Penggunaan *gadget* yang berlebihan akan berdampak buruk bagi anak. Anak yang menghabiskan waktunya dengan *gadget* akan lebih emosional, pemberontak karena merasa sedang diganggu saat asyik bermain *gadget*. Malas untuk mengerjakan rutinitas sehari-hari. Bahkan untuk makan pun harus disuapi karena sedang asyik bermain *gadget*.¹³ Lebih mengkhawatirkan lagi, jika mereka sudah tidak tengok kanan dan kiri atau sudah tidak memperdulikan orang di sekitarnya, bahkan menyapa orang atau temannya pun enggan. Tidak hanya anak-anak, balita pun sudah banyak mengenal *gadget* pada masa modern ini, bermula dari tontonan kartun di *youtube* yang di berikan orangtua kepada anaknya ketika orangtua sedang sibuk sampai akhirnya jadi terbiasa dan kecanduan. Tidak jarang balita zaman sekarang yang sering menangis dan mengamuk ketika sinyal internet tidak *connect*, bahkan tidak jarang *handphone* jadi sasarannya entah dibanting ataupun dilempar.

⁷ Farah Dina Rahma Yanti, "Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Sosial Dan Spiritual Siswa Di Ma Darul Ulum Kureksari Waru Sidoarjo," (Skripsi, UIN Sunan Ampel, 2018), 4-5.

⁸ *Ibid.*

⁹ Budyatna, *Teori Komunikasi* (Jakarta: Salemba, 2005), 90.

¹⁰ Farah Dina Rahma Yanti, *Pengaruh Gadget...*, 3.

¹¹ John L. Esposito, *The Future Of Islam* (New York: Oxford University Press, 2010), 8-9

¹² Farah Dina Rahma Yanti, *Pengaruh Gadget...*, 4.

¹³ Yummi Ariston dan Frahasini, "Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar", *Journal Of Educational Review and Research*, Vol. 1 No. 2, (December 2018), 88.

Penelitian di *Bristol University* tahun 2010 mengungkapkan bahwa penggunaan *gadget* pada anak dapat meningkatkan efek negatif seperti resiko depresi, gangguan kecemasan, kurang perhatian, autisme, kelainan bipolar, psikosis, dan perilaku permasalahan lainnya. Hal ini disebabkan karena kurangnya interaksi anak dengan sekitar.¹⁴ Anak yang kurang berinteraksi sosial akan mengalami kesulitan dan ketakutan saat berkomunikasi dengan lingkungan sekitarnya. Interaksi sosial merupakan hubungan antara individu satu dengan individu yang lain, individu satu dapat mempengaruhi individu lain atau sebaliknya, jadi adanya hubungan yang saling timbal balik. Oleh karena itu, penting pemahaman tentang pengaruh *gadget* terutama bagi orang tua. Supaya anak dapat di batasi penggunaannya dan daya kembang anak dapat berkembang dengan baik dan menjadi anak yang aktif, cerdas, dan interaktif terhadap orang lain.

Di Desa Sendangagung Kecamatan Paciran Kabupaten Lamongan termasuk salah satu desa yang telah mengenal *gadget* mulai dari anak usia dini sampai dewasa menggunakan *gadget*. Tidak jarang peneliti melihat beberapa anak yang sudah kecanduan *gadget* di Desa Sendangagung Kecamatan Paciran Kabupaten Lamongan. Seperti yang sudah dipaparkan bahwa terdapat dampak positif dan negatif dalam penggunaan *gadget*, tidak hanya itu *gadget* telah mempengaruhi interaksi sosial pada anak usia dini. Karena itu peneliti tertarik untuk mengkaji lebih mendalam berkaitan dengan dampak yang disebabkan oleh penggunaan *gadget* terhadap pergaulan anak usia dini, maka peneliti melakukan penelitian guna mengetahui “Dampak Penggunaan *Gadget* pada Interaksi Sosial Anak Usia Dini di Desa Sendangagung Paciran Lamongan”.

Metode

Dalam melaksanakan penelitian di Desa Sendangagung Kecamatan Paciran Kabupaten Lamongan, peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Fenomenologi secara etimologi berasal dari kata “*phenomenon*” yang berarti realitas yang tampak, dan “*logos*” yang berarti ilmu. Sehingga secara terminologi, fenomenologi adalah ilmu yang berorientasi untuk mendapatkan penjelasan tentang realitas yang tampak. Fenomena yang tampak adalah refleksi dari realitas yang tidak berdiri sendiri karena ia memiliki makna yang memerlukan penafsiran lebih lanjut. Fenomenologi ingin mengungkapkan apa yang menjadi realitas dan pengalaman yang dialami individu, mengungkapkan dan memahami sesuatu yang tidak nampak dari pengalaman subjektif individu. Oleh karenanya, peneliti tidak dapat memasukkan dan mengembangkan asumsi-asumsinya di dalam penelitiannya.¹⁵ Disini peneliti melakukan penelitian dengan terjun langsung ke lapangan, mendeskripsikan dan mengkonstruksi realitas yang ada serta melakukan pendekatan terhadap sumber informasi, sehingga diharapkan data yang didapatkan akan lebih maksimal.

Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian kali ini yakni:

1. Teknik Observasi

Observasi adalah suatu aktivitas yang sempit, yakni memperhatikan sesuatu dengan menggunakan mata, di dalam pengertian psikologik, observai atau yang disebut pula dengan pengamatan, meliputi kegiatan pemuatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra. Jadi, observasi dapat dilakukan melalui pengelihatian, penciuman, pendengaran, peraba, dan pengecap.

2. Teknik Wawancara

Wawancara yang sering disebut juga dengan *interview* atau kuesioner lisan adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi dari orang yang mempunyai sumber informasi.

¹⁴ Bonifasius Bagaskara dan Arief Ruslan, “Perancangan Video Explainer “Mengetahui Dampak Penggunaan *Gadget* (*Smartphone*) Secara Eksektif Pada Anak Untuk Orang Tua”, Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Budi Luhur, 2.

¹⁵ J W Creswell, *Research Design: pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*, di terjemahkan oleh : Achmad Fawaid, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2014), 53.

3. Teknik Dokumentasi

Dokumentasi dari asal katanya dokumen yang artinya barang-barang tertulis. Di dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian dan sebagainya.¹⁶

Sehubungan dengan pengumpulan data, kehadiran peneliti sangat penting kedudukannya. Hal tersebut dikarenakan pendekatan kualitatif merupakan suatu studi kasus, maka segala sesuatu akan sangat bergantung terhadap kedudukan peneliti. Dengan demikian peneliti berkedudukan sebagai instrument penelitian yang utama, begitu penting dan keharusan keterlibatan peneliti dan penghayatan terhadap permasalahan dan subjek penelitian, dapat dikatakan kalau peneliti terikat erat dengan subjek penelitian. Itulah sebabnya dalam penelitian kualitatif dituntut adanya pengamatan mendalam (*in-depth observatuin*) dan wawancara mendalam (*in-dept interview*). Penelitian ini menggunakan analisis data model *Miles* dan *Huberman*, adapun keseluruhan proses penelitian terdiri atas:¹⁷ reduksi data, penyajian data dan mengambil kesimpulan lalu diverifikasi setelah mengalami reduksi data dan display data maka tahap akhirnya yaitu verifikasi data. Dalam pengambilan keputusan masih harus menelitinya kembali.¹⁸ Sedangkan untuk menjamin keabsahan data dalam penelitian kualitatif, terdapat empat standar yang digunakan untuk menjamin penelitian kualitatif tersebut yaitu: Triangulasi, pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembandingan terhadap data tersebut.

Temuan Data dan Diskusi

Berikut ini adalah hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap 7 informan mengenai dampak penggunaan *gadget* pada interaksi anak usia dini:

Tabel 1. Hasil Wawancara dengan Informan

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana dampak positif penggunaan <i>gadget</i> terhadap anak Bapak/Ibu atau lingkungan Bapak/Ibu?	<p>“Kalau membicarakan dampak positif <i>gadget</i> ya anak saya menjadi suka menirukan gerakan tari di youtube seperti senam baby shark, kadang juga suka lihat nyanyian anak-anak, itu juga dia tirukan.” (Ibu YK, tanggal 9 Juli 2021).</p> <p>“Melalui <i>gadget</i> anak saya jadi bisa bahasa-bahasa asing, terutama Bahasa Inggris, soalnya dia sering lihat video-video kartun seperti pembelajaran tapi dalam Bahasa Inggris kadang juga bernyanyi dalam Bahasa Inggris, sebenarnya saya juga tidak menyangka sampai bisa begitu.” (Ibu RA, tanggal 7 Juli 2021)</p>
2.	Bagaimana dampak negatif penggunaan <i>gadget</i> terhadap anak Bapak/Ibu atau lingkungan Bapak/Ibu?	<p>“Anak saya itu kalau sudah memegang <i>handphone</i> susah sekali diperintah, tak suruh mandi, makan, belajar juga susah sekali, kadang juga membuat anak saya tidur larut malam karena sibuk dengan <i>handphone</i>.” (Ibu LF, tanggal 10 Juli 2021)</p> <p>“Kalau sudah pegang <i>handphone</i> anak saya ya tidak pernah mau bermain sama temannya, kadang kasihan juga temannya sudah menunggu ngajak bermain tapi anak saya lihat <i>handphone</i> terus. Selain itu kalau sudah</p>

¹⁶ *Ibid.*, 201.

¹⁷ M. Djunaidi Ghony and Fauzan Almansyur, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Jakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), 307.

¹⁸ *Ibid.*, 252.

		<p><i>pegang handphone sulit sekali dipanggil harus berkali-kali baru direspon.” (Ibu FA, tanggal 9 Juli 2021)</i></p> <p><i>“Karena anak saya sudah kecanduan handphone ya dikit-dikit minta handphone kalau tidak saya kasih ngamuk, dan kalau sudah dia pegang itu sulit sekali diambil lagi perlu dirayu dan itu susah sekali, padahal kadang saya juga butuh untuk komunikasi dengan orang lain.” (Ibu M, tanggal 11 Juli 2021)</i></p> <p><i>“Banyak dampak negatif dari gadget, misalnya rasa hormat anak kepada orang tua itu berkurang, jadi semena-mena dianggap seperti teman sendiri. Anak kepada orang tua juga menggunakan bahasa yang kurang sopan bahkan ada yang berbicara kotor mungkin itu karena lihat video-video yang kurang baik. Anak juga menjadi emosian mudah marah apalagi kalau kuotanya tiba-tiba habis atau tiba-tiba tidak ada sinyal.” (Bapak Wahid, tanggal 10 Juli 2021)</i></p> <p><i>“Sebelumnya gadget hanya digunakan orang-orang remaja hingga dewasa, entah sejak internet semakin meluas dan ada fitur yang tersedia bagi anak-anak menjadikan gadget juga digunakan oleh anak-anak, ini yang menyebabkan mereka lebih senang bermain gadget daripada dengan teman sebaya sendiri. Padahal dulu anak-anak itu mainnya ya sepak bola, kucing-kucingan tapi sekarang sudah jarang, anak menjadi cuek dan tidak peduli dengan lingkungan, karena sudah fokus dengan gadget.” (Bapak Muallimin, tanggal 9 Juli 2021)</i></p>
3.	<p>Faktor apa yang mempengaruhi anak atau lingkungan Bapak/Ibu dalam penggunaan gadget?</p>	<p><i>“Awal mula anak saya menggunakan gadget sebenarnya karena saya sendiri, dia sering melihat saya menggunakan gadget ketika saya bersama anak, sehingga anak saya jadi tertarik dan merebut gadget yang saya gunakan.” (Ibu RA, tanggal 7 Juli 2021)</i></p> <p><i>“Saya memberikan gadget kepada anak saya agar saya bisa melakukan pekerjaan rumah lainnya, cukup membantu membuat anak saya menjadi tidak rewel dan nangis lagi, tapi lama-kelamaan kok anak saya jadi susah diatur dalam menggunakan gadget itu.” (Ibu YK, tanggal 9 Juli 2021)</i></p> <p><i>“Anak saya itu awalnya tidak tertarik sama gadget, tidak kenal gitu, tapi gara-gara dia melihat temannya menggunakan gadget ketika bermain, ya jadi anak saya ikutan meminta gadget dan merengek-rengkek.” (Ibu FA, tanggal 9 Juli 2021)</i></p> <p><i>“Pada awalnya dia tahu keseruan gadget itu dari temannya, saya tidak pernah memberitahu anak saya cara menggunakannya, ketika anak saya dan temannya itu sama-sama menggunakan gadget mereka menjadi tidak saling berbicara karena sudah fokus sama gadget.” (Ibu M, tanggal 11 Juli 2021)</i></p> <p><i>“Teman sebaya itu memiliki pengaruh yang besar terhadap teman lain,</i></p>

		<p><i>jika ia berteman dengan anak baik-baik ya pasti dia ketularan baik, kalau dia berteman dengan anak yang kurang baik, jadinya ya kurang baik.” (Bapak Wahid, 10 Juli 2021)</i></p> <p><i>“Sekolahnya sekarang kan pakek sistem daring, sehingga anak saya jadi lebih sering lihat gadget. Kalau saya sedang pegang gadget untuk melihat tugas dari gurunya, anakku langsung merengek meminta gadget.” (Ibu LF, tanggal 10 Juli 2021)</i></p> <p><i>“Karena sekarang sekolahnya online jadinya ya saya harus selalu aktif mengecek gadget agar tidak ketinggalan informasi dari gurunya anak-anak, jadi ya anak saya ikutan main gadget. Malah lebih sering dari sebelumnya.” (Ibu RA, 7 Juli 2021)</i></p>
--	--	---

Dampak Penggunaan *Gadget* pada Interaksi Anak Usia Dini

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan 7 informan tersebut, maka dapat diketahui bahwa terdapat dua dampak dalam penggunaan *gadget* terhadap anak usia dini yaitu dampak positif dan negatif yang akan dijabarkan berikut ini:

Dampak Positif

Masa usia dini adalah masa penentu perkembangan anak, pada masa ini pula seorang anak sangat memerlukan stimulasi untuk memperoleh pendidikan dan rangsangan yang tepat dalam menuju tahap perkembangan selanjutnya.¹⁹ Anak-anak usia dini berada pada masa keemasan (*golden age*), masa ini disebut masa keemasan sebab pada usia ini terjadi perkembangan yang sangat menakjubkan dan terbaik pada masa usia dini.²⁰ Perkembangan ini meliputi perkembangan fisik dan psikis. Dari segi fisik anak mengalami perkembangan yang sangat luar biasa, mulai dari pertumbuhan sel-sel otak dan organ tubuh lainnya hingga perkembangan motorik kasar seperti berjalan, berlari, melompat, memanjat, dan sebagainya, sedangkan perkembangan psikis seperti berinteraksi dengan orang tua hingga kemampuan berinteraksi dengan orang lain.²¹ Aspek-aspek perkembangan yang terdapat dalam anak usia dini yaitu perkembangan nilai dan moral, perkembangan emosional, perkembangan fisik motorik, perkembangan kognitif, perkembangan bahasa dan perkembangan seni.²² Karena itu, sangatlah diperlukan adanya pola yang tepat untuk membantu anak berkembang dengan baik. Penggunaan *gadget* adalah salah satu aspek yang mempengaruhi perkembangan seseorang, *gadget* digunakan oleh semua kalangan baik orang dewasa maupun pada anak usia dini tak jarang anak usia dini pada masa kini telah memiliki *gadget* pribadi. Pengenalan *gadget* pada anak usia dini dapat memberikan dampak positif maupun negatif terhadap perkembangan seorang anak, baik secara fisik maupun mental.²³

Dari hasil penelitian ditemukan beberapa dampak positif penggunaan *gadget* pada anak usia dini di Desa Sendangagung Paciran Lamongan yaitu dengan adanya *gadget* anaknya menjadi lebih aktif dalam menirukan gerakan-gerakan tari yang terdapat di *youtube*. Serta *gadget* yang digunakan anak cukup membantu untuk memahami bahasa-bahasa asing melalui aplikasi *youtube*, dengan video-video yang bersifat edukatif seorang

¹⁹ Elfiadi, “Dampak Gadget Terhadap Anak Usia Dini”, *ITQAN*, Vol. 9 No.2, Juli 2018, 105.

²⁰ Masganti, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2017), 6.

²¹ *Ibid.*

²² Dadan Suryana, *Pendidikan Anak Usia Dini: Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*, (Jakarta: Kencana, 2019), 48.

²³ Elfiadi, “Dampak Gadget Terhadap Anak Usia Dini”, 105.

anak akan lebih mudah memahami mengenai suatu hal, termasuk kemampuan bahasa anak, menurutnya mengenalkan *gadget* pada anak usia dini dapat merangsang anak agar tidak gagap dalam teknologi, mengingat pada zaman yang semakin maju ini diperlukan keahlian dalam berteknologi.

Dampak Negatif

Gadget dianggap memberikan dampak negatif yang lebih banyak daripada dampak positif, hal ini karena banyaknya konten dan fitur yang dapat dilihat oleh anak seperti *game*, film, *youtube* dan lainnya.²⁴ Penggunaan *gadget* memiliki dampak negatif yang cukup besar bagi seorang anak, kemudahan dalam mengakses media dan informasi, merupakan salah satu sebab seorang anak menjadi malas bergerak dan berkativitas, anak-anak cenderung memilih duduk diam melihat *gadget* tersebut, lambat laun anak akan terganggu tumbuh dan perkembangannya di mana mencakup pada aspek kesehatan, seorang anak yang terlalu lama menggunakan *gadget* akan asik dengan dunia mereka sendiri sehingga membuat interaksi sosial anak terganggu.²⁵

Dari hasil penelitian ditemukan beberapa dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak usia dini di Desa Sendangagung Paciran Lamongan yaitu:

1. Ketika anak sudah memegang *gadget* seringkali lebih asik dengan *gadget* daripada mendengar perintah orang tua, anak juga menjadi lebih mementingkan *gadget* daripada aktivitas yang seharusnya dilakukan seperti mandi, tidur dan belajar.
2. Anak lebih senang menggunakan *gadget* dibanding bermain dengan teman sebayanya, serta tidak dapat diganggu bahkan tidak merespon ketika dipanggil.
3. Ketika anak sudah memegang *gadget* susah sekali untuk diambil kembali, perlu usaha keras untuk merayu anaknya agar tidak terus-terusan menggunakan *gadget* mengingat sang anak telah kecanduan. Dampak negatif dari penggunaan *gadget* juga berpengaruh pada kondisi emosional anak.
4. Adanya *gadget* membuat rasa hormat seorang anak terhadap orang tuanya berkurang, bahkan dianggap sebagai teman sebaya, bahasa yang digunakan menjadi kurang sopan karena meniru dalam konten-konten yang kurang baik, secara emosi anak menjadi mudah marah ketika jaringan tidak stabil sampai ketika kuota habis. Dari wawancara yang telah dilakukan rata-rata anak usia dini menggunakan *gadget* sehari lebih dari 2 jam, rata-rata mereka menggunakan untuk bermain *game* dan melihat *youtube*.
5. Sebelum *gadget* masuk dalam ranah anak usia dini, mereka lebih asik bermain dengan teman sebayanya, bermain sepak bola, kucing-kucingan di mana sekarang sangat jarang ditemui anak seperti itu di Desa Sendangagung, anak-anak sekarang lebih senang bermain *gadget* daripada dengan temannya, mereka cenderung cuek dan tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya.

Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini

Dari hasil wawancara ditemukan terdapat tiga faktor yang mempengaruhi penggunaan *gadget* pada anak usia dini di Desa Sendangagung Kecamatan Paciran Kabupaten Lamongan, yaitu:

1. Pola Asuh

Tipe pola asuh yang digunakan oleh orang tua akan sangat mempengaruhi anak dalam penggunaan *gadget*. Jika orang tua yang memiliki pola asuh otoriter kepada anaknya atau sering

²⁴ Simamora, "Persepsi Orang Tua Terhadap Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Pendidikan Dasar", *Jurnal Kultur Demokrasi*, Vol. 6 No.4, 2016, 15.

²⁵ Novitasari W, "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun", *Jurnal PAUD Teratai*. Volume 05 Nomor 03 Tahun 2016, 2.

kita ketahui dengan orang tua yang taat pada aturan dan nilai-nilai yang berlaku akan cenderung tidak memberikan penggunaan gadget bagi anaknya. Jika orang tua yang memilih penerapan pola asuh demokratis memberikan gadget sejak dini pada anaknya, karena mereka beranggapan bahwa gadget mempermudah anak dalam bermain dan orang tua juga akan dipermudah untuk beraktifitas, tetapi yang memiliki penerapan demokratis sering membatasi terhadap penggunaan *gadget* untuk anak jika melampaui batasnya, dan jika orang tua memiliki penerapan pola asuh permisif lebih membebaskan penggunaan *gadget* pada anaknya tanpa adanya pengawasan dan kontrol penggunaan kepada anaknya yang menurut orang tua akan meringankan dan memberikan kebebasan orang tuanya dalam melaksanakan aktivitas.²⁶ Orang tua sebagai pengasuh anak yang membentuk karakter dan kepribadian anak merupakan salah satu faktor yang memegang peranan penting dalam hal mendidik anak.²⁷

Hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa orang tua sengaja memberikan *gadget* kepada anaknya agar orang tua dapat melaksanakan kesibukan mereka. Selain itu juga, orang tua yang memperbolehkan anak-anaknya bermain *gadget* cenderung anak-anak ini diam di depan *gadgetnya* masing-masing tanpa mempedulikan dunia sekitarnya. Secara tidak sadar, anak-anak sudah mengalami ketergantungan menggunakan *gadget*.

Ibu RA menyatakan pada mulanya anaknya tidak berminat menggunakan *gadget*, tapi karena orang tua sering menggunakan *gadget* di depan anak maka anak tertarik dan meminta *gadget* orang tuanya. Sedangkan Ibu YK menyatakan bahwa sebenarnya *gadget* cukup membantu orang tua untuk melakukan pekerjaan yang lain, namun lama-kelamaan Ibu YK merasa *gadget* membuat anaknya susah diatur. Penggunaan *gadget* pada anak seharusnya mendapat bimbingan atau pengawasan yang lebih dari orang tua, dikhawatirkan anak usia dini yang masih minim pengalaman melihat aksi-aksi berbahaya atau konten yang dapat merusak perkembangan mereka. Pembatasan dan kontrol penggunaan *gadget* seharusnya lebih ditekankan agar anak tidak kecanduan dan menjadi susah diatur serta lupa akan kewajiban yang seharusnya dilakukan.

2. Teman Sebaya

Lingkungan teman sebaya adalah kondisi di mana terjadi suatu bentuk hubungan antara dua atau lebih anak dimana anak yang satu mempengaruhi, mengubah atau memperbaiki kelakuan anak yang lain atau sebaliknya dan hubungan ini terjadi antara anak dengan anak yang lainnya yang memiliki usia relatif sama atau sebaya.²⁸ Salah satu fungsi yang paling penting dalam teman sebaya ini adalah anak menerima umpan balik tentang kemampuan-kemampuan mereka dari kelompok teman sebaya sehingga anak dapat mengevaluasi apakah yang mereka lakukan lebih baik, sama atau lebih dari yang dilakukan oleh teman-teman sebaya lainnya.

Ibu FA menyatakan pada awalnya anaknya tidak tertarik dengan penggunaan *gadget* tetapi ketika ia bermain bersama teman sebaya yang sering menggunakan *gadget* menjadikan anak Ibu FA tertarik dan terus-terusan merengek meminta *gadget*.

Ibu M juga merasakan hal yang sama, anaknya mulai menyukai *gadget* ketika temannya juga menggunakan *gadget* dan itu membuat mereka tidak saling berkomunikasi karena masing-masing telah fokus pada *gadget*.

Menurut Bapak Wahid teman sebaya sangat berpengaruh terdapat kebiasaan anak-anak jika teman sebaya yang selalu ia temui dalam kehidupan sehari-hari berperilaku baik maka

²⁶ Ni Luh dan Gusti, "Intensitas Penggunaan Gadget Anak Usia Dini Ditinjau dari Pola Asuh Orang Tua", *Jurnal Pendidikan Undiksha*, Vol. 8 No. 2, 2020, 114.

²⁷ Sylvie Puspita, *Monograf Fenomena Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini*, (Surabaya: Cipta Publishing, 2020), 2.

²⁸ Dian Tri Utami, "Pengaruh Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun", *Generasi Emas*, Vol. 1 No. 1, 2018, 44.

otomatis anak juga ikut serta berperilaku baik, begitu pula sebaliknya jika teman dekatnya berperilaku kurang baik bisa saja anak tersebut memiliki perilaku yang kurang baik.

3. Pembelajaran Sistem Daring

Tahun 2020 merupakan tahun di mana anak-anak usia dini yang sudah sekolah harus mendapat pembelajaran melalui sistem daring atau *online*. Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang dilakukan tidak salin bertatap muka langsung melainkan diselenggarakan menggunakan jaringan. Pembelajaran daring dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja, pembelajaran ini memerlukan dampingan orang tua untuk melakukan tugasnya, terutama pada anak usia dini karena mereka belum mengerti dalam menggunakan teknologi dengan baik. Dalam pembelajaran ini anak-anak dituntut untuk melihat tugas atau materi yang dikirim oleh guru melalui *gadget*. Menurut Ibu LF pembelajaran daring memicu intensitas penggunaan *gadget* anak menjadi semakin parah, karena ketika orang tua melihat tugas di *gadget*, anak-anak menjadi lebih sering merengek meminjam *gadget*.

Hal ini juga diakui oleh Ibu RA, semenjak adanya pembelajaran melalui daring orang tua dituntut untuk selalu aktif dalam menggunakan *gadget* agar tidak tertinggal informasi yang diberikan kepada anaknya, namun di sisi lain anak menjadi ikut-ikutan menggunakan *gadget* sehingga anak menjadi lebih sering menggunakan *gadget* dibanding dengan sebelumnya.

Kesimpulan

Berdasarkan uraian tentang Dampak Penggunaan *Gadget* pada Interaksi Anak Usia Dini di Desa Sendangagung Paciran Lamongan, maka kesimpulan yang dapat diambil adalah:

1. Dampak penggunaan *gadget* pada anak usia dini di Desa Sendangagung Kecamatan Paciran Kabupaten Lamongan ditemukan adanya dampak positif dan dampak negatif, dampak positif seperti memudahkan anak dalam memahami pelajaran, sedangkan dampak negatif seperti mengganggu kesehatan dan membuat anak kecanduan *gadget*. *Gadget* sangat berpengaruh terhadap kurangnya interaksi sosial anak, baik interaksi dengan orang tua, keluarga lainnya, teman sebaya atau masyarakat di sekitarnya. *Gadget* membuat anak kurang menaruh perhatian terhadap kehadiran ataupun pembicaraan orang yang berada bersamanya, hal tersebut dikarenakan perhatian penuh atau fokus anak diberikan kepada *gadget*, sehingga menyebabkan kurangnya anak usia dini untuk berinteraksi terhadap orang lain.
2. Faktor-faktor yang berpengaruh terhadap penggunaan *gadget* pada anak usia dini di Desa Sendangagung Kecamatan Paciran Kabupaten Lamongan yaitu: 1) Pola Asuh, orang tua merupakan bagian penting yang dapat mempengaruhi kebiasaan seorang anak, termasuk penggunaan *gadget*; 2) Teman Sebaya, melalui teman sebaya seorang anak dapat meniru apa yang dilakukan temannya, termasuk meniru ketika temannya menggunakan *gadget*. 3) Pembelajaran Daring, penggunaan *gadget* pada pembelajaran ternyata memicu intensitas penggunaan *gadget* pada anak-anak usia dini.

Daftar Kepustakaan

Ariston, Yummi dan Frahasini. "Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar", *Journal Of Educational Review and Research*, Vol. 1 No. 2, Desember 2018.

Bagaskara, Bonifasius dan Arief Ruslan, "Perancangan Video Explainer "Mengenal Dampak Penggunaan *Gadget (Smartphone)* Secara Eksektif Pada Anak Untuk Orang Tua", Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Budi Luhur. TT.

Budyatna. *Teori Komunikasi*. Jakarta: Salemba, 2005.

Creswell, J W. *Research Design: pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*, di terjemahkan oleh : Achmad Fawaid, Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2014.

Elfiadi. “Dampak Gadget Terhadap Anak Usia Dini”, *ITQAN*, Vol. 9 No.2, Juli 2018.

Espasito, John L. *The Future Of Islam*. New York: Oxford University Press, 2010.

Ghony, M. Djunaidi and Fauzan Almansyur, *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Ar-Ruzz Media, 2014.

Hasanah, Muhimmatul. Pengaruh Gadget terhadap kesehatan mental anak. *Indonesian Journal Of Islamic Early Childhood Education* 2 (2), 2018. 207-214.

Isna. Nadhila, *Mempermudah Hidup Manusia Dengan Teknologi Modern*. Jakarta: Penamadani, 2013.

Luh, Ni dan Gusti. “Intensitas Penggunaan Gadget Anak Usia Dini Ditinjau dari Pola Asuh Orang Tua”. *Jurnal Pendidikan Undiksb.*, Vol. 8 No. 2, 2020.

Masganti, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana, 2017.

Mukarromah, Titik. “Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak.” Skripsi, IAIN Metro, 2019.

Murni, “Perkembangan Fisik, Kognitif, dan Psikososial Pada Masa Kanak-Kanak Awal 2-6 Tahun,” Aceh: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry. No. 1, Vol. 3 Januari-Juni 2017.

Novitasari W. “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun”. *Jurnal PAUD Teratai*. Volume 05 Nomor 03 Tahun 2016.

Puspita, Sylvie. *Monograf Fenomena Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini*. Surabaya: Cipta Publishing, 2020.

Simamora. “Persepsi Orang Tua Terhadap Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Pendidikan Dasar”. *Jurnal Kultur Demokrasi*, Vol. 6 No.4, 2016.

Suryana, Dadan. *Pendidikan Anak Usia Dini: Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta: Kencana, 2019.

Utami, Dian Tri. “Pengaruh Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun”. *Generasi Emas*. Vol. 1 No. 1, 2018.

Yanti. Farah Dina Rahma. “Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Sosial Dan Spiritual Siswa Di MA Darul Ulum Kureksari Waru Sidoarjo,” Skripsi, UIN Sunan Ampel, 2018.