

DAMPAK PENGGUNAAN *GADGET* PADA PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK DI DUSUN BORO DESA JABUNG KECAMATAN JABUNG

Nur Izza Azizur Rohma¹⁾, Fayrus Abadi Slamet²⁾

^{1), 2)}Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang

¹⁾azizuriza074@gmail.com, ²⁾fayruslamet@gmail.com

Abstrak: Perkembangan anak adalah suatu proses perubahan dimana anak belajar menguasai tingkat yang lebih tinggi dari aspek-aspek gerakan, berpikir, perasaan, dan interaksi baik dengan sesama maupun dengan benda-benda dalam lingkungan hidupnya. Perkembangan tersebut merupakan peran dari adanya pendidikan orang tua yang bertanggung jawab atas pendidikan anak. Berbagai stimulasi mampu mempengaruhi perkembangan anak, diantaranya yaitu *gadget*. Perkembangan teknologi saat ini dengan kehadiran *gadget* menjadi kebutuhan bagi manusia. *Gadget* tidak hanya sebagai alat untuk berkomunikasi namun juga dapat membantu mempermudah melakukan aktivitas-aktivitas lainnya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dampak penggunaan *gadget* pada perkembangan sosial anak usia dini di Dusun Boro Jabung desa Jabung Kecamatan Jabung. Penelitian ini adalah jenis penelitian kualitatif. Sifat penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik penjamin keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan waktu sedangkan teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisa kualitatif. Kesimpulannya mengenai dampak penggunaan *gadget* pada perkembangan sosial anak usia dini di Dusun Boro Jabung Desa Jabung Kecamatan Jabung yaitu penggunaan *gadget* yang dilakukan oleh anak-anak usia dini mempunyai dampak positif maupun negatif tergantung dari intensitas serta pengawasan dari orang tua. Tingginya intensitas dan durasi penggunaan gadget serta aplikasi-aplikasi yang sering di mainkan sebaiknya dibatasi dalam pemakaiannya karena tidak sesuai atau belum layak pada usianya.

Kata kunci: *Gadget*, Perkembangan sosial.

Abstract: Child development is a process of change in which children learn to master a higher level of aspects of movement, thinking, feeling, and interacting both with others and with objects in their environment. This is the role of parent education, which is responsible for their children's education. Various stimulations can affect children's development, including gadgets. Current technological developments and the presence of gadgets are a necessity for humans. Gadgets are not only tools for communicating but can also make other activities easier. The purpose of this study was to identify the impact of using gadgets on the social development of early childhood in Boro Jabung Hamlet, Jabung Village, and Jabung District. This research is a type of qualitative research. The nature of this research is descriptive and qualitative. Data collection techniques using interviews, observation, and documentation The data validity assurance technique uses source and time triangulation, while the analytical technique used in this study is a

qualitative analysis technique. The conclusion regarding the impact of using gadgets on the social development of early childhood in Boro Jabung Hamlet, Jabung Village, and Jabung District is that the use of gadgets by early childhood has positive and negative impacts depending on the intensity and supervision of parents. The high intensity and duration of using gadgets and applications that are often played should be limited in their use because they are not suitable for their age.

Keyword: *Gadget, Social development*

PENDAHULUAN

Gadget adalah istilah yang digunakan untuk menyebut beberapa jenis alat teknologi yang berkembang pesat dan memiliki fungsi khusus, misalnya *smartphone*, *iphone*, *computer*, dan tab. *Smartphone* merupakan salah satu jenis *gadget* yang banyak digunakan oleh masyarakat, hampir setiap rumah memiliki *smartphone*. *Gadget* telah menjadi sesuatu yang disukai banyak orang, baik orang dewasa maupun anak-anak, karena kecanggihannya¹.

Gadget merupakan teknologi yang sangat populer sekarang ini, orang dewasa maupun anak-anak menggunakan *gadget*². Dimana banyak produk-produk *gadget* yang menjadikan anak-anak sebagai target pasar mereka dan anak-anak kini telah menjadi konsumen aktif pengguna *gadget*. *Gadget* merupakan alat elektronik yang digunakan sebagai media informasi, media belajar dan sebagai hiburan.

Tren *gadget* terus berkembang di Indonesia dengan kecanggihannya. Penggunaan media teknologi seperti *gadget* membutuhkan pengawasan dari orang tua. Penggunaan *gadget* pada anak usia dini hanya bermain game dan menonton *youtube*, jelas sangat berbeda dengan orang dewasa dalam menggunakan *gadget*. Penggunaan *gadget* pada anak usia dini sering dilakukan ketika di rumah, seperti sepulang sekolah, saat makan dan bahkan mau tidur³.

¹ Nor Annisa et al., "Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Indonesia* 3, no. 9 (2022): 837–849.

² Ns. Fitra Mayenti and Indiana Sunita, "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini Di Paud Dan Tk Taruna Islam Pekanbaru," *Photon: Jurnal Sain dan Kesehatan* 9, no. 1 (2018): 208–213.

³ Zakiyuddin Zakiyuddin et al., "Dampak Gadget Pada Anak Usia Remaja Di SMP Negeri 02 Meureubo Kecamatan Meureubo Kabupaten Aceh Barat," *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Darma Bakti Teuku Umar* 2, no. 1 (2020): 161.

Tujuan penggunaan *gadget* dapat mempengaruhi tingkat interaksi sosial di lingkungannya. Penggunaan *gadget* secara terus menerus akan berdampak negatif terhadap pola perilaku anak dalam kesehariannya, anak yang terlalu sering dalam penggunaannya akan cenderung terus menerus menggunakan *gadget* akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang harus dan rutin dilakukan oleh anak dalam aktivitas sehari-hari⁴. Saat ini anak-anak lebih sering bermain *gadget* dari pada belajar berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, hal ini sangatlah mengkhawatirkan, dimana akan berdampak terhadap anak-anak dalam menggunakan *gadget*.

Gadget memiliki banyak manfaat, terutama jika digunakan dengan cara yang benar, dan seharusnya memungkinkan orang tua untuk memperkenalkan *gadget* kepada anak-anak mereka, hal ini perlu, tetapi memperhitungkan efek positif dan negatifnya⁵. *Gadget* digunakan untuk membuat kehidupan sehari-hari menjadi lebih mudah komunikasi kehidupan alat., namun tergantung dari kegunaan *gadget* tersebut, berguna atau tidaknya *gadget* itu sendiri membawa beberapa kelebihan dan kekurangan. Oleh karena itu, perlu dilakukan penyaringan terhadap efek penggunaan *gadget*. Namun, lebih banyak negatif dari pada positif bagi anak-anak yang menggunakan *gadget*, tergantung pada bagaimana orang tua mendidik dan mengawasi anak-anak mereka saat menggunakan *gadget*.

Beberapa kasus mengenai dampak negatif *gadget*, sering kali menimpa anak-anak. Mulai dari kecanduan internet, game, dan juga konten pornografi. Hasil pengamatan peneliti, dampak negatif bagi anak di dusun boro kecamatan jabung sangatlah bermacam-macam, diantaranya adalah kurangnya interaksi dengan teman, mempengaruhi kesehatan, mengganggu perkembangan, dan mempengaruhi perilaku anak. Sedangkan dampak positif dalam penggunaan *gadget* bagi anak-anak salah satunya mendapatkan pengetahuan yang lebih luas, melatih kreativitas anak⁶.

Beberapa hal penting dalam memaksimalkan pengawasan anak saat bermain dengan *gadget* nya, yaitu: 1) menjadikan akun email pribadi orang tua sebagai akun

⁴ Layyinatus Syifa, Eka Sari Setianingsih, and Joko Sulianto, "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 3, no. 4 (2019): 538.

⁵ Ibid.

⁶ Mayenti and Sunita, "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini Di Paud Dan Tk Taruna Islam Pekanbaru."

utama anak-anak, sehingga semua kegiatan internet anak langsung terintegrasi dan terpantau di akun email orang tua, 2) untuk aplikasi sosial media, hanya ijin anak berteman dan mem-follow teman yang sebaya, 3) membuat peraturan *No Gadget* mulai bakda maghrib sampai jam sembilan malam. Ini adalah *prime-time* efektif anak untuk belajar, 4) untuk anak usia SD atau TK sebaiknya dibatasi anak bermain gadget tidak lebih dari dua jam per hari, 5) orang tua harus menjadi teladan dengan tidak menunjukkan intensitas tinggi dalam memakai *gadget*, 6) Jangan memarahi anak-anak membabi buta saat mengetahui mereka terpapar konten negatif di dunia maya. Sebaiknya beri pendampingan, pengarahan, dan penjelasan yang sesuai dan mudah dipahami oleh bahasa anak⁷.

Kecanduan dalam menggunakan gadget dapat berakibat buruk bagi perkembangan anak, salah satunya adalah perkembangan sosial yang sangat dibutuhkan bagi anak usia dini. Perkembangan sosial juga dapat diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri dengan norma-norma moral kelompok dan tradisi. Perkembangan sosial anak prasekolah adalah perkembangan tingkah laku anak untuk menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku di masyarakat, dimanapun mereka berada⁸.

Jika perkembangan sosial anak terhambat, anak akan kesulitan untuk beradaptasi dengan dirinya sendiri, terutama ketika tuntutan kelompok, kemandirian berpikir dan perilaku anak⁹. Sesuai hasil pengamatan peneliti anak di Dusun Boro Kecamatan Jabung lebih cenderung sikap sosial yang kurang berkembang, dimana orang tua lebih suka memberikan *gadget* kepada anaknya sementara orang tua bekerja, orang tua sengaja memberikan *gadget* untuk hiburan anak. Peneliti mengkaji dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak-anak Dusun Boro Desa Jabung Kecamatan Jabung.

⁷ Arief Hidayat and Syarah Siti Maesyaroh, "Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini," *JURNAL SYNTAX IMPERATIF: Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan* 1, no. 5 (2022): 356.

⁸ Aprilia Elsy Melinda and Izzati Izzati, "Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Melalui Teman Sebaya," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 9, no. 1 (2021): 127.

⁹ Irdamurm Zemi Kaffa, Neviyarni, "Analisis Perkembangan Sosial Anak," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5 (2021): 1-13.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini adalah studi lapangan kualitatif, penelitian berupa bahasa tulis dan lisan masyarakat serta perilaku informan yang dapat diamati. Oleh karena itu, data utama yang dibutuhkan adalah berupa wawancara dengan informan. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang hasilnya tidak diperoleh dari prosedur statistik atau bentuk perhitungan lainnya¹⁰. Penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan data dalam kondisi yang wajar, menggunakan cara kerja yang sistematis, terarah dan bertanggung jawab sehingga tidak kehilangan sifat ilmiahnya atau serangkaian kegiatan atau proses untuk mengumpulkan data¹¹.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Memperhatikan dan menelaah hasil observasi, dan wawancara secara mendalam dengan para narasumber, serta dokumentasi dan angket maka telah dipaparkan deskripsi umum tentang temuan dan hasil penelitian yang berkaitan dengan dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan social pada anak di dusun boro desa jabung kecamatan jabung kabupaten Malang. hasil penelitian di atas, dapat di artikan bentuk penggunaan *gadget* pada anak terdapat dua dampak yaitu dampak positif dan dampak negative. Dampak dari penggunaan *gadget* memang sangatlah besar kebiasaan-kebiasaan menggunakan gadget yang tanpa batas akan mempengaruhi anak dan dalam situasi seperti ini anak akan semakin sering menggunakan *gadget*.

a) Hasil Observasi

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti bahwa anak sering melihat dan memaki *gadget* untuk melihat *youtube*, *tiktok*, serta bermain game, kebanyaka anak-anak memanfaatkan *gadget* untuk melihat konten atau video akan tetapi ada juga yang dibuat untuk bermain *game online*. Kecanduan *Gadget* sudah mulai terasa dimana anak – anak sudah mulai menyendiri dan kurang bergaul

¹⁰ Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D" (Bandung: Alfabet, 2017).

¹¹ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011).

dengan teman-teman yang ada disekitarnya, bahkan sulit untuk melakukan sosialisasi.

b) Hasil Angket

Hasil pengisian angket pada anak didapatkan bahwa 27% anak dengan kategori pemakaian *gadget* tinggi, dengan durasi pemakaian *gadget* lebih dari 2 jam sehari, kategori sedang sebanyak 43% dengan durasi pemakaian *gadget* kurang dari 1 jam atau 40-60 menit dalam sehari, sedangkan 33% lainnya masuk dalam kategori rendah dengan pemakaian *gadget* 5-30 menit dalam sehari dan sangat jarang menggunakan *gadget* di rumah atau hanya saat senggang saja. Sehingga, peneliti mendapatkan 10 anak yang menggunakan *gadget* lebih dari 2 jam dalam sehari. Anak menggunakan *gadget* untuk membuka Internet, *youtube*, dan *game*. Tingkat kecanduan anak beragam, seperti tangan tidak bisa diam saat tidak memegang *gadget*, menangis saat *gadget* diambil, dan sering menirukan gerakan yang ada di dalam *game* yang sering dimainkan.

Hasil pengisian angket pada orang tua anak didapatkan bahwa orang tua setuju jika anak menggunakan *gadget* kurang dari 1 jam dalam sehari atau saat waktu luang saja. Semenjak mengenal *gadget*, anak menjadi sering membantah, lebih senang bermain *gadget* di rumah dibanding bermain di luar bersama teman-teman.

c) Hasil Wawancara

Hasil wawancara anak menunjukkan bahwa anak lebih banyak menggunakan *gadget* untuk bermain *game online* dan menonton *youtube*, *tiktok*. Beberapa anak dibatasi penggunaan *gadget* nya oleh orang tua, namun ada anak yang saat *gadget* diminta akan marah. Anak mengatakan bahwa *gadget* tidak banyak berpengaruh pada perilakunya, akan tetapi anak merasa pusing hingga mata menjadi merah dan pandangan menjadi kabur. Anak belum mampu beradaptasi dengan baik di lingkungan baru. Namun terkadang anak juga pernah melanggar aturan sekolah dan berkata kasar pada teman karena sering di ejek atau bahkan bertengkar.

Hasil wawancara dengan orang tua anak mengatakan bahwa anak menggunakan *gadget* untuk bermain *game online*, menonton *youtube*, *tiktok*. *Gadget*

memiliki dampak positif bagi anak jika digunakan mencari informasi tambahan sebagai sarana penunjang belajar, serta tidak menggunakan *gadget* terlalu lama, agar tidak mengalami kecanduan. Selain dampak positif, ada pula dampak negatif dari *gadget* yaitu anak menjadi malas melakukan aktivitas fisik, anak sering menyendiri dirumah, bahkan enggan untuk bermain diluar rumah sehingga anak kurang percaya diri dalam melakukan sosialisasi di lingkungannya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan penulis mengenai “Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Di Dusun Boro Desa Jabung Kecamatan Jabung”, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Penggunaan gadget pada anak-anak sangat beragam dengan durasi satu jam atau lebih per hari dengan permainan seperti *game online*, menonton video kartun, menonton *video tiktok*, menonton *youtube* dan menonton film kartun. Penggunaan alat bantu bagi anak-anak di Dusun Boro Desa Jabung Kecamatan Jabung berpengaruh terhadap perkembangan sosial anak. anak-anak akan kecanduan *gadget* jika diberikan *gadget* secara rutin dan rata-rata penggunaan *gadget* di kalangan anak-anak adalah untuk menonton animasi, menonton teman, bermain game dan lain-lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, Nor, Noor Padilah, Reni Rulita, and Renny Yuniar. "Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Indonesia* 3, no. 9 (2022): 837-849.
- Hidayat, Arief, and Syarah Siti Maesyaroh. "Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini." *JURNAL SYNTAX IMPERATIF: Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan* 1, no. 5 (2022): 356.
- Mayenti, Ns. Fitra, and Indiana Sunita. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini Di Paud Dan Tk Taruna Islam Pekanbaru." *Photon: Jurnal Sain dan Kesehatan* 9, no. 1 (2018): 208-213.
- Melinda, Aprilia Elsy, and Izzati Izzati. "Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Melalui Teman Sebaya." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 9, no. 1 (2021): 127.
- Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011.
- Sugiyono. "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D." Bandung: Alfabet, 2017.
- Syifa, Layyinat, Eka Sari Setianingsih, and Joko Sulianto. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 3, no. 4 (2019): 538.
- Zakiyuddin, Zakiyuddin, Fitrah Reynaldi, Fakhurradhi Luthfi, Susy Sriwahyuni, and Fadhil Ilhamsyah. "Dampak Gadget Pada Anak Usia Remaja Di SMP Negeri 02 Meureubo Kecamatan Meureubo Kabupaten Aceh Barat." *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Darma Bakti Teuku Umar* 2, no. 1 (2020): 161.
- Zemi Kaffa, Neviyarni, Irdamurm. "Analisis Perkembangan Sosial Anak." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5 (2021): 1-13.