El Athfal
Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Anak

Volume 3 Nomor 1 Tahun 2023
P-ISSN: 2087-4979 | E-ISSN:
Program Studi PIAUD
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Universitas PTIQ Jakarta

Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Sosial Anak di TK Mutiara Natar, Lampung Selatan

Suryadi[1], Siti Nur Munawaroh[2]
[1]*Institut Agama Islam Negeri Metro*
[2]*STKIP Kumala, Lampung*

suryadi@metrouniv.com

Abstrak:

Penggunaan *gadget* pada anak usia dini, perlu diawasi dan mendapat pantauan dari pendidik maupun orang tua. Karena meskipun *gadget* memiliki kecanggihan untuk menambah pengetahuan anak, *gadget* juga dapat memberikan dampak yang kurang baik pada anak. Tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui pengaruh *gadget* terhadap perkembangan sosial anak usia dini. Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah metode penelitian lapangan (*field research*), dengan pendekatan kualitatif. Subjek dari penelitian ini adalah kepala TK, pendidik, serta orang tua peserta didik. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, serta dokumentasi. Hasil penelitian bahwa dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini di TK Mutiara yaitu memiliki dampak positif maupun dampak negatif tergantung dari pengawasan orang tua maupun pendidik pada anak. Tingginya durasi penggunaan gadget sebaginya dibatasi. Serta aplikasi yang ada di dalam *gadget* sebaiknya berisikan aplikasi yang hanya digunakan untuk pembelajaran saja.
Kata Kunci: *perkembangan sosial, gadget, anak usia dini*

Abstract:

The use of gadgets in early childhood needs to be supervised and monitored by educators and parents. Because even though gadgets have the sophistication to increase children's knowledge, gadgets can also have an unfavorable impact on children. The purpose of this study was to determine the effect of gadgets on the social development of early childhood. In this study, the method used was field research, with a qualitative approach. The subjects of this study were kindergarten heads, educators, and parents of students. Data collection techniques are carried out through observation, interviews, and documentation. The results of the study show that the impact of using gadgets on the social development of early childhood in Mutiara Kindergarten has both positive and negative impacts depending on the supervision of parents and educators children. The high duration of using the gadget is limited. As well as applications that are in the gadget should contain applications that are only used for learning only.

Keywords: *social development, gadgets, early childhood*

Pendahuluan

Definisi anak usia dini menurut *National Association for the Education Young Children* (NAEYC) menyatakan bahwa anak usia dini atau "*early childhood*" merupakan anak yang berada pada usia nol sampai dengan delapan tahun. Pada masa tersebut merupakan proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek dalam rentang kehidupan manusia. Proses pembelajaran terhadap anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki dalam tahap perkembangan anak. Anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia antara satu hingga lima tahun. Pengertian ini didasarkan pada batasan pada psikologi perkembangan yang meliputi bayi (*infancy* atau *babyhood*) berusia 0-1 tahun, usia dini (*early childhood*) berusia 1-5 tahun, masa kanak-kanak akhir (*late childhood*) berusia 6-12 tahun (Sofia et al., 2020; Susanto, 2016).

Setiap makhluk hidup diciptakan Tuhan Yang Maha Esa akan mengalami perkembangan selama masa hidupnya, perkembangan ini meliputi semua yang ada pada diri makhluk hidup tersebut baik yang bersifat konkret/nyata maupun yang bersifat abstrak/tidak nyata. Artinya perkembangan khususnya manusia, perkembangan meliputi aspek biologis dan aspek psikologis. Perkembangan adalah serangkaian perubahan yang terjadi pada individu atau organisme yang berlangsung secara sistematis, progresif dan kontinyu baik secara fisik (jasmani) maupun psikis (rohani) (Hurlock, 2006; Sit, 2015).

Berkaitan dengan pengertian anak usia dini serta perkembangan dari pembahasan di atas maka perlu juga diketahui apa itu pendidikan anak usia dini. Pendidikan anak usia dini (PAUD) berdasarkan Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 Pasal 1 tentang Kurikulum 2013:

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan jenjang pendidikan dasar sebagai upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 46 Tahun 2014, 2014).

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan sesuai kelompok usia yang dilalui oleh anak usia dini seperti yang tercantum dalam Permendikbud Nomor 37 tahun 2014 Pasal 1 ayat (2), Standar tingkat

pencapaian perkembangan anak usia dini selanjutnya disebut STPPA yang merupakan kriteria tentang kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan mencakup aspek perkembangan dan pertumbuhan, yang mencakup aspek nilai agama dan moral fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta seni (Nurani, 2012).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang ditandai dengan kemajuan di bidang media informasi dan teknologi pada saat ini telah berjalan begitu pesat, sehingga dalam menempatkan suatu bangsa pada kedudukan sejauh mana bangsa tersebut maju didasarkan atas seberapa jauh bangsa itu menguasai kedua bidang tersebut. Kemajuan teknologi berdampak pada kemudahan akses terhadap setiap piranti seperti ponsel. Permasalahannya, ketika anak kecil mulai ketagihan internet hal itu memberikan pengaruh terhadap perkembangan mental dan psikologisnya. Dampak positif dari penggunaan media informasi dan teknologi ini antara lain untuk memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak. Adanya beragam aplikasi seperti mewarnai, belajar membaca, dan menulis huruf tentunya memberikan dampak positif bagi perkembangan otak anak.

Namun demikian, penggunaan gadget juga membawa dampak negatif yang cukup besar bagi perkembangan anak. Dengan adanya kemudahan dalam mengakses berbagai media informasi dan teknologi, menyebabkan anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Mereka lebih memilih duduk diam di depan gadget dan menikmati dunia yang ada di dalam gadget tersebut. Hal ini tentunya berdampak buruk bagi kesehatan dan perkembangan tubuh anak, terutama otak dan psikologis anak. Selain itu, menghabiskan waktu terlalu lama di depan gadget juga dapat membawa pengaruh buruk terhadap kemampuan sosialisasi anak.

Dalam pengoptimalan potensi diri anak, diperlukan adanya peran serta orang tua yang menjadi elemen terpenting dalam pembentukan pertumbuhan dan perkembangan kepribadian anak. Perkembangan seorang anak tergantung sikap orang tua kepada anak sejak dini (Suryadi et al., 2021), salah satunya adalah dalam bidang memberikan, membimbing, mengawasi anak dalam penggunaan media informasi dan teknologi secara terarah dan terpadu. Di era globalisasi pada saat ini, media informasi dan teknologi telah menjadi komoditas utama dalam interaksi antar manusia yang berbasis modernisasi. Kemudahan pengaksesan media informasi dan teknologi menjadi salah satu faktor yang paling mempengaruhi berbagai kalangan menggunakannya. Media informasi dan teknologi ini tidak luput dari

dampak positif dan negatifnya, tergantung pada kesesuaian penggunaan masing-masing individu.

Pada penelitian ini, akan dibahas mengenai perkembangan sosial anak. Perilaku adalah perbuatan atau tindakan seorang individu yang merupakan cerminan dari sikapnya. Perilaku sosial merupakan perilaku yang dilakukan secara sukarela yang dapat menguntungkan orang lain tanpa antisipasi reward eksternal. Perilaku sosial ini dilakukan dengan tujuan yang baik. Perilaku sosial termasuk di dalamnya menolong (helping), membantu (aiding), berbagi (sharing), dan menyumbang (donating). Pada masa awal anak-anak bentuk perilaku sosial belum sedemikian berkembang sehingga belum memungkinkan anak untuk menyesuaikan diri dalam bergaul dengan teman-temannya. Periode ini merupakan tahap perkembangan yang kritis karena pada masa inilah dasar perilaku sosial dibentuk. Dalam penelitian longitudinal terhadap jumlah anak. Anak yang pada usia 2,5 tahun bersikap ramah dan aktif secara sosial akan terus bersikap seperti ini sampai dengan usia 7,5 tahun. Perilaku sosial dapat menyesuaikan diri dengan perkembangan anak untuk kepentingan selanjutnya. Dalam perkembangan perilaku sosial anak dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain oleh keluarga, kematang dari status sosial ekonomi, pendidikan, serta kapasitas mental emosi dan intelegensi.

Perkembangan sosial anak sangat dipengaruhi oleh proses perlakuan atau bimbingan orang tua terhadap anak dalam berbagai aspek kehidupan sosial, atau norma-norma kehidupan bermasyarakat serta mendorong dan memberikan contoh kepada anaknya bagaimana penerapan norma-norma ini dalam kehidupan sehari-hari. Proses bimbingan orang tua lazim disebut sosialisasi.

Saat ini kita telah memasuki dunia era digital dan tidak dapat terlepas dari gadget. Secara umum, gadget adalah perangkat atau alat elektronik yang berukuran relatif kecil serta memiliki fungsi khusus dan praktis dalam penggunaannya. Gadget merupakan salah satu bagian dari perkembangan teknologi yang selalu menghadirkan teknologi terbaru yang dapat membantu aktivitas manusia menjadi lebih mudah (Suryadi et al., 2021). Sejarah atau awal mula kemunculan gadget sebenarnya tidak terlalu dapat dijelaskan secara menyeluruh, karena pada awalnya belum dikenal istilah handphone yang semula alat komunikasi masih menggunakan perantara kabel (telepon) atau menggunakan sinyal radio dengan istilah Handy Talkie (sekarang Walkie Talkie).

Gadget dapat digunakan oleh siapa saja dan untuk apa saja tergantung dari

kebutuhan pemilik gadget tersebut. Pemakaian gadget sekarang ini sudah digunakan mulai dari anak usia dini hingga dewasa. Penggunaan oleh orang dewasa, biasa digunakan untuk alat komunikasi, mencari informasi atau browsing, youtube, bermain game, dan lainnya (Pebriana, 2017). Sedangkan pemakaian pada anak usia dini biasanya terbatas dan penggunaannya hanya sebagai media pembelajaran, bermain game, dan menonton animasi. Pemakaiannya pun dapat memiliki waktu yang beragam dan berbeda durasi serta intensitas pemakaiannya pada orang dewasa dan anak-anak.

Anak-anak pada dasarnya belum waktunya untuk diberikan sebuah telepon seluler pribadi, hal ini dikarenakan akan mengkhawatirkan anak-anak berubah menjadi memiliki perilaku konsumtif yang berlebihan. Memang anak-anak terutama anak usia dini masih sangat dilarang atau memerlukan pengawasan yang ketat dalam menggunakan gadget dalam aktivitas sehari-hari mereka (Nurhaeda, 2018).

Perilaku anak dalam menggunakan gadget memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positif dari penggunaan gadget diantaranya memudahkan anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak seperti adanya aplikasi mewarnai, membaca, dan menulis yang menarik karena dilengkapi dengan fitur gambar. Dampak negatif sendiri yang ditimbulkan dari penggunaan gadget yaitu meningkatnya resiko penurunan akademik, obesitas dan depresi. Menimbulkan efek yang tidak baik untuk tumbuh kembang anak. Hal tersebut perlu diatasi oleh orang tua dengan memberikan pengawasan dan pengarahan pada anak agar anak tidak menjadi kecanduan gadget. Dampak gadget sendiri pada perkembangan sosial anak usia dini yaitu interaksi anak dengan lingkungan sekitar, teman sebaya menjadi sedikit berkurang (Amrillah, 2017).

Pada akhir Februari 2020 peneliti melakukan kunjungan ke TK Mutiara Natar untuk melihat kondisi awal anak-anak dalam mengikuti proses pembelajaran, jumlah siswa yang terdapat disana, serta wawancara dengan salah satu pendidik disana mengenai data orang tua siswa. Peneliti melaksanakan kegiatan pra survei selama 2 hari pada tanggal 27-28 Februari 2020. Dari hasil pra survei yang dilakukan selama 2 hari, peneliti memilih 3 orang anak untuk dijadikan sampel dalam penelitian. Fenomena yang terjadi di lapangan sehubungan dengan dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini menunjukan bahwa masih dijumpai anak yang terlalu ketergantungan dengan gadget yang tidak sesuai dengan fungsinya, sehingga anak lupa untuk bersosialisasi dengan teman-temannya. Tetapi dibalik itu

semua, pengaruh gadget juga memberikan dampak positif pada anak ketika anak diberikan pengarahan serta didampingi oleh orang tua ataupun gurunya. Dimana guru memberikan edukasi pada anak dengan menonton youtube, serta game yang tersedia pada gadget.

Apabila masalah di atas dibiarkan dan diabaikan terus menerus, maka sangat mungkin penggunaan gadget akan memberikan dampak negatif bagi perkembangan sosial anak, maka perlu untuk meneliti bagaimana pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial pada anak, dengan judul: "Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini di TK Mutiara Natar Kota Metro."

Ada beberapa pertanyaan yang diajukan dalam penelitian ini, yaitu 1) Apa saja dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak di TK Mutiara Natar?, 2) Apa saja faktor pendukung dan faktor penghambat penggunaan gadget dalam perkembangan aspek sosial anak di TK Mutiara Natar?.

Tujuan pada penelitian ini merupakan mengetahui pengaruh Gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini.

Metode Penelitian

Penelitian yang dilakukan pada penelitian kali ini merupakan penelitian kualitatif lapangan. Penelitian lapangan merupakan salah satu dari jenis penelitian kualitatif dimana peneliti secara langsung mengamati dan ikut serta secara langsung ditempat yang akan diteliti (Sugiarti, 2020).

Sumber data yang digunakan adalah sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data *primer* adalah sumber data yang berkaitan langsung dengan masalah penelitian dan didapatkan secara langsung dari responden yang berhubungan langsung dengan penelitian untuk menjadi bahan analisis (Musfiqon, 2012). Dalam penelitian ini yang menjadi sumber data primer adalah kepala TK Mutiara Natar, beliau berasal dari 22 Hadimulyo Metro. Peneliti memilih Kepala TK sebagai informan karena kepala TK adalah kepala lembaga pendidikan yang banyak mengetahui tentang seluk beluk lembaga yang dipimpinnya. Guru TK Mutiara Natar, karena banyak terlibat langsung dengan kegiatan anak. Serta informan terakhir yang dipilih peneliti ada orang tua dari anak di TK Mutiara Natar yang memang menjadi objek dalam penelitian. Sumber data *sekunder* ini adalah sumber data yang sudah ada atau tersedia sebelum peneliti melakukan penelitian. sumber data tersebut berupa dokumen-dokumen, foto, ataupun obrolan orang lain

yang berhubungan dengan penelitian (Sugiyono, 2016). Jadi sumber data sekunder ini yang didapatkan melalui dokumen meliputi data-data serta profil TK Mutiara Natar, dan berbagai literatur yang relevan dengan pembahasan.

Teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data, yaitu dengan metode wawancara, metode observasi, dan metode dokumentasi. *Wawancara* adalah metode mengumpulkan data dengan cara bertanya kepada responden atau orang yang berhubungan langsung dengan objek penelitian. Metode wawancara ini peneliti gunakan dengan tujuan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan dampak gadget terhadap perkembangan sosial anak di TK Mutiara Natar. *Observasi*, metode observasi merupakan sebuah pencatatan dan pengamatan yang terjadi atas gejala-gejala yang diamati pada objek penelitian. Observasi dapat dilakukan secara langsung maupun tidak langsung. Observasi yang dilakukan tentang letak geografis dan keadaan fisik TK, kurikulum, kegiatan pembelajaran. fasilitas/sarana prasarana pendidikan. *Dokumentasi,* merupakan teknik pengumpulan data penelitian berupa catatan, transkip, rapor, majalah, agenda, dan lain-lain. Dokumentasi ini berupa RPPH, RPPM, dan lainnya.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

1. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Gadget dalam Perkembangan Sosial Anak di TK Mutiara Natar

Di dalam sebuah lembaga pendidikan (Taman Kanak-Kanak) segala program kegiatan harus diketahui oleh kepala TK, karena kepala TK merupakan leader pada lembaga tersebut. Dalam hal ini kepala TK memiliki peran sebagai kepala TK.

Berkaitan dengan penerapan kurikulum di TK Mutiara Natar, Kepala TK mengatakan bahwa telah menggunakan kurikulum 2013 seperti yang telah disosialisasikan oleh pemerintah. Berikut petikan wawancaranya:

"Kurikulum yang dilaksanakan adalah kurikulum 2013 dengan pembelajaran kelompok."

Kata gadget tentunya sudah tidak asing lagi bagi dunia pendidikan, apalagi di era sekarang ini khususnya di lingkungan TK Mutiara Natar. Hal ini tentu saja berakibat pada pelaksanaan atau aplikasi dalam pembelajaran di lingkungan TK Mutiara Natar, ditambah dengan adanya wabah virus covid 19 yang memang mengharuskan pembelajaran dari rumah saja, tentunya penerapan gadget juga dibutuhkan

dalam proses pembelajaran. Hanya saja penerapan gadget memang tidak sering dilakukan dalam proses pembelajaran sebelum adanya virus covid 19 ini. Berikut petikan wawancaranya:

> "Penerapan gadget dilakukan menggunakan laptop dengan pembelajaran melalui video secara klasikal yang dilakukan 1 bulan 2 kali. Dengan adanya virus covid 19 ini, pembelajaran dilakukan melalui *Handphone* dengan men-share video ke grup *Whatsapp* orang tua siswa."

Berdasarkan pada hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan informan dapat diketahui bahwa di TK Mutiara Natar sudah menggunakan kurikulum 2013 dengan pembelajaran kelompok. Istilah gadget sendiri sudah dipahami oleh pendidik di TK Mutiara Natar. Karena di masa pandemi sekarang ini memang pembelajaran dari rumah yang mengharuskan memakai gadget.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi dalam penggunaan gadget, faktor-faktor tersebut antara lain iklan yang merajalela, keterjangkauan harga gadget, kecanggihan dari gadget, fitur-fitur menarik pada gadget, lingkungan, faktor pribadi seperti usia dan tahap siklus hidup, pekerjaan dan lingkungan ekonomi. Selanjutnya faktor budaya yang berpengaruh paling luas dan mendalam terhadap perilaku, sehingga banyak kalangan mengikuti trend yang ada di dalam budaya lingkungan mereka. Terakhir yaitu faktor sosial dan keluarga yang mempengaruhi seperti kelompok serta status sosial.

2. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak di TK Mutiara Natar

Gadget dapat digunakan oleh siapa saja dan untuk apa saja tergantung dari kebutuhan pemilik gadget tersebut. Pemakaian gadget sekarang ini sudah digunakan mulai dari anak usia dini hingga dewasa. Untuk orang dewasa, gadget biasa digunakan untuk alat komunikasi, mencari informasi, youtube, bermain game, dan lainnya. Sedangkan penggunaan gadget pada anak usia dini biasanya terbatas hanya sebagai media pembelajaran, bermain game, dan menonton animasi.

Perilaku anak dalam menggunakan gadget memiliki dampak positif dan juga negatif. Dampak positif dari penggunaan gadget seperti memudahkan anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak dengan adanya aplikasi mewarnai, membaca, dan menulis yang menarik karena dilengkapi dengan gambar. Tetapi penggunaan gadget dalam waktu yang lama merupakan kebiasaan buruk yang

akan memberikan dampak pada kesehatan anak, pola hidup anak terganggu seperti sering duduk dan makan makanan siap saji yang berdampak meningkatnya resiko penurunan akademik, obesitas dan depresi. Dampak negatif lainnya yaitu akan lebih menimbulkan efek yang tidak baik bagi tumbuh kembang anak.

Gadget memang memberikan dampak bagi penggunanya. Baik itu dampak positif maupun dampak negatif. Apalagi pada anak usia dini. Tetapi bukan selalu memberikan dampak negatif, gadget juga memberikan dampak positif bagi anak usia dini. Guru Kelas berpendapat jika gadget dapat memberikan pembelajaran. Karena gadget merupakan alat yang canggih. Jadi orang tua bisa memberikan aplikasi untuk pembelajaran pada anak. Berikut petikan wawancaranya:

"Gadget merupakan alat yang canggih yang dapat membantu anak dalam pembelajaran. Banyak aplikasi-aplikasi yang bisa didapatkan untuk pembelajaran pada anak."

Selanjutnya, gadget juga bukan hanya memberikan dampak positif bagi penggunanya, tetapi juga memberikan dampak negatif terutama dampaknya pada anak usia dini. Seperti seseorang menjadi tertutup dan lebih suka menyendiri. Berikut petikan wawancaranya:

"Dengan adanya game di dalam *Handphone*, anak jadi lebih asik dengan dunianya sendiri. Sehingga terkadang lupa untuk bersosialisasi dengan teman-temannya yang lain. Terkadang membuat anak ketergantungan yang mengakibatkan anak menjadi pribadi yang tertutup dan lebih suka sendiri, lebih menyenangkan ketika hanya bermain dengan gadget."

Gadget memberikan dampak baik itu positif maupun negatif. Juga berpengaruh pada perkembangan sosial anak. Baik sebelum maupun di saat masa pandemi ini. Karena memang gadget sangat disukai anak apalagi dengan adanya game menarik, menambah perhatian anak untuk tidak lepas dengan gadget. Sekalipun tengah asik bermain dengan teman-temannya, fokusnya mungkin hanya sebentar, dan kembali lagi untuk bermain game pada gadget.

Cara-cara yang dapat dilakukan untuk menghindari anak dari dampak yang ditimbulkan gadget. Pertama, dilakukan dengan mengajak anak bermain. Luangkan sedikit waktu untuk bermain dengan anak ketika di rumah. Karena mungkin anak merasa bosan dengan proses belajar yang hanya dari rumah saja. Kedua, dengan meminimalisir aplikasi-aplikasi pada gadget. Usahakan, berikan aplikasi

yang hanya berhubungan dengan pembelajarannya di sekolah juga aplikasi-aplikasi yang dapat membantu anak dalam proses belajar. Hindari aplikasi-aplikasi yang tidak penting, juga game yang berlebihan pada gadget. Terakhir, dapat dilakukan dengan memberikan batasan waktu pada anak dalam bermain gadget. Sebaiknya tetap berikan pantauan juga dampingi anak ketika anak bermain gadget.

Pembahasan

Gadget merupakan benda dengan karakteristik unik, memiliki unit dengan kinerja tinggi dan berhubungan dengan ukuran serta biaya. Pada mulanya gadget memang lebih difokuskan pada sebuah alat komunikasi, namun semenjak kemajuan zaman alat ini dipercanggih dengan berbagai fitur-fitur yang ada di dalamnya sehingga memungkinkan penggunanya untuk melakukan berbagai kegiatan mulai dari bertelepon, berkirim pesan, email, foto, video, dan masih banyak yang lainnya.

Sedangkan perkembangan sosial merupakan kondisi kemampuan seseorang dalam berperilaku sesuai tuntutan sosial. Perkembangan sosial pada anak dimaksudkan sebagai perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku di dalam masyarakat tempat tinggal. Penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya mempengaruhi perilaku orang dewasa. Anak-anak pun tidak luput dari pengaruh penggunaan gadget.

Berdasarkan pada hasil wawancara yang telah peneliti lakukan terhadap informan, memang di masa pandemi ini pembelajaran dilakukan dengan belajar dari rumah (BDR). Hal tersebut tentu memang mengharuskan anak untuk menggunakan gadget dalam proses belajarnya. Memang banyak sekali faktor-faktor yang mempengaruhi seseorang dalam penggunaan gadget. Salah satu pendidik di TK Mutiara Natar mengatakan jika faktor lingkungan juga faktor usia menjadi faktor yang sangat besar bagi seseorang dalam menggunakan gadget. Tetapi memang kembali lagi pada masing-masing individu menyikapinya. Karena memang gadget itu sendiri sudah menjadi kebutuhan sehari seseorang baik untuk pribadi, maupun pekerjaan. Terlepas itu juga memang gadget sudah digunakan oleh semua kalangan. Bukan hanya orang dewasa, tetapi anak-anak juga sekarang banyak yang menggunakan gadget.

Dalam hal ini perkembangan sosial anak dilihat dari perilaku anak. Selama masa pandemi ini karena memang pembelajaran dari rumah. Jadi anak-anak jarang bertemu dengan teman-temannya

seperti biasanya. Pengumpulan tugas, pengiriman tugas sudah diakses melalui whatsapp. Jadi sosial anak sedikit berkurang dengan lingkungannya di sekolah. Memang gadget memberikan dampak positif dari kecanggihan yang dimilikinya melalui aplikasi-aplikasi yang dapat membantu anak mengasah kreativitasnya. Para guru pun mengatakan jika memang gadget banyak memberikan dampak positif, terutama di masa pandemi sekarang ini. Selain menambah wawasan, juga dapat membantu anak untuk pembelajaran ketika di rumah. Tetapi, juga bukan hanya dampak positif saja, para guru mengatakan jika gadget juga memberikan dampak negatif terutama bagi perkembangan sosial anak. Salah satu guru mengatakan jika gadget membuat anak menjadi lupa untuk bersosialisasi dengan teman-temannya. Salah satu aplikasi yang sangat membuat anak ketergantungan yaitu game. Cukup sulit bagi guru maupun orang tua untuk menghentikannya.

Hasil dari wawancara dengan beberapa orang tua anak di TK Mutiara Natar mengenai gadget yang berpengaruh pada perkembangan sosial anak. Terdapat 3 orang tua yang menyatakan jika memang gadget berpengaruh terhadap perkembangan sosial anak baik sebelum maupun di masa pandemi sekarang ini. Karena memang anak sangat menyukai gadget apalagi dengan adanya game di dalamnya yang menambah perhatian anak untuk tidak lepas dari gadget. Mungkin ketika di rumah anak merasa bosan dan juga waktu dari orang tua untuk menemani bermain kurang, jadi anak-anak lebih menyukai bermain dengan gadgetnya. Jadi memang perlu dilakukan cara untuk membuat anak terhindar dari dampak yang ditimbulkan gadget. Dampak yang ditimbulkan gadget terhadap perkembangan sosial anak memang perlu mendapat perhatian baik dari guru maupun orang tua. Hal yang dilakukan guru yaitu dengan memberikan pengarahan pada orang tua mengenai dampak gadget tersebut, saling berkomunikasi antara guru dan orang tua soal perkembangan sosial anak. Sedangkan yang dapat dilakukan orang tua untuk menghindari dampak gadget yaitu dapat dilakukan dengan memberikan pengertian kepada anak mengenai dampak gadget, meminimalisir aplikasi, mengawasi anak ketika bermain gadget.

Berdasarkan penyajian data di atas melalui hasil wawancara dan observasi, menunjukkan bahwa dampak penggunaan gadget pada anak di TK Mutiara Natar sangatlah berpengaruh terhadap perkembangan sosial anak usia dini. Dalam hal ini peran orang tua sangatlah penting. Pengawasan penggunaan gadget terhadap anak sangatlah penting, pemberian durasi waktu ketika anak memainkan gadget juga

harus diperhatikan agar anak tidak menyalahgunakan gadget atau menonton konten-konten yang bukan seharusnya. Jadi orang tua perlu mendampingi ketika anak menggunakan gadget. Orang tua harus benar-benar memberikan pengarahan kepada anaknya mengenai dampak buruknya penggunaan gadget. Selain dengan memberikan pengawasan juga pendampingan pada anak, orang tua juga seharusnya perlu meluangkan waktunya untuk bermain dengan anak ketika di rumah. Karena faktor lain yang membuat anak senang bermain gadget adalah anak merasa bosan, jadi perlu sedikit perhatian dari orang tuanya agar anak tidak terlalu fokus dan hanya bermain asyik dengan gadget.

Kesimpulan

TK Mutiara telah menggunakan kurikulum 2013 dengan metode pembelajaran kelompok. Selama masa pandemi ini proses pembelajaran dilakukan secara online atau Belajar dari Rumah (BDR).

Pembelajaran dengan menggunakan gadget biasa dilakukan sebulan 2 kali sebelum masa pandemi, dengan laptop dan menampilkan video pembelajaran, seni secara klasikal. Sedangkan di masa pandemi ini pembelajaran dilakukan melalui Handphone dengan mengshare tugas pada orang tua siswa melalui Whatsapp.

Beberapa faktor yang mempengaruhi penggunaan gadget adalah:

a. Faktor lingkungan menjadi faktor yang sangat besar pada penggunaan gadget. Karena, ketika anak sedang berada dirumah penggunaan gadget dapat dibatasi oleh orang tuanya, tetapi ketika anak sudah berada diluar rumah terkadang tanpa adanya pengawasan dari orang tua sehingga dapat menyebabkan penggunaan gadget tak terbatas.
b. Lingkungan ekonomi juga sangat berpengaruh. Tetapi tetap tergantung kebutuhan. Karena di era globalisasi sekarang ini memang gadget sudah menjadi kebutuhan seseorang. Baik untuk pekerjaan, sekolah, pembelajaran dan lainnya.

Dampak positif dari penggunaan gadget adalah:

a. Memberikan pembelajaran pada anak, seperti adanya konten-konten yang baik untuk pembelajaran contohnya konten mewarnai.
b. Melalui gadget juga anak dapat melihat video-video yang biasanya disiarkan di televisi, tetapi dapat dilihat ulang di Handphone, contohnya program Jalan Sesama (PAUD TVRI).

c. Dapat mengasah kreativitas anak.

Dampak negatif penggunaan gadget adalah:

a. Anak lebih menjadi anak yang tertutup dan asik dengan dunianya sendiri.
b. Dapat mempengaruhi perkembangan sosialnya. Contohnya dengan anak terlalu asyik bermain game, anak tidak dapat bersosialisasi dengan teman-temannya karena terlalu fokus pada permainan game yang dimainkan.

Beberapa cara yang dapat dilakukan untuk menghindari anak dari penggunaan gadget, diantaranya adalah:

a. Komunikasi dan kerjasama antara pendidik kepada orang tua anak mengenai dampak yang dapat ditimbulkan dari penggunaan gadget.
b. Memberikan pengertian pada anak tentang dampak gadget.
c. Memberikan pengawasan pada anak ketika anak menggunakan gadget. Sebaiknya diberikan durasi waktu dalam pemakaian gadget pada anak.

Daftar Pustaka

Amrillah, T. (2017). Memahami Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini Bagi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal An-Nahdhah*, *11*(2).

Hurlock, B. E. (2006). *Psikologi Perkembangan.* Erlangga.

Musfiqon. (2012). *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan*. Prestasi Pustaka.

Nurani, Y. (2012). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Indeks.

Nurhaeda. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Dalam Pandangan Islam Di PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu. *Early Childhood Education Indonesian Journal*, *1*(2).

Pebriana, P. H. (2017). Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *1*(1).

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 46 Tahun 2014, (2014).

Sit, M. (2015). *Psikologi Perkembangan Anak Jilid 1*. Perdana Publishing.

Sofia, A., Nopiana, N., & Suryadi, S. (2020). Studi Deskriptif Faktor-Faktor Penunjang Dan Penghambat Pengembangan Kecerdasan Moral Anak Usia Dini 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(1). https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.467

Sugiarti. (2020). *Desain Penelitian*

Kualitatif Sastra. Universitas Muhammadiyah Malang.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D (23rd ed.)*. Alfabeta.

Suryadi, Ayuningrum, D., & Nopiana. (2021). Peran Ayah dalam Pendidikan Anak Usia Dini di Era Digital. *IQ (Ilmu Al-qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, *3*(02). https://doi.org/10.37542/iq.v3i02.136

Susanto, A. (2016). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Prenada Media Group.