

GAMBARAN PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK USIA DINI PADA PENGGUNAAN GADGET

The Description of Early Childhood Social Development in the Use of Gadgets

Meisi^{1*}, St. Aminah Ali²

^{1,2}Universitas Islam Makassar

Artikel info

Volume 2 nomor 1
Januari 2025

Artikel history:

Submitted: 03-01-2025
Received : 15-01-2025
Accepted : 27-01-2025
Published: 31-01-2025

Keywords:

Anak usia dini
gadget
Perkembangan sosial

Abstrak

Periode perkembangan anak yang sangat sensitif adalah saat usia 1-5 tahun sebagai masa anak usia dini. Pada masa ini seluruh aspek perkembangan kecerdasan, mengalami perkembangan yang luar biasa sehingga yang akan mempengaruhi perkembangan selanjutnya. Penelitian ini bertujuan Untuk Mengetahui gambaran perkembangan Sosial anak usia dini pada penggunaan gadget di Kelurahan Parang Tambung Kecamatan Tamalate Kota Makassar. Sampel pada penelitian ini adalah anak usia dini yang berada di Kecamatan Parang Tambung Makassar, yaitu total sampling sebanyak 60 orang. Alat ukur yang digunakan adalah kuesioner. Variable perkembangan sosial anak usia dini pada penggunaan gadget mencakup 20 pertanyaan. Hasil penelitian ini menunjukkan Dampak Positif dari penggunaan gadget sebesar 19 (31.7%) sedangkan dampak negatif penggunaan gadget sebesar 41 (68.3%). Berdasarkan penelitian disimpulkan bahwa Gadget memang memiliki dampak positif bagi pola pikir anak yaitu membantu anak dalam meningkatkan kemampuan otak kanan anak. Tetapi dibalik kelebihan tersebut juga dapat berdampak buruk bagi daya kembang anak, tapi gadget menjadi negatif apabila penggunaannya sudah mengganggu sosial anak dalam berinteraksi terhadap orang tua dan orang lain.

Abstract

very sensitive period of child development is at the age of 1-5 years as early childhood. During this period, all aspects of intelligence development experience extraordinary development that will affect further development. This study aims to determine the description of early childhood social development in the use of gadgets in Parang Tambung Village, Tamalate District, Makassar City. The sample in this study was early childhood in Parang Tambung District, Makassar, namely a total sampling of 60 people. The measuring instrument used was a questionnaire. The variable of early childhood social development in the use of gadgets covers 20 questions. The results of this study show the positive impact of gadget use of 19 (31.7%) while the negative impact of gadget use is 41 (68.3%). Based on the study, it was concluded that gadgets do have a positive impact on children's mindset, namely helping children improve their right brain abilities. But behind these advantages, it can also have a negative impact on children's development, but gadgets become negative if the use has disrupted children's social interactions with parents and others..

Corresponden author:

email: meisi002407@gmail.com

PENDAHULUAN

Di era globalisasi saat di mana kita hidup sekarang ini, merupakan masa di mana ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) mengalami perkembangan yang sangat pesat. Yang paling jelas adalah perkembangan alat komunikasi. Yang dimana dulunya hanya berupa surat dan telepon kabil kini berganti menjadi handphone laptop, PC, Ipad dan lain sebagainya. Tidak dapat dipungkiri lagi bahwa sekarang teknologi telah berkembang kian pesatnya. Yang di mana handhone dan lain sebagainya diciptakan untuk mempermudah kehidupan manusia. (Febia. 2022)

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. (Febia. 2022)

Ketika anak berada pada golden age tersebut menjadi peniru yang handal mereka lebih smart dari yang kita pikir, lebih cerdas, lebih cerdas dari yang terlihat. Sehingga jangan kita anggap remeh anak tersebut. Jika pada anak tersebut sudah diberikan mainan maka akan berpengaruh terhadap pemerolehan bahasanya, bukan hanya bahasa yang lebih mengawatirkan adalah gangguan pada perkembangan emosi sang anak. (Angaeni . 2019).

Kecanduan gadget tidak hanya dialami oleh orang dewasa tetapi banyak juga dari kalangan anak-anak yang mengalami kecanduan gadget selaras dengan pernyataan dari Ketua Lembaga Perlindungan Anak yang menyatakan bahwa sejak 2013 lembaganya menangani 17 kasus anak yang kecanduan gadget. Begitu juga Komisi Nasional Perlindungan Anak yang sejak 2016 sudah menangani 42 kasus anak yang mengalami kecanduan gadget. Sumber dari Kominfo, 2018). Gadget menjadi hal yang menarik bagi anak-anak karena gadget menyediakan dimensi-dimensi gerak, warna, suara dan lagu sekaligus dalam perangkat untuk berbagai tujuan seperti bermain game, menonton video, mendengarkan music, mengobrol dan menjelajahi situs web. (Melani. 2020)

Berdasarkan studi pendahuluan di Dusun Karangpucung Kulon Desa Jajawar Kota Banjar diketahui bahwa anak-anak usia 5-6 tahun sudah menggunakan gadget meskipun gadget yang digunakan bukan milik anak sendiri melainkan milik orang tua atau kakaknya. Akademi Dokter Anak Kanada menegaskan bahwa anak usia 0-2 tahun tidak boleh terpapar oleh teknologi sama sekali, anak usia 3-5 tahun dibatasi menggunakan teknologi hanya satu jam perhari dan anak usia 6-18 tahun dibatasi 2 jam saja perhari. (Melani. 2020)

Menurut data badan pusat statistik (BPS), (2023), sekitar 67,88% penduduk yang berusia 5 tahun keatas memiliki ponsel atau Handphone pada tahun 2022. Presentase tersebut meningkat dibanding tahun 2021 yang masih 75,87%, sekaligus menjadi rekor tertinggi dalam dekade terakhir. Jika dilihat dari sebarannya, proporsi kepemilikan Handphone atau gudget tang tertinggi berada pada provinsi kalimantan dengan 82,37% sedangkan yang terendah diprovinsi papua 35,33%. sedangkan untuk sulawesi utara 71,12% dan sulawesi selatan 71,10% .

Pada aspek perkembaga emosi anak, sangat dipengaruhi oleh interaksi dengan lingkungan baik dari lingkungan keluarga maupun orang lain disekitarnya. Emosi yang berkembang akan sesuai dengan impuls emosi yang diterimaya. Dampak tersebut akan semakin bertambah apabila dari segi faktor pencetusannya tidak segera diatasi. Salah satu faktor atau stimulus yang dapat mempengaruhi perkembangan sosial anak yaitu kebiasaan anak dalam bermain gadget. Namun penggunaan gadget secara continue akan berdampak buruk bagi pola perilaku ana dalam kesehariannya, anak-anak yang cenderung terus-menerus menggunakan gadget akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang harus dan rutin dilakukan oleh anak dalam ektifitas sehari-hari, tidak dipungkiri saat ini anak lebih

sering bermain gadget dari pada belajar berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, hal ini mengkhawatirkan, sebab pada masa anak-anak mereka masih tidak stabil, memiliki rasa keingin-tahuan yang sangat tinggi, dan berpengaruh pada meningkatnya sifat konsumtif pada anak-anak untuk itu penggunaan gadget pada anak-anak perlu mendapatkan perhatian khusus bagi orang tua. Beberapa kasus mengenai dampak negatif dari smartphone ini sering sekali menimpa anak-anak. Mulai dari kecanduan internet, game, dan juga konten-konten yang berisi pornografi.

Berdasarkan presentase kepelikan handphone yang cukup banyak di Sulawesi sendiri maka membuat peneliti tertarik untuk meneliti Gambaran Penggunaan Gadget pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah yang bersifat deskriptif. Penelitian ini dilakukan di Kecamatan Parang Tambung Kota Makassar. Penelitian dilakukan 22 Oktober-11 November 2023. Sampel pada penelitian ini adalah anak usia dini yang berada di Kecamatan Prang tambung Makassar, yaitu total sampling sebanyak 60 orang.

HASIL

Hasil penelitian ini merupakan Gambaran Perkembangan Sosial Anak Usia Dini pada Penggunaan Gadget di Kelurahan Prang Tambung Kecamatan Tamalate yang di laksanakan pada tanggal 22 Oktober-11 November 2023. Berdasarkan hasil pengolahan data yang telah diolah dengan menggunakan program komputer kemudian dianalisis untuk mengetahui frekuensi karakteristik responden

Tabel 1
Data karakteristik Responden Berdasarkan Umur Orang Tua Anak usia Dini

Umur	n	%
22-25 tahun	18	30.0
26-30 tahun	31	51.7
31-40 tahun	8	13.3
>40	3	5.0
Total	60	100.0

Sumber Data Primer

Berdasarkan umur orang tua dari 60 responden umur 22-25 tahun sebanyak 18 (30.0%) responden 26-30 tahun sebanyak 31 (51,7%) responden, 31-40 tahun sebanyak 8 (13.3%) responden dan >40 tahun 3(5.0%) responden.

Tabel 2
Data karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan Orang Tua Anak usia Dini

Pendidikan	n	%
SMA sederajat	27	45.0
S1	17	28.3
S2	16	26.7
Total	60	100.0

Sumber Data Primer

Karakteristik pendidikan orang tua anak usia dini, yaitu SMA sederajat 27 (45.0%) responden, SI sederajat 17 (28.3%) responden, S2 16(26.7%) responden.

Tabel 3

Data karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin Anak usia Dini

Jenis Kelamin	n	%
Laki-laki	34	56.7
Perempuan	26	43.3
Total	60	100.0

Sumber Data Primer

Karakteristik responden mengenai jenis kelamin anak, sebanyak 34 (56.7%) responden, perempuan sebanyak 26 (43.3%) responden.

Tabel 4

Data karakteristik Responden Berdasarkan Umur Anak usia Dini

Umur	n	%
2 tahun	44	73.3
3 tahun	4	6.7
4 tahun	3	5.0
5 tahun	9	15.0
Total	60	100.0

Sumber Data Primer

Karakteristik responden mengenai umur anak, yaitu anak usia 2 tahun sebanyak, 44 (73.3%) responden. Anak usia 3 tahun 4 (6.7%) responden, usia 4 tahun sebanyak 3 (5.0%) responden dan umur 5 tahun sebanyak 9 (15.0%) responden.

Tabel 5

Data Responden Berdasarkan Dampak Penggunaan Gadget Anak usia Dini

Dampak	n	%
Positif	19	31.7
Negatif	41	68.3
Total	60	100.0

Sumber Data Primer

Anak usia dini yang menggunakan gadget secara positif, adalah sebanyak 19 (31.7%) responden dan negatif 41 (68.3%) responden. Hal ini menunjukkan bahwa banyak anak usia dini yang menggunakan gadget bukan untuk keperluan sekolah melainkan untuk bermain dan mencari kesenangan

Tabel 6

Data Responden Berdasarkan yang Menggunakan Gadget Anak usia Dini

Dampak	n	%
Ya	48	80.0
Tidak	12	20.0
Total	60	100.0

Sumber Data Primer

Dari tabel didapatkan hasil yang menggunakan gadget sebanyak 48 (80.0%) responden sedangkan yang tidak menggunakan Gadget sebanyak 12 (20.0%) responden.

Tabel 7
Data Responden Berdasarkan Jenis Kelamin Anak yang Penggunaan Gadget Anak usia Dini

Jenis Kelamin	Menggunakan Gadget				Total	
	Ya		Tidak			
	n	%	n	%	n	%
Laki-Laki	29	85.3	5	14.7	34	100.0
Perempuan	19	73.1	7	26.9	26	100.0
Jumlah	48	80.0	12	20.0	60	100.0

Sumber Data Primer

Dari tabel didapatkan hasil bahwa responden laki-laki lebih banyak menggunakan gadget, yaitu 29 (85.3%) sedangkan yang tidak menggunakan gadget 5 (14.7%) responden, dan perempuan yang menggunakan gadget, yaitu 19 (73.1%) responden sedangkan yang tidak menggunakan adalah 7 (26.9%) responden.

PEMBAHASAN

Dari penelitian ini juga didapatkan bahwa anak yang berjenis kelamin laki-laki menggunakan gadget sebanyak 29 (85.3%) orang, dan yang tidak menggunakan 5 (14.7%) orang, sedangkan anak perempuan 19 (73.1%) orang menggunakan gadget dan tidak sebanyak 7 (26.9%) orang. Hal ini dikarenakan beberapa orang tua mereka sudah sadar bahwa penggunaan gadget pada anak dengan usia dini akan membawa dampak yang buruk dari segi psikososial dan dari segi kesehatan sehingga diantara mereka lebih memiliki membelikan anak mainan daripada memberikan anak mereka gadget. Dalam penelitian ini juga di dapatkan hasil dampak negatif dari penggunaan gadget anak usia dini di Kelurahan Parang Tambung, yaitu 41 (68.3%) orang dan dampak positif 19 (31.7%) orang. Hal ini tentu terjadi karena beberapa anak dalam penelitian ini sudah kecanduan gadget sehingga mereka lebih ering bermain gadget daripada bergaul sama teman-temannya, hal ini tentu sangat mempengaruhi perkembangan sosial anak sehingga anak yang kecanduan gadget dapat menggunakan gadget seharian. Terlebih lagi di waktu libur mereka hanya akan menggunakan gadget sehingga mereka tidak lagi berinteraksi dengan anak sebaya mereka dan bahkan tidak keluar rumah. Banyak dampak negatif dari penggunaan gadget seperti gangguan mental anak, gangguan psikososial, keterbelakangan sosial, gangguan penglihatan, gangguan imunitas, kecanduan gadget dan lain sebagainya. Namun ada juga dampak positif dari bermain gadget seperti menonton video edukasi serta memberikan kelancaran dalam berfikir anak (Dedi Gusman, 2021).

Orang tua sebenarnya terlalu membebaskan anak ketika bermain gadget sehingga dalam penggunaannya lebih banyak untuk kesenangan pribadi anak. Sedikit sekali orang tua mengawasi anaknya dan membatasi. Bahkan ada diantara mereka yang memberikan gadget dengan cara yang bebas tanpa diawasi sama sekali. Hal ini sudah jelas akan membuat dampak negatif lebih banyak. Sebenarnya orang tua menyadari akan dampak negatif dari gadget akan tetapi seperti yang sudah saya jelaskan di atas gadget sudah mengambil peran orang tua dalam pengasuhan. Sehingga orang tua malas menemani anak bermain. Anak usia dini merupakan usia yang sangat penting karena orang tua berkewajiban untuk memastikan anak tumbuh dengan baik. Seharusnya orang tua berkewajiban mengontrol dan mengawasi apa saja yang dilakukan anak-anaknya termasuk bermain gadget (Febia, 2022).

Menurut Baihaqi dan Sugiarmun (2018: 2) ADHD sendiri merupakan singkatan dari Attention Deficit Hyperactivity Disorder yang merupakan gangguan perkembangan dalam peningkatan aktivitas motorik anak-anak hingga menyebabkan aktivitas anak-anak yang tidak lazim dan cenderung berlebihan, salah satu dampak negatif penggunaan gadget pada anak, yaitu mengganggu perkembangan anak, yakni Gadget memiliki fitur- fitur yang canggih seperti, kamera, video, games dan lain-lain. Fitur itu semua dapat mengganggu proses pembelajaran di sekolah. Misalnya ketika guru menerangkan pelajaran di depan salah satu siswa bermain gadget nya di belakang atau bias juga di pergunakan sebagai alat untuk hal-hal yang tidak baik. Hal ini berpotensi membuat anak cepat puas dengan pengetahuan yang diperolehnya sehingga menganggap apa yang didapatnya dari internet atau teknologi .Pada faktanya ada begitu banyak hal yang harus digali lewat proses pembelajaran tradisional dan internet tidak bisa menggantikan kedalaman suatu pengetahuan. Kalau tidak dicermati, maka akan ada kecenderungan bagi generasi mendatang untuk menjadi generasi yang cepat puas dan cenderung berpikir dangkal (Melani, 2020).

Gadget tidak dapat di pisahkan lagi dari kehidupan manusia mulai dari anak-anak sampai dengan orang dewasa menggunakan gadget dalam kesehariannya bahkan banyak dari anak usia dini yang sudah diberikan gadget tersendiri. Gadget memiliki banyak sekali manfaat bagi kehidupan manusia misalnya ada instagram, facebook, twitter yang bisa digunakan untuk dapan terhubung dengan banyak orang dan menambah pertemanan dengan orang-orang dari berbagai penjuru dunia. Kemudian ada youtube yang dapat digunakan sebagai sarana hiburan dan menambah wawasan. Ada juga aplikasiaplikasi lain yang dapat di download dengan mudah dari playstore, saking mudahnya untuk mengunduh aplikasi dari playstore bahkan anak usia taman kanak-kanak saja bisa melakukannya. Akan tetapi, dibalik banyaknya manfaat dari gadget terdapat juga dampak negatif dari penggunaan gadget bagi penggunanya jika tidak dikontrol. Dengan banyaknya fitur yang tersedia di gadget juga bisa menjadi gerbang bagi anak-anak untuk mengakses banyak hal yang kurang sesuai dengan usia mereka serta dapat mengganggu perkembangannya (Agusta, 2019).

Berdasarkan studi pendahuluan di Dusun Karangpucung Kulon . Dapat di lihat dari penelitian ini umur anak yang sudah menggunakan gadget itu di usia 2 tahun sampai 5 tahun yang di mn\ana pada usia ini adalah usia yang baik untuk tumbuh kembang anak, dan di lihat dari tahapan perkembangan dan usia anak, pengenalan dan penggunaan gadget bisa dibagi ke beberapa tahap usia. Untuk anak usia di bawah 5 tahun, Pemberian gadget sebaiknya hanya seputar pengenalan warna, bentuk, dan suara. Artinya, jangan terlalu banyak memberikan kesempatan bermain gadget pada anak di bawah 5 tahun. Terlebih di usia ini, yang utama bukan gadget -nya, tapi fungsi orangtua. Pasalnya gadget hanya sebagai salah satu sarana untuk mengedukasi anak. Ditinjau dari sisi neurofisiologis, otak anak berusia di bawah 5 tahun masih dalam taraf perkembangan. Perkembangan otak anak akan lebih optimal jika anak diberi rangsangan sensorik secara langsung. Misalnya, meraba benda, mendengar suara, berinteraksi dengan orang, dan sebagainya. Jika anak usia di bawah 5 tahun menggunakan gadget secara berkelanjutan, apalagi tidak didampingi orangtua, akibatnya anak hanya fokus ke gadget dan kurang berinteraksi dengan dunia luar (vivi yumarni, 2022).

Dalam sebuah penelitian dengan judul penggunaan gadget oleh anak usia dini pada era revolusi industri, yang melakukan wawancara terhadap orang tua yang memiliki anak 4-5 tahun adalah penggunaan gadget pada anak usia dini sering dipakai untuk bermain game dan menonton animasi kartun dari total keseluruhan pemakaian. Meskipun demikian, cukup banyak juga di kalangan anak menggunakan gadget untuk menonton animasi dan serial kartun anak. Adapun dari hasil observasi penelitian yang dilakukan peneliti, anak usia dini 4-5 tahun sudah pintar mengoperasikan gadgetnya terbukti ketika peneliti memantau beberapa anak yang sedang memainkan gadget begitu lincah meskipun ada beberapa dari mereka yang hanya mengandalkan pembacaan symbol dari gadget. Bagi anak yang belum mampu membaca alfabetis tetapi sudah memahami simbol instruksi dalam

mengoperasionalkan gadgetnya Intensitas pemakaian gadget dalam satu hari jika dilihat dari setiap pekan hanya dikenalkan pada akhir pekan karena di hari aktif anak melakukan kegiatan di sekolah dan bermain dengan lingkungan sekitarnya. Lalu anak hanya diberikan saat waktu senggang sehingga intensitas memakai waktu tidak terlalu sering karena menggunakan aturan waktu dalam menggunakan gadget dan aturan tontonan yang diperbolehkan. Seperti, video anak-anak dan beberapa aplikasi seperti Iqro for kids, Anak Mengaji dan sebagainya. Hal tersebut masih dikatakan batas wajar dengan penggunaan yang semestinya anak dikenalkan teknologi. Gadget memiliki banyak manfaat apalagi digunakan dengan cara yang benar dan semestinya diperbolehkan orang tua mengenalkan gadget pada anak usia dini memang perlu tetapi harus diingat terdapat dampak positif dan dampak negatif pada gadget tersebut Berdasarkan uraian mengenai dampak positif di atas dari penggunaan gadget sebagai sarana pembelajaran bagi anak maka dapat disimpulkan bahwa gadget merupakan teknologi yang bisa membantu proses pembelajaran bagi anak usia dini dalam melakukan aktifitas yang anak sukai dan minim tekanan orang dewasa. Melalui proses yang dilalui dengan kesenangan tersebut, maka dapat menambah motivasi anak dalam belajar berbagai hal. Orang tua yang memberikan gadget pada anaknya memiliki keinginan agar anaknya dapat mudah untuk belajar membaca, menulis, berhitung, mengenal warna, mengenal bentuk dan sebagainya. Banyak aplikasi-aplikasi edukatif hingga permainan edukatif yang membuat anak akan semakin pintar. Gadget juga digunakan untuk mengenal huruf dan bilangan yang menjadikan keterampilan mengetik bisa membantu anak yang lemah pada motorik halus dalam meningkatkan koordinasi tangan dan mata. Bagi anak usia dini yang memiliki kelemahan dalam kemampuan mendengar, dapat menggunakan permainan mengeja supaya muncul minat untuk belajarnya. Gadget yang memiliki fungsi sebagai alat elektronik yang biasa digunakan untuk komunikasi kini menjadi punya fungsi yang lebih yaitu sebagai media informasi, sarana pembelajaran anak, dan juga sebagai hiburan (Yuli Sali dkk, 2020).

Kemampuan anak dalam menggunakan gadget sudah bukan barang aneh lagi karena dalam era revolusi industri 4.0. kehadiran teknologi ini telah menjadi magnet yang berdampak positif maupun negatif bagi sebagian anak. Terutama bagi para orang tua yang belum bisa mengontrol penggunaan gadget pada anaknya. Saat ini anak lebih tertarik untuk bermain gadget dari pada harus membaca buku. Bagi anak yang lahir di era revolusi industri 4.0. buku menjadi hal yang tidak menarik karena banyaknya aplikasi-aplikasi di gadget yang lebih seru dan bisa dimainkan melalui gadget. Maka dari itu, peran orang sangat dibutuhkan dalam memperhatikan permasalahan ini dengan cara ikut mengawasi ketika anak menggunakan gadget

Temuan penelitian Normasari (2019) juga menunjukkan bahwa terdapat korelasi antara tingkat keparahan penggunaan gawai dengan keterlambatan perkembangan aspek bicara dan bahasa pada anak balita. Dampak langsung dari keterlambatan perkembangan tersebut adalah anak jarang berinteraksi dengan lingkungan. Anak-anak lebih suka duduk dan berbaring untuk bermain gawai. Secara langsung akan mengganggu perkembangan mobilitas anak secara keseluruhan. Selain itu, lebih dikhawatirkan terjadi pada saat anak mulai berlatih berjalan.

Penelitian yang dilakukan oleh Yulis salis (2020) senada dengan penelitian yang peneliti lakukan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa manfaat gadget dari segi positif dan negatif tidak dapat pungkiri hal ini dikarenakan Perkembangan teknologi saat ini mengalami kemajuan pesat. Gadget adalah produk teknologi yang saat ini menjadi tren dengan menghadirkan berbagai model dan harga yang terjangkau terutama di Indonesia. Pengguna gadget tidak dibatasi oleh usia. Sekarang kehidupan sosial anak-anak lebih banyak dipengaruhi oleh teknologi. Anak usia dini yang berinteraksi dengan gadget dan dunia maya memengaruhi pemikiran mereka tentang sesuatu di luar media digital itu. Mereka juga akan merasa tidak terbiasa dengan lingkungan sekitar karena kurangnya interaksi sosial dengan teman sebaya mereka, yang menghambat kemampuan berbicara mereka. Orang tua harus memperhatikan anak-anak mereka ketika mereka bermain gadget sehingga mereka tidak

bergantung pada alat-alat itu dan jangan lupa untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Gadget memang dibutuhkan untuk sarana komunikasi, tetapi pengawasan dan bimbingan orang tua pada anak harus selalu dilakukan. Karena jika orang tua tidak dapat mengendalikan anak-anak mereka dalam penggunaan gadget, itu akan memperlambat kemampuan mereka untuk berkomunikasi dengan lingkungan sekitar.

Dalam penelitian Fajrariyah, dll. Sebagian besar anak dengan tingkat penggunaan perangkat yang tinggi (75%) mempertanyakan hasil perkembangannya. Hal ini karena penggunaan alat yang berlebihan dapat menyebabkan berbagai gangguan perkembangan, antara lain gangguan bicara, gangguan emosi, dan gangguan kognitif. Hasilnya, studi ini menemukan bahwa intensitas penggunaan perangkat sangat memengaruhi perkembangan sosial - kemandirian, ucapan dan bahasa, kelancaran gerakan, dan akhirnya gerakan secara keseluruhan. Hal ini dibuktikan dengan belum tuntasnya tugas perkembangan pada setiap tahap perkembangan seorang anak.

Kebiasaan anak-anak di era digital ini menganggap hidup itu seharusnya mudah. Pada akhirnya, anak-anak akan memilih untuk menyederhanakan masalah dan menghindari kesulitan. Karena itu hasilnya anak makin hari makin lemah dalam hal kesabaran serta konsentrasi dan cepat menuntut orang untuk memberi yang diinginkannya dengan cepat (Anggraini, dkk. 2018).

KESIMPULAN

1. Penggunaan gadget bagi anak usia dini dengan penggunaan positif sebanyak 19 (31,7%) responden dan penggunaan negatif sebanyak 41 (68,3%) responden.
2. Anak yang menggunakan Gadget sebanyak 48 (80.0%) responden dan 12 (20.0%) responden tidak menggunakan gadget. Hal ini dikarenakan beberapa orang tua sudah menyadari dampak negatif dari penggunaan gadget
3. Anak laki-laki menggunakan gadget adalah 29 (85.#%) orang sedangkan yang tidak sebanyak 5 (14.7 %) responden dan perempuan 19 (73.1%) responden sedangkan yang tidak menggunakan sebanyak 7 (26.9%) orang.
4. Dampak negatif dari penggunaan gadget bukan hanya dampak dari segi perkembangan sosial anak yang akan membuat mereka sulit berinteraksi dengan orang lain dan lebih cenderung bermain gadget saja. ada juga beberapa dampak negatif seperti gangguan mental, keterbelakangan sosial,, gangguan penglihatan, gangguan imunitas dan lain sebagainya. Sedangkan dampak positif gadget adalah memberikan kelancaran berfikir anak karena menonton video video yang mengedukasi..

KEPUSTAKAAN

- Agusta. 2019. Hakikat Anak Usia Dini. <https://idr.uin-antasari.ac.id/13927/5/BAB%20II.pdf>. Diakses 6 Oktober 2023
- Angaeni . 2019. Penggunaan Gadget. Pustaka Indonesia.
- Badan Pusat Statistik, 2023.<https://www.bps.go.id/indicator/30/1974/1/persentase-penduduk-yang-mengobati-sendiri-selama-sebulan-terakhir.html> di akses 22 Juli 2023
- Direktorat Guru dan Tenaga Kependidikan. 2021. Pertumbuhan dan Perkembangan. <https://gurupauddikmas.kemdikbud.go.id/> Diakses 6 Oktober 2023
- Dedi Gusman. 2021. Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini. <https://staff.universitaspahlawan.ac.id/upload/riset/36-lampiran.pdf>. Diakses 6 Oktober 2023
- Febia. 2022. Gadget dan Penggunaanya. Pustaka Indonesia
- Nurfitri, 2021. Gambaran Ketergantungan Gadget. <https://eprints.uny.ac.id/5888/3/1/3/baba%20%20>. Diakses 6 Oktober 2023

- Nurmawati. 2019. Pertumbuhan Dan Perkembangan Anak Usia Dini. <https://eprints.uny.ac.id/56778/3/1/3/baba%20%20>. Diakses 6 Oktober 2023
- Nursafitri, 2019. Penggunaan Gaget terhadap Perkembangan Sosial Anak USia Dini. <http://repository.radenintan.ac.id/8975/1/skripsi%20bab1%26%20>.pdf. Diakses 6 Oktober 2023
- Melani. 2020. Gadget dan dampaknya. Citra Husada.
- Srirahayu. 2021. Gadget dan Anak Usia Dini. <https://eprints.uny.ac.id/7778/3/bab%20%20-%2009111247009.pdf> Diakses 6 Oktober 2023
- Syifa. 2019. Dampak Postif dan Negatif Gadget. <https://eprints.uny.ac.id/56778/3/1/3/baba%20%20>.Diakses 6 Oktober 2023
- Srirahayu. 2021. Penggunaan Gadet untuk anak usia dini. <https://ejournal.upi.edu/index.php/agapedia/article/download/40743/17075>
- Titik, 2019. Dampak Penggunaan Gadget bagi Anak Usia Dini. <https://eprints.uny.ac.id/58778/3/1/3/baba%20%20>. Diakses 6 Oktober 2023.
- Vivi yumarni. 2021 Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. <https://media.neliti.com/media/publications/556623-pengaruh-gadget-terhadap-anak-usia-dini-a99897cc.pdf>
- Yumarni. V, 2023. Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini. <https://media.neliti.com/media/publications/556623-pengaruh-gadget-terhadap-anak-usia-dini-a99897cc.pdf>. Di Akses 6 Oktober 2023.
- Yuli Sali dkk. 2021 Perkemangan Anak Usia Dini dan Penggunaan Gadget. <https://media.neliti.com/media/publications/556623-pengaruh-gadget-terhadap-anak-usia-dini-a99897cc.pdf>.