

Dampak Penggunaan Gawai Dalam Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini (AUD) Di TK Dharma Wanita Maospati Magetan

Sary Rina Naruvita (1), Imamah (2)

Program Pasca Sarjana Universitas Panca Sakti Bekasi

Saryrinanaruvita16@gmail.com (1), nuril12imamah@gmail.com (2)

ABSTRAK

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk mengumpulkan data melalui teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan analisisnya menggunakan tiga alur kegiatan, yaitu reduksi data dengan triangulasi sumber dan triangulasi metode, penyajian data, dan validasi data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak di TK Dharma Wanita Maospati Magetan sudah merasakan dampak dari gawai, tentunya ada sisi positifnya juga. Beberapa anak mempunyai masalah sosial emosional yang terganggu, namun perkembangan kognitifnya disebabkan oleh teknologi. Selain itu, ada anak yang fasih berbahasa Inggris melalui gawai tanpa bantuan orang tuanya, mereka hanya mengamati dan mendengar dari gawainya, selain itu ada juga anak yang sudah mahir menulis dan mengenal huruf dari teknologi melalui bantuan gawai, orang tua mereka atau melalui gawai itu sendiri. Selain itu, ada juga yang terkena dampak negatif seperti insomnia, emosi atau agresi yang tidak terduga, mudah tersinggung, paparan radiasi atau kepekaan. Solusi bagi anak-anak yang sudah bergantung pada gawai adalah: memilih berdasarkan usia, selektif dalam memilih permainan yang menggunakan gawai, mendampingi anak bermain dengan gawai, membatasi jumlah permainan yang boleh dimainkan oleh anak, dan mendorong tindakan positif. Temuan penelitian menunjukkan bahwa kurangnya pengawasan, konsistensi, dan keteladanan orang tua menjadi penyebab anak kecanduan gawai.

Kata Kunci : Gawai, Sosio Emosional, Anak Usia Dini (AUD).

ABSTRACT

This research employs a qualitative descriptive approach to collect data through observation, interviews, and documentation techniques. Meanwhile, the analysis utilizes three stages of activities: the data reduction through source triangulation and method triangulation, data presentation, and data validation. The research findings indicate that children at TK Dharma Wanita Maospati Magetan have already experienced the effects of gadgets, including some positive impacts. Some children experience disrupted social-emotional problems, yet their cognitive development is influenced by technology. Furthermore, there are children who are fluent in English through gadgets without the assistance of their parents; they only observe and listen from the device. Additionally, there are also children who are proficient in writing and familiar with letters through technology with the help of gadgets, their parents, or through the devices themselves. Moreover, there are those who experience negative impacts such as insomnia, unexpected emotions or aggression, easily offended, radiation exposure, or sensitivity. Solutions for children who are dependent on gadgets include: selecting based on age, being selective in choosing games that use gadgets, accompanying children in playing with gadgets, limiting the number of games children are allowed to play, and encouraging positive actions. Research findings indicate that the lack of supervision, consistency, and parental role modeling are causes of children's gadget addiction.

Keywords : Gadgets, Socio-Emotional, Early Childhood (ECD).

I. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Perkembangan gadget dari awal penciptaannya hingga kini menarik perhatian masyarakat modern. Gadget telah mengalami evolusi signifikan, memberikan dampak besar dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari seperti komunikasi, pekerjaan, pendidikan, dan hiburan. Saat ini, gadget telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan banyak orang. Awalnya terbatas pada perangkat sederhana seperti telepon genggam, namun dengan kemajuan teknologi, gadget telah berkembang menjadi perangkat multifungsi seperti smartphone, tablet, laptop, dan wearable devices (Nashrullah, 2023). Di era saat ini, kebutuhan manusia dalam penggunaan gadget menjadi semakin penting. Selain memenuhi kebutuhan akan konektivitas dan produktivitas, perhatian terhadap manajemen waktu dan fokus menjadi krusial. Pengguna juga dituntut untuk menghindari ketergantungan berlebihan serta memastikan bahwa penggunaan gadget memberikan nilai tambah yang seimbang antara produktivitas, kreativitas, dan keseimbangan hidup. Oleh karena itu, pendekatan bijaksana dalam memanfaatkan gadget menjadi kunci untuk memastikan bahwa teknologi ini tetap berperan sebagai alat bantu yang meningkatkan kualitas hidup, bukan sebagai beban yang membatasi (Muslim, 2022). Perkembangan tidak hanya mempengaruhi kehidupan orang dewasa tetapi juga pada anak-anak. Era globalisasi membawa dampak signifikan terhadap perkembangan anak, dimana tablet, smartphone, dan perangkat terhubung internet memegang peran vital dalam proses tumbuh kembang mereka. Penelitian terbaru dari Sapien Labs, sebuah organisasi non-profit berbasis di Washington DC, menunjukkan bahwa penggunaan ponsel oleh anak-anak memiliki pengaruh yang mencakup keterlibatan sosial, self-esteem, dan risiko perilaku bunuh diri di masa remaja. Fenomena serupa juga diamati di dalam negeri, sebagaimana dilaporkan oleh detik health, bahwa gawai telah menjadi kebutuhan penting bagi anak-anak pada zaman sekarang. Terutama sejak mewabahnya pandemi Covid-19, perangkat elektronik seperti handphone, laptop, dan tablet sering digunakan sebagai alat pembelajaran dan hiburan bagi anak-anak. Kehadiran gadget telah merambah ke berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam konteks Pendidikan Anak Usia Dini (AUD). Pada era digital ini, anak-anak usia dini sudah terpapar dengan penggunaan gadget, terlihat dari banyaknya yang menggunakan perangkat tersebut dalam waktu luang mereka. Kelompok usia ini dianggap rentan dan krusial dalam perkembangan kognitif mereka, sehingga pengaruh gadget pada mereka menjadi perhatian yang sangat penting (Belinda & Surya, 2021). Penggunaan gawai yang berlebihan dapat berdampak negatif terhadap sosio-emosional anak karena anak menjadi pendiam, menarik diri, marah, dan malas melakukan aktivitas lain (Hasanah et al., 2021).. Karena anak mempunyai kemampuan meniru yang kuat sejak kecil, maka mereka bisa langsung meniru apa yang dilihatnya sebelumnya, jika bahan yang dilihatnya kurang bagus maka barang yang dibuatnya juga tidak bagus. Di TK Dharma Wanita Maospati Magetan, para orang tua wali murid merasa kecemasan terhadap kebiasaan anak-anak mereka yang sering menggunakan gawai. Mereka menyatakan bahwa aktivitas bermain dengan gawai dapat berpotensi merusak perkembangan social-emosional anak. Keprihatinan yang diungkapkan oleh orang tua wali murid mencerminkan rasa tanggung jawab mereka terhadap pola perilaku anak-anak dalam menghadapi penggunaan teknologi. Para orang tua mengamati bahwa anak-anak mereka cenderung terlalu bergantung pada gawai, yang berpotensi menghambat pengembangan kemampuan berpikir kreatif dan cara mereka dalam menghadapi tantangan secara tradisional. Mereka khawatir bahwa ketergantungan ini dapat menghambat pertumbuhan social-emosional mereka. Selain itu, mereka prihatin akan dampak negatif dari paparan anak-anak terhadap konten yang tidak sesuai dengan usia, seperti kekerasan atau materi yang tidak mendidik, yang dapat mempengaruhi perkembangan moral mereka. Tidak hanya itu, waktu yang dihabiskan anak-anak pada

gawai juga mengakibatkan kurangnya partisipasi dalam aktivitas fisik dan sosial, yang dapat menghambat pertumbuhan kognitif, keterampilan interpersonal, dan motorik mereka. Kendala dalam mengawasi aktivitas digital anak-anak juga menjadi perhatian, karena khawatir bahwa mereka dapat mengakses konten berisiko. Keseluruhannya, para orang tua merasa bahwa ketergantungan pada teknologi berpotensi memberikan dampak negatif pada perkembangan sosial emosional anak-anak secara umum. Melalui pandangan-pandangan orang tua di atas, peneliti memahami kekhawatiran orang tua pada anak-anak mereka, dengan memahami sudut pandang dari orang tua sebagai informasi, penelitian ini dapat lebih holistik dalam memaksimalkan pengaruh positif dan meminimalkan dampak negatifnya pada Anak Usia Dini (AUD) pada perkembangan sosial emosional.

2. Perumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana dampak penggunaan gawai dalam perkembangan sosial-emosional Anak Usia Dini (AUD) di TK Dharma Wanita Maospati?
2. Apa solusi untuk anak yang sudah ketergantungan oleh gadget agar perkembangan sosial-emosionalnya tidak terganggu di TK Dharma Wanita Maospati?

3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui dampak penggunaan gawai dalam perkembangan sosial-emosional Anak Usia Dini (AUD) di TK Dharma Wanita Maospati.
2. Untuk mengetahui solusi untuk anak yang sudah ketergantungan oleh gadget agar perkembangan sosial-emosionalnya tidak terganggu di TK Dharma Wanita Maospati.

4. Manfaat Penelitian

Manfaat dari pelaksanaan penelitian ini adalah dilihat dari berbagai penelitian terbaru, dampak positif dan negatif penggunaan gawai pada Anak Usia Dini (AUD) telah diungkap. Namun, belum ada penelitian yang secara khusus menunjukkan strategi untuk memaksimalkan dampak positif gawai dan mengurangi dampak negatifnya terhadap perkembangan kognitif Anak Usia Dini (AUD). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk melakukan wawancara dengan orang tua guna memahami peran mereka dalam mengawasi penggunaan gawai anak-anak. Tujuannya adalah untuk menyediakan pedoman bagi orang tua agar mereka dapat menjadi contoh dalam pengawasan penggunaan gawai anak, sehingga gawai dapat dimanfaatkan secara lebih positif dalam mendukung perkembangan sosial emosional anak-anak, tanpa mengorbankan aspek lainnya.

II. METODE

Lokasi Penelitian

TK Dharma Wanita Maospati Magetan, Jalan Barat RT 17 RW 04, Kelurahan Maospati, Kecamatan Maospati, Kabupaten Magetan.

Subjek Penelitian

Anak Usia Dini (AUD) yang di TK Dharma Wanita Maospati Magetan, ditinjau dari sudut pandang orang tua.

Sampel Penelitian

Dalam penelitian ini populasi penelitian adalah anak usia dini di TK Dharma Wanita Maospati Magetan, berdasarkan pada subjek penelitian, maka informan dalam penelitian ini adalah orang tua wali dari 3 anak dengan social emosional yang baik serta orang tua wali dari 3 anak dengan social emosional yang tidak baik, pemilihan informan tersebut bertujuan untuk mengetahui peran orang tua dalam pengelolaan penggunaan gawai oleh anak.

Analisis Data

Analisis data kualitatif merupakan tahap di mana data yang diperoleh dari wawancara, catatan lapangan, dan sumber informasi lainnya diorganisir secara sistematis untuk dicari maknanya.

Uji Keabsahan Data

Teknik triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini, adalah Triangulasi metode atau triangulasi teknik. Maka untuk menguji keabsahan data dalam penelitian ini, dilakukan pengecekan kepada sumber yang sama, akan tetapi dengan teknik yang berbeda. Misalnya data diperoleh melalui wawancara, setelah itu kembali di cek dengan cara observasi maupun dokumentasi. Apabila hasil yang diperoleh dari uji kredibilitas sama dengan data saat penelitian, maka data tersebut sudah kredibel.

III. HASIL PENELITIAN

TK Dharma Wanita Maospati Magetan terletak di pertigaan jalan raya, antara jalan Agung dan jalan Barat, tepatnya di Jalan Barat RT 17 RW 04 Kelurahan Maospati Kecamatan Maospati Kabupaten Magetan Jawa Timur dengan Kode Pos 63392.



Gambar 1 Lokasi Lembaga



Gambar 2 Plang Sekolah



Gambar 3 Halaman Sekolah



Gambar 4 Halaman Bermain



Gambar 5 Teras Sekolah



Gambar 6 Ruang Kelas



Gambar 7 Ruang Kelas



Gambar 8 Menyimak Video



Gambar 9 Menyimak Youtube

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara terstruktur, observasi, maupun studi dokumentasi. Pada teknik wawancara, peneliti menggunakan orang tua wali peserta didik sebagai informan dengan kategori 3 orang tua wali yang mewakili peserta didik dengan sosial emosional baik, dan 3 orang tua wali yang menggambarkan peserta didik dengan sosial emosional kurang baik. Berikut disajikan identitas informan tersebut.

Tabel 1. Identitas Informan (Berperilaku Positif)

| No | Nama Orang Tua | Pekerjaan | TTL | Umur (Th) | Alamat |
|----|----------------|------------------|------------------------|-----------|---|
| 1 | SSA | Ibu Rumah Tangga | Magetan, 31-03-1980 | 44 | Jl. Taman Bakti RT 9 RW 2 Perum Nglorok Kel. Kraton Kec. Maospati Kab. Magetan |
| 2 | DJ | Wiraswasta | Magetan, | 42 | Jl. Mliwis No. 1024 |

| | | | | | |
|---|----|----------------|------------------------|----|--|
| | | | 22-07-1981 | | RT 7 RW 2 Kel. Maospati Kec. Maospati Kab. Magetan |
| 3 | LD | Pedagang Kecil | Magetan, 08-12-1983 | 41 | Desa Ronowijayan Jl. Dadali RT 01 RW 01 Kec. Maospati Kab. Magetan |

Tabel 2. Identitas Anak Informan (Berperilaku Positif)

| No | Nama Anak | Nama Orang Tua | TTL | Umur (Th) |
|----|-----------|----------------|---------------------|-----------|
| 1 | AM | SSA | Magetan, 28-08-2019 | 5 |
| 2 | FAK | DJ | Magetan, 30-11-2017 | 6 |
| 3 | APS | LD | Magetan, 06-03-2019 | 5 |

Tabel 3. Identitas Informan (Berperilaku Negatif)

| No | Nama Orang Tua | Pekerjaan | TTL | Umur (Th) | Alamat |
|----|----------------|------------------|-------------------------|-----------|---|
| 1 | IJM | Ibu Rumah Tangga | Ponorogo, 04-08-1991 | 33 | Jl. Widodo RT 10 RW 2 Kel. Mranggen Kec. Maospati Kab. Magetan |
| 2 | MA | Ibu Rumah Tangga | Magetan. 26-08-1993 | 31 | Jl. Karya RT 2 RW 1 Kelurahan Mranggen Kec. Maospati Kab. Magetan |
| 3 | CIT | Pedagang Kecil | Magetan, 10-02-1992 | 32 | Jl. Raya Nglames RT 11 RW 4 Nglames Madiun |

IV. KESIMPULAN

Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian adalah :

- a. Temuan penelitian menunjukkan bahwa anak-anak di TK Dharma Wanita Maospati Magetan mengalami dampak penggunaan gawai, baik negatif maupun positif. Ada anak yang gangguan sosial emosionalnya terganggu namun perkembangan sosio emosional disebabkan oleh gawai. Ada juga sebagian anak yang tidak membutuhkan orang tua untuk mengajarnya fasih berbahasa Inggris melalui gawai, mereka hanya melihat dan mendengar melalui gawai, dan ada juga sebagian anak yang sudah pandai menulis dan mengenal huruf di gadget melalui kebiasaan orang tuanya, tetapi juga melalui gawai, alat-alat kecil. Selain itu, ada beberapa orang yang menderita efek negatif seperti insomnia, kehilangan mood atau agresi, mudah tersinggung, paparan radiasi, dan kepekaan.

- b. Bagi anak yang sudah ketergantungan dengan gawai, solusinya adalah: selektif memilih aplikasi permainan pada gawai berdasarkan usia, mendampingi anak bermain gawai, membatasi penggunaan produk elektronik oleh anak, dan mendorong anak untuk beraktivitas aktif. Berdasarkan temuan yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa kurangnya pengawasan, ketegasan dan keteladanan orang tua menyebabkan anak menjadi kecanduan gawai, membatasi waktu penggunaannya dan melihat materi yang memerlukan perhatian.

DAFTAR PUSTAKA

- Belinda, N. R., & Surya, L. S. (2021). Media Edukasi Dalam Pendidikan Kesehatan Gigi dan Mulut Pada Anak-Anak. *Jurnal Riset Intervensi Pendidikan Vol 3 No 1 Januari 2021*, 3(1), 58.
- Derry, I. B. A. (2014). *Bila Si Kecil Bermain Gadget*. Bisakimia.
- Elvera dan Astarina, Y. (2021). *Metodologi Penelitian*. CV Andi Offset.
- Ganders, R. (1986). *Bercocok Tanam Jamur Merang*. CV Pioner Jaya.
- Garini. (2017). Pengertian Smartphone. Smartphone For the Smart People. *Rohman*, 27.
- Herdiansyah, H. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Humanika.
- Huberman, & Milles. (1992). *Analisis Data Kualitatif*. Universitas Indonesia Press.
- Ikatan Dokter Anak Indonesia. (2017). *Pedoman Imunisasi Di Indonesia (6th ed.)*.
- Imtihan, M., Habibi, M. M., & Nurhasanah, N. (2022). Studi Kasus Anak-Anak Usia 5-6 Tahun yang Mengalami Gangguan Sosial Emosional Akibat Menggunakan Gadget di Desa Jero Gunung Kecamatan Sakra Barat Tahun 2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*.
- Jati dan Herawati. (2014). *Segmentasi Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi UAJY dalam Menggunakan Gadget*.
- Jean Piaget. (2002). *Tingkat Perkembangan Kognitif*. Gramedia.
- Muslim, A. (2022). *Manfaat Gadget bagi Kehidupan Masyarakat Modern*. Guru Binar.
- Nashrullah, R. Y. (2023). *Perkembangan Gadget dari Awal Hingga Masa Kini*. Kompasiana.
- Neviyarni, A. (2020). Perkembangan Kognitif, Bahasa, Perkembangan Sosio-Emosional, Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Inovasi Pendidikan*, 7(2), 1–13.
- Nuraini, F., & Wardhani, J. D. (2023). Hubungan Durasi Bermain Gadget dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Rahmawati, A. N., Sitoresmi, D., Azisi, F., & Hudha, K. M. (2019). Pengaruh User Education Terhadap Promosi Koleksi. *Jurnal Kajian Perpustakaan Dan Informasi*, 3, 131–142.
- Semiawan, C. R. (2010). Penelitian Kualitatif: Metode Penelitian Kualitatif. In *Jurnal EQUILIBRIUM* (Vol. 5, Issue January). Grasindo.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suwendra, I. W. (2018). Metodologi Penelitian Kualitatif. In *Journal Equilibrium*.
- Ulya, H., & Saridewi. (2022). Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Emosional pada Anak Usia 6-7 Tahun di Ujung Gading Jalan Jawa Jorong Brastagi Pasaman Barat. *Jurnal Pendidikan Tambusai*.
- Widiawati, I, Sugiman, H. & E. (2014). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak. *E-Journal Keperawatan*, 6, 1–6.

| Accepted Date | Revised Date | Decided Date | Accepted to Publish |
|---------------|---------------|---------------|---------------------|
| 20 Maret 2024 | 25 Maret 2024 | 05 April 2024 | Ya |