



Dampak Penggunaan Gadget di Era New Normal Pada Perkembangan Sosial Emosional Anak

Millennie Keke^{1*}, Muazar Habibi¹, Ika Rachmayani¹

¹ Program Studi PG PAUD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Indonesia.

DOI: [10.29303/jcar.v5i1.2736](https://doi.org/10.29303/jcar.v5i1.2736)

Received: 20 November, 2022

Revised: 28 Desember, 2022

Accepted: 09 Januari, 2023

Abstract: This study aims to determine the impact of using gadgets in the new normal era on the social emotional development of Group B children in Kartini Kindergarten. The type of research used is descriptive qualitative research. Research subjects amounted to 10 people. Data collection techniques used are research questionnaires, interviews, and documentation. Data analysis uses the Miles and Huberman model, namely data collection, data reduction, data display, and conclusion. Based on the results of research that has been conducted by the author regarding the impact of using gadgets in the new normal era on the social emotional development of group B children in Kartini Kindergarten, the use of gadgets with varying durations of use. The results of the study showed that there were positive and negative impacts on objects, the positive impact experienced was supervision from parents when playing gadgets and giving limits and duration of time when playing gadgets and actively participating in activities. Then the negative impacts experienced were, lack of supervision from parents and no agreement on time and duration when playing gadgets and lack of participation during activities. From the research results of the 10 research subjects, the impact of using gadgets on children's social emotional development with a negative impact of 6 students and 4 students who were positively affected by the use of gadgets. So it can be concluded that the use of gadgets on the social emotional development of group B children in Kartini Kindergarten is that the less duration the child uses gadgets, the better the child's social emotional development.

Keywords: Use of Gadgets, Social Emotional, Kartini Kindergarten

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan gadget di era new normal pada perkembangan sosial emosional anak Kelompok B di TK Kartini. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif. Subjek penelitian berjumlah 10 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket penelitian, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan model Miles and Huberman yaitu data collection, data reduction, data display, dan conclusion. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan penulis mengenai dampak penggunaan gadget di era new normal pada perkembangan sosial emosional anak kelompok B di TK Kartini, penggunaan gadget dengan durasi penggunaan yang bervariasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya dampak positif dan dampak negatif pada objek, dampak positif yang dialami yaitu adanya pengawasan dari orang tua pada saat bermain gadget dan memberi batasan dan durasi waktu pada saat bermain gadget serta berpartisipasi aktif pada saat berkegiatan. Kemudian dampak negatif yang dialami yaitu, kurangnya pengawasan dari orang tua dan tidak ada kesepakatan waktu serta durasi pada saat bermain gadget serta kurangnya partisipasi pada saat berkegiatan. Dari hasil penelitian dari ke-10 subyek penelitian, dampak

Email: milenikeke@gmail.com

penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak dengan dampak negatif sebanyak 6 murid dan 4 murid yang terkena dampak positif dari penggunaan gadget. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget pada perkembangan sosial emosional anak kelompok B di TK Kartini adalah semakin sedikit durasi anak pada saat menggunakan gadget maka semakin baik pula perkembangan sosial emosional anak.

Kata kunci: Penggunaan Gadget, Sosial Emosional, TK Kartini

PENDAHULUAN

Gadget merupakan media hiburan bagi masyarakat terutama anak-anak, karena dengan gadget banyak sekali aplikasi yang disediakan dalam satu perangkat seperti youtube, musik, dan permainan yang dapat menumbuhkan kreativitas anak dan membuat anak-anak merasa senang saat memainkannya (Saputri & Pamdudi, 2018). Dengan adanya kemajuan teknologi saat ini dapat membuat pola pikir serta interaksi sosial anak berubah (Hadisaputra, et al., 2019; Ramdani, et al., 2021).

Perkembangan sosial yaitu kemampuan tingkah laku anak saat proses pembelajaran keduanya tentu saling berhubungan antara individu yang satu dengan yang lainnya (Yani, et al., 2022). Dalam perkembangan sosial, agar anak memiliki kemampuan yang sesuai dengan yang diharapkan anak harus bisa bersosialisasi dengan baik, baik itu bersama temannya ataupun saat bertemu dengan orang baru sesuai dengan tahapan- tahapan perkembangan anak dan usianya (Fahrudin, et al., 2022). Karena bersosialisasi bisa menumbuhkan rasa percaya diri anak agar tidak merasa malu dan takut saat bertemu dengan banyak orang.

Gadget memiliki dampak positif dan juga negative. Menurut Syifa, et al (2019) dampak positifnya antara lain melatih kecerdasannya saat belajar karena, lewat gadget banyak sekali aplikasi yang mempermudah orang tua terutama pada saat proses belajar saat anak merasa bosan menulis di buku, atau pada saat anak mulai bosan menghitung di buku, banyak sekali aplikasi di gadget yang sudah cukup berkembang sehingga anak bisa belajar sambil bermain melalui gadget, baik itu menghitung dan juga menggambar. Dan tentunya anak akan merasa lebih semangat karena disertai oleh gambar yang menarik di dalamnya. Dampak negatif penggunaan gadget pada anak, anak akan memilih untuk terus menerus ingin bermain gadget dan ingin mencoba aplikasi yang lainnya dan akan membuat anak menjadi kecanduan gadget. Waktu bermain dengan teman sebayanya akan habis oleh gadget dan merasa memiliki dunianya sendiri. Oleh sebab itu peneliti tertarik untuk meneliti tentang dampak gadget di era new normal pada

perkembangan sosial emosional anak kelompok B di TK Kartini

Menurut (Fathoni 2017) gadget merupakan teknologi yang sangat populer sekarang ini, orang dewasa maupun anak-anak menggunakan gadget. Banyaknya produk-produk gadget yang menjadikan anak-anak sebagai target pasar mereka dan anak-anak kini telah menjadi konsumen aktif pengguna gadget. Menurut (Sunarto 2014) gadget saat ini merupakan media yang modern, dapat diartikan sebagai alat yang penting karena gadget harus dimanfaatkan secara baik, jika gadget dipergunakan secara baik maka gadget akan memberikan manfaat yang baik pula bagi orang dewasa ataupun anak-anak. Tetapi sebaliknya jika gadget digunakan secara tidak baik dan berdampak negatif makan lebih banyak bahanya daripada manfaat dari gadget.

Menurut (Chandra 2017), gadget merupakan perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus di setiap jenisnya untuk memudahkan pekerjaan dan kebutuhan manusia menjadi lebih praktis dan efisien. Kesimpulan yang dapat diambil adalah. Gadget tentunya memiliki koneksi dengan internet karena lewat gadget kita dapat mendapatkan segala informasi yang kurang kita dapatkan di lingkungan sekitar kita. Keunggulan yang seperti ini yang harus dimanfaatkan secara baik dan benar untuk mendapatkan informasi yang terbesar, cepat dan juga lengkap dan mudah untuk diakses tanpa ada ruang dan juga waktu. Oleh sebab itu, segala informasi yang dapat diakses menggunakan gadget dapat dijadikan media pembelajaran untuk guru dan juga peserta didik. Keunggulan seperti situs Google, Yahoo dan lainnya yang dapat membantu peserta didik untuk mengakses situs tersebut dalam mencari informasi dan juga untuk mencari ilmu yang memudahkan dalam kegiatan proses pembelajaran jarak jauh. Guru juga dapat mencari informasi lewat gadget sehingga memudahkan guru untuk memberikan link sumber-sumber belajar kepada peserta didik untuk memperbanyak materi pembelajaran di era new normal

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif yang bersifat deskriptif dengan metode survey terhadap data yang akan dijelaskan dalam bentuk kata-kata atau gambar bukan angka. Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan, selama di lapangan, dan setelah selesai di lapangan. Metode kualitatif deskriptif bertujuan untuk menggambarkan suatu hasil penelitian. Menurut (Wiwin 2018), dalam penelitian kualitatif penelitian akan mendeskripsikan data dengan lebih menggunakan kata-kata, kalimat, atau gambar yang berisi kutipan dengan tujuan mengilustrasikan kejadian yang sebenarnya. Penelitian ini dilaksanakan di TK Kartini Jl. Melur No.2, Gomong, Kecamatan Selaparang, Kota Mataram, Nusa Tenggara Barat. Objek penelitian dalam penelitian ini adalah anak-anak kelompok B yang berjumlah 10 orang anak dan subjek peneliti adalah orangtua dari murid di TK Kartini. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket penelitian, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan model Miles and Huberman yaitu data collection, data reduction, data display, dan conclusion.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dan berbagai temuan yang diperoleh di lapangan, yaitu hasil wawancara dan angket penelitian yang sudah dilakukan di TK Kartini yaitu diperoleh hasil dari dampak penggunaan gadget di era new normal pada perkembangan sosial emosional anak kelompok B di TK Kartini.

Berdasarkan kegiatan penelitian yang sudah dilakukan. Subyek yang diteliti sebanyak 10 anak kelompok B yang menggunakan gadget. Terdapat 4 orang anak yang tidak terkena dampak negatif dari penggunaan gadget dikarenakan adanya pengawasan orang tua dan memberi batasan waktu pada saat bermain gadget. Sehingga perkembangan sosial anak tidak terganggu. Dan terdapat 6 anak yang terkena dampak dari penggunaan gadget dikarenakan kurangnya pengawasan dari orang tua dan tidak ada kesepakatan durasi waktu pada saat bermain gadget. Sehingga perkembangan sosial anak akan berpengaruh.

Dari data hasil wawancara dan angket penelitian yang digunakan untuk melihat apa saja dampak dari penggunaan gadget di era new normal pada perkembangan sosial emosional anak kelompok B di TK Kartini, berikut pemaparan hasil dari wawancara penelitian dari beberapa orang tua yang terkena

dampak gadget dan yang tidak terkena dampak gadget .

1. Ananda HL

Dari hasil perolehan wawancara dan angket sesuai dengan penelitian, diperoleh bahwa tidak ada dampak negatif yang timbul dari Lubna dikarenakan peran ibu Ami sebagai pendidik utama selalu menambah wawasan dan pengetahuan terkait dengan bagaimana cara mendidik anak secara efektif dan selalu memberi pengawasan pada anaknya saat bermain gadget. Ibu Ami juga memberi batasan waktu dan durasi pada saat bermain gadget sehingga Lubna pun mengikuti aturan yang Ibu Ami buat dan sikap sosial emosional Lubna sudah berkembang sangat baik.

2. Ananda GSH

Dari hasil perolehan wawancara dan angket sesuai dengan penelitian, diperoleh bahwa tidak ada dampak negatif yang timbul dari penggunaan gadget dikarenakan ada pengawasan yang diberikan oleh Ibu Akuh kepada anaknya pada saat bermain gadget dan mengarahkan Queen pada bakat dan minat yang disukai oleh Queen. Selain itu, rasa empati kepada saudaranya dan ingin berbagi bersama sudah berkembang dengan baik.

3. Ananda MRS

Dari hasil perolehan wawancara dan angket sesuai dengan penelitian, diperoleh bahwa tidak ada pengaruh gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak meskipun Orang Tua dari Rafid memberikan gadget hampir setiap hari selalu diberi batasan waktu saat bermain gadget sehingga ada kesepakatan antara orang tua dan anak. Rafid termasuk anak yang bersosialisasi dengan teman sebayanya. Bahkan saat bertemu dengan orang baru.

4. Ananda DNA

Dari hasil perolehan wawancara dan angket sesuai dengan penelitian, diperoleh bahwa ada dampak negatif dari penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak dikarenakan tidak ada batasan waktu yang diberikan dan tidak begitu selektif dalam memilih permainan atau tontonan yang dimainkan oleh anak pada saat bermain gadget. Sehingga kurangnya perhatian dari orang tua yang membuat anak menjadi kurang dalam memiliki rasa empati kepada teman sebayanya dan tidak ingin bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya.

5. Ananda AIM

Dari hasil perolehan wawancara dan angket sesuai dengan penelitian, diperoleh bahwa tidak ada dampak negatif dari penggunaan gadget pada perkembangan sosial emosional anak dikarenakan

orang tua dari Irsyad selalu memberi batasan waktu dan durasi saat bermain gadget. Namun, orang tua dari Irsyad kurang dalam memberikan kebebasan bersosialisasi pada Irsyad untuk bermain dengan teman sebayanya. Sehingga Irsyad lebih dekat dengan saudaranya saja dan jarang bergaul dengan teman sebayanya.

6. Ananda MA

Dari hasil perolehan wawancara dan angket sesuai dengan penelitian, diperoleh bahwa ada dampak negatif dari penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak dikarenakan kurangnya pengawasan pada saat bermain gadget dan tidak ada batasan waktu yang diberikan dari orang tua Alfatih. Sehingga membuat anak menjadi kecanduan gadget dan tidak memiliki rasa empati dan kurang bersosialisasi bersama teman sebayanya dan di lingkungan sekitarnya.

7. Ananda RZL

Dari hasil perolehan wawancara dan angket sesuai dengan penelitian, diperoleh bahwa tidak ada dampak negatif dari penggunaan gadget pada perkembangan sosial emosional anak dikarenakan orang tua dari Raifal memberi batasan waktu sehingga perkembangan sosial emosional dari Raifal sudah berkembang sesuai harapan dikarenakan orang tua dari Raifal tidak memfokuskan anaknya untuk bermain gadget. orang tua dari Raifal selalu memberikan alternatif lain dan membebaskan anak untuk tetap bersosialisasi dan berbaur dengan teman sebayanya.

8. Ananda LAM

Dari hasil perolehan wawancara dan angket sesuai dengan penelitian, diperoleh bahwa ada dampak negatif yang ditimbulkan dari penggunaan gadget pada perkembangan sosial emosional anak dikarenakan orang tua dari Raifal kurang begitu tegas kepada anaknya dalam penggunaan gadget. Sehingga membuat perkembangan sosial emosional anak masih belum berkembang.

9. Ananda AA

Dari hasil perolehan wawancara dan angket sesuai dengan penelitian, diperoleh bahwa ada dampak negatif dari penggunaan gadget dikarenakan orang tua dari Alyasa kurang begitu selektif dalam penggunaan gadget dan terlalu mengikuti kemauan dari Alyasa. Namun perkembangan sosial emosional dari Alyasa seperti memiliki rasa empati dengan temannya sudah berkembang sesuai harapan.

10. Ananda PS

Dari hasil perolehan wawancara dan angket sesuai dengan penelitian, diperoleh bahwa tidak ada

dampak negatif dari penggunaan gadget pada perkembangan sosial emosional anak dikarenakan orang tua dari Putri sangat selektif dan memberi batasan waktu pada saat bermain gadget dan memperbolehkan anaknya untuk bermain di luar rumah. Hal ini berdampak baik pada perkembangan sosial Putri seperti memiliki rasa sosialisasi dengan lingkungan sekitar dikarenakan orang tuanya tidak ingin Putri hanya diam di rumah saja.

Perkembangan teknologi pada abad 21 memberikan dampak positif dan negatif bagi anaknya. Tergantung bagaimana orang tua menyikapi perkembangan karakter anaknya. Hal ini sedana dengan pendapat Nafaida (2020) menyatakan bahwa penggunaan gadget berdampak merugikan pada keterampilan interpersonal anak jika terlalu sering digunakan. Ketergantungan siswa pada smartphone secara langsung membuat mereka malas belajar (Apriansyah & Tureni, 2019). Pada dasarnya dalam belajar sangat diperlukan adanya motivasi (Kasipahu, et al., 2021). Dengan demikian sebagai orang tua menanamkan nilai karakter bagi anak, agar anak tidak menyimpang karakternya. Sebagaimana pendapat menurut Hubbi, et al (2020) menyatakan bahwa pendidikan karakter merupakan suatu pondasi bangsa yang sangat penting dan perlu ditanamkan sejak dini kepada anak-anak. Demikian pula menurut Harahap (2021) berpendapat bahwa pentingnya pendidikan karakter sejak usia dini kanak-kanak atau yang biasa disebut para ahli psikologi sebagai usia emas (golden age), menurutnya dalam usia ini terbukti sangat menentukan kemampuan anak dalam mengembangkan potensinya

KESIMPULAN

Penelitian yang berjudul Dampak Penggunaan Gadget Di Era New Normal Pada Perkembangan Sosial Emosional Anak Kelompok B Di TK Kartini Mataram. Kesimpulan dari hasil penelitian terhadap 10 subyek penelitian terdapat 6 anak yang terpapar dampak negatif dari penggunaan gadget pada perkembangan sosial emosional dimana anak akan memilih untuk terus menerus bermain gadget dan ingin mencoba aplikasi yang lainnya dan akan membuat anak menjadi kecanduan gadget. Selanjutnya, terdapat 4 anak yang tidak terpapar dampak negatif dari penggunaan gadget pada perkembangan sosial emosional dimana dampak positif dari penggunaan gadget dapat melatih

kecerdasannya saat belajar karena, lewat gadget banyak sekali aplikasi yang mempermudah orang tua terutama pada saat proses belajar. Maka dapat disimpulkan bahwa semakin sedikit durasi anak pada saat penggunaan gadget dan ada pengawasan dari orang tua dalam menggunakan gadget maka semakin baik pula perkembangan sosial emosional anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriansyah, A., & Tureni, D. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI MIPA SMAN 1 Biau Pada Mata Pelajaran Biologi. *Journal of Biology Science and Education*, 7(1), 455-457.
- Chandra Anugrah Putra. 2017. *Pemanfaatan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran*. Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi. Vol.2 No.2.
- Fahrudin, F., Rachmayani, I., Astini, B. N., & Safitri, N. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak. *Journal of Classroom Action Research*, 4(1), 49-53.
- Fathoni. 2017. *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar. Vol.3. No.4.
- Habibi, MA Muazar. 2015. *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*. Yogyakarta. Cv Budi Utama.
- Hadisaputra, S., Gunawan, G., & Yustiqvar, M. (2019). Effects of Green Chemistry Based Interactive Multimedia on the Students' Learning Outcomes and Scientific Literacy. *Journal of Advanced Research in Dynamical and Control Systems (JARDCS)*, 11(7), 664-674.
- Harahap, A. Z. (2021). Pentingnya Pendidikan Karakter Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Usia Dini*, 7(2), 49-57.
- Hubbi, U., Ramdani, A., & Setiadi, D. (2020). Integrasi Pendidikan Karakter kedalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Pendidikan Kewarganegaraan di Era Milenial. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 4(3).
- Kasipahu, M. K., Asrin., & Jaelani, A. K. (2021). Pengaruh Kompetensi Pedagogik Guru dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Kemampuan Numerasi Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 3(2), 140-146.
- Nafaida, R. (2020). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak. *BEST Journal (Biology Education, Sains and Technology)*, 3(2), 57-61.
- Ramdani, A., Purwoko, A. A., & Yustiqvar, M. (2021, December). Improving Scientific Creativity of Teacher Prospective Students: Learning Studies Using a Moodle-Based Learning Management System During the COVID-19 Pandemic. In *International Joint Conference on Science and Engineering 2021 (IJCSE 2021)* (pp. 261-267). Atlantis Press.
- Saputri, A. D., & Pambudi, D. A. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Intraksi Sosial Anak Usia Dini. In *Annual Conference on Islamic Early Childhood Education (ACIECE)* (Vol. 3, pp. 265-278).
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 527-533.
- Yani, E. I., Karma, I. N., Oktaviyanti, I., & Witono, A. H. (2022). Identifikasi Keterampilan Sosial Siswa Pada Program Semua Anak Cerdas (SAC). *Journal of Classroom Action Research*, 4(4).