

Analisis Penggunaan Gadget pada Perkembangan Sosial Emosional Anak di PAUD Darul Aman Kabupaten Temanggung

Evi Octaviana ^{a,1,*}, Siti Wulan Asih ^{b,2}

^a INISNU Temanggung, Indonesia; ^b Chariyathamsuksa Foundation School, Thailand

¹evi.okta0001@gmail.com; ²sitiwulanasih006@gmail.com

*Correspondent Author

ARTICLE INFO

Article history

Received:

14 Juni 2022

Revised:

25 Juli 2022

Accepted:

27 Agustus 2022

Keywords

Influence of Gadgets;

Emotional Development;

Early Childhood.

ABSTRACT

This study contains the effect of using gadgets on social emotional development in early childhood, a case study at PAUD Darul Aman Pingit Pringsurat Temanggung. This study uses a qualitative research type. The data obtained from this study were sourced from interview observations, documents and related literature sources. From the results of the study, it was found that there was a significant increase during the Covid-19 pandemic in the use of children's gadgets because nowadays everything is completely online or using cellphones, many children have not shown good emotional development. This can be seen based on the assessment of the games or group assignments that have been carried out. In the indicator "Be cooperative with friends" there are five children who have the indicator "Not yet Developed", most of them have not been able to work together with their friends or cannot work together with groups, and the solution given for this case is to set a time limit for using gadgets, provide education and explanations to children, distract children, and increase the intensity of children's activities.

ABSTRAK

Penelitian ini berisi tentang pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial emosional pada anak usia dini studi kasus di PAUD Darul Aman Pingit Pringsurat Temanggung. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Data yang didapatkan dari penelitian ini bersumber dari observasi wawancara, dokumen serta sumber literatur terkait. Dari hasil penelitian didapatkan bahwa adanya peningkatan yang signifikan di masa pandemi Covid-19 terhadap penggunaan gadget anak dikarenakan pada zaman sekarang ini semuanya serba online atau menggunakan handphone, banyak anak yang belum menunjukkan perkembangan emosional yang baik. Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan penilaian terhadap permainan atau tugas kelompok yang telah dilakukan. Pada Indikator "Bersikap Kooperatif dengan teman" terdapat lima anak yang memiliki indikator "Belum Berkembang", kebanyakan mereka belum dapat bekerja sama dengan temannya maupun tidak dapat bekerja sama dengan kelompok, serta adapun solusi yang diberikan untuk kasus tersebut adalah menetapkan batas waktu penggunaan gadget, memberikan edukasi maupun penjelasan kepada anak, mengalihkan perhatian anak, dan meningkatkan intensitas aktifitas anak.

Kata Kunci: Pengaruh Gadget; Perkembangan Sosial Emosional; Anak Usia Dini.

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (Nashihin, 2019b) (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta beragama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahapan-tahapan perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Nashihin, 2019a) berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada Pasal 28 ayat 1 berbunyi "Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar". Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta beragama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahapan-tahapan perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Melihat perkembangan sekarang yang semakin berkembang atau yang sering di sebut era globalisasi yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak usia dini. Gadget adalah salah satu alat komunikasi yang paling berpengaruh dalam perkembangan anak usia dini. Gadget ini menjadi bukti adanya perkembangan teknologi (Husna Nashihin, Anisatul Baroroh, et al., 2020). Dengan gadget semua orang lebih mudah untuk melakukan komunikasi seperti menggunakan smartphone, smart watch dan beberapa benda lainnya. Selain itu menggunakan gadget juga memudahkan orang untuk mendapatkan informasi. Menggunakan gadget orang akan mudah mengakses internet, sehingga akan memungkinkan orang untuk mendapatkan informasi lebih mudah.

Terlebih pada masa pandemi Covid-19 saat ini, penggunaan gadget sangat diperlukan dalam berbagai aspek kehidupan, terutama pada aspek pendidikan. Mengingat masih berlakunya pembatasan sosial, pendidikan dilakukan secara daring dengan memanfaatkan teknologi sebagai media (Husna Nashihin, Rani Efendi, et al., 2020). Begitu juga pemanfaatan gadget yang digunakan sebagai alat pembelajaran secara daring. Dengan demikian penggunaan gadget sangat sering digunakan oleh anak. Selain itu dengan adanya pembatasan sosial, anak juga diwajibkan untuk tetap dirumah sehingga dimungkinkan penggunaan gadget dirumah juga akan tinggi.

Berdasarkan hasil observasi yang saya lakukan di PAUD Darul Aman ada 3 anak yang sering sekali menggunakan gadget dan memiliki pengaruh yang kurang baik terhadap anak. Permasalahan yang terjadi sekarang ini banyak sekali gadget digunakan anak untuk mainan dibandingkan untuk hal yang lebih bermanfaat. Hal tersebut tentunya akan berdampak buruk bagi anak, terlebih pada perkembangan sosialnya.

Disinilah orang tua memiliki peran penting dalam pengawasan ketika anak sedang menggunakan gadget terlebih untuk anak usia dini. Pengawasan penggunaan gadget yang kurang diperhatikan terhadap anak akan berdampak buruk untuk perkembangan sosial emosional mereka. Bermain model tradisional seperti main petak umpet dan lainnya sudah mulai berkurang. Sehingga interaksi sosial anak juga berkurang terhadap teman sebayanya. Oleh karena itu ketika disekolah bapak/ibu sudah selayaknya memberikan pendidikan terhadap anak usia dini.

Kesimpulan latar belakang ini bahwasannya di masa Covid-19 yang semuanya serba online yang salah satunya melibatkan gadget atau bahkan malah ketergantungan untuk anak sekolah dalam pembelajaran. Penggunaan gadget memiliki dampak positif dan negatif. Akan tetapi banyak kita jumpai dampak negatif yang terlihat pada anak.

Berdasarkan pernyataan di atas maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Gadget Di Rumah Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini Di Sekolah (Studi Kasus PAUD Darul Aman Kabupaten Temanggung)”.

Metode

Pada penelitian ini, jenis penelitian yang digunakan adalah dengan menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif (Sukardi, 2021). Menurut Sugiyono (Sugiyono, 2013) penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *postpositivisme*, (Santosa, 2019) digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah (Mukhtazar, 2020). Sedangkan deskriptif merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi mengenai status suatu gejala yang ada, yaitu gejala menurut apa adanya pada saat penelitian dilakukan tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

Tinjauan dalam penelitian deskriptif (Rodhi, 2022) adalah untuk menggambarkan secara sistematis fakta serta karakteristik suatu objek atau subjek yang diteliti secara tepat. Penggunaan penelitian deskriptif pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui fakta (Nasrudin, 2019) maupun karakteristik berupa pengaruh serta solusi penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini di PAUD Darul Aman Temanggung.

Hasil dan Pembahasan

1. Bentuk Penggunaan Gadget bagi Anak Usia Dini

Gadget bisa digunakan oleh siapapun tergantung dari kebutuhan pemiliknya, di era sekarang gadget sudah mulai digunakan oleh anak usia dini. Hal tersebut tidak dapat dipungkiri lagi bahwa kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah menjangkau ke berbagai lapisan masyarakat dari segala usia, tingkat pendidikan dan segala bidang. Penggunaan gadget pada anak usia dini biasanya hanya sebatas menonton video animasi, kartun, menjalankan fitur berbagai permainan yang secara tidak langsung dapat menstimulasi otaknya. Selain itu, pada kalangan anak usia dini gadget biasa digunakan sebagai media pembelajaran. Terlepas dari itu, intensitas pemakaiannya pun perlu diperhatikan agar tidak menimbulkan kecanduan gadget yang sulit untuk disembuhkan.

Penggunaan gadget membutuhkan pembatasan dan pengawasan orang tua atau orang dewasa pada saat anak menggunakan gadget kapanpun dan dimanapun. Bentuk penggunaan gadget pada anak rata-rata sebatas memainkan game dan menonton video atau youtube. Hal tersebut yang membedakan bentuk penggunaan gadget pada orang dewasa. Bila dipandang dari segi tempat, kebanyakan anak menggunakan gadget melakukan dirumah sepulang sekolah, pada saat makan, dan terkadang hendak sebelum tidur. Berdasarkan uraian tersebut, jelas bahwa kebanyakan anak menggunakan gadget hanya sebagai media hiburan saja seperti bermain game dan menonton youtube, ketimbang dengan hal lainnya. Oleh karena itu, youtube sebaiknya mengisi konten yang bermanfaat supaya dapat memaksimalkan dampak positif pada anak ketika mereka menonton konten video animasi atau kartun.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Gadget

Penggunaan gadget pada anak tidak dapat dihindari dari beberapa faktor, diantaranya adalah:

- a. Kecanggihan dari gadget. Kecanggihan dari gadget ini menjadi perhatian bagi anak usia dini terlebih dalam bermain game sehingga muncul rasa penasaran untuk ingin terus mencobanya.
- b. Keterjangkauan harga gadget. Keterjangkauan harga gadget merupakan sebab dari

- persaingan teknologi yang menjadikan harga dari gadget bisa semakin terjangkau.
- c. Gadget hadir dengan fitur-fitur menarik. Fitur-fitur yang menarik inilah yang menjadi indikator dari kecanduan gadget yang selalu ingin merasa tahu dengan konten fitur tersebut.
 - d. Iklan yang merajalela di media social. Iklan sering kali muncul bila koneksi internet sedang dijalankan, maka terkadang sesaat akan muncul video iklan yang belum pantas dikonsumsi pada anak usia dini.
 - e. Lingkungan membuat adanya penekanan dari teman sebaya dan juga masyarakat. Hal ini menjadi banyak orang yang menggunakan gadget, maka masyarakat yang lainnya enggan untuk meninggalkan gadget. Selain itu, tidak jarang setiap kegiatan menuntut seseorang untuk menggunakan gadget

3. Kemampuan Interaksi Sosial

Menurut H. Bonner interaksi sosial suatu hubungan antara dua atau lebih individu manusia, yang mana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki kelakuan individu yang lain, atau sebaliknya. Menurut Soerjono dalam Andarbeni interaksi sosial merupakan hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang perorangan, antara kelompok – kelompok manusia, maupun antara orang perorangan dengan kelompok manusia.

Menurut Ahmadi, interaksi sosial adalah suatu hubungan antara individu dengan individu ataupun individu dengan kelompok, dimana individu tersebut saling mengubah, saling mempengaruhi satu sama lain, dari individu yang lainlah individu tersebut dapat berubah, belajar dan sebaliknya. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa sosial interaksi sejauh ini terlihat kondisi yang edukatif bagi individu untuk memperoleh konsep, “ keterampilan dan strategi kognitif yang mempengaruhi perkembangan dan pengembangan sosial pada anak-anak dan remaja, hubungan interaksi sosial yang positif berkontribusi pada penerimaan mereka oleh teman sebaya dan menghasilkan penyesuaian sekolah yang memuaskan.”

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial adalah hubungan antara dua individu atau lebih, dimana dalam perilaku tersebut saling mempengaruhi dan mengubah perilaku individu yang lain atau sebaliknya.

4. Faktor yang Mempengaruhi Interaksi Sosial

Faktor-faktor yang mendasari berlangsungnya interaksi sosial, baik secara tunggal maupun secara bergabung: Faktor ini telah diuraikan oleh Gabriel Tarde dalam Ahmadi yang beranggapan bahwa seluruh kehidupan sosial itu sebenarnya berdasarkan pada faktor imitasi saja.

Misalnya, hubungan cinta kasih antara manusia, biasanya didahului dengan hubungan simpati. Perbedaan simpati dengan identifikasi Sedangkan menurut Halid berpendapat dalam perkembangan interaksi sosial anak, terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi, antara lain :

Pola asuh orang tua merupakan salah satu faktor penting dalam mengembangkan ataupun menghambat tumbuhnya kreativitas. Seseorang anak yang dibiasakan dengan suasana keluarga yang terbuka, saling menghargai, saling menerima dan mendengarkan pendapat anggota keluarganya, maka ia akan tumbuh menjadi generasi yang terbuka, fleksibel, penuh inisiatif, dan produktif, suka akan tantangan dan percaya diri.

Tujuan penciptaan lingkungan belajar yang dapat memfasilitasi multisensori anak adalah menyiapkan dan mengelola lingkungan belajar yang dapat merangsang berbagai indra anak secara baik. Dalam pembelajaran hendaknya anak dibimbing untuk mengendalikan dirinya sendiri secara baik. Kemampuan ini penting sekali karena guru TK berhadapan dengan anak-anak yang masih bersifat egosentris, spontan, dan fleksibel.

Menghadapi anak seperti ini, harus pandai mengatur emosi dan pengendalian diri. Untuk itu, akan semakin efisien suatu pembelajaran di TK jika lingkungan belajarnya dibimbing oleh guru yang bijaksana. Artinya dapat menangani anak secara baik dalam pembelajaran, artinya guru hanya profesional tetapi memiliki rasa bijak yang memadai.

Saat anak memasuki tahapan perkembangan dalam pengertian differensiasi, dimana anak telah mengerti dan memahami orang lain. Maka anak sudah tidak lagi melihat segala sesuatunya untuk dirinya atau apa yang disebut pemusatan pada dirinya. Pada saat itu ia membutuhkan orang lain yang dapat mengerti dan memahami dirinya dan ia mengerti apa yang diinginkan orang lain terhadap dirinya.

Maksudnya pengertian yang sesuai dengan kemampuan yang dimiliki dan sesuai dirinya, yaitu teman sebaya, teman yang akan menjadi tempat untuk menyatukan perasaan, pemikiran motif dan tingkah laku dirinya dan orang lain yang seusianya. Memungkinkan akan terjalin hubungan sosial, sehingga antara satu dengan yang lainnya akan terjadi saling mempengaruhi. Dari penjelasan diatas, peneliti menyimpulkan bahwa proses terjadinya suatu interaksi sosial dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu imitasi, faktor sugesti, faktor identifikasi, dan faktor simpati selain itu juga terdapat faktor lain yaitu pola asuh, lingkungan dan teman sebaya.

5. Indikator Perkembangan Sosial Emosional

Perkembangan dalam bahasa Inggris disebut development. Santrock mengartikan development is the pattern of change that begins at conception and through the life span. Perkembangan adalah pola perubahan yang dimulai sejak masa konsepsi dan berlanjut sepanjang kehidupan. Di dalam istilah perkembangan termasuk istilah perkembangan dan pertumbuhan.

Perkembangan berorientasi proses mental sedangkan pertumbuhan lebih berorientasi pada peningkatan ukuran dan struktur. Perkembangan berlangsung seumur hidup sedangkan pertumbuhan mengalami batas waktu tertentu. Perkembangan berkaitan dengan hal-hal yang bersifat fungsional, sedangkan pertumbuhan bersifat biologis. Misalnya pertumbuhan tinggi badan dimulai sejak lahir dan berhenti pada usia 18 tahun. Sedangkan perkembangan fungsional mata misalnya mengalami perubahan pasang surut mulai lahir sampai mati.

Kecerdasan emosional bukan didasarkan pada kepintaran seorang anak melainkan pada suatu yang dahulu disebut "karakter" atau "karakteristik pribadi". Karakter merupakan kepribadian yang diukur menggunakan standar moral dan etika dan bersifat relative tetap. Penelitian-penelitian mutakhir menemukan bahwa keterampilan sosial dan emosional lebih penting bagi keberhasilan hidup ketimbang kemampuan intelektual. Kecerdasan emosional dan kecerdasan intelektual berinteraksi secara dinamis, baik pada keterampilan kognitif, maupun di dunia nyata. Idealnya, seseorang dapat memiliki keduanya sebagaimana ditunjukkan oleh beberapa negarawan di dunia.

Menurut Santrock yang ditulis dalam buku Christina HS Perkembangan emosi dan sosial tidak terlepas peran dari factor-faktor keluarga, relasi anak dengan teman sebayanya, dan kualitas bermain yang dilakukan bersama teman sebayanya

Bermain sebagai suatu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik secara fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional. Dari sisi sosial emosional, kegiatan bermain dalam melatih anak dalam memahami perasaan lainnya. Konflik dalam interaksi keduanya akan membantu anak dalam memahami bahwa orang selain dirinya yaitu temanya cara pandang yang berbeda dengan dirinya.

Perkembangan teori Psikososial Erickson, keberhasilan di tahap yang awal dapat mempengaruhi peluang keberhasilan yang selanjutnya. Dalam hal ini, anak didiklah yang mampu mengembangkan keseimbangan tahapan demi tahapan. Hasil dari tahapan

mempengaruhi peluang positif di tahapan yang selanjutnya. Kreatifitas dan karakter anak yang sangat baik dapat didukung dengan beberapa faktor, seperti: kecerdasan, peran seorang guru yang mengembangkan kreatifitas pendidikan karakter anak, orang tua, masyarakat yang sekiranya dapat mendorong/memotivasi perkembangan anak.

Menurut pendapat Hurlock, pola permainan yang mendukung perkembangan sosial anak adalah pola permainan yang melibatkan interaksi social terhadap lawan mainnya/teman sebayanya. Saat melakukan berbagai permainan anak-anak di ajak berkumpul untuk mengenal teman-teman yang lainnya. Dan menurut Santrock partisipasi sosial anak dalam satu kelompok akan memenuhi syarat kebutuhan antar hubungan dekat dengan kebersamaan. Permainan merupakan alat yang paling utama bagi pengembangan sosial anak. Permainan yang mendorong anak agar belajar berinteraksi sosial. Anak-anak yang memulai belajar untuk merundingkan sesuatu permasalahan, saling mengerti satu sama lain, dan sabar dalam menunggu giliran.

6. Tingkatan penggunaan gadget pada Anak Usia Dini di PAUD Darul Aman

Hasil penelitian melalui wawancara dari orang tua yang memiliki anak usia dari 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 symbol instruksi dalam mengoperasikan gadget nya.

Kekhasan setiap individu dari aspek motivasi, motif, dan faktor-faktor yang menarik dalam menggunakan gadget sebagai sarana pembelajaran anak usia dini di era revolusi industri 4.0. Istilah revolusi industri terkait dengan beberapa perubahan mendasar yang terjadi di bidang industri. Mulai dari industri 1.0, 2.0, 3.0, hingga industri 4.0. Industri 1.0 ditandai dengan munculnya mekanisasi produksi untuk mendukung efektivitas dan efisiensi kegiatan manusia. Fase ini terjadi sekitar akhir abad 18 yang lalu ditandai dengan ditemukannya kereta api pertama dan mesin uap pada 1784.

Saat itu, industri diperkenalkan ke fasilitas produksi mekanik menggunakan tenaga air dan uap. Pekerjaan peralatan yang awalnya mengandalkan tenaga manusia dan hewan akhirnya digantikan oleh mesin. Revolusi industri 2.0. terjadi pada awal abad ke 20 yang ditandai dengan produksi massal dan standarisasi kualitas. Perkembangan ini diikuti oleh lahirnya era industri 3.0 sekitar tahun 1970 yang ditandai dengan penyesuaian massa dan fleksibilitas otomatisasi dan manufaktur berbasis robot. Revolusi industri 4.0 untuk menggantikan industry yang ada ditandai oleh cyber dan kolaborasi manufaktur. Transformasi digital manufaktur dan pemanfaatan teknologi platform ketiga menjadi identitas revolusi industri 4.0.

Teknologi Informasi menjadi basis dalam kehidupan manusia. Semuanya tanpa batas dengan penggunaan daya dan data komputasi tak terbatas, karena dipengaruhi oleh perkembangan internet dan teknologi digital masif sebagai tulang punggung gerakan manusia dan mesin serta konektivitasnya. 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.

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 edukasi yang membuat anak akan semakin pintar. Gadget juga digunakan untuk mengenal abjad 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.

7. Pengaruh Penggunaan Gadget pada pertumbuhan emosional anak usia dini di PAUD Darul Aman

Berdasarkan hasil penelitian yang didapat terdapat banyak anak yang belum menunjukkan perkembangan emosional yang baik. Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan penilaian terhadap permainan atau tugas kelompok yang telah dilakukan. Pada Indikator "Bersikap Kooperatif dengan teman" terdapat lima anak yang memiliki indikator "Belum Berkembang", kebanyakan mereka belum dapat bekerja sama dengan temannya maupun tidak dapat bekerja sama dengan kelompok. Hal tersebut tentunya berdampak buruk terhadap perkembangan sosial emosional anak. Ini dikuatkan dengan pendapat Munisa yang menyebutkan bahwa anak yang terlalu sering menggunakan gadget kebanyakan mereka lupa dengan lingkungan sekitarnya dimana mereka lebih suka menggunakan gadget untuk bermain sehingga jarang untuk bermain bersama teman-temannya. Sehingga interaksi sosial anak dengan lingkungan maupun teman-temannya menjadi berkurang. Hal tersebutlah yang menyebabkan anak tidak dapat bekerja sama dengan kelompok karena kurangnya aktifitas bersama teman-temannya.

Kemudian pada kategori "Mulai Berkembang" terdapat lima anak yang berada pada kategori tersebut. Lima anak tersebut sudah mulai menunjukkan perkembangan sosial emosionalnya dengan ditunjukkan mulai dapat bekerja sama walaupun belum masih malu-malu dan belum terlalu aktif. Selanjutnya terdapat satu anak saja yang sudah berada pada kategori "Sudah Berkembang" dan tiga anak yang berada pada kategori "Berkembang Sesuai Harapan".

Berdasarkan hal tersebut, maka dapat diketahui bahwa perkembangan sosial emosional anak yang menggunakan gadget di PAUD Darul Aman belum menunjukkan perkembangan yang baik pada indikator "Bersikap Kooperatif dengan teman".

8. Solusi untuk mengatasi pengaruh penggunaan Gadget terhadap pertumbuhan emosional pada anak usia dini di PAUD Darul Aman.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan para narasumber yaitu orang tua dari anak, dapat diketahui bahwa terdapat solusi agar meminimalisir pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini, sebagai berikut :

a. Menetapkan Batas Waktu Penggunaan Gadget

Agar anak-anak tidak "kebablasan" dalam penggunaan gawai, orang tua memiliki peranan khusus. Hal ini tentunya diperlukan untuk mengontrol anak dalam bermain gadget. dengan bermain gadget dalam waktu yang lama dan dilakukan terus menerus setiap hari dapat memastikan bahwa anak berkembang menjadi kepribadian yang anti sosial. Anak-anak sekarang menghabiskan lebih banyak waktu bermain gadget daripada bermain dengan teman sebayanya, yang dapat menyebabkan sifat

individualistis dan egois serta kurangnya kepekaan terhadap lingkungan.

Penetapan waktu bermain gadget bagi anak usia dini menjadi penting bagi orang tua karena: pertama gadget yang dimiliki hanya digunakan sebagai media hiburan, gadget yang digunakan belum dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Kedua, waktu belajar anak tidak terkelola dengan baik. Hal ini ditandai dengan kurangnya program pembelajaran anak di rumah. Ketiga, gadget berdampak negatif pada anak yang memiliki gadget ketika waktu belajar anak tidak dikelola dengan baik, selain itu anak sulit lepas dari gadget, kontrol orang tua yang lemah, tidak adanya kebijakan pemerintah desa mengenai sampai dengan batas waktu penggunaan gadget, lingkungan yang kurang mendukung dan sebagainya.

Apabila durasi bermain gawai anak usia dini berlebihan, maka akan berakibat pada keaktifan aktifitas anak. urasi penggunaan gadget dan aplikasi yang dibuka untuk sebagian besar permainan, sehingga anak kecil harus dibatasi dalam penggunaan gadget karena tidak sesuai atau sesuai untuk digunakan di usia mereka. Mereka memainkan terlalu banyak game tanpa berinteraksi dengan orang lain atau rekan kerja.

- b. Memberikan Edukasi maupun Penjelasan Kepada Anak
- c. Mengalihkan Perhatian Anak

Gadget tidak terlepas dari kehidupan di era digital saat ini. Partisipasi aktif anak di era digital merupakan fenomena sosial yang harus dipelajari. Karena anak-anak bergantung pada gadget, mereka menganggap gadget adalah segalanya bagi mereka. Mereka akan kesal dan gugup jika lepas dari gadget tersebut. Sebagian besar waktu mereka dihabiskan untuk bermain gadget. Akibatnya selain kurangnya kedekatan antara orang tua dan anak, mereka juga cenderung tertutup. Kepada keluarga yang berbeda di salah satu daerah di Yogyakarta menunjukkan bahwa sejak menggunakan gadget di rumah, anak menjadi lebih sulit untuk diajak berkomunikasi, tidak peduli dan kurang merespon ketika orang tua meminta mereka untuk berbicara.

Paulus Tan, Feren dalam penelitiannya yang berjudul "Pengaruh Gadget dalam Perkembangan Interaksi Sosial Anak Usia Dini". Hasil yang didapat yaitu adanya pengaruh negatif gadget terhadap perkembangan interaksi sosial anak salah satunya anak menjadi lebih pasif dan cenderung malas melakukan aktivitas yang menyebabkan gejala obesitas

- d. Meningkatkan Intensitas Aktifitas Anak

Hal lain yang bisa dilakukan orang tua untuk mengurangi ketergantungan anak-anak mereka terhadap penggunaan gawai yaitu dengan memperbanyak pilihan aktifitas di luar rumah. Anak lebih suka duduk diam di depan gadget dan menikmati dunia yang ada pada gadget tersebut. Mark Blades, Fran C. Blumberg dan Caroline Oates menjelaskan bahwa permainan dapat memotivasi anak untuk belajar dengan konsep baru dalam konteks yang menghibur dan menyenangkan. Monica Monk juga menyatakan dalam penelitiannya bahwa permainan memiliki kekuatan untuk mendorong lebih banyak aktivitas dan memotivasi anak untuk menikmati kegiatan dan beradaptasi dengan pembelajaran anak melalui permainan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget berdampak pada interaksi sosial anak usia 5-6 tahun di Kompleks Perumahan Pondok Jati Kabupaten Sidoarjo.

Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan di atas bahwasannya terdapat peningkatan di masa pandemic covid-19 terhadap penggunaan gadget anak dikarenakan pada zaman sekarang ini semuanya serba online atau menggunakan handphone. Berdasarkan hasil penelitian yang didapat terdapat banyak anak yang belum menunjukkan perkembangan emosional yang baik. Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan penilaian terhadap permainan atau

tugas kelompok yang telah dilakukan. Pada Indikator “Bersikap Kooperatif dengan teman” terdapat lima anak yang memiliki indikator “Belum Berkembang”, kebanyakan mereka belum dapat bekerja sama dengan temannya maupun tidak dapat bekerja sama dengan kelompok.

Selanjutnya berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan adapun solusi untuk mengatasi agar anak terhadap penggunaan gadget yaitu menetapkan batas waktu penggunaan gadget, memberikan edukasi maupun penjelasan kepada anak, mengalihkan perhatian anak, dan meningkatkan intensitas aktifitas anak.

Daftar Pustaka

- Astrid Krisdayanti, *Menumbuhkan Jiwa Kewirausahaan pada AUD sebagai Bekal Kecakapan hidup*, (Denpasar: Instiru Hindu Dharma Negeri Denpasar, 2018).
- Batinah, Arum Meiranny, Atika Zahria Arisanti, “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini: Literatur Review,” *Oksitosin : Jurnal Ilmiah Kebidanan* 9, no. 1 (2022): 31–39, <https://doi.org/10.35316/oksitosin.v9i1.1510>.
- Diah Andika Sari And Ari Lela Nurjanah, “Hubungan Game Online Dengan Perkembangan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun,” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, No. 2 (2020): 994, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.344>.
- Popy Puspita Sari, Sumardi Sumardi, and Sima Mulyadi, “Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini,” *Jurnal PAUD Agapedia* 4, no. 1 (2020): 157–70, <https://doi.org/10.17509/jpa.v4i1.27206>.
- Heleni Filtri, “Perkembangan emosional Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun Ditinjau Dari Ibu Yang Bekerja,” *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, No. 1 (2017): 32–37, <http://journal.unilak.ac.id/index.php/PAUD-Lectura/article/view/501/368>.
- Husna Nashihin, Anisatul Baroroh, & Aslam Ali. (2020). IMPLIKASI HUKUM TEKNOLOGI INFORMASI DALAM PERKEMBANGAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN ISLAM (Telaah atas Hukum Moore, Hukum Metcalfe, dan Hukum Coase). *At Turots: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(2), 57–73. <https://doi.org/10.51468/jpi.v2i2.39>.
- Husna Nashihin, Rani Efendi, & Suci Salmiyatun. (2020). PEMANFAATAN FACEBOOK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PADA MASA PANDEMI COVID-19. *At Turots: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 23–37. <https://doi.org/10.51468/jpi.v2i1.24>
- Husna Nashihin, “Character Internalization Based School Culture Of Karangmloko 2 Elementary School,” *Abjadia* 3, No. 1 (2019). <https://doi.org/10.18860/abj.v3i2.6031>.
- Jurnal Golden Age and Universitas Hamzanwadi, “Perilaku Sosial Emosional Anak Usia Dini,” *Jurnal Golden Age* 4, no. 01 (2020), <https://doi.org/10.29408/jga.v4i01.2233>.
- Laely Hidayati, *Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Dini Berdasarkan Pada Pemberian Gadget Oleh Orangtua di Kelurahan Sukorejo, Kecamatan Gunung Pati, Kota Semarang*, (Semarang: UNNES, 2018).
- Masganti Sit, *Buku Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini Jilid I*, (Medan, Perdana Publishing, 2015).
- Mukhtazar. (2020). *Prosedur Penelitian Pendidikan*. Absolute Media. <https://books.google.co.id/books?id=iHHwDwAAQBAJ>.
- Muniriyanto Muniriyanto And Suharnan Suharnan, “Keharmonisan Keluarga, Konsep Diri Dan Kenakalan Remaja,” *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia* 3, No. 02 (2014), <https://doi.org/10.30996/Persona.V3i02.380>.
- Munisa, “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini Di TK

- Panca Budi Medan,” *Jurnal Abdi Ilmu* 13, no. 1979–5408 (2020): 102–14, <https://journal.pancabudi.ac.id/index.php/abdiilmu/article/view/896/847>.
- Milana Abdillah Subarkah, “Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak,” *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan* 15, no. 1 (2019): 125–39, <https://doi.org/10.31000/rf.v15i1.1374>.
- Nashihin, H. (2019a). *Analisis Wacana Kebijakan Pendidikan (Konsep dan Implementasi)*. CV. Pilar Nusantara. <https://books.google.co.id/books?id=SXcqEAAAQBAJ>
- Nashihin, H. (2019b). Konstruksi Budaya Sekolah Sebagai Wadah Internalisasi Nilai Karakter. *At-Tajdid: Jurnal Ilmu Tarbiyah*, 8(1), 131–149.
- Nasrudin, J. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan: buku ajar praktis cara membuat penelitian*. Pantera Publishing. <https://books.google.co.id/books?id=j-igDwAAQBAJ>.
- Putri Hana Pebriana, *Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini*, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Vol I iSSUE I (2017).
- Puji Asmaul Chusna, “Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak,” *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan* 17, no. 2 (2020): 315–30, <https://e-resources.perpusnas.go.id:2093/doi/abs/10.1142/S0192415X20500500>.
- Ramadhan Witarso dkk, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasa*, Jurnal Pedagogik Vol. VI, No. 1, Februari 2018
- Rika Yuliani Putri and Nur Hazizah, “Pengaruh Bermain Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini,” *Pendidikan Guru Anak Usia Dini* 1, no. 3 (2019).
- Rodhi, N. N. (2022). *Metodologi Penelitian*. Media Sains Indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=RGVYEAAAQBAJ>
- Santosa. (2019). *Buku Ajar Metodologi Penelitian*. PT Penerbit IPB Press. <https://books.google.co.id/books?id=MbsREAAAQBAJ>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendalaman Kualitatif, dan R & D. In CV. Alfabeta.* Alfabeta. <https://books.google.co.id/books?id=0xmCnQAACAAJ>
- Sukardi. (2021). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya (Edisi Revisi)*. Bumi Aksara. https://books.google.co.id/books?id=gJo%5C_EAAAQBAJ