

Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Dalam Penggunaan Gadget

Juraidah¹, Nayla Rizka Irwani², Nurhayati³, Rapiqah Hayati⁴, Yasmina Fajri⁵, Hairani Ananda Putri⁶, Khadijah.⁷

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Jl. William Iskandar Ps. V, Medan Estate, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara 20371

Korespondensi penulis: juraidahbrsemling05@gmail.com¹, naylarizkairwani0110@gmail.com², nurhayatinurbkj@gmail.com³, rafiqahhayati09@gmail.com⁴, fajrivasmin48@gmail.com⁵

Abstract. *Currently, technological advancements are progressing rapidly, and various modern inventions are aimed at enhancing human mobility and freedom of movement in daily life. One example of rapidly developing technology is gadgets. This journal aims to understand the impact of gadgets in the socio-emotional development of young children. The authors of this journal employed a literature review research method. The use of gadgets in early childhood has a significant impact on their socio-emotional development, both positive and negative, depending on the duration, content, and context of usage.*

Keywords: *Gadgets, socio-emotional development, early childhood.*

Abstrak. Saat ini kemajuan teknologi mengalami kemajuan yang pesat dan berbagai penemuan modern dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan mobilitas manusia dan kebebasan bergerak dalam kehidupan sehari-hari misalnya saja teknologi yang berkembang pesat saat ini yaitu gadget. Jurnal memiliki tujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh gadget terhadap pengembangan sosial-emosional anak usia dini. Dan dalam jurnal ini para penulis menggunakan metode Penelitian studi literatur. Penggunaan gadget pada anak usia dini memiliki dampak signifikan terhadap perkembangan sosial emosional mereka, baik positif maupun negatif, tergantung pada durasi, konten, dan konteks penggunaannya

Kata kunci: Gadget, perkembangan sosial-emosional, anak usia dini.

LATAR BELAKANG

Saat ini kemajuan teknologi mengalami kemajuan yang sangat pesat, dan berbagai penemuan modern dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan mobilitas manusia dan kebebasan bergerak dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya saja teknologi yang berkembang pesat saat ini adalah gadget.

Mulai dari telepon umum, handphone, tablet, laptop dan komputer hingga munculnya telepon pintar (gadget), kini digunakan oleh orang-orang yang memiliki kepentingan pribadi seperti bisnis dan rekreasi, tugas universitas, dan kantor. Namun kenyataannya saat ini gadget tidak hanya digunakan oleh orang dewasa saja, namun juga oleh kalangan remaja bahkan anak kecil. Faktanya gadget bukan lagi alat asing yang dapat membantu anak-anak dengan mudah menemukan segala informasi dan berita yang mereka butuhkan, terutama dalam hal belajar sambil bermain atau bermain saja. Namun penggunaan gadget yang berlebihan menyebabkan anak cenderung selalu menggunakan gadget dan menjadi sangat ketergantungan sehingga

menjadikan gadget sebagai aktivitas yang wajib dan rutin dilakukan anak dalam kesehariannya, sehingga perilaku anak dalam kehidupan sehari-hari berdampak negatif. Pada saat ini anak-anak lebih sering bermain gadget dibandingkan belajar berinteraksi dengan lingkungan (Apriani et al., 2022)

Penggunaan gadget yang berlebihan berdampak negatif pada hasil perkembangan sosial-emosional anak usia dini karena mereka menjadi lebih pendiam, menarik diri, marah dan malas melakukan aktivitas lain. Gadget memiliki banyak aplikasi yang disukai, seperti game dan aplikasi menonton seperti youtube, dan tidak hanya sebagai bahan tontonan tetapi juga sangat menarik sehingga membuat maskin asyik dengan dunianya. Namun, ada jutaan materi yang bisa dilihat di berbagai situs web jika anak-anak tidak diawasi saat menggunakan gadget video yang mereka lihat mungkin tidak senonoh atau tidak sesuai usianya. Anak merupakan peniru yang baik sejak dini, sehingga mereka dapat meniru apa yang dilihatnya. (Herliani et al., 2022)

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian studi literatur. Adapun yang peneliti jadikan sebagai literatur utama adalah jurnal-jurnal perkembangan tentang anak usia dini. Beberapa sumber yang di jadikan data pendukung di dapatkan melalui jurnal online, karya ilmiah, media massa dan lain sebagainya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Dampak positif penggunaan gadget

gadget dapat dengan cepat dan mudah bergabung dengan media sosial, mereka dapat memperluas jaringan pertemanan. Akibatnya, berbagi informasi dengan teman-teman menjadi sederhana. Salah satu jenis alat dengan teknologi canggih adalah gadget. Untuk memfasilitasi komunikasi dengan orang-orang di seluruh dunia, semua orang dapat melakukannya dengan mudah. Koneksi media sosial, tidak pantas untuk anak kecil. Agar mereka dapat mengembangkan ikatan sosial dan emosional dengan orang lain, anak-anak kecil perlu memiliki teman yang sebenarnya dan terlibat dalam interaksi langsung dengan sejumlah besar individu.

Penggunaan teknologi anak usia dini berdampak pada perkembangan sosial anak-anak. Misalnya, hal itu dapat menyebabkan anak-anak melihat konten kekerasan dan, jika digunakan secara tidak tepat, mempraktikkan kekerasan pada orang lain dan mengembangkan sedikit rasa arogansi. Berdasarkan studi lapangan, telah ditentukan bahwa

media lain, seperti televisi, dapat berdampak pada perkembangan sosial anak usia dini selain teknologi. (Pardede & Watini, 2021)

B. Dampak negatif penggunaan gadget

Pemakaian perangkat alat elektronik seperti handphone terhadap anak dapat memiliki efek buruk yang signifikan pada perkembangan anak-anak. Ada beberapa dampak negatif yang dihasilkan seperti:

1. Ketagihan: menggunakan alat elektronik yang terlalu sering dapat menyebabkan anak menjadi ketagihan pada gadget, menghambat kemampuan mereka untuk bersosial dengan lingkungan.
2. Kurangnya Kedekatan: Ketergantungan pada gadget dapat mengurangi waktu yang dihabiskan oleh anak-anak dengan orang tua dan teman-teman, mengganggu perkembangan kemampuan sosial dan emosional.
3. Kehilangan Konsentrasi: menggunakan alat elektronik terlalu sering sangat menghambat kemampuan seseorang untuk berkonsentrasi, memperhatikan hal-hal yang terjadi di sekitar mereka, mengganggu perkembangan keterampilan kognitif dan motorik.
4. Mengganggu Kesehatan: menggunakan elektronik yang terlalu sering menghambat kondisi tubuh dan jiwa anak misalnya kekurangan istirahat.
5. Mengganggu Perkembangan Bicara dan Bahasa: menggunakan elektronik yang terlalu sering bisa menghambat pertumbuhan bicara dan bahasa, mengganggu kemampuan mereka untuk berkomunikasi efektif.
6. Mengganggu Perkembangan Motorik: menggunakan elektronik terlalu sering juga dapat menghalangi pertumbuhan motorik, mengganggu kemampuan mereka untuk bergerak dan bermain secara aktif.
7. Mengganggu Perkembangan Kognitif: menggunakan elektronik yang terlalu sering menghambat pertumbuhan Aud, mengganggu kemampuan mereka untuk berpikir kritis dan memproses informasi.
8. Mengganggu Perkembangan Emosional: menggunakan elektronik terlalu sering juga dapat menghalangi emosional Aud, mengganggu kemampuan mereka untuk mengatur emosional dalam bersosialisasi
9. Mengganggu sosial mereka: pemakaian elektronik terlalu sering merusak atau menghambat seorang anak untuk bersosialisasi.
10. Mengganggu Perkembangan Karakter: pemakaian elektronik terlalu sering bisa menghambat karakter Aud, mengganggu kemampuan mereka untuk mengembangkan nilai-nilai etika dan moral (Siregar, 2022)

Sejumlah efek buruk akan lebih menghasilkan konsekuensi negatif dari penggunaan elektronik seperti:

- a. Anak cenderung mencontoh adegan dari video yang mereka saksikan.
- b. Anak menjadi lebih jarang berkomunikasi dengan orang lain karena lebih memprioritaskan penggunaan gadget mereka.

- c. Terjebak dalam kecanduan bermain game sehingga mengabaikan tugas lainnya..

Orangtua perlu memantau agar anak tidak menjadi terlalu bergantung pada teknologi dan kurang mau berinteraksi dengan orang lain. Pada tahap awal kehidupannya, anak mengalami masa yang sangat penting yang disebut masa keemasan atau golden age di mana mereka sangat responsif terhadap rangsangan. Ini adalah waktu ketika fungsi fisik dan psikis mereka mencapai kematangan, yang memungkinkan mereka untuk merespons stimulus yang bervariasi.

Orangtua perlu memantau agar anak tidak menjadi terlalu bergantung pada teknologi dan kurang mau berinteraksi dengan orang lain. Diharapkan agar orang tua selalu mengawasi anak mereka ketika menggunakan gadget agar fisik dan psikis mereka mencapai kematangan (Rismala et al., 2021)

Konsekuensi buruk menggunakan handphone dan alat elektronik lainnya pada anak seperti:

1. Efek terhadap fisik dan psikomotorik

Terhadap fisik dan psikomotorik, efek yang muncul yang disebabkan oleh penggunaan gadget meliputi gangguan kesehatan fisik, seperti keluhan sakit mata dan sakit kepala, ketidakseimbangan tubuh anak, kecenderungan obesitas akibat kurang beraktivitas, serta gangguan tidur.

2. Efek terhadap agama dan moral

Terhadap agama dan moral anak perilaku yang timbul akibat penggunaan gadget termasuk kurang disiplin dalam beribadah, kurang peduli terhadap orang lain, perilaku agresif atau mudah meniru tindakan kekerasan, rentan terhadap penipuan, dan kecenderungan bermain.

3. Efek terhadap kognitif

Terhadap agama dan moral, perilaku yang timbul akibat penggunaan elektronik yaitu jarang melakukan kegiatan seperti berfikir, kurang fokus dan tidak mau belajar.

4. Efek terhadap sosial emosional

Dalam hal sosial emosional, perilaku yang timbul akibat penggunaan gadget mencakup kecenderungan memilih bermain gadget daripada bermain bersama kawan, meningkatkan perhatian pada diri sendiri, mengalami keputusasaan dan kebosanan lebih mudah, ketidakstabilan emosi, impulsivitas dan kurangnya kendali diri (Damayanti et al., 2020)

C. Strategi penggunaan gadget yg sehat

Dalam menggunakan handphone untuk anak, peran orang tua sangat penting untuk menemani, mengawasi serta memantau kontrol penggunaan ponsel. Orang tua bisa dijadikan sebagai teladan dan contoh untuk anak dalam menggunakan handphone. Perlunya sedikit demi sedikit memberikan pengetahuan tentang fungsi penggunaan ponsel, dampak menggunakan handphone secara berlebihan serta apa saja yang dibolehkan dan tidak diperbolehkan dalam menggunakannya (Hidayat & Maesyaroh, 2022)

1. Batasi Pemakaian Handphone

Ketika orang tua memberikan handphone pada anaknya, jangan biarkan anak terlarut dalam bermain sampai lupa waktu. Batasin waktu agar anak tidak keblabasan. Waktu maksimal anak dalam bermain handphone adalah dua jam. Selebihnya, anak bisa diajak untuk bermain sekaligus berinteraksi di luar rumah bersama teman-temannya. Atau bisa juga dengan mengajak anak bermain di dalam rumah seperti Menyusun puzzle, membangun balok dan sebagainya agar kognitif anak bekerja serta berbicara dengan anak supaya orang tua bisa mengenal emosi anak (Yana, 2021)

2. Perlunya Edukasi

Sebagai orang tua, harus mengetahui apa saja aplikasi yang cocok untuk anak. Ketika memberikan handphone, periksa isi handphone, aplikasi yang tertera apakah pantas untuk anak atau tidak. Janganlah menjadi orang tua gagal teknologi, sebab jika orang tua gaktek, anak akan melihat aplikasi atau konten negatif yang tidak sesuai umur.

3. Sesuaikan dengan Usia Anak

Saat anak berusia di bawah 5 tahun, sebaiknya memberikan konten atau aplikasi tentang warna, bentuk dan suara. Jangan biarkan anak bermain melebihi waktu yang telah ditentukan dan tidak diperbolehkan anak bermain di luar tujuan. Karena sebenarnya di usia bawah 5 tahun peran orang tua sangat penting. Sebab sensorik anak lebih mudah diasah ketika benda nyata ada di depan mata, seperti meraba, meremas, menyentuh atau lainnya. Selain itu, aspek perkembangan lainnya seperti bahasa, kognitif, agama moral, seni dan sosial-emosional.

Salah satu permainan yang dapat mengembangkan sosial-emosional anak adalah dengan menggambar dan menebak ekspresi. Berawal dari meminta anak untuk menggambar berbagai jenis ekspresi seperti senang, sedih, takut, sakit, dan marah. Kemudian masukkan ke dalam kotak. Selanjutnya, anak akan mengambil salah satu kertas yang ada di dalam kotak dan diperagakan ekspresi tersebut (Yumarn, 2017)

4. Menghindari Kecanduan

Salah satu cirinya adalah dengan menghabiskan waktu di depan ponsel tanpa kenal waktu. Peran orang tua adalah memperketat waktu bermain tanpa bersikap otoriter. Yang dilakukan adalah membuat perjanjian kepada anak. Ketika anak bermain selama 1 atau 2 jam, maka berikan reward, bisa berupa makanan atau

mainan yang dapat mengasah kemampuan perkembangan anak. Sebaliknya, ketika waktu perjanjian dilewatkan, maka orang tua hendak memberikan hukuman.

5. Memberi Nasehat kepada Anak

Sebelum memberikan handphone, sebagai orang tua berilah nasehat kepada anak bahwa tidak selamanya bermain ponsel itu menyenangkan karena di dalam ponsel tersebut tidak semuanya baik. Dan nasehatkanlah bahayanya bermain ponsel terlalu lama, seperti mata akan sakit terlalu lama memandang layar ponsel, berkurangnya waktu tidur (Nihaya et al., 2024)

D. Pengaruh gadget dalam perkembangan sosial emosional anak

Ada beberapa faktor yang menjadi pengaruh di dalam perkembangan emosi pada anak salah satunya yaitu:

1. Faktor dimana anak merasa bahwa dirinya memiliki kekurangan yang akan menyebabkan anak menjadi rendah diri.
2. Faktor dimana anak memiliki pengalaman belajar untuk mengikuti seseorang
3. Faktor lingkungan keluarga yaitu dimana keluarga memiliki pengaruh untuk perkembangan anak dalam membentuk sosial emosional anak

Selain itu teori yang berisi tentang dampak negatif yang bisa kita lihat pada anak dalam penggunaan hp dimana ini memiliki pengaruh negatif yang sangat berpengaruh di dalam perkembangan anak itu sendiri. Dimana anak bisa kecanggihan dalam menggunakan hp sehari-hari sampai anak berfikir bahwa hp merupakan hal yang sangat berarti di dalam hidupnya.

Penggunaan hp yang di lakukan anak membawanya ke hal yang tidak bermanfaat yaitu :

1. Ketagihan hp setiap harinya bahkan di setiap saat
2. Harga hp yang murah/terjangkau
3. Hp memiliki aplikasi yang bermacam-macam
4. Iklan yang memiliki bentuk dan sering muncul di hp ketika memiliki kouta yang di jalankan
5. Lingkungan yang kurang baik

Selain itu ada juga yang menjadi hambatan dalam perkembangan emosi anak salah satunya anak merasa dirinya memiliki kekurangan yang menyebabkan anak tidak percaya diri, kemudian, anak melihat teman-temannya bebas dalam penggunaan hp sehari-harinya,

anak mulai di hadapkan dengan masalah yang terjadi di lingkungan sekolah dan lingkungan keluarga. Disini dapat kita lihat bahwasanya faktor keluarga memiliki peran yang sangat penting di dalam perkembangan anak, karna keluarga menjadi rumah anak dalam berkembang dan tumbuh.

Peran orang tua juga menjadi hal yang sangat penting bagi anak dan juga orangtua ini menjadi salah satu pengaruh buruk dalam hp karna tidak bisa menghindari berbagai masalah yaitu:

1. Kurang waktu terhadap anak
2. Fasilitas yang terlalu berlebihan
3. Tidak adanya arahan
4. Orangtua yang tidak memperhatikan arah perkembangan anak

KESIMPULAN DAN SARAN

Penggunaan gadget pada anak usia dini memiliki dampak terhadap pengembangan sosial-emosionalnya. Baik positif atau negatifnya itu tergantung apa yang dilihat oleh anak. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk mengawasi dan membimbing anak untuk meminimalisir dampak negatif gadget terhadap anak usia dini.

DAFTAR REFERENSI

- Apriani, H., Sumardi, & Elan. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun (Studi Kasus di SPS Taam Annuur Kota Tasikmalaya). *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(2), 4406–4416. [http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=3035005&val=20674&title=Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Studi Kasus di SPS Taam Annuur Kota Tasikmalaya](http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=3035005&val=20674&title=Dampak%20Penggunaan%20Gadget%20Terhadap%20Perkembangan%20Emosional%20Anak%20Usia%205-6%20Tahun%20Studi%20Kasus%20di%20SPS%20Taam%20Annuur%20Kota%20Tasikmalaya)
- Damayanti, E., Ahmad, A., & Bara, A. (2020). Dampak Negatif Penggunaan Gadget Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak Di Sorowako. *Martabat: Jurnal Perempuan dan Anak*, 4(1), 1–22. <https://doi.org/10.21274/martabat.2020.4.1.1-22>
- Herliani, H. A., Febriyanti, F., & Atika, N. (2022). Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Dalam Penggunaan Gadget Di Desa Sembadak Kabupaten Ogan Ilir. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 13155–13162. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/4535%0Ahttps://jptam.org/index.php/jptam/article/download/4535/3825>
- Hidayat, A., & Maesyaroh, S. S. (2022). Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. *JURNAL SYNTAX IMPERATIF: Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 1(5), 356. <https://doi.org/10.36418/syntax-imperatif.v1i5.159>
- Nihaya, F., Rahmawati, A., & Nurjanah, N. E. (2024). Dampak Penggunaan Gadget Pada Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Kumara Cendekia*, 12(1), 85.

<https://doi.org/10.20961/kc.v12i1.65867>

- Octaviana, E., & Asih, S. W. (2022). Analisis Penggunaan Gadget pada Perkembangan Sosial Emosional Anak di PAUD Darul Aman Kabupaten Temanggung. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Interdisipliner*, 1(1), 53–62. <https://doi.org/10.59944/jipsi.v1i1.15>
- Pardede, R., & Watini, S. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Emosional Anak Usia Dini di TK Adifa Karang Mulya Kota Tangerang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 4728–4735. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1633>
- Purwaningtyas, F. D., Septiana, Y., Aprilia, H., & Candra, G. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Psikologi Wijaya Putra (Psikowipa)*, 4(1), 1–9. <https://doi.org/10.38156/psikowipa.v4i1.84>
- Rismala, Y., Aguswan, Priyantoro, D. E., & Suryadi. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *El-Athfal: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Anak*, 1(01), 46–55. <https://doi.org/10.56872/elathfal.v1i01.273>
- Siregar, I. S. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Studi Kasus Pada Anak Usia Dini Desa Siolip. *Jurnal Pendidikan Islam Anak usia Dini*, 2(1), 140–153.
- Wulandari, D., & Lestari, T. (2021). Pengaruh gadget terhadap perkembangan emosi anak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1689–1695. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1162?articlesBySameAuthorPage=2>
- Yana, M. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini (Studi Kasus Di Tk Elekrina Kertapati Palembang). *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 78–93. <https://doi.org/10.31851/pernik.v2i2.3840>
- Yumarn, I. (2017). PENGARUH GADGET TERHADAP ANAK USIA DINI. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 8, 5–24. [http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB 2.pdf](http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB%202.pdf)