

Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Intraksi Sosial Anak Usia Dini

Adek Diah Saputri, Adek Diah Saputri, Diah Ayuning Pambudi

IAIN Metro Lampung

Email: adekdiahsaputri@gmail.com, diahayuningpambudi20@gmail.com

Abstract

Gadget is one of the technologies that are currently popular, both among adults and children who use it. There are so many gadget that are produced that many children are being targeted as a target, so that now children have become active consumers of users. Gadget has a huge influence on human life, as well as on children. If the childhood is already addicted and negatively affected by the gadget, the child's development will be hampered. This can lead to social interaction between children and the community, the environment will be reduced. As we know, that early age is the age at which children can enjoy the ability to socialize well in the surrounding environment. In this phase the child is also very very span with what he sees and what he hears. Parents must be more careful in giving games, especially with media gadgets, so that the child must be given supervision, time limits, and taught to play with their peers, so that children can interact with the surrounding environment.

Keywords: *Gadget, Early Childhood, Social Interaction.*

Pendahuluan

Teknologi adalah benda-benda atau alat-alat yang diciptakan oleh manusia untuk membantu dan mempermudah pekerjaan manusia dalam melakukan beberapa hal. Teknologi telah membantu dan mempengaruhi semua kalangan baik itu orang dewasa, remaja, bahkan anak-anak. Sekarang hampir semua anak sudah menggunakan teknologi berbagai macam versi, yaitu smartphone, iPad, tab, laptop dan sebagainya. Hal ini juga sangat mempengaruhi perkembangan anak usia dini karena teknologi disebut juga sebagai alat atau media pembelajaran yang sangat efektif. Jadi tidak heran sekarang kita sering kali melihat banyak anak-anak usia dini yang memegang smartphone. Smartphone adalah sebuah perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus. Dari hari ke hari selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis dan mudah terjangkau. Dalam perkembangan teknologi jelas sangat mempengaruhi anak. Karena dengan kemajuan teknologi dapat membantu daya kreatifitas anak. Dengan adanya tampilan gambar yang bisa bergerak, efek suara, atau nyanyian membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan perangkat teknologi sangat disukai oleh anak-anak.

Jika dilihat dari segi manfaat teknologi sangat memudahkan pekerjaan kita sehari-hari. Namun, jika terus seperti ini akan berdampak buruk bagi kita khususnya anak-anak. Sekarang ini kebanyakan anak-anak menggunakan teknologi sebagai alat untuk bermain, chatting

dengan temannya, mencari informasi-informasi di internet yang bukan untuk dikonsumsi oleh anak usia dini. Hal ini akan mempengaruhi perkembangan anak dimana pada usia dini seperti itu seharusnya anak-anak banyak melakukan kegiatan yang bersifat langsung tidak melalui perantara. Seperti halnya pada anak-anak zaman sekarang, mereka lebih suka melakukan hal-hal yang sifatnya digital. Salah satu teknologi yang paling sering digunakan anak zaman sekarang adalah smartphone, anak-anak lebih senang menyendiri dan bermain smartphone dari pada berkumpul dengan temannya. Smartphone memang memberikan dampak positif dengan smartphone anak jadi lebih mudah untuk belajar tentang pengetahuan umum. Tapi ada juga dampak negatif dari smartphone yaitu, anak akan lebih mudah menerima informasi yang tidak layak dikonsumsi untuk usia dini, anak bisa juga menirukan hal negatif yang mereka lihat di smartphone.

Masih ada lagi dampak negatif dari penggunaan smartphone secara berlebihan. Yaitu, adanya games di smartphone akan menyebabkan anak tidak peduli dengan lingkungan sekitar, anak juga bisa memperoleh gambar atau video yang tidak baik melalui smartphone. Tidak hanya itu, radiasi yang ditimbulkan oleh smartphone dapat mengganggu perkembangan anak. Dimana anak-anak usia dini seharusnya sibuk dengan aktifitas bergerak seperti bermain dengan teman sebaya, olahraga dan aktifitas lain yang dapat membantu perkembangan motorik anak. Pengaruh penggunaan smartphone terhadap perkembangan anak menjadi sorotan utama bagi para orang tua masa kini. Hal ini bahkan sudah menjadi tren di lingkungan keluarga dan sekolah. Jangankan anak-anak, orang tua jaman sekarang pun ada juga yang sangat menyukai smartphone hingga lupa untuk mengawasi buah hatinya. Bahkan ada juga orang tua yang merasa bangga melihat anaknya yang masih kecil sudah bisa mengoperasikan smartphone tanpa tau dampak apa saja yang didapat setelah itu.

Bahkan di jaman sekarang ini sudah ada anak-anak yang berbicara tentang cinta di jejaring sosialnya. Ada rasa bangga bagi para orang tua yang kurang paham akibat dari semua itu karena anak mereka dianggap tidak gagap teknologi. Di samping itu ada kekhawatiran dimana secara psikologis anak akan berkembang lebih cepat. Tidak hanya itu, karena teknologi memberi banyak kemudahan bagi anak, maka mereka akan menjadi tidak sabar dalam menghadapi suatu masalah. Hal ini tentu akan mengubah karakter anak dalam kehidupan sehari-harinya. Anak akan lebih memilih sesuatu yang cepat dan instan, padahal apapun itu selalu memerlukan proses dan kesabaran agar dapat hasil yang maksimal. Hal ini seharusnya menjadi kajian bagi para orang tua untuk mengajarkan anak yang masih usia dini untuk memahami bahwa setiap manusia harus mau berusaha dan bersabar dalam melakukan sesuatu.

Selain dampak buruk yang saya paparkan di atas, smartphone juga memberikan dampak positif bagi anak usia dini. Dengan adanya teknologi anak menjadi lebih mudah mengetahui perkembangan teknologi sekarang, dan juga bisa memberikan wawasan luas bagi anak yang diperoleh dari smartphone. Walaupun ada dampak positifnya tetap harus ada pengawasan. Di sini peran orang tua sangat diperlukan untuk mengawasi dan menjelaskan tentang teknologi. Jangan sampai keteledoran orang tua membuat anak terjerumus kedalam hal-hal negatif. Karena bagaimanapun juga anak hanya meniru apa yang ia lihat, orang tua lah yang harus aktif mendampingi anak. Orang tua harus lebih cermat dan bijaksana dalam hal menjelaskan teknologi dan memperkenalkan teknologi kepada anak. Akan lebih baik jika anak usia dini hanya dijelaskan tentang teknologi dan tidak membiarkan mereka menggunakan teknologi sampai pada usia dimana anak dianggap sudah bisa memahami mana yang layak diterima di usia mereka dan yang tidak layak untuk diterima.

Kajian Teori

1. Pengertian gadget

Gadget menurut Agoeng Noegroho (2010:15) adalah sebuah benda (alat atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru. Gadget selalu diartikan lebih tidak biasa atau didesain secara lebih pintar dibandingkan dengan teknologi normal pada masa penemuannya. Gadget merupakan salah satu teknologi yang sangat berperan pada era globalisasi ini. Sekarang gadget bukanlah benda yang asing lagi, hampir semua orang memilikinya. Tidak hanya masyarakat perkotaan, gadget juga dimiliki oleh masyarakat pedesaan. Sekarang ini memang tiap-tiap dari masyarakat baik tua maupun muda dan dari berbagai golongan telah mampu mengoperasikan gadget dengan baik.

Bahkan gadget memang cenderung di targetkan kepada anak-anak usia sekolah atau remaja. Mereka sekarang ini sudah sangat akrab sekali dengan teknologi yang satu ini. Berbagai kemudahan dan kecanggihan memang di tawarkan dengan mudah oleh piranti elektronik yang satu ini, sehingga masyarakat seolah-olah mau tidak mau menjadi ketergantungan dengan alat elektronik ini. Pada mulanya gadget memang lebih difokuskan kepada sebuah alat komunikasi, namun semenjak kemauan jaman alat ini di percanggih dengan berbagai fitur-fitur yang ada didalamnya sehingga memungkinkan penggunaanya untuk melakukan berbagai kegiatan dengan satu gadget ini, mulai dari bertelepon, berkiripesan, email, foto selfie atau memfoto sebuah objek, jam, dan masih banyak yang lainnya. Terlepas dari itu semua, gadget juga memiliki dampak positif dan negatif bagi siapa saja penikmatnya. Terlebih lagi bagi anak-anak yang sudah mulai menggunakan gadget dalam setiap aktifitasnya, dampak negative dan positif juga pasti akan terjadi. Orang tua harusnya mampu memantau anak-anaknya dalam menggunakan gadget dengan baik agar tidak menimbulkan dampak negatif. (Hafiz Al-Ayoubi, 2017:65)

2. Pengertian anak usia dini

Masa kanak-kanak adalah masa emas yang tidak dapat terulang kembali, masa sensitif dan berkembangnya seluruh aspek perkembangan anak, yang nantinya akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya. Namun, kemampuan anak untuk tumbuh dan berkembang tidak dapat hadir begitu saja. Ada proses atau tahapan-tahapan yang harus dilaluinya, yang didalamnya diperlukan stimulus-stimulus dari lingkungannya untuk mendukung perkembangannya secara optimal. Untuk itulah orang tua, guru, masyarakat bahkan pemerintah harus mengetahui hakikat anak usia dini terlebih dahulu sebelum memberikan stimulus pada mereka, sehingga stimulus atau dukungan yang diberikan tidak hanya dapat mengoptimalkan perkembangan anak di setiap aspek perkembangan anak, namun juga dapat berdampak positif bagi diri dan lingkungan anak. Anak usia dini adalah anak usia dini adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun.

Anak usia dini ditujukan kepada anak yang berusia 0-6 tahun, seperti dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 ayat 14 yang menyatakan pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diperuntukkan bagi anak sejak lahir sampai usia 6 tahun. Sedangkan hakikat anak usia dini adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosioemosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. Umumnya orang berpendapat bahwa masa kanak-kanak merupakan masa yang panjang dalam rentang kehidupan. Bagi kehidupan anak, masa kanak-kanak seringkali dianggap tidak ada akhirnya, sehingga mereka

tidak sabar menunggu saat yang didambakan yaitu pengakuan dari masyarakat bahwa mereka bukan lagi anak-anak tapi orang dewasa.

Menurut Ahmad Susanto (2014:27-28) bahwa manusia berkembang melalui beberapa tahapan yang berlangsung secara berurutan, terus menerus dan dalam tempo perkembangan yang tertentu, terus-menerus dan dalam tempo perkembangan yang tertentu dan biasa berlaku umum. Untuk lebih jelasnya tahapan perkembangan tersebut dapat dilihat pada uraian tersebut: - Masa pra-lahir : Dimulai sejak terjadinya konsepsi lahir, - Masa jabang bayi : satu hari-dua minggu, - Masa Bayi : dua minggu-satu tahun. - Masa anak : masa anak-anak awal : 1 tahun-6 tahun, Anak-anak lahir : 6 tahun-12/13 tahun. - Masa remaja : 12/13 tahun-21 tahun - Masa dewasa : 21 tahun-40 tahun. - Masa tengah baya : 40 tahun-60 tahun. - Masa tua : 60 tahun-meninggal.¹ Berdasarkan beberapa uraian diatas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia kurang dari 6 tahun. Dimana pada masa itu seorang anak sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat secara fisik maupun mental untuk itu perlu diberikan stimulasi melalui lingkungan keluarga, PAUD jalur non formal seperti tempat penitipan anak (TPA) atau kelompok bermain (KB) dan PAUD jalur formal seperti TK (Taman Kanak-Kanak).

3. Penggunaan gadget

Di Indonesia, menurut pakar teknologi dari Institut Teknologi Bandung (ITB), Dimitra Mahaya, sekitar 5-10 % gadget mania terbiasa menyentuh gadgetnya sebanyak 100-200 kali dalam sehari. Jika waktu efektif manusia beraktifitas 16 jam atau 960 menit sehari, dengan demikian orang yang kecanduan gadget akan menyatutuh perangkatnya itu 4,8 menit sekali.

Di Indonesia kini bahkan menjadi salah satu negara dengan Facebook, Twitter, dan whatsapp terbesar di dunia yang penggunaanya masing-masing mencapai 52 juta. Ini adalah kenikmatan penduduk dunia abad ke-21. Jarak dan waktu dibagikan terbuang oleh kemajuan teknologi informasi semacam ini. Di Indonesia, bila di Tahun 2012 hanya 27 % anak usia balita yang menggunakan gadget, di tahun 2014 jumlahnya meningkat 73%. Gadget tidak hanya dikalangan orang dewasa, tetapi juga berada pada kalangan anak usia dini (2-6 tahun). Penggunaan gadget oleh anak usia dini (2-6 tahun) belum lah seperti orang dewasa untuk *googling* informasi di Web, blog, instagram, *twitter*, *line*, *whatsapp*, atau aneka aplikasi GoJek, Uber, Grab, tetapi lebih banyak untuk bermain *game*, mendengarkan musik atau melihat film.

Demam perangkat ini berlangsung sejak 2008, tepatnya ketika Facebook dan penetrasi telepon seluler di negara ini melewati 50 %. Kesibukan orangtua merusak kelekatan hubungan orang tua pada anak, yang paling penting dalam pengasuhan. Artinya ada masalah penggunaan gadget yang berlebihan dan telah mengurangi waktu produktif, baik untuk bekerja atau untuk belajar. Gadget sangat dapat mempengaruhi sedemikian hebat, karena seluruh dunia ada di dalam gadget, baik informasi, hiburan, pertemanan, bisnis, belajar, dan *game* edukasi serta agama sehingga yang perlu di hati-hati yaitu *game* dan kekerasan serta pornografi yang bisa berdampak negatif. Kebanyakan anak-anak menggunakan gadget untuk menonton film, mendengarkan lagu, video, program televisi, bermain *game*, maupun aplikasi lainnya.

Rata-rata lama penggunaan tersebut juga mendapati, 4 hingga 6 di antara 10 anak usia prasekolah sudah sangat lekat dengan tayangan televisi maupun aplikasi di gadget, sehingga beresiko mengalami kecanduan. Montolalu mengatakan, bermain bagi anak-anak mempunyai arti yang sangat penting karena melalui bermain anak dapat menyalurkan segala keinginan dan kepuasan, kreativitas dan imajinasi. Sayangnya, sekarang lingkungan bermain anak telah

diganti dengan gadget, sebagai teman terdekat anak. Gadget sebenarnya baik saja, jika digunakan seperlunya untuk hal yang positif dan penggunaan oleh anak-anak harus dibawah kendali orang tua, baik pembatasan, pengawasan atau dampingan. Meskipun banyak sekali konten yang menarik di gadget, ada banyak konten yang bisa diambil dari gadget yang bisa saja mengembangkan anak bahkan menjadi konten buruk sekalipun yaitu:

3.1 Gadget Konten Edukasi

Konten edukasi bisa berupa film, lagu maupun *game*. *Game* edukasi yaitu permainan disertai pembelajaran. Game edukasi digunakan untuk menjadikan proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak menjenuhkan. Dalam batas-batas ini, maka gadget masih memberikan manfaat positif bagi anak. Menurut Dr. Larry Rosen dari California State University D. Hills, mengatakan menggunakan gadget seperti *smartphone* dan *tablet* untuk edukasi, masih punya dampak positif bagi anak-anak. Layar sentuh dapat berperan sebagai media pembelajaran sentuh menyentuh, aplikasi dan game edukasi, bisa membantu kemampuan komunikasi non- verbal anak-anak berkembang cepat. Bukan cuma untuk anak-anak normal, bagi anak-anak yang menderita mental disorder pun dapat bermanfaat, sebagai alat terapi yang menarik. Meskipun ia mengingatkan agar orang tua tidak membiarkan anaknya bermain gadget sendiri, selain itu penggunaan gadget jangan sampai menjauhkan anak-anak dari bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya, baik teman maupun keluarga. Penggunaan aplikasi gadget yang tepat untuk mendidik anak juga sangat dianjurkan, jangan sampai salah pilih aplikasi.

Untuk lebih amannya, batasi penggunaan gadget jangan lebih dari 30 menit per satu kali main, jeda sebentar dengan berjalan, bergerak,, ke toilet, menggerakkan tubuh atau memandang kearah jauh untuk relaksi mata dan tubuh.

3.2 Gadget Konten Non-Edukasi

Game yang tersedia di gadget, bukan hanya game edukasi, hiburan atau lucu-lucu, tetapi juga banyak game kekerasan aupun unsur pornografi. Penelitian pada kesenangan anak bermain game, terlihat bahwa anak pada semua tingkatan umur lebih menyukai permainan bukan edukasi, namun yang bersifat ganas atau kekerasan. Menurut Iwan Januar dalam buku *Game Mania* (2006: 31) terdapat beberapa faktor yang dapat membuat seseorang bermain game yaitu adanya tawaran kebebasan, keberagaman pilihan, daya tarik elemen-elemen game, antar muka, tantangan dan aksesibilitasnya. Pengaruh negatif pada permainan elektronik sering dikaitkan dengan jenis permainan dan nilai kekerasan maupun unsur pornografi yang terdapat dalam permainan tersebut. Games seperti inilah yang mempengaruhi sikap negatif seperti tingkah yang agresif pada permainan.

3.3. Gadget Konten Pornografi

Sebenarnya pornografi menurut Jarot Wijanarko dan Ester Setiawati (2016:9-10) dikategorikan sebagai konten non edukasi, karna sifatnya menarik dan unik, lebih adiktif, pemaianya luas, jenisnya banyak, mulai dari gambar, berita, film, hingga *game*, maka konten ini sangatlah sensitif. Pornografi menyebabkan kecanduan yaitu perilaku berulang untuk melihat hal-hal yang merangsang nafsu seksual sehingga dapat merusak pikiran seseorang karena tidak sanggup menghentikannya. Sebaliknya justru ingin melihat lagi dan lagi dan tingkat pornografi dengan pola yang berdeda, yang lebih keras, lebih aneh untuk memuaskan nafsu yang tidak ada habisnya. Akibatnya kecanduan pornografi, dampaknya negatif lebih jelek daripada kecanduan narkoba, dengan akses yang lebih mudah. Kerusakan otak permanen otomatis kemampuan anak dan perilaku anak.

4. Gadget dan perilaku

Pemakaian gadget terhadap pemakaian anak akan memiliki pengaruh yang kuat, jika sudah mencapai tingkat kecanduan. Hal serupa dinyatakan Welch, menyatakan soal pemakaian gadget pengaruhnya akan nyata jika anak mengalami tanda-tanda kecanduan. Pengaruh menurut Runtukahu, dipengaruhi oleh banyak hal seperti hal pola asuh, lingkungan sosial, lingkungan sekolah dan hal-hal lain yang lebih menonjol dari pemakaian gadget dan tidak semua faktor pembentuk perilaku menjadi objek yang diteliti. Pengasuhan yang terdapat membuat seseorang anak bisa membedakan mana yang baik dan yang tidak, sehingga pengaruh gadget bagi komunitas lain berpengaruh sedangkan bahkan kuat, dalam penelitian ini memiliki pengaruh rendah. Gadget memang berpengaruh perilaku dengan kuat, bahkan dengan ciri-ciri yang sama dengan orang kecanduan. Namun dalam seorang pribadi yang memiliki gambar diri yang baik, akan memiliki perilaku yang baik. apalagi jika orang tuanya mendidik dengan benar. Jarot Wijanarko dan Ester Setiawati (2016:9-10)

Pengasuhan orang tua yang tepat, menurut Yee-Jin Shin (2014:153-175) menumbuhkan karakter dan perilaku yang baik, sehingga anak bisa memilih mana yang baik dan tidak, sekalipun di usia anak-anak. Karena itu sebenarnya orang tua tidak perlu ekstrim atau radikal anaknya melarang menggunakan gadget, tetapi harus diimbangi dengan interaksi yang baik dengan anak-anak, memberikan teladan dan mendidik dengan benar dan bijak. Untuk membentuk perilaku anak dalam usia anak dini, yang terpenting adalah mengenalkan kepada Tuhan, apalagi dalam mendidik anak usia dini, dimana hal ini memang merupakan hal terpenting.

5. Gadget dan Kemampuan

Pengaruh gadget terhadap perilaku anak terjadi pada uji hasil pengaruh gadget terhadap kemampuan anak, ternyata sangat rendah. Secara umum pengaruh pemakaian gadget terhadap kemampuan anak, tidaklah sebesar yang dihipotesiskan, ataupun sebesar diterbitkan sebagai media. Hal disebabkan berbicara mengenai kemampuan anak, adalah hal yang kompleks yang dipengaruhi oleh banyak hal yang lebih dominan dari pemakaian gadget, seperti DNA, gizi, terapi (sekolah, kurikulum, kursus) dan lingkungan sosial serta keluarga untuk kemampuan sosial-emosional. Secara umum hasil penelitian juga menunjukkan bahwa pemakaian gadget Non-Edukasi lebih berpengaruh meskipun pemakaian sama-sama rendah terhadap kemampuan, sebenarnya bukan menunjukkan bahwa konten non-edukasi lebih berpengaruh daripada konten edukasi, tetapi menunjukkan bahwa konten non edukasi lebih sering diakses, sehingga lebih nyata pengaruhnya.

Pemakaian gadget juga dapat berpengaruh baik pada kemampuan anak, permainan dapat dibagi menjadi lima wilayah, yaitu permainan papan, permainan kartu, atletik game, permainan anak-anak dan permainan komputer atau gadget lainnya. Batas-batas ini, maka gadget masih memberikan manfaat positif bagi anak. Meskipun orang tua membolehkan anak memakai gadget, orang tua harus bisa mengelola dan membimbingnya, jika orang tua melarang sesuatu yang disukai anak, maka anak akan benci pada orang tua. Melihat komunitas Happy Holy Kids, dimana gadget berpengaruh rendah hingga sangat rendah, maka mengelola dengan mengarahkan untuk menggunakan sebanyak mungkin konten edukasi, menjadi solusi bijak. Mengelola dengan menjadikan alat *Rewards* jika sudah melakukan yang baik, mengelola menggunakan sesuatu atau jadwal yang ditentukan. Bukan melarang anak memakai gadget, tetapi mengimbangi anak untuk lebih bergaul dan berinteraksi dengan teman-temannya, lebih berolahraga serta lebih banyak bersama anak dengan bermain, bercerita mendongeng, maka pengaruh gadget yang kuat, bisa menjadi

rendah dan sangat rendah bahkan sebagian tidak dapat berpengaruh, bila dalam pola asuh dan pola pendidikan yang tepat.

Bermain dengan teman, kakak-adik, orang tua, jauh lebih penting dan berpengaruh daripada pemakaian gadget, karena bermain adalah cara dan media anak untuk membangun kecerdasannya. Banyak yang bisa anak mainkan selain gadget yang bisa dikenalkan oleh orang tua misalnya permainan tradisional atau sebagainya yang semua itu dapat mempengaruhi pertumbuhan-perkembangan anak dan lebih mengasikkan juga karena langsung berinteraksi dengan orang lain. Misalnya permainan congklak/dakon, lompat tali, bermain kelereng yang semua itu sangat baik untuk melatih fisik motorik anak, belajar bekerja sama, meningkatkan kepercayaan diri anak, lebih kreatif, anak lebih sportifitas, belajar mengelola emosi, belajar demokratis dan dapat mengajari anak untuk menghargai prestasi orang lain. (Uswatun Hasanah, 2016: 726).

6. Saran untuk orang tua

Setiap orang tua pasti menginginkan anak nya menjadi orang yang baik, menjadi pribadi yang hebat, sikap mental yang sehat serta mandiri. Orang tua sebagai pembentuk pribadi yang pertama dalam kehidupan anak, harus menjadi teladan yang baik bagi anak-anaknya. Kepribadian orangtua, sikap dan cara hidup merupakan unsur-unsur pendidikan yang secara tidak langsung akan masuk kedalam pribadi anak yang sedang bertumbuh. Keterlibatan ayah dalam mendidik dan mengasuh anak akan mengembangkan kemampuan anak untuk mandiri, berempati bersikap penuh perhatian, serta berhubungan sosial dengan lebih baik.

Jika orang tua sibuk bekerja, maka pengasuhan akan diberikan kepada keke atau nenek ataupun suster pembantu. Penting yang perlu dicemasi dalam pengasuhan adalah komunikasi. Orang tua lah yang paling tau kebutuhan anak secara rinci. Maka komunikasi dengan baik dengan kakek atau nenek ataupun pembantu. Terutama peraturan keluarga yang harus di diterapkan pada anak-anak, perlu didiskusikan pada orang yang mengasuh anak agar ada kesamaan pandangan sehingga tidak menimbulkan kebingungan pada anak, yang akhirnya akan menghasikan perkembangan anak yang kurang maksimal.

Pergunakan waktu yang ada untuk benar-benar bermain dan belajar bersama anak. Untuk orang tua yang sibuk bekerja, tingkat *qualiti time* dengan anak. Ketika sedang dirumah bersamma keluarga, penggunaan sebaik-baiknya untuk mendidik anak. Usahakan hal pertama kali dalam hidup anak diajarkan oleh orang tua misalnya berenang, bersepeda, memakai baju, memakai celana, mengancing baju dll. Agar hal tersebut terekam di memori anak bahwa ayah dan ibu memperhatikan dan menyayangi mereka. Untuk selanjutnya bisa diteruskan pada orang yang mengasuh anak tersebut. Pengasuhan dan pendidikan adalah tanggung jawab orangtua.

7. Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Gadget

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. Gadget memiliki dampak positif dan juga negatif. Dampak tersebut antara lain adalah:

7.1 Dampak positif penggunaan gadget.

- 7.1.1** Berkembangnya imajinasi, (melihat gambar kemudian menggambar nya sesuai imajinasinya yang melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan).
- 7.1.2** Melatih kecerdasan, (dalam hal ini anak dapat terbiasa dengan tulisan, angka, gambar yang membantu melatih proses belajar).
- 7.1.3** Meningkatkan rasa percaya diri. (saat anak memenangkan suatu permainan akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan).

- 7.1.4** Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah. (dalam hal ini anak akan timbul sifat dasar rasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak akan muncul kesadaran kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa perlu dipaksa).
- 7.2** Dampak negatif dari gadget adalah:
- 7.2.1** Penurunan konsentrasi saat belajar (pada saat belajar anak menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan gadget, misalnya anak teringat dengan permainan gadget seolah-olah dia seperti tokoh dalam game tersebut).
 - 7.2.2** Malas menulis dan membaca, (hal ini diakibatkan dari penggunaan gadget misalnya pada saat anak membuka video di aplikasi *Youtube* anak cenderung melihat gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang mereka cari).
 - 7.2.3** Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi, (misalnya anak kurang bermain dengan teman dilingkungan sekitarnya, tidak memperdulikan keadaan disekelilingnya).
 - 7.2.4** Kecanduan, (anak akan sulit dan akan ketergantungan dengan gadget karena sudah menjadi suatu hal yang menjadi kebutuhan untuknya).
 - 7.2.5** Dapat menimbulkan gangguan kesehatan, (jelas dapat menimbulkan gangguan kesehatan karena paparan radiasi yang ada pada gadget, dan juga dapat merusak kesehatan mata anak).
 - 7.2.6** Perkembangan kognitif anak usia dini terhambat, (kognitif atau pemikiran proses psikologis yang berkaitan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya akan terhambat).
 - 7.2.7** Menghambat kemampuan berbahasa, (anak yang terbiasa menggunakan gadget akan cenderung diam, sering menirukan bahasa yang didengar, menutup diri dan enggan berkomunikasi dengan teman atau lingkungannya).
 - 7.2.8** Dapat mempengaruhi perilaku anak usia dini, (seperti contoh anak bermain game yang memiliki unsur kekerasan yang akan mempengaruhi pola perilaku dan karakter yang dapat menimbulkan tindak kekerasan terhadap teman).

Berdasarkan uraian mengenai dampak positif dan negatif dari penggunaan gadget diatas, maka dapat disimpulkan bahwa gadget merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk memudahkan segala sesuatu dalam kehidupan sehari-hari, namun terdapat beberapa manfaat dan kerugian yang di timbulkan oleh gadget itu sendiri memang tergantung dari pemanfaatan gadget, apakah itu bertujuan untuk hal yang bermanfaat atau hal yang tidak berguna. Untuk itu perlu adanya *filterisasi* dari dampak positif dan negatif dari gadget. Namun untuk anak-anak yang menggunakan gadget banyak ditemukan dampak negatifnya dari pada dampak positifnya, dan hal itu tergantung bagaimana orang tua mendidik dan mengawasi anak pada saat menggunakan gadget.

8. Interaksi Sosial

Kata interaksi secara umum dapat diartikan saling berhubungan atau saling bereaksi dan terjadi pada dua orang individu atau lebih. Sedangkan sosial adalah berkenaan dengan masyarakat. Jadi secara umum interaksi sosial dapat diartikan sebagai hubungan yang terjadi dalam sekelompok individu yang saling berhubungan baik dalam berkomunikasi maupun melakukan tindakan sosial.

Interaksi sosial merupakan pula salah satu prinsip integritas kurikulum pembelajaran yang meliputi keterampilan berkomunikasi, yang bekerja sama yang dapat untuk menumbuhkan komunikasi yang harmonis antara individu dengan lingkungannya. Tindakan interaksi sosial adalah tindakan seorang individu yang dapat mempengaruhi individu-individu

lainnya dalam lingkungan sosial. Dalam bertindak atau berperilaku sosial, seorang individu hendaknya memperhitungkan keberadaan individu lain yang ada dalam lingkungannya. Hal tersebut penting diperhatikan karena tindakan interaksi sosial merupakan perwujudan dari hubungan atau interaksi sosial.

Dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial adalah hubungan atau komunikasi yang dilakukan oleh dua orang atau lebih dengan tujuan untuk saling mempengaruhi satu dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan tertentu, dalam hal ini dapat diartikan bahwa dalam interaksi sosial terdapat dalam hubungan antar individu, kelompok, yang merupakan hubungan yang dilakukan oleh manusia untuk bertindak terhadap sesuatu atas dasar makna yang dimiliki oleh manusia.

Perkembangan perilaku sosial anak ditandai dengan adanya minat terhadap aktivitas teman-teman dan meningkatnya keinginan yang kuat untuk diterima sebagai anggota suatu kelompok, dan tidak puas bila tidak bersama teman-temannya. Anak tidak lagi puas bermain sendiri di rumah atau dengan saudara-saudara kandung atau melakukan kegiatan-kegiatan dengan anggota-anggota keluarga. Anak ingin bersama teman-temannya dan akan merasa kesepian serta tidak puas bila tidak bersama teman-temannya. Sri Lestari (2012:184-185) Faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial anak yaitu,

8.1 Keluarga

- 8.1.1** Hubungan antar orang tua, antar saudara antar anak dengan orang tua. Hubungan anak dengan orangtua ataupun saudara akan terjalin rasa kasih sayang, dimana anak akan lebih terbuka dalam melakukan interaksi karena terjalinnya hubungan yang baik yang di tunjang oleh komunikasi yang tepat. Peran orang tua akan membimbing sang anak untuk mengenal lingkungan sekitar tempat tinggalnya. Urutan anak dalam keluarga (sulung/tengah/bungsu)
- 8.1.2** Urutan posisi anak dalam keluarga berpengaruh pada anak misalnya sang anak merupakan anak terakhir maka dipastikan sang anak selalu bergantung pada orangtua dan saudaranya. Jika hal ini terjadi akan berpengaruh pada tingkat kemandirian anak tersebut.
- 8.1.3** Jumlah keluarga. Pada dasarnya jumlah anggota yang besar berbeda dengan jumlah anggota yang sedikit, maka perhatian, waktu dan kasih sayang lebih banyak tercurahkan, dimana segala bentuk aktifitas dapat ditemani ataupun dibantu. Hal ii berbeda dengan anak dengan keluarga yang besar.
- 8.1.4** Perlakuan keluarga terhadap anak. Adanya perlakuan keluarga terhadap anak prasekolah secara langsung mempengaruhi pribadi dan gerakan sang anak, dimana dalam keluarga tertanam rasa saling perhatian, tidak kasar dan selalu merespon setiap kegiatan anak, maka dapat berpengaruh terhadap perkembangan anak yang lebih baik dan terarah.
- 8.1.5** Harapan orang tua terhadap anak. Setiap orangtua memiliki harapan mempunyai anak yang baik, cerdas dan terarah dalam masa depannya. Harapan orangtua adalah mempunyai anak yang memiliki perkembangan sesuai dengan pertumbuhannya. Artinya bahwa perkembangan anak pra sekolah yang sekolah bertujuan mempunyai arah sesuai perkembangannya.

8.2 Faktor diluar keluarga

- 8.2.1** Interaksi dengan teman sebaya. Setiap anak jika mempunyai perkembangan yang baik, keluarga karena anak memiliki arahan yang jelas.
- 8.2.2** Hubungan dengan orang dewasa diluar rumah. Jika seorang anak selalu bergaul dengan siapa saja maka sang anak dapat menyesuaikan lingkungan

orang dewasa dimana anak tanpa malu-malu berinteraksi dengan orang yang lebih dewasa darinya

- 8.2.3** Kemampuan untuk dapat diterima dikelompok. Anak-anak yang populer dan melihat kemungkinan memperoleh penerimaan kelompok lebih di pengaruhi kelompok, kurang di pengaruhi keluarga dibandingkan hubungan anak-anak yang pergaulannya dengan kelompok tidak begitu akrab. Anak-anak yang hanya melihat adanya kesempatan kecil untuk dapat diterima kelompok mempunyai motivasi kecil pula untuk menyesuaikan diri dengan standar kelompok.
- 8.2.4** Keamanan karena status dalam kelompok. Anak-anak yang merasa aman dalam kelompok akan lebih bebas dalam mengekspresikan ketidak cocokan mereka dengan pendapat anggota lainnya. Sebaliknya, mereka yang merasa tidak aman akan menyesuaikan diri sebaik mungkin dan mengikuti anggota lainnya.
- 8.2.5** Tipe kelompok. Pengaruh kelompok berasal dari jarak sosial yaitu derajat hubungan kasih sayang diantara para anggota kelompok. Pada kelompok primer (antara lain keluarga atau kelompok teman sebaya) ikatan hubungan dalam kelompok lebih kuat dibandingkan dengan pada kelompok sekunder (antara lain kelompok bermain yang diorganisasikan atau perkumpulan sosial) atau pada kelompok tertier (antara lain orang-orang yang berhubungan dengan anak misalnya di dalam bus).
- 8.2.6** Perbedaan keanggotaan dalam kelompok. Dalam sebuah kelompok, pengaruh terbesar biasanya timbul dari pemimpin kelompok dan pengaruh yang terkecil berasal dari anggota yang paling tidak populer.
- 8.2.7** Kepribadian. Anak-anak yang merasa tak mampu atau rendah diri lebih banyak dipengaruhi oleh kelompok di bandingkan dengan mereka yang memiliki kepercayaan pada diri sendiri yang besar dan yang lebih menerima diri sendiri.
- 8.2.8** Motif menggabungkan diri. Semakin kuat motif anak-anak untuk menggabungkan diri (affiliation motive) yaitu, keinginan untuk diterima, semakin rentan mereka terhadap pengaruh anggota lainnya, terutama pengaruh dari mereka yang mempunyai status tinggi dalam kelompok.

9. Karakteristik Interaksi Sosial

Menurut Gerungan, bahwa interaksi sosial itu memiliki karakteristik yang dinamis dan tidak statis. Hal ini berarti bahwa karakteristik interaksi sosial dapat ditinjau dari berbagai segi sesuai dengan ciri interaksi yang dilakukan manusia. Artinya bahwa karakteristik interaksi akan dapat dilihat secara detail pada model interaksi yang dilakukan oleh manusia. Secara umum model karakteristik interaksi sosial dapat diartikan sebagai model interaksi sosial yang secara individu, secara kelompok serta kelompok dengan kelompok. Untuk kejelasan karakteristik tersebut maka peneliti akan menguraikan karakteristik interaksi sosial sebagai berikut:

9.1 Interaksi antara individu dengan individu

Interaksi ini terjadi karena hubungan masing-masing personil atau individu. Perwujudan dari interaksi ini terlihat dalam bentuk komunikasi lisan atau gerak tubuh, seperti berjabat tangan, saling menegur, bercakap-cakap, atau saling bertengkar.

9.2 Interaksi Antara Individu dengan Kelompok

Bentuk interaksi ini terjadi antara individu dengan kelompok. Individu memiliki kepentingan untuk berinteraksi dengan kelompok tersebut. Misalnya seorang guru memiliki hubungan dengan individu atau siswa di sekolah. Bentuk interaksi semacam ini juga menunjukkan bahwa kepentingan seseorang individu berhadapan dengan kepentingan kelompok.

9.3 Interaksi Antara Kelompok dengan Kelompok

Jenis interaksi ini saling berhadapan dalam bentuk berkomunikasi, namun bisa juga ada kepentingan individu di dalamnya atau kepentingan individu dalam kelompok tersebut. Ini merupakan satu kesatuan yang berhubungan dengan kepentingan individu dalam kelompok yang lain.

10. Bentuk-bentuk Interaksi Sosial

Menurut Gerungan, bahwa sesuai dengan bentuk pelaksanaannya terdapat jenis interaksi sosial yaitu. Guna dalam menjelaskan bentuk interaksi sosial tersebut akan diuraikan sebagai berikut:

10.1 Interaksi Antar status

Interaksi antar status adalah hubungan antara dua pihak dalam individu yang berbeda dalam satu lingkungan yang bersifat formal sehingga masing-masing pihak dapat melakukan interaksinya didasarkan pada status masing-masing. Misalnya hubungan antara guru dan siswa atau siswa dengan orang tua atau dengan keluarganya yang berbeda status.

10.2 Interaksi Antar kepentingan

Interaksi antara kepentingan merupakan hubungan antara pihak individu yang berorientasi terhadap kepentingan dari masing-masing pihak. Dalam hubungan ini, masing-masing pihak saling memberikan solidaritasnya untuk mendukung terciptanya suatu sikap yang harmonis sehingga komunikasi tersebut dapat tercapai dengan baik.

10.3 Interaksi antara Keluarga

Interaksi antar keluarga merupakan suatu hubungan yang terjadi antar pihak yang mempunyai hubungan darah. Pada hubungan ini, solidaritas antara anggota yang relatif lebih tinggi dan bentuk hubungannya lebih bersifat informal.

10.4 Interaksi antar Persahabatan

Interaksi ini merupakan hubungan antara dua atau lebih dimana masing-masing individu sangat mendambakan adanya komunikasi yang saling menguntungkan untuk menjalin suatu hubungan yang sedemikian dekat atau kekerabatan.

11. Hubungan antara *Gadget* dan Perkembangan Interaksi Sosial Anak Usia Dini

Hasil penelitian menunjukkan kebanyakan *gadget* yang diberikan para orang tua kepada anaknya adalah berdasarkan keinginan anaknya. Untuk tujuan tertentu seperti untuk mengenalkan teknologi lebih dini atau sekedar untuk membuat anaknya tidak bosan. Bagi orang tua yang seperti ini lebih beranggapan bahwa dengan *gadget* anak usia dini dapat memperluas jaringan persahabatan mereka karena dapat dengan mudah dan cepat bergabung ke sosial media yang telah disediakan.

Terkadang juga *gadget* dapat dijadikan para orang tua untuk mengalihkan anak-anak agar tidak mengganggu pekerjaan orang tuanya sehingga para orang tua menyediakan fasilitas berupa *gadget* untuk anaknya yang masih berusia dini. Pada salah

satu penelitian oleh Novitasari penggunaan *gadget* pada anak usia dini menyebutkan bahwa pemakaian *gadget* lebih menyenangkan dibandingkan dengan bermain dengan teman sebayanya. Hal ini tak lepas oleh berbagai aplikasi permainan yang terdapat pada *gadget* anak-anak ini, yang tentunya lebih menarik perhatian anak-anak ini dibandingkan dengan permainan-permainan yang terdapat di lingkungan sekitarnya.

Selain itu juga, orangtua meng"iya"kan bahwa saat anak-anaknya bermain *gadget* cenderung anak-anak ini diam di depan *gadgetnya* masing-masing tanpa mempedulikan dunia sekitarnya. Secara tidak sadar, anak-anak sudah mengalami ketergantungan menggunakan *gadget*. Ketergantungan inilah yang menjadi salah satu dampak negatif yang sangat berpengaruh. Para responder menyebutkan bahwa dalam penggunaan *gadget* kebanyakan anak lebih menggunakannya untuk bermain. Dari hal kecil tersebut, anak yang awalnya senang bermain dengan temannya dapat berubah dengan terbiasanya diberikan *gadget* sebagai pengganti teman bermain. Ketergantungan terhadap *gadget* pada anak disebabkan karena lamanya durasi dalam menggunakan *gadget*. Bermain *gadget* dengan durasi yang cukup panjang dan dilakukan setiap hari, bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang antisosial. Dampak yang ditimbulkan dari hal itu sebenarnya adalah dapat membuat anak lebih bersikap individualis karena lama kelamaan menyebabkan lupa berkomunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan di sekitarnya.

Hal tersebut dapat menyebabkan interaksi sosial antara anak dengan masyarakat, lingkungan sekitar berkurang, bahkan semakin luntur. Seperti yang diketahui bahwa usia dini merupakan usia anak dapat mengasah kemampuan bersosialisasinya dengan baik dilingkungan sosial. Namun, dari penelitian yang dilakukan terhadap responder menyatakan bahwa dalam penggunaan *gadget* selalu dibatasi durasinya dan selalu dilakukan pengawasan sehingga hal tersebut tidak terjadi. Menurut Nyi Mas Diane Wulansari (2017:28-29) Tanda-tanda anak usia dini kecanduan *gadget* yaitu:

- a. Kehilangan keinginan untuk beraktivitas
- b. Berbicara tentang teknologi secara terus menerus
- c. Cenderung sering membantah suatu perintah jika itu menghalangi dirinya mengakses *gadget*
- d. Sensitif atau gampang tersinggung, menyebabkan mood yang mudah berubah
- e. Egois, sulit berbagi waktu dalam penggunaan *gadget* dengan orang lain
- f. Sering berbohong karena sudah tidak bisa lepas dengan *gadgetnya*, dengan kata lain anak akan mencari cara apapun agar tetap bisa menggunakan *gadgetnya* walaupun hingga mengganggu waktu tidurnya. Dari ciri-ciri tersebut, dapat dilihat ternyata penggunaan *gadget* pada anak usia dini dapat mengurangi interaksi sosialnya dalam kehidupan sehari-hari baik itu dengan orang tuanya, teman sebayanya, maupun dengan masyarakat. Untuk itu, ada baiknya orang tua perlu mendampingi dan membimbing anaknya saat sedang menggunakan *gadget*, dan peran orang tua dalam mendisiplinkan sangat dibutuhkan agar anak tidak mengalami ketergantungan yang akan menyebabkan dampak negatif terhadap perkembangan anak terutama dengan hubungannya dengan kehidupan sosial anak tersebut.

Simpulan

Penggunaan *gadget* adalah bermain game dan menonton film animasi serta hanya sedikit untuk media pembelajaran dan intensitas serta durasi pemakaiannya beragam tergantung dari pengawasan dan kontrol orang tua. Dampak dari penggunaan *gadget* dapat bersifat positif

maupun negatif sesuai dari pengawasan dan arahan orang tua sebagai contoh yang baik bagi anak – anak di usia dini. Dampak positif dari penggunaan gadget lebih cenderung banyak dirasakan oleh orang tua yaitu lebih mudah untuk memantau dan mengatur pergaulan anak, sedangkan bagi anak di usia dini penggunaan gadget hanya untuk hiburan mereka semata dan memacu kegiatan belajar anak di usia dini. Dampak negatif dari penggunaan gadget adalah anak cenderung untuk individualis, susah bergaul dan apabila sudah kecanduan akan sangat sulit untuk dikontrol dari pemakaian gadget yang pada akhirnya otak anak – anak sulit berkembang karena terlalu sering bermain game. Tingginya intensitas dan durasi penggunaan gadget serta aplikasi yang dibuka kebanyakan game membuat anak – anak usia dini sebaiknya dibatasi dalam pemakaian gadget karena tidak sesuai atau layak pada usianya jika terlalu banyak bermain game tanpa berinteraksi dengan orang lain atau teman sebayanya.

Referensi

- Al-Ayouby, Hafiz. *Skrpisi Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini (Studi Di Paud Dan Tk.Handayani Bandar Lampung)*, Bandar Lampung: Universitas Lampung, 2017
- Diane Wulansari, Nyi Mas. *Didiklah Anak Sesuai Zamannya: Mengoktimalkan Potensi Anak Era Digita*, Jakarta: Visi Media Pustaka, 2017
- Hasanah, Uswatun. *Jurnal Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini*, STAIN Jurai Siwo: Metro Lampung, 2016
- Januar, Iwan. *Game Mania*, Jakarta: Gemalnsani, 2006
- Jin Shin,Yee. *Mendidik Anak di Era Digital*, Jakarta: PT Mizan Publika, 2014
- Susanto,Ahmad. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*, Jakarta: Kencana, 2014
- Lestari, Sri. *Psikologi Keluarga: Penanganan Nilai dan Penanganan Konflik dalam Keluarga*, Jakarta: Perenada Media, 2012
- Noegroho, Agoeng. *Teknologi Komunikasi*,Yogyakarta:Graha Ilmu, 2010
- Wijanarko, Jarot. Setiawati, Ester, *Ayah Ibu Baik Parenting Era Gidital*, Jakarta: Keluarga Indonesia Bahagia, 2016

