

DAMPAK PENGGUNA GADGET PADA PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK – ANAK DIUMUR 5 SAMPAI 12 TAHUN DI JALAN TAUD GANG TUKANG MEDAN

Fika Suci Ramadhani, Muhammad Alfikri
Universitas Islam Negeri Sumatera Utara
Email: fikasuciramadhani99@gmail.com
muhammadalfikri@uinsu.ac.id

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana dampak penggunaan gadget pada perkembangan sosial anak-anak di Jalan Taud Gang Tukang Medan. Sebagai landasan teori dalam menganalisis persoalan pada penelitian kualitatif ini, digunakan teori-teori tentang dampak sosial, teknologi gadget atau smartphone, dan perkembangan sosial anak, sehingga peneliti dituntut untuk memperoleh data dan informasi dengan melakukan wawancara dan observasi secara mendalam. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif. Informan pada penelitian yaitu orang tua dari anak-anak yang tinggal di Jalan Taud Gang Tukang Medan. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti ialah melakukan wawancara, observasi dan dokumentasi, dengan menggunakan pendekatan studi fenomenologi, yaitu peneliti berusaha untuk mencari makna fenomena dampak penggunaan gadget pada perkembangan sosial anak-anak di Jalan Taud Gang Tukang Medan. Analisis data yang digunakan peneliti adalah analisis deskriptif, yaitu meringkas seluruh data yang telah dikumpulkan dari hasil wawancara. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa anak-anak yang menghabiskan lebih dari dua jam sehari untuk berinteraksi dengan perangkat elektronik akan mendapat manfaat dari perkembangan keterampilan motorik. Namun, perkembangan emosi anak, khususnya aspek pertumbuhan emosi dan perkembangan moral, terkena dampak negatif dari gadget. Anak-anak akan lebih cenderung menggunakan perasaan mereka seperti berbicara sendiri di perangkat elektronik.

Kata Kunci: *Dampak Sosial, Smartphone, Perkembangan Sosial*

Abstarct:

This study aims to find out how the impact of using gadgets on the social development of children on Jalan Taud Gang Tukang Medan. As a theoretical basis in analyzing the problems in this qualitative research, theories about social impact, gadget or smartphone technology, and social development of children are used, so that researchers are required to obtain data and information by conducting in-depth interviews and observations. This research uses a qualitative approach that is descriptive. The informants in the study were the parents of children who lived on Jalan Taud Gang Tukang Medan. The data collection technique used by researchers is to conduct interviews, observation and documentation, using a

phenomenological study approach, namely researchers trying to find the meaning of the phenomenon of the impact of using gadgets on the social development of children on Jalan Taud Gang Tukang Medan. The data analysis used by the researcher is descriptive analysis, which summarizes all the data that has been collected from the interviews. The results of this study indicate that children who spend more than two hours a day interacting with electronic devices will benefit from the development of motor skills. However, children's emotional development, especially aspects of emotional growth and moral development, are negatively affected by gadgets. Children will be more likely to use their feelings such as talking to themselves on electronic devices.

Keywords: *Social Impact, Smartphone, Social Development*

Pendahuluan

Gadget adalah salah satu perangkat elektronik kecil dengan fungsi unik seperti:smartphone (2019 Syifa, Setianingsih, dan Sulianto). Menurut Sunita & Mayasari (2018), gadget merupakan produk kemajuan teknologi terkini dengan tujuan dan fungsi yang lebih canggih. Setiap hari, semakin banyak model dan merek yang dikembangkan dalam bentuk gadget dari segala jenis. Saat ini sudah tersedia berbagai macam perangkat yang masing-masing memiliki fitur yang luas dan canggih.¹

Tidak hanya orang dewasa dan remaja bahkan anak kecil sekarang juga sudah menggunakan gadget. Tentunya hal ini tidak terjadi begitu saja secara kebetulan karena kekuasaan, sifat konsumtif, dan kebutuhan masyarakat. Saat ini sangat berbeda dengan kebutuhan masyarakat pada dekade – dekade sebelumnya. Anak-anak zaman sekarang sudah terbiasa dengan gadget. Tak terkecuali anak-anak di Jalan Taud Gang Tukang. Menurut Rosalina, sebagaimana dinyatakan dalam (Ridwan 2017: 2) “Anak – anak adalah mereka yang berusia antara 6 sampai 12 tahun yang sedang melalui tahap perkembangan masa kanak – kanak dan akan mulai remaja”.² Bermain dan belajar adalah dua kegiatan yang harus dilakukan Anak – anak selama ini karena dapat mendukung perkembangan daya pikir dan sosial anak. Belajar dan bermain harus hidup berdampingan secara harmonis, tanpa menjadi repetitif. Seorang anak dapat belajar melalui permainan atau bermain sambil belajar. Game komputer, seperti *Playstation*, game online, dan game *open – source*, memiliki kekuatan untuk memikat dan merebut hati anak – anak. Saking asyiknya dengan permainan yang dimainkannya, terkadang anak kecil pun tidak memperhatikan lingkungan di sekitarnya. Pentingnya pengawasan dan kontrol orang tua terhadap penggunaan perangkat elektronik oleh anak, khususnya di lingkungan keluarga, di mana orang tua berperan utama dalam pembentukan karakter dan perkembangan anak, dan di mana anak harus diberikan dan digunakan perangkat elektronik dengan aturan yang jelas.

Singkatnya, bukan ide yang baik untuk memberikan barang elektronik pribadi seperti ponsel kepada anak – anak karena dapat mendorong konsumsi berlebihan. Wajar jika anak menggunakan gadget dalam aktivitas setiap hari masih dilarang keras

¹ Syifa, Layyinat, Setianingsih, Eka Sari, & Sulianto, Joko. 2019. Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. P. 5

² Ridwan, Admin. 2017. *PERAN GURU AGAMA DALAM BIMBINGAN KONSELING SISWA SEKOLAH DASAR*. *Risalah, Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, p. 7

bagi anak – anak atau membutuhkan pengawasan yang ketat. Oleh karena itu, orang tua harus lebih berhati-hati dalam menyediakan kebutuhan anak – anak mereka dengan alat pendukung dan terus mengontrol semua konten di perangkat anak-anak mereka. Orang tua sering membuat gadget sebagai sarana menghindari anak-anak mereka. Karena banyaknya fitur dan aplikasinya, para orang tua menggunakannya untuk menemani anak-anak mereka agar dapat beraktivitas tanpa khawatir anak-anak mereka kotor atau menimbulkan kekacauan di rumah yang mengganggu aktivitas mereka. Ini tidak benar karena dapat mempengaruhi bagaimana seorang anak tumbuh. Jangan sampai sebagai orang tua tidak lagi peduli terhadap anak disaat menggunakan teknologi untuk menemani anaknya.

Isi dan konten yang ada di dalam gadget anak harus didiskusikan dan dikomunikasikan dengan orang tua. Karena kemudahan akses informasi melalui gadget, anak-anak mungkin kesulitan memilih apa yang disajikan untuk orang dewasa atau anak – anak. Keingintahuan anak – anak tentang konten dewasa yang menginspirasi mereka untuk terlibat dalam perilaku asusila atau kriminal dipicu oleh kemudahan ini.

Dampak Sosial

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengertian dampak adalah akibat, pengaruh, pengaruh positif dan negatif tersebut muncul dari suatu objek. Berikut adalah pengertian dari pengaruh positif dan negatif.

Pengaruh Positif

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki pengertian membujuk, mempengaruhi untuk menciptakan kesan diri bagi orang lain dengan tujuan agar mereka mendukung bahkan menuruti keinginan orang yang memberi pengaruh tersebut. Pikiran positif datang dari pikiran yang tenang dan realistis.

Pengaruh negatif.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengaruh negatif adalah pengaruh yang kuat dengan akibat negatif. Pengaruh negatif adalah keinginan untuk membujuk, meyakinkan, mempengaruhi, atau menciptakan kesan diri pada orang lain, yang tujuannya adalah untuk mendorong mereka mengikuti keinginan negatif mereka sendiri atau mendukung mereka. Hal ini tentang memberi dan mendapatkan hasil tertentu yang merugikan objek yang dipengaruhi (Soerjono Soekanto, 2005).

Pengertian dampak menurut (Soerjono Soekanto, 2005) secara etimologis memiliki pengertian benturan, tabrakan dan akibat. Dalam istilah Bahasa Inggris dampak adalah *Impact*. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa dampak merupakan segala sesuatu yang menyebabkan adanya akibat positif dan negatif, baik itu kejadian, benda, jabatan, dan lain-lain. Akibat positif akan terlihat jika objek mengalami perubahan menjadi lebih baik, sedangkan akibat negatif akan terlihat jika objek mengalami perubahan yang semakin buruk, yang dapat merugikan objek itu sendiri.³

Menurut (Joseph S. Roucek dan Rouland L. Warren, 1984) dampak sosial dapat dilihat dari bagaimana interaksi sosial terjadi? Interaksi sosial merupakan proses komunikasi antara masyarakat baik perorangan dengan perorangan, perorangan dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok. Sesuatu akan dikatakan interaksi

³ Prihatiningtyas, Nindy C. & Nurhayati. 2017. Penerapan Model Pembelajaran *Means-Ends Analysis* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, p. 4

sosial jika kelompok masyarakat dengan kelompok masyarakat lain saling memberikan pengaruh timbal balik, Interaksi sosial akan sempurna jika kelompok masyarakat saling bahu membahu membangun hubungan positif seperti saling membantu jika ada yang kesusahan, saling menasihati jika ada yang salah, saling memberikan toleran dengan kelompok masyarakat yang lain.⁴

Teknologi Gadget atau *Smart Phone*

Dalam Bahasa Indonesia *smart phone* memiliki makna ponsel cerdas. Pengertian tersebut bukanlah jawaban yang sepenuhnya benar dan tidak juga jawaban yang salah. Ponsel diciptakan pada tahun 1973, tepatnya pada tanggal 3 April 1973, dibuat oleh Martin Cooper yang sekarang berusia 92 Tahun dan sekarang bertempat tinggal di Chicago.

Menurut (Gary B, Thomas J & Misty E, 2007) Smartphone adalah salah satu teknologi telepon genggam yang mempunyai fasilitas jaringan internet dan biasanya memiliki fitur kalkulator, kalender, catatan, buku alamat, kalender, dan agenda tertentu selain itu, smartphone juga mempunyai fungsi PDA (*Personal Digital Assasint*). Smartphone atau telepon pintar memiliki dua perbedaaan yang signifikan dengan telepon genggam biasa yaitu berdasarkan cara pembuatannya dan berdasarkan fungsi atau manfaatnya pembuatan smartphone menyediakan jaringan internet yang dapat dimanfaatkan, jaringan internet tersebut memiliki berbagai manfaa, seperti bisa mengakses informasi dari berbagai layanan seperti Google, Yahoo, dan bisa mengoperasikan berbagai aplikasi media sosial.⁵

Perkembangan Sosial Anak

Perkembangan terbukti ketika seseorang mengalami penambahan kemampuan skill diri seperti perkembangan fisik, pada dasarnya semua makhluk hidup akan mengalami perkembangan (Jahja : 2011). Pernyataan tersebut dibuktikan dengan adanya perubahan fisik pada makhluk hidup, tumbuhan semakin lama akan semakin membesar, begitu juga dengan hewan, hal serupa juga terjadi dengan manusia, selain bentuk dan kemampuan fisik, manusia akan mengalami perkembangan psikis atau kemampuan berfikir.

Perkembangan yaitu proses perubahan yang akan dialami semua makhluk hidup, pada manusia peroses perubahan tersebut akan terjadi pada jasmani dan rohani (Hartinah: 2008). Perkemban rohani adalah termasuk kedalam bagian perkembangan sosial, hal itu disebabkan karna rohani manusia berhubungan dengan perkembangan psikis atau cara berfikir manusia. Perkembangan sosial sangat penting dibentuk dimulai dari usia dini. Norma-norma sosial harus kita bentuk kedalam perkembangan rohani seorang anak, hal itu dikerenakan, manusia adalah makhluk yang membutuhkan manusia lainnya. Perkembangan sosial anak sangat penting untuk dibentuk agar tidak terjadi hambatan dalam berinteraksi.

⁴ Frahasini dkk. 2018. *The Impact of The use of Gadgets in School of School Age Towards Children's Social Behavior in Semata Village*. Journal of Educational Social Studies, p. 8

⁵ Watini, Sri. 2020. Implementation of Asyik Play Model In Enhancing Character Value of Early Childhood. *Journal of Physics: Conference Series*. newyork: IOP Publishing. P. 04

Metodologi Penelitian

Jenis penelitian kualitatif adalah Jenis penelitian yang penulis gunakan, yaitu dengan menerapkan metode deskriptif analisis pada kegiatan penelitiannya, yang mengharuskan peneliti menggunakan teknik pengumpulan data melalui kegiatan wawancara, observasi dan dokumentasi pada informan, yaitu dengan orang tua anak yang tinggal di Gang Tukang Jalan Taud. Pada penelitian, penulis menggunakan pendekatan studi fenomenologi, yaitu peneliti berusaha untuk mencari makna fenomena siswa dan guru yang dialami informan.

Fungsi diterapkannya hal-hal tersebut adalah untuk mendapatkan hasil dan data yang lengkap untuk meningkatkan kualitas riset pada penelitian. Umumnya tujuan penelitian kualitatif yaitu agar bisa memahami fenomena apa saja yang terjadi pada manusia sebagai makhluk sosial dengan lingkungannya dan mendapatkan hasil penelitian yang kompleks dan lengkap hingga bisa disajikan dengan menggunakan kata-kata yang diperoleh dari informan atau narasumber.

Guna peneliti melakukan wawancara, observasi dan dokumentasi dengan orang tua anak- anak yang tinggal di Jalan Taud Gang Tukang yang menjadi informan yaitu untuk mendapatkan data, setelah itu akan dilakukan analisis data deskriptif. Fungsi utama dilakukannya analisis data adalah untuk memadatkan data yang sangat beragam yang diperoleh dari informan menjadi data yang empiris dan ringkas sehingga mudah dipahami dan dimengerti oleh pembaca.

Dalam penelitian ini, peneliti mempunyai data primer dan data sekunder, data primernya adalah semua informan yang peneliti wawancarai. Data sekundernya adalah buku dan jurnal yang terkait dengan penelitian. Dalam penelitian, penulis akan menggunakan teknik menjaga keabsahan data triangulasi, yaitu kegiatan pengecekan data yang telah didapat dari berbagai informan dengan berbagai cara, 3 jenis pemeriksaan triangulasi, yaitu triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan data, dan triangulasi waktu. (Sugiyono, 2007:372).⁶

Hasil dan Pembahasan

Penggunaan gadget padaperkembangan sosial anak memiliki efek positif dan efek negatif. Adapun efek positifnya yang dapat diperoleh antara lain menambah pengetahuan anak, menumbuhkan serta melatih kreativitas, maupun memperluas jaringan persahabatan terlebih lagi bila pemakaian gadget diperuntukan untuk pembelajaran. Pemakaian gadget dengan pola pemakaian yang teratur dapat membantu anak dalam kehidupan sehariannya terutama untuk mengetahui informasi yang berkaitan dengan tugas sekolah maupun menjadi tempat anak mencari hiburan yang disediakan oleh fitur gadget tersebut. Sedangkan efek negatifnya antara lain, anak menjadi candu atau ketergantungan terhadap gadget sehingga lalai dari aktivitas hidupnya dan bahkan pada efek lanjutan anak menjadi sulit berinteraksi dengan lingkungan sekitar yang diakibatkan oleh ketergantungan gadget tersebut. Pemakaian gadget dengan pola pemakaian yang tidak teratur dapat mengakibatkan gangguan kesehatan mata, anak menjadi malas beraktivitas serta lebih gemar menghabiskan waktu dengan gadget yang dipunya dari pada menghabiskan waktu dengan teman sebayanya. Yusmi Warisyah (2015) mendefenisikan, "Anak-anak yang telah kecanduan menggunakan gadget, sering kali lalai terhadap lingkungannya, mereka lebih memilih bermain menggunakan gadget dari pada bermain bersama teman-teman dilingkungan

⁶ Sundayana. 2014. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta. P. 78

sekitar tempat tinggal". Dampak lainnya adalah semakin mudahnya akses internet dalam gadget yang dapat menampilkan sesuatu yang diantaranya hal-hal yang belum seharusnya dilihat oleh anak usia 6-15 tahun. dalam kasus ini tentu hal yang seperti ini mengganggu proses pembelajaran mereka, dimana seharusnya anak membutuhkan interaksi sosial yang baik kepada guru maupun teman sekelasnya.⁷

Efek buruk pemakaian gadget lebih lanjut dapat menjadikan anak sebagai seseorang yang sangat individu dan tidak mementingkan kepentingan orang lain. Menurut Adek Diah Saputri (2018) menerangkan bahwa dampak negatif dari pemakaian gadget yang berlebihan dapat menimbulkan sifat individualisme pada anak, hal ini disebabkan karena meeka terlalu asik dengan dunianya sendiri terlebih lagi apa bila telah kecanduan video game. Hal ini tentu menjadi perhatian yang mendalam karena dampak negatif yang sangat mengkhawatirkan bagi anak-anak sebagai pengguna gadget. Maka dari itu peranan orang tua sangat penting untuk menjadi *controller* ketika anak sengan menggunakan gadget. Memberikan pengawasan dan pengajaran yang lebih kepada anak bahwa kehidupan yang nyata adanya didunia bukan didalam gadget menjadi salah satu upaya untuk mencegah anak menerima lebih banyak efek buruk dari penggunaan gadget.⁸

Pada penelitian ini, peneliti mencari tahu sejauh apa dan bagaimanaantisipasi orang tua terhadap dampak baik dan buruk penggunaan gadget kepada anak secara berlebihan. Terdapat 3 keluarga yang memiliki anak dengan rentan usia 6-15 tahun pada lokasi penelitian yakni di jalan Taud, Gang Ukur. Peneliti mendatangi seorang informan bernama Irawati seorang ibu rumah tangga yang memiliki anak 2 orang, anak informan terbilang sangat aktif dalam menggunakan gadget dalam kehidupan sehari-hari, terlebih anak yang pertama yang berusia 12 tahun sangat sering menggunakan gedget. Peraturan sekolah yang masih memperkenankan siswa mengakses pembelajaran melalui internet kerap kali menjadi alasan bagi si anak untuk meminta gadget kepada ibunya. Untuk informan pertama didapati bahwa anaknya sangat aktif berinteraksi menggunakan gadget, dengan alasan keperluan belajar sang anak mendapatkan gadget dari orang tuanya, namun kerap sekali didapati bahwa anak tidak menggunakan gedget untuk keperluan belajar melaikan menggunakannya untuk bermain game. Pada Faktanya kebanyakan anak kerap sekali berbohong kepada orang tua untuk memperoleh apa yang ia inginkan dalam hal ini adalah gedget. Siti (2016) mengemukakan bahwa efek negatif yang ditimbulkan oleh orang yang kecanduan bermain game antara lain kurang tidur, kurang bersosialisasi, perilaku agresif dan suka berbohong.⁹

Informan kedua bernama ibu Yuni yang memiliki 1 orang anak berusia 6 tahun, dalam penelitian ibu Yuni menjelaskan susahnyamenjaga anak agar tidak kecanduan gedget, terkadang sang anak kerap sekali menangis agar diberikan gedget. Jika sudah demikian makan mau tidak mau informan akan memberikan gedget tersebut kepada anaknya. pengawasan yang penuh dilakukan oleh informan ketika anaknya sedang bermain gedget, terkadang ketika posisi gedget telah sangat dekat dengan mata maka

⁷ Prihatiningtyas, Nindy C. & Nurhayati. 2017. Penerapan Model Pembelajaran *Means-Ends Analysis* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*.

⁸ Chusna, Puji Asmaul. 2017. Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*. P. 115

⁹ Widarti 2013. Kemampuan Koneksi Matematis dalam Menyelesaikan Masalah Kontekstual Ditinjau dari Kemampuan Matematis siswa. *Skripsi. Pendidikan Matematika STKIP PGRI Jombang*.p. 7

informan akan segera menegur anaknya untuk menjauhkan posisi gedit dari mata. Proses ini sudah sering sekali dilakukan oleh informan karena sang anak pernah mengalami sakit mata yang diakibatkan oleh penggunaan gedit yang terlalu dekat dengan mata. Agar anaknya bisa berinteraksi dengan lingkungan sekitar, terkadang informan menyuruh anaknya untuk bermain permainan diluar rumah bersama teman-temannya, hal ini termasuk upaya agar anaknya tidak terlalu sering bermain gedit.

Menurut Fadilah (2015) Hal yang dapat dilakukan orang tua untuk meminimalisir anak dari dampak negatif pemakaian gadget (1) Mendampingi anak (2) Membuat kesepakatan waktu dalam pemakaian gadget (3) Membuat kesepakatan dalam membuka fitur-fitur yang akan dibuka (4) Modelling yang baik dari orang tua (5) Orang tua dapat menaruh gadget dengan baik (7) Mengajak anak untuk belajar bersama. Orang tua seharusnya mampu mengarahkan anaknya sejak dini dengan sikap dan prilaku patut dicontoh. Hal ini yang diterapkan oleh informan selanjutnya bernama ibu Nurmala yang memiliki 2 orang anak yang berusia 10 dan 12 tahun. Sejak kecil informan menanamkan kepada anaknya sikap patuh terhadap orang tua hingga efeknya dapat dirasakan sampai sekarang, informan bahkan tidak terlalu khawatir kedua anaknya berlebihan dalam menggunakan gedit karena informan yakin dan percaya terhadap kedua anaknya. Sang anak telah dibekali masing-masing sebuah gedit untuk keperluannya. Informan menyampaikan bahwa sangat mendukung anaknya berinteraksi dengan gedit akan tetapi dengan kesepakatan yang telah disepakati antara informan dengan anaknya, adapun kesepakatannya antara lain; mengatur jadwal waktu penggunaan gedit, gedit dimainkan tidak boleh lebih dari 4 jam perhari, jam 10 malam sudah harus tidur (artinya tidak ada menggunakan gedit pada jam 20.00 keatas), serta kontroling gadget dilakukan 2 kali dalam seminggu yakni pada hari kamis dan hari minggu.¹⁰

Upaya pencegahan kecanduan gedit pada anak sebenarnya dapat dilakukan oleh orang tua itu sendiri. Peranan orang tua sangatlah besar dalam mendidik anaknya agar tidak kecanduan gedit. Dari penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa ada beberapa cara yang dapat dilakukan untuk mencegah anak kecanduan gedit antara lain;

1. Pencegahan penggunaan gedit dilakukan sejak usia dini dengan menanamkan sikap patuh terhadap orang tua.
2. Cerminkan rasa tanggung jawab kepada anak serta ajari mereka kegunaan gedit untuk hal-hal yang bermanfaat.
3. Terapkan kesepakatan yang jelas terhadap anak agar anak tidak mudah berbohong kepada orang tua
4. Jika anak telah kecanduan gedit, ajaklah anak untuk sesering mungkin beraktivitas di lingkungan luar agar anak tau bahwa ada kegiatan yang lebih menarik lagi dibanding gedit.

Perkembangan sosial anak sangat dipengaruhi oleh faktor eksternal. Jika dalam proses perkembangan sosialnya diikuti dengan penggunaan gedit yang tidak terkontrol maka sikap sosial anak menjadi minim, anak lebih cenderung memiliki sikap

¹⁰ Damayanti, Eka, Ahmad, Arifuddin, & Bara, Ardias. 2020. Dampak Negatif Penggunaan Gadget Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak Di Sorowako. *Martabat J. Perempuan Dan Anak*. P. 12

individualisme, dan anak rentan berbohong. Sedangkan jika perkembangan sosial anak diikuti dengan penggunaan gadget yang terkontrol maka lebih dirasakan manfaat positif untuk perkembangan anak. Selain orang tua, peran guru sebagai orang tua ekstra disekolah juga dapat memberikan arahan dan bimbingan pada anak berupa ilmu maupun motivasi. Rukaiyah (2017) mengatakan guru seharusnya menjadi orang yang mampu mengirim kebiasaan pengetahuan dengan siswanya melalui cara yang sesuai dengan perkembangan sosial siswa. Pada dasarnya guru harus memegang peran penting dalam memberikan motivasi kepada siswa mengenai penggunaan gadget yang mempengaruhi perkembangan sosial.¹¹

Kesimpulan

Salah satu kemajuan teknologi yang pesat adalah tersedianya gadget yang semakin canggih. Laptop, netbook, smartphone, tablet, dan lain-lain adalah contoh gadget. Manusia memang bisa menggunakan gadget untuk beraktivitas, seperti bekerja dan sekolah. Namun, perangkat juga memiliki efek yang tidak diinginkan. Penggunaan perangkat elektronik oleh anak-anak dapat mempengaruhi perkembangan mereka.

Temuan studi tersebut mengarahkan penulis pada kesimpulan bahwa anak-anak yang menghabiskan lebih dari dua jam sehari untuk berinteraksi dengan perangkat elektronik akan mendapat manfaat dari perkembangan keterampilan motorik. Namun, perkembangan emosi anak, khususnya aspek pertumbuhan emosi dan perkembangan moral, terkena dampak negatif dari gadget. Anak-anak lebih cenderung menggunakan perasaan mereka, mengganggu, dan berbicara sendiri di perangkat elektronik. Sedangkan dampak terhadap semangat anak berpengaruh pada kedisiplinan, waktu belajar yang lebih sedikit, dan waktu yang dihabiskan untuk bermain game dan menonton youtube lebih banyak. Perkembangan sosial anak juga dipengaruhi oleh penggunaan gadget. Misalnya, mereka mungkin melupakan lingkungan sekitar dan tidak punya waktu untuk bermain dengan teman-temannya. Mereka juga mungkin menonton konten yang mengandung kekerasan, yang mungkin mereka gunakan pada teman-temannya dan menjadi sedikit sombong jika menyalahgunakannya.

Karena sudah sebaiknya orangtua mengajarkan anaknya pada hal-hal yang dapat meningkatkan dan mengembangkan pengetahuan serta karakter anaknya sekaligus memperhatikan dan memahami hal-hal yang dapat berdampak negatif bagi perkembangan karakter anak, maka orangtua berperan penting dalam kejadian ini. Pemahaman konsep anak dapat dibimbing dan diarahkan oleh guru sekolah dasar.

Referensi

- Chusna, Puji Asmaul. 2017. Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*.
- Damayanti, Eka, Ahmad, Arifuddin, & Bara, Ardias. 2020. Dampak Negatif Penggunaan Gadget Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak Di Sorowako. *Martabat J. Perempuan Dan Anak*.
- Frahasini dkk. 2018. *The Impact of The use of Gadgets in School of School Age Towards Children's Social Behavior in Semata Village*. *Journal of Educational Social Studies*.

¹¹ Sunita, Indian, & Mayasari, Eva. 2018. Pengawasan orangtua terhadap dampak penggunaan gadget pada anak. *Jurnal Endurance: Kajian Ilmiah Problema Kesehatan*. P. 6

- Latifa, Umi. 2017. *Aspek Perkembangan pada Anak Sekolah Dasar: Masalah dan Perkembangannya*. Academica: Journal of Multidisciplinary Studies.
- Proklamasi Hasibuan, Rukiah. 2017. *PERAN GURU DALAM PENDIDIKAN*. Prosiding Seminar Nasional Tahunan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan.
- Prihatiningtyas, Nindy C. & Nurhayati. 2017. Penerapan Model Pembelajaran *Means-Ends Analysis* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*.
- Ridwan, Admin. 2017. *PERAN GURU AGAMA DALAM BIMBINGAN KONSELING SISWA SEKOLAH DASAR*. Risâlah, Jurnal Pendidikan dan Studi Islam.
- Setianingsih, S. 2018. Dampak penggunaan gadget pada anak usia prasekolah dapat meningkatkan resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas. *Gaster*.
- Sundayana. 2014. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Sunita, Indian, & Mayasari, Eva. 2018. Pengawasan orangtua terhadap dampak penggunaan gadget pada anak. *Jurnal Endurance: Kajian Ilmiah Problema Kesehatan*.
- Syifa, Layyinat, Setianingsih, Eka Sari, & Sulianto, Joko. 2019. Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*.
- Watini, Sri. 2020. Implementation of Asyik Play Model In Enhancing Character Value of Early Childhood. *Journal of Physics: Conference Series*. newyork: IOP Publishing.
- Widarti 2013. Kemampuan Koneksi Matematis dalam Menyelesaikan Masalah Kontekstual Ditinjau dari Kemampuan Matematis siswa. *Skripsi. Pendidikan Matematika STKIP PGRI Jombang*.