

Dampak Bermain Gadget Pada Interaksi Sosial Anak Usia Dini

Endang Saputra^{1*},

¹ MIN 1 Ogan Ilir ; dzakamuayyad@gmail.com

Abstrak:

Perkembangan teknologi mengalami perkembangan yang pesat dan canggih. Hal ini menyebabkan berbagai pengaruh pada kehidupan manusia. Salah satu perkembangan teknologi saat ini adalah gadget. Zaman sekarang anak usia dini senang menghabiskan waktu dengan bermain gadget. Anak yang cenderung terus-menerus menggunakan gadget akan menjadi ketergantungan dan kegiatan yang rutin dilakukan. Hal ini berdampak pada perkembangan anak salah satunya pengembangan interaksi sosial. Interaksi sosial yaitu hubungan baik yang terjadi dalam kelompok individu dalam berkomunikasi maupun berperilaku. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan dampak bermain gadget pada interaksi sosial anak usia dini. Metode penelitian yang digunakan adalah kajian pustaka yaitu menghubungkan penelitian dengan literatur yang ada dan mengisi celah dalam penelitian sebelumnya. Hasil penelitian pada penelitian ini yaitu penggunaan gadget pada anak lebih banyak digunakan untuk bermain. Dampak bermain gadget terhadap interaksi sosial anak usia dini memberikan dampak negatif. Ketergantungan anak berinteraksi dengan gadget menjadikan anak memiliki kepibadian tidak peduli dengan lingkungan sekitar.

Kata Kunci: Bermain, Gadget, Interaksi sosial

Abstract:

The development of technology is experiencing rapid and sophisticated development. This causes various influences on human life. One of the current technological developments is gadgets. Nowadays, early childhood likes to spend time playing gadgets. Children who tend to constantly use gadgets will become dependent and routine activities. This has an impact on the development of children, one of which is the development of social interaction. Social interaction is a good relationship that occurs in groups of individuals in communicating and behaving. The purpose of this study was to describe the impact of playing gadgets on the social interactions of early childhood. The research method used is a literature review, which is connecting the research with the existing literature and filling in the gaps in previous research. The result of this research is that the use of gadgets in children is mostly used for playing. The impact of playing gadgets on early childhood social interactions has a negative impact. The dependence of children on interacting with gadgets makes children have a personality that does not care about the surrounding environment.

Keywords: Play, Gadgets, Social Interaction

1. PENDAHULUAN

Abad ke 21 merupakan masa dimana ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) mengalami perkembangan yang sangat pesat, terutama dibidang alat komunikasi. Yang berawal dari surat dan telpon kabel, sekarang tekah berkembang manjadi handphone, tablet, leptop, ipad, android dan lain sebagainya atau yang lebih dikenal dengan sebutan gadget. Pesatnya perkemabangan teknologi dunia saat ini memberikan kontribusi dalam bidang. Bukti pesatnya

perkembangan teknologi adalah banyaknya brand gadget di dunia pasar, bahkan dipasar Indonesia. Gadget adalah salah satu teknologi yang canggih yang dapat dipakai oleh semua individu baik anak-anak hingga orang lansia. Menurut Sunita, I & Mayasari, E mengatakan bahwa gadget merupakan salah satu alat elektronik yang mengalami pembaharuan dari waktu ke waktu sehingga dapat membuat hidup manusia lebih praktis. Pada zaman sekarang gadget tidak hanya digunakan oleh para pembisnis saja, akan tetapi dipergunakan oleh siapa saja mulai dari usia lansia, dewasa, remaja bahkan anak-anak. Hal ini disebabkan karena gadget memiliki berbagai fitur dan aplikasi yang menarik, bervariasi, interaktif, fleksibel sehingga menambah daya tarik.

Anak usia dini biasanya cenderung senang dengan hal-hal yang baru yang didapatkannya melalui aktivitas bermain. Menurut Hurlock bermain adalah setiap kegiatan yang ditimbulkan untuk kesenangan, dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Pada zaman dahulu anak usia dini menghabiskan waktu bermain dengan teman-temannya, keluarga, atau di lingkungan sekitar dan berdampak baik terhadap interaksi sosial anak misalnya anak akan terbiasa berkomunikasi dan menjalin hubungan baik dengan sekitarnya dan memiliki perilaku sosial yang baik. Berbeda dengan anak usia dini saat sekarang, kebanyakan dari mereka senang menghabiskan waktu dengan bermain gadget. Faktanya, anak-anak yang cenderung terus-menerus menggunakan gadget akan menjadi ketergantungan dan menjadikan sebagai kegiatan yang harus serta rutin dilakukan oleh anak dalam kegiatan sehari-hari. Hal ini dapat berdampak negatif pada perkembangan anak salah satunya perkembangan sosial yaitu membuat anak kurang berinteraksi dan berkomunikasi dengan lingkungan sekitarnya. Anak hanya akan sibuk dengan dirinya sendiri dan dengan gadget yang anak mainkan.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan kajian pustaka, kajian pustaka dalam suatu penelitian ilmiah adalah kajian pustaka memiliki beberapa tujuan yakni: membeikan informasi kepada pembaca terhadap hasil-hasil penelitian lain yang berkaitan erat dengan penelitian yang dilakukan saat itu, mengaitan penelitian dengan literatur-literatur yang ada, dan melengkapi dari penelitian-penelitian sebelumnya. Menurut Geoffrey dan Airasioan mengemukakan bahwa tujuan utama kajian pustakaan adalah untuk mengkaji dan menentukan terhadap penelitian yang akan dilakukan dengan apa yang telah dilakukan orang yang berhubungan dengan topik penelitian.¹

¹ Pebriana, P. H. (2017). Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Analisis* 1(1),1

3. PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan gadget yang diberikan para orang tua kepada anaknya adalah berdasarkan kemauan anak. Untuk tujuan tertentu misalnya mengenalkan sejak dini perkembangan teknologi, mengendalikan diri anak agar tidak bosan atau tidak menangis jika ditinggal orang tua bekerja dan sebagai media yang digunakan untuk kepentingan *edukasi*. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Zaini, M & Soenarto alasan orang tua mengizinkan anak memainkan gadget adalah gadget menjadi sarana pengenalan teknologi komunikasi dan informasi, gadget sebagai media *edukasi* untuk menambah pengetahuan serta wawasan, gadget menjadi sarana hiburan bagi anak agar tidak rewel dan cerewet. Alasan orang tua tersebut memiliki tujuan untuk kebaikan anak mereka.² Kemudian berdasarkan hasil penelitian Widiastiti Penggunaan perangkat teknologi terutama pada anak di gunakan anak untuk bermain game yakni (94%) orang tua menyatakan bahwa anak mereka sudah memiliki kebiasaan menggunakan perangkat teknologi gadget untuk bermain game tanpa adanya bimbingan dan bantuan orang tuanya untuk mencarikan aplikasi yang diinginkan anak. Waktu penggunaan bermain game (63%) selama 30-60 menit untuk sekali bermain *game* namun jika tidak ada pengawasan orang tua terhadap intensitas bermain *game* hal ini menyebabkan semakin tinggi anak dalam bermain *game*.³

Gadget memiliki manfaat positif jika di manfaatkan dengan cara yang baik namun sebaliknya jika *gadget* tidak dimanfaatkan dengan baik maka akan berdampak negatif. Penggunaan *gadget* dapat menimbulkan sisi positif maupun negatif. Penggunaan *gadget* dapat menjadi positif apabila digunakan untuk menjalin keakraban dengan keluarga yang jauh atau tidak didekat kita, dapat menambah teman serta menjadi sarana *sharing-sharing* atau melakukan diskusi secara *online* mengenai pelajaran sehingga memudahkan anak dalam mengerjakan dan menyelesaikan tugas-tugas di sekolah dasar.⁴ Di sisi lain *gedget* menjadi negatif bagi pengguna apalagi siswa yang masih sekolah digunakan untuk menonton film-film yang tidak bermanfaat, bermain *game*. Ketika anak mendapatkan teman baru melalui gadget tersebut seperti aplikasi media sosial. Tentunya mereka belum mengetahui apakah temannya itu merupakan teman yang berperilaku baik ataukah sebaliknya.⁵ Dampak positif dari penggunaan gadget adalah dapat mempermudah anak dalam menjalin komunikasi jarak jauh dengan teman atau keluarga, dengan adanya aplikasi didalam gadget anak

² Zaini, M & Soenarto. (2019). *Persepsi Orangtua Terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital Di Kalangan Anak Usia Dini*. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 3(1), 254

³ Widiastiti, N. L. G. M., & Agustika, G. N. S. (2020). Intensitas Penggunaan Gadget Oleh Anak Usia Dini Ditinjau Dari Pola Asuh Orang Tua Di Kabupaten Badung. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 8(2), 112

⁴ Yumarni, V. (2018). Pengaruh Gadget terhadap Tumbuh Kembang Anak Usia Dini AH-PIECE. *Al Hikmah Proceedings on Islamic Early Childhood Education*, 1, 293

⁵ Fitri, S, Dampak Positif Dan Negatif Sosial Media Terhadap Perubahan Sosial Anak. *Naturalistic : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(2),118, (2017)

bisa memperluas jaringan pertemanan di dunia maya, dan menumbuhkan rasa percaya diri. ⁶

Jika dilihat dari lamanya anak dalam bermain gadget, didapatkan rata-rata 62 menit perhari. Hal ini sudah melebihi batas maksimal penggunaan gadget untuk anak usia dini yang telah ditentukan. Oleh karena itu orang tua harus bijak dalam menangani anak sendiri ketika bermain gadget karena jika anak terlalu lama bermain gadget dapat berdampak buruk terhadap kesehatan mata. Ketergantungan anak dengan gadget disebabkan karena kecanggihan dan keunikan fitur-fitur atau aplikasi yang didalamnya. Selain itu rasa ingin tahu anak yang menimbulkan penasaran membuat anak terus memainkan gadget dalam waktu yang lama. Bermain gadget yang dilakukan setiap hari, bisa membuat anak memiliki perilaku antisosial. Dampak yang dapat ditimbulkan adalah membuat anak bersikap individualisme. ⁷

Menurut Wahyuni mengatakan gadget mempengaruhi interaksi sosial anak diakibatkan oleh lamanya durasi waktu yang digunakan anak dalam bermain gadget. apabila gadget dimainkan setiap hari dengan waktu yang lama maka akan membuat kepribadian yang anti sosial atau tidak peduli lagi dengan lingkungan sekitarnya. Senada menurut Novita dan Khotama bahwasanya penggunaan gadget dengan durasi lama akan berdampak pada interaksi sosial anak yaitu menjadikan anak tidak tertarik lagi untuk berinteraksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Putri et al.,. dampak smartphone atau gadget pada interaksi sosial anak akan terganggu, yang menyebabkan anak anti sosial, dan susah bergaul terutama dengan teman sebayanya. Zaman sekarang anak-anak cenderung asyik bermain dengan gadget sehingga akan cenderung tidak memperdulikan lingkungan sekitarnya. Sejalan dengan penelitian Abdulatif & Lestari, dampak negatif kecanduan bermain gadget pada interaksi sosial yaitu anak menjadi acuh tak acuh dengan lingkungan sekitarnya anak tidak akan merespon bahkan membantah ketika dipanggil orang tuanya. Dampak lain dari anak yang kecanduan gadget yaitu anak akan lalai dengan tugasnya dalam belajar, anak akan lebih suka bermain dengan gadgetnya dibandingkan bermain di luar bersama teman seumurnya. Hal ini dapat menyebabkan interaksi sosial anak dengan masyarakat, lingkungan sekitar berkurang dan tidak peduli.

Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan Heyes .gadget memberikan dampak negatif bagi penggunaannya yaitu dapat menjadi orang yang tertutup, sikap menyendiri, perilaku kekerasan, paparan radiasi, gangguan mental karena kekurangan penggunaan gadget secara bijak. Kemudian menurut Mulyantari, dkk. Dampak negatif dari penggunaan gadget yang tinggi pada anak akan mengakibatkan kecenderungan pada emosional anak. Anak yang menghabiskan waktunya dengan

⁶ Witarso Ramdhan, Hadi Rina Sri Mulyani, Nurhananik, H. N. R., Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi*, 4(1), 2028, hlm. 9

⁷ Suhana, M. (2018). Influence Of Gadget Usage On Children's Social-Emotional Development. In *International Conference Of Early Childhood Education (Icece 2017)* 169, Hal. 224

gaget akan lebih emosional dan lebih mudah membrontak akibat kecanduan terhadap gadget, anak akan sering malas dalam mengerjakan rutinitas sehari-hari, bahkan lebih mengawatirkan lagi, jika anak tidak memperdulikan sekitarnya tentu saja hal ini dapat berdampak buruk pada keterampilan anak dalam bersosialisasi.⁸

Menurut novitasari bermain gadget menjadikan anak lupa dengan kegiatan, dengan berbagai aplikasi didalam gadget menjadikan anak lebih senang dengan bermain gadget dari pada bermain bersama teman karena kurangnya aktivitas yang dilakukan anak lebih mudah terjangkau penyakit. Sedangkan menurut Puspita saat mengiuti pembelaaran anak mengalami kesulitan alam berinteraksi sosial dengan teman-temannya, kurang memperdulikan dengan lingkungan sekitar dan lebih suka menyendiri, dan jika ingin melakukan interaksi dengan temannya maka hanya sebatas teman yang ada disebelahnya, memiliki kurang percaya diri untyk berinteraksi dengan temannya.

Dampak negatif lain jika anak berebihan dalam menggunakan gadget maka akan berpengaruh pada perkembangan yang membuat anak menjadi ketagihan atau kecanduan anak menjadi pribadi yang tertutup, kesehatan otak terganggu, kesehatan mata dan tangan terganggu, mengalami gangguan tidur dan anak akan lebih suka menyendiri dll. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Sumarni, et al., mengenai prilaku penggunaan gadget pada anak pada perkembangan sosial anak kurang, karena saat bermain gadget anak akan fokus pada apa yang meraka lihat dan tidak peduli dengan keadaan lingkungan, perkembangan prilaku anak dalam sapek emosional labih cenderung terlihat sikap senang, dan marah.

Sejalan dengan hasil penelitian Pebriana, P. H. pengaruh *gadget* terhadap interaksi sosial pada anak usia dini memberikan dampak negatif. Seringnya anak usia dini berinteraksi dengan *gadget* dan juga dunia maya mempengaruhi daya pikir anak terhadap sesuatu diluar hal tersebut. *gedget* secara efektif dapat mempengaruhi pergaulan sosial anak terhadap lingkungan terdekatnya. Selain itu juga akan merasa asing dengan lingkungan sekitar karena kurangnya interaksi sosial selain itu anak juga kurang peka dan bahkan cenderung tidak peduli terhadap lingkungannya. Hal ini tentunya sangat membahayakan perkembangan sosisal pada anak usia dini.

Sebagai orang tua sebaiknya mereka membimbing dan memantau serta memberikan pemahaman yang baik kepada anak untuk lebih selektif dalam memilih permainan (*game online*) yang terdapat pada gatget. Untuk mengurangi penggunaan *gadget* pada anak dapat dilakukan dengan pola asuh yang baik diterapkan orang tua, khususnya ketika anak sedang menggunakan *gadgetnya*. Pola asuh adalah suatu pola atau cara orang tua dalam menjaga, merawat, dan mendidik seorang anak yang bersifat relative konsisten dari waktu ke waktu. Model orang tua secara tidak langsung akan

⁸ Sari E. P., Nurmaidah, L. V., Dewi, N. M., Puspita, D. A., Izzah, O. N., Rochman, N., & Taufiq, H.. *Jurnal Media Keperawatan : Politeknik Kesehatan Makassar Jurnal Media Keperawatan : Politeknik Kesehatan Makassar*. 12(01), 2021, hlm. 131

dipelajari dan ditiru oleh anak. bila anak melihat kebiasaan baik orang tua tidak bermain *gadget* maka dengan cepat akan mencontohkannya, demikian sebaliknya bila orang tua selalu bermain *gadget* maka akan ditiru oleh anak-anak.⁹

Perlakuan orang tua terhadap anak akan mempengaruhi sikap anak dan perilakunya. Kemudian jika anak sudah memiliki ketergantungan dengan *gadget* maka sikap orang tua adalah memberikan arahan serta bimbingan kepada anak dalam penggunaan *gadget*, serta orang tua perlu membatasi penggunaan *gadget* dengan memberikan permainan menarik dan kreatif yang diberikan pada anak-anak.¹⁰

4. KESIMPULAN

Pekembangan teknologi menyebabkan berbagai macam pengaruh terhadap pola kehidupan manusia baik pola pikir maupun prilaku. Salah satu perkembangan teknologi yang sangat berpengaruh pola pikir manusia adalah gadget. Gadget adalah salah satu teknologi yang canggih yang dapat dipakai oleh semua individu baik anak-anak hingga orang lansia. Anak usia dini biasanya cenderung senang dengan hal-hal yang baru yang didapatkannya melalui aktivitas bermain. Pada zaman dahulu anak usia dini menghabiskan waktu bermain dengan teman-temannya, keluarga, atau di lingkungan sekitar dan berdampak baik terhadap interaksi sosial anak misalnya anak akan terbiasa berberkomunikasi dan menjalin hubungan baik dengan sekitarnya dan memiliki prilaku sosial yang baik.

Berbeda dengan anak usia dini zaman sekarang, kebanyakan dari mereka senang menghabiskan waktu dengan bermain gadget. Faktanya, anak-anak yang cenderung terus-menerus menggunakan gadget akan menjadi ketergantungan dan menjadikan sebagai kegiatan yang harus serta rutin dilakukan oleh anak. hal ini dapat mempengaruhi interaksi sosial anak. Interaksi sosial adalah hubungan sosial adanya hubungan timbal balik antara individu, antara kelompok, dan antara individu dengan kelompok yang bersifat dinamis. Interaksi sosial dapat berupa kerjasama, persaingan dan pertikaian.

Berkaitan dengan pengaruh gadget terhadap interaksi pada anak usia dini ternyata memberikan dampak negatif. Ketergantungan anak usia dini berinteraksi dengan gadget menjadikan anak memiliki kepribadian tidak peduli dengan lingkungan sekitar, anak akan bersikap acuh tak acuh dengan sekitarnya bahkan anak akan merasa asing dengan lingkungan terdekatnya bahkan membantah ketika dipanggil orang tuanya. Hal ini tentunya sangat mempengaruhi perkembangan

⁹ AlBarashdi, H., Bouazza, A., Jabur, N., & Al-Zubaidi, A. (2016). Smartphone Addiction Reasons and Solutions from the Perspective of Sultan Qaboos University Undergraduates: A Qualitative Study. *International Journal of Psychology & Behavior Analysis*, 2(1)

¹⁰ Zulfitriya Z. (2018). Pola Asuh Orang Tua Dalam Penggunaan Smartphone Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 1(2)ari

sosial pada anak usia dini. Sebagai orang tua, harus lebih bijak dan membimbing anak serta memberikan pemahaman kepada anak usia dini dengan baik dan selektif dalam memilih fitur dan aplikasi yang digunakan di gadget .

Referensi

- Fitri, S. (2017). Dampak Positif Dan Negatif Sosial Media Terhadap Perubahan Sosial Anak. *Naturalistic : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(2),118–123. <https://doi.org/10.35568/Naturalistic.V1i2.5>
- Witarsa Ramdhan , Hadi Rina Sri Mulyani , Nurhananik, H. N. R. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi*, 4(1), 9–20.
- Sari, E. P., Nurmaidah, L. V., Dewi, N. M., Puspita, D. A., Izzah, O. N., Rochman, N., & Taufiq, H. (2021). *Jurnal Media Keperawatan : Politeknik Kesehatan Makassar Jurnal Media Keperawatan : Politeknik Kesehatan Makassar*. 12(01), 131–135.
- AlBarashdi, H., Bouazza, A., Jabur, N., & Al-Zubaidi, A. (2016). Smartphone Addiction Reasons and Solutions from the Perspective of Sultan Qaboos University Undergraduates: A Qualitative Study. *International Journal of Psychology & Behavior Analysis*, 2(1).<https://doi.org/10.15344/2455-3867/2016/113>.
- Zulfitri, Z. (2018). Pola Asuh Orang Tua Dalam Penggunaan Smartphone Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 1(2)
- Pebriana, P. H. (2017). Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Analisis* 1(1),1–11. <https://doi.org/10.31004/Obsesi.V1i1.26>.
- Zaini, M & Soenarto. (2019). *Persepsi Orangtua Terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital Di Kalangan Anak Usia Dini. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* . 3(1), 254–264. <https://doi.org/10.31004/Obsesi.V3i1.127>.
- Yumarni, V. (2018). Pengaruh Gadget terhadap Tumbuh Kembang Anak Usia Dini AH-PIECE. *Al Hikmah Proceedings on Islamic Early Childhood Education*, 1, 293-300.
- Suhana, M. (2018). Influence Of Gadget Usage On Children’s Social-Emotional Development. In *International Conference Of Early Childhood Education (Icece 2017)* 169, Hal. 224–227.
- Widiastiti, N. L. G. M., & Agustika, G. N. S. (2020). Intensitas Penggunaan Gadget Oleh Anak Usia Dini Ditinjau Dari Pola Asuh Orang Tua Di Kabupaten Badung. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 8(2), 112-120.