

## **DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP INTERAKSI SOSIAL ANAK USIA DINI DI TK TUNAS BAWANG KECAMATAN LAPANDEWA KABUPATEN BUTON SELATAN**

**Heni Cahyani<sup>1</sup>**

(<sup>1</sup>STAI Rawa Aopa Konawe Selatan)

Email: [cahyaniheni@gmail.com](mailto:cahyaniheni@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Bawang, Kecamatan Lapandewa, Kabupaten Buton Selatan. Metode penelitian yang dilakukan penulis pada penelitian ini adalah penelitian kualitatif lapangan. Metode pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan cara observasi, wawancara dan mengumpulkan dan penelaahan berbagai dokumen terkait yang berkenaan dengan dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia dini di TK Tunas Bawang, Kecamatan Lapandewa, Kabupaten Buton Selatan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa Ada dua bentuk penggunaan gadget pada anak usia dini yang keduanya merupakan aplikasi yang sering dibuka oleh anak-anak usia dini ketika bermain gadget, dua aplikasi tersebut yaitu aplikasi game dan aplikasi youtube. Kemudian penggunaan gadget sangat berpengaruh terhadap interaksi sosial anak usia dini. Anak usia dini yang suka dan banyak menghabiskan waktunya untuk bermain gadget dalam kesehariannya cenderung lebih suka menyendiri dan tidak mau bersosialisasi dengan orang-orang di sekitar mereka. Selain berpengaruh pada perilaku interaksi sosialnya, penggunaan gadget yang berlebihan pada anak usia dini juga dapat menyebabkan penurunan kesehatan mata dan tubuh, dapat menurunkan daya ingat dan membuat anak berperilaku kurang sopan terhadap orang tua.

**Kata Kunci:** Pendidikan anak usia dini; penggunaan gadget

### **PENDAHULUAN**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi ditandai dengan munculnya berbagai macam jenis fitur-fitur dari teknologi yang dari hari ke hari semakin baru, perkembangan ini membuat pola hidup manusia semakin mencolok dikarenakan perkembangan teknologi tersebut mempengaruhi model berkomunikasi manusia. Salah satu perkembangan teknologi yang mempengaruhi pikiran manusia adalah gadget. Gadget adalah media yang digunakan sebagai sarana komunikasi modern. Teknologi memegang peran penting dalam kehidupan umat manusia sehingga banyak tantangan menghadang dimasa depan, tidak hanya menyangkut soal kelestarian lingkungan hidup tetapi juga masalah etika dan moral. Ilmu

pengetahuan adalah kunci bagi putera-puteri kita, yang memungkinkan mereka menelusuri dunia ilmu pengetahuan yang semakin berkembang dari masa ke masa.

Zaman globalisasi seperti sekarang, media komunikasi berupa gadget (smartphone) merupakan benda yang dimiliki oleh hampir setiap orang mulai dari yang tua maupun yang muda bahkan anak-anak sudah dapat menggunakan gadget (smartphone) dan mengerti akan pengoperasiannya fasilitas gadget (internet, game, sosial media, telepon, dan SMS). Apabila digunakan dengan tidak benar atau berlebihan tanpa pengawasan dari orang tua khususnya anak-anak sebagai pengguna gadget dapat berpengaruh pada interaksi sosial anak. Perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan atau interaksi sosial. Dapat juga diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri dengan norma-norma kelompok, tradisi, dan moral agama.<sup>1</sup>

Pada usia ini, anak mulai memiliki kesanggupan menyesuaikan diri dari sikap berpusat kepada diri sendiri kepada sikap bekerjasama atau sosiosentris. Anak mulai berminat terhadap kegiatan-kegiatan teman sebaya, dan bertambah kuat keinginannya untuk diterima menjadi anggota kelompok, dan merasa tidak senang apabila tidak diterima oleh kelompoknya.<sup>2</sup>

Manusia lahir di dunia tidaklah sendiri. Sudah menjadi kodrat kehidupan manusia di dunia untuk selalu bersama dengan yang lain, artinya manusia tidak dapat hidup tanpa bantuan orang lain. Dalam mewujudkan kodratnya manusia melakukan interaksi dengan orang lain menggunakan berbagai cara, baik langsung maupun tidak langsung. Namun dengan adanya Gadget (*smartphone*) yang memiliki fitur game menarik yang ditawarkan dan seringkali membuat anak-anak cepat akrab dengannya. Banyak manfaat yang diperoleh dari penggunaan gadget. Namun penggunaan gadget secara terus menerus akan berdampak bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya, anak-anak yang cenderung terus- menerus menggunakan gadget akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang harus dan rutin dilakukan oleh anak dalam aktifitas sehari- hari, tidak dipungkiri saat ini anak lebih sering bermain gadget dari pada belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di TK Tunas Bawang, Kecamatan Lapandewa, Kabupaten Buton Selatan menemukan bahwa anak yang sering menggunakan gadget di rumah membawa dampaknya ke sekolah. Itu dapat dilihat ketika pemberian kelompok diskusi, mereka cenderung diam tanpa banyak interaksi dengan teman kelompoknya. Jadi anak akan kesulitan dalam menyelesaikan tugas kelompok tersebut. Padahal tugas kelompok memberikan kesempatan kepada setiap peserta didik atau siswa untuk menunjukkan prestasinya, dan juga diarahkan untuk mencapai tujuan bersama.

Pada saat guru menjelaskan tentang materi yang akan diberikan hari itu, banyak anak yang cenderung asyik mengobrol sendiri tidak menghiraukan perkataan ibu guru, bahkan ada anak yang membantah ketika ibu guru menegurnya dan cenderung mengamuk. Hal

---

<sup>1</sup>Yusuf L.N, Syamsu Nani M Sugandhi, *Perkembangan Peserta Didik* (Jakarta: Rajawali Press, 2013), h. 65.

<sup>2</sup>Yusuf L.N, Syamsu Nani M Sugandhi, *Perkembangan Peserta Didik*, h. 66.

tersebut disebabkan ketika di rumah orang tua yang sering memberikan gadget untuk anaknya dengan durasi waktu yang cukup lama, bahkan ketika gadget diminta oleh orang tuanya anak tersebut langsung mengamuk dan menangis. Selain itu, ketika jam istirahat berlangsung, pada umumnya teman-teman sebayanya bermain bersama di lapangan maupun di kantin sekolah namun anak yang sering menggunakan gadget di rumah cenderung menyendiri karena menganggap permainan yang dilakukan oleh temannya tidak menarik dan membosankan. Mereka seperti memisahkan diri dengan teman sebayanya. Fenomena ini terjadi secara natural atau tanpa disadari terjadi di lingkungan sekolah, dimana anak terlihat tidak intensif melakukan komunikasi dan berinteraksi sosial pada saat jam istirahat yang biasanya dipakai oleh anak-anak seumuran mereka untuk bermain bersama.

Berdasarkan uraian di atas, yang menjadi ketertarikan peneliti memilih TK Tunas Bawang, Kecamatan Lapandewa, Kabupaten Buton Selatan yaitu untuk melakukan penelitian tentang bagaimana dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Bawang, Kecamatan Lapandewa Kabupaten Buton Selatan.

Untuk itu penelitian ini akan menunjukkan bentuk penggunaan dan dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Bawang, Kecamatan Lapandewa, Kabupaten Buton Selatan.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif lapangan, yaitu: prosedur penelitian yang berupa kata-kata tertulis dan lisan dari orang-orang dan perilaku informan yang dapat diamati. Oleh karena itu data primer yang diperlukan berupa hasil wawancara dengan para informan. Dalam hal demikian maka pendekatan ini terkait erat dengan pengamatan-berperan serta. Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang temuan-temuannya tidak diperoleh dari prosedur statistik atau bentuk hitungan lainnya.

Penelitian ini dilakukan dengan menghimpun data dalam keadaan yang sewajarnya, mempergunakan cara bekerja yang sistematis, terarah dan dapat dipertanggung jawabkan, sehingga tidak kehilangan sifat ilmiahnya atau serangkaian kegiatan atau proses menjangkau data/informasi yang bersifat sewajarnya. Sifat penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang mengamati sesuatu (objek penelitian) dan kemudian menjelaskan gejala-gejala, fakta-fakta, atau kejadian-kejadian secara sistematis dan akurat yang sesuai dengan kondisi soal tertentu. Berdasarkan sifat penelitian di atas, maka penelitian ini berupaya mendeskripsikan secara sistematis dan faktual peran orang tua dalam meningkatkan motivasi belajar anak didasarkan pada data-data yang terkumpul selama penelitian dan dituangkan dalam bentuk laporan atau uraian. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi saat sekarang. Penelitian deskriptif ini memusatkan perhatian pada masalah yang aktual sebagaimana adanya saat penelitian berlangsung. Mencermati jenis penelitian deskriptif di atas, maka penelitian ini termasuk penelitian deskriptif jenis studi kasus. Studi

kasus meliputi analisis yang mendalam dan kontekstual terhadap situasi yang sama dengan organisasi lain, di mana sifat dan definisi masalah yang terjadi adalah serupa dengan masalah yang dialami saat ini. Dalam konteks penelitian ini, maka subyek penelitian adalah anak usia dini Di TK Tunas Bawang, Kecamatan Lapandewa, Kabupaten Buton Selatan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara langsung bersama Ibu Lisnawati selaku Kepala Sekolah TK Tunas Bawang, orang tua/wali peserta didik dan wawancara bersama peserta didik langsung mengenai dampak penggunaan gadget pada anak usia dini di TK Tunas Bawang, Kecamatan Lapandewa, Kabupaten Buton Selatan, penulis mendapatkan temuan sebagai berikut:

### **Bentuk Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini di TK Tunas Bawang Kecamatan Lapandewa Kabupaten Buton Selatan**

Berdasarkan hasil wawancara penulis bersama orang tua dan peserta didik TK Tunas Bawang, penulis mendapatkan temuan bahwa anak usia dini TK Tunas Bawang jika bermain *gadget* biasanya akan membuka aplikasi-aplikasi tertentu yang mereka sukai, aplikasi tersebut diantaranya adalah:

#### **a. Aplikasi Game**

Aplikasi *game* adalah sebuah *software* aplikasi perangkat lunak yang bertujuan untuk menghibur. Di dalam aplikasi tersebut anak-anak usia dini dapat memainkan dengan aturan-aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada pula yang kalah. Anak usia dini peserta didik TK Tunas Bawang khususnya yang putra, biasanya jika bermain *gadget* mereka gunakan *gadget* tersebut untuk bermain *game*. Mereka akan sangat merasa senang dan terhibur ketika mendapatkan *gadget* dan memainkan *game* dengan *gadget* tersebut. Sebagaimana hasil wawancara penulis dengan salah seorang peserta didik TK Tunas Bawang yang bernama Dilan, ia mengatakan bahwa dirinya sangat menyukai bermain *game* ketika ia membuka *gadget*. *Game-game* yang ia mainkan biasanya merupakan aplikasi *game* bawaan dari *gadget* milik orang tuanya atau ada juga *game online*. Biasanya jika anak usia dini terlalu asyik bermain *game*, mereka akan lupa untuk melakukan aktivitas-aktivitas lain seperti makan, mandi, belajar dan lain-lain. Ibu Lisnawati selaku Kepala Sekolah TK Tunas Bawang juga membenarkan fenomena anak usia dini zaman sekarang yang sangat suka bahkan kecanduan bermain *game* dengan *gadget*, beliau menuturkan:

“Banyak diantara peserta didik TK Tunas Bawang yang menyukai bahkan bisa dibilang kecanduan *game* melalui *gadget*. Anak yang sudah kecanduan bermain *game* melalui *gadget* cenderung suka menyendiri dan hanya bermain dengan *gadgetnya* dibanding bermain bersama teman-temannya. Oleh sebab itu orang tua harus benar-benar bisa

membimbing anak-anaknya agar tidak kecanduan dan berlama-lama bermain *game* melalui *gadget*”<sup>3</sup>

Game-game yang dimainkan anak usia dini di TK Tunas Bawang ada jenis, yaitu game online dan game offline. Adapun penjelasan detail mengenai game online dan offline yang sering dimainkan anak melalui gadget adalah sebagai berikut:

#### 1) Game Online

*Game online* adalah *game* yang dimainkan dimana pengguna *gadget* harus selalu terkoneksi dengan internet, sebab jika terputus dengan koneksi internet, *game* yang dimainkan akan berhenti secara otomatis dan tidak bisa melanjutkan bermain *game* lagi sampai koneksi internet tersambung kembali. Beberapa *game online* yang familiar dimainkan oleh anak-anak usia dini diantaranya adalah *game Mobile Legend, PUBG Mobile, Free Fire* dan beberapa *game online* lainnya. *Game online* ini sangat banyak dimainkan tidak hanya oleh anak-anak bahkan orang-orang dewasa sekalipun. Permainan *game online* ini yang biasanya paling banyak dikeluhkan oleh para orang tua, sebab kuota data yang dibutuhkan untuk bermain *game online* tidaklah sedikit. Sedangkan anak-anak jika sudah kecanduan bermain *game online* seperti sudah menjadi rutinitas sehari-hari yang menyebabkan harus ada biaya rutin juga untuk membeli kuota data untuk keperluan bermain *game online*.

#### 2) Game Offline

Kemudian *game* jenis yang kedua yaitu *game offline*. *Game offline* biasanya dimainkan melalui aplikasi-aplikasi *game* yang sebelumnya sudah didownload melalui aplikasi *Play Store*. Menurut Google.com, aplikasi *Play Store* atau *Google Play* merupakan toko online yang dikunjungi pengguna internet untuk menemukan berbagai macam aplikasi, *game*, film, acara tv, buku dan konten lainnya, yang mana mampu menyediakan 2 juta aplikasi dan *game* untuk miliaran orang di seluruh dunia.

Selanjutnya, setelah aplikasi *game* tersebut didownload kemudian bisa langsung dimainkan di *gadget* tanpa harus terkoneksi internet. Berdasarkan hasil observasi penulis, biasanya yang banyak dimainkan oleh anak-anak usia dini termasuk peserta didik TK Tunas Bawang yaitu *game offline*. Sebab selain lebih menghemat yang kemudian lebih mudah untuk diijinkan oleh orang tua, *game offline* juga lebih mudah untuk dimainkan jika dibanding dengan *game online*. *Game online* lebih sulit dimainkan dan biasanya yang sudah bisa bermain *game online* adalah anak-anak yang sudah masuk Sekolah Dasar (SD), sebab di *game online* terdapat peraturan-peraturan dan tingkatan-tingkatan atau fase-fase tertentu yang dapat diraih oleh orang yang memainkan *game online* tersebut. Sedangkan *game offline* yaitu *game* yang berasal dari aplikasi *game* bisa dimainkan dengan peraturan yang lebih mudah dan lebih simpel, tidak ada tingkatan-tingkatan tertentu hanya untuk hiburan semata.

---

<sup>3</sup>Wawancara dengan Lisnawati, Kepala Sekolah TK Tunas Bawang, Kabupaten Buton Selatan.

## b. Aplikasi Youtube

Selain untuk bermain *game*, anak-anak usia dini peserta didik TK Tunas Bawang, Kecamatan Lapandewa, Kabupaten Buton Selatan juga sering membuka aplikasi *Youtube* untuk menonton berbagai jenis film saat bermain *gadget*. Film yang ditonton anak-anak beraneka ragam, mulai dari film kartun dan film-film hiburan. Berdasarkan hasil wawancara penulis bersama salah satu orang tua dari peserta didik TK Tunas Bawang yaitu Ibu Yana yang merupakan orang tua dari peserta didik yang bernama Ani, Ibu Yana menuturkan bahwa putrinya suka menonton video melalui aplikasi *youtube* ketika sedang di rumah. Video yang ditonton Ani biasanya adalah video-video kartun. Selain wawancara dengan orang tua Ani, penulis juga melakukan wawancara dengan orang tua dari Emi yang bernama Ibu Sumi. Ibu Sumi menjelaskan bahwa anaknya setiap sore, setelah Ibu Sumi selesai bekerja suka menonton video di *youtube*. Biasanya Ibu Sumi selalu mengawasi anaknya saat menonton video di aplikasi *youtube*, yaitu dengan cara-cara duduk disamping anaknya Emi sambil menonton televisi sambil sesekali melirik anaknya yang sedang menonton video di aplikasi *youtube*. Bu Sumi menuturkan:

*"Biasanya kalau anak saya bermain gadget saya suka nonton tv di samping anak saya, sesekali saya lirik anak saya sedang melihat apa di youtube? Kalau tidak saya tanya dahulu mau buat lihat apa begitu mbak".<sup>4</sup>*

Selain dengan orang tua peserta didik, penulis juga mewawancarai langsung dengan anak yang bersangkutan. Yaitu dengan Ani, Emi, Dilan dan Gara. Dari keempat anak tersebut semuanya suka dan sering menonton video melalui aplikasi *youtube*. Meskipun para orang tua mengizinkan anaknya untuk menonton video melalui aplikasi *youtube*, mereka para orang tua membatasi anaknya jika ingin menonton video melalui aplikasi *youtube*. Misalnya yang dilakukan oleh Ibu Yana yang merupakan orang tua dari Ani, Ibu Yana biasanya selalu memberikan batasan waktu bagi Ani untuk menonton video di aplikasi *youtube*:

*"Untuk membatasi anak saya agar tidak terlalu lama nonton video di youtube, biasanya saya pakai alasan, kalau nanti bermain gadgetnya lama uang jajannya dipotong, lalu anak saya (Ani) langsung mengembalikan gadget kepada saya. Kadang saya juga memberikan waktu paling 20 menit untuk dia melihat kartun Upin dan Ipin, karena memang anak saya suka nonton kartun Upin dan Ipin".<sup>5</sup>*

Selain Ibu Yana, Ibu Sumi juga merupakan orang tua dari Emi selalu membatasi waktu kepada anaknya jika hendak menonton video di aplikasi *youtube*. Ibu Sumi tidak ingin jika anaknya memiliki kebiasaan menonton *youtube* dengan durasi waktu yang sangat lama, sebab menurut Bu Sumi hal tersebut bisa menyebabkan anaknya menjadi kecanduan menonton video di aplikasi *youtube*. Ibu Sumi menuturkan:

---

<sup>4</sup>Wawancara Ibu Sumi, Orang Tua Siswa TK Tunas Bawang, Kabupaten Buton Selatan.

<sup>5</sup>Wawancara Ibu Yana, Orang Tua Siswa TK Tunas Bawang, Kabupaten Buton Selatan.

“Kadang saya pinjamin tapi hanya dengan durasi beberapa menit saja. Setelah itu saya beri tahu kalau *gadget*nya mau saya pakai untuk bekerja merekap kerjaan saya”.<sup>6</sup>

### **Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini di TK Tunas Bawang Kecamatan Lapandewa Kabupaten Buton Selatan**

Berdasarkan wawancara penulis bersama Ibu Lisnawati selaku Kepala Sekolah dan orang tua/wali peserta didik TK Tunas Bawang, Kecamatan Lapandewa, Kabupaten Buton Selatan. Penulis mendapatkan temuan bahwa penggunaan *gadget* pada anak usia dini memiliki dampak positif maupun dampak negatif. Adapun penjelasan dari dampak positif dan dampak negatif penggunaan *gadget* tersebut adalah sebagai berikut:

#### **a. Dampak Positif Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini**

Ada beberapa dampak positif dari penggunaan *gadget* pada anak usia dini diantaranya adalah:

##### **1) Menambah Pengetahuan**

Tidak dapat dipungkiri bahwa di era digital ini hampir semua orang memiliki *gadget*, dari yang muda bahkan anak-anak sampai orang-orang dewasa. Orang-orang dapat mencari segala jenis informasi dengan *gadget* yang mereka miliki. Mulai dari informasi seperti ilmu pengetahuan, berita-berita kejadian penting, informasi yang hanya bersifat hiburan dan lain sebagainya. begitu juga yang terjadi dengan anak-anak usia dini peserta didik TK Tunas Bawang, Kecamatan Lapandewa, Kabupaten Buton Selatan, dengan seringnya menggunakan bermain *gadget*, menonton berbagai macam video di *youtube* sedikit atau banyak pengetahuan mereka semakin bertambah tentang dunia luar. Ibu Sumi orang tua dari Emi yang merupakan salah satu peserta didik TK Tunas Bawang, Kecamatan Lapandewa, Kabupaten Buton Selatan mengungkapkan, bahwa anaknya bisa mengetahui berbagai jenis mobil dan berbagai jenis motor setelah menonton video di aplikasi *youtube*. Ibu Sumi mengungkapkan:

*“Tapi kadang dia bisa tahu macam-macam motor, macam-macam mobil, setelah saya tanya dia, kamu tau dari mana? Dia bilang tau dari youtube”. Sebagai Media Komunikasi”*.<sup>7</sup>

Kemudian selain sebagai media untuk menambah wawasan atau pengetahuan pada anak, dampak positif lain mengenai penggunaan *gadget* pada anak usia dini yaitu bahwa *gadget* bisa digunakan sebagai media komunikasi. Dengan adanya *gadget* semua orang bisa berkomunikasi di manapun dan kapanpun, bahkan bisa berkomunikasi ketika posisi dua orang yang sedang berkomunikasi menggunakan *gadget* tersebut berada di dua negara yang berbeda.

---

<sup>6</sup>Wawancara Ibu Sumi, Orang Tua Siswa TK Tunas Bawang, Kabupaten Buton Selatan.

<sup>7</sup>Wawancara Ibu Sumi, Orang Tua Siswa TK Tunas Bawang, Kabupaten Buton Selatan.

## b. Dampak Negatif Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini

Dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak usia dini jauh lebih besar jika dibandingkan dengan dampak positifnya, beberapa dampak negatif dari penggunaan *gadget* pada anak usia dini diantaranya adalah sebagai berikut:

### 1) Menurunkan Kesehatan Mata dan Tubuh

Terlalu lama melihat *gadget* akan berdampak pada kesehatan mata. Semakin lama mata menatap layar *gadget*, maka mata akan semakin lelah, dan jika mata lelah dibiarkan menatap layar *gadget* maka dapat menimbulkan penurunan kesehatan mata. Kemudian lebih lanjut lagi, jika hal ini terus menerus berulang-ulang dilakukan hampir setiap hari, maka yang terjadi adalah hanya akan memperparah kualitas kesehatan mata. Ibu Lisnawati selaku Kepala Sekolah TK Tunas Bawang, Kecamatan Lapandewa, Kabupaten Buton Selatan menceritakan pengalamannya, bahwa pernah ada muridnya yang penglihatannya terganggu padahal sudah memakai kaca mata sangat tebal bahkan menggunakan silinder, namun anak tersebut tidak bisa melihat dengan jelas tulisan di papan tulis. Seperti ini cerita lengkapnya:

*“Murid saya ada yang kena satu pakai kacamata sampai tebal, dia pakai silinder saya saja mungkin kalah. Saya awalnya tahu gini mbak, anaknya ini duduk dibaris nomor tiga tapi tulisan saya tidak kelihatan, padahal saya coba lepas kacamata saya coba melihat tulisan saya masih kelihatan mbak. Waduh saya berpikir bahwa ini sudah tidak beres kan mbak, lalu saya lapor kepada orang tuanya ternyata benar, di rumah dia melihat gadget sambil tiduran dan ditutupi selimut mbak, itu kan pengaruhnya sangat besark sekali bagi kesehatan mata”.*<sup>8</sup>

Anak usia dini yang terbiasa bermain *gadget* dalam kesehariannya biasanya cenderung malas untuk melakukan aktivitas apapun. Malas untuk bermain dengan teman sebayanya, malas untuk bergerak bahkan malas untuk makan. Sebab malas untuk menggerakkan tubuhnya dan malas untuk makan, maka dampaknya dapat menurunkan kesehatan tubuhnya. Sebagaimana hasil wawancara penulis bersama Ibu Yana orang tua dari Ani peserta didik TK Tunas Bawang, Kecamatan Lapandewa, Kabupaten Buton Selatan. Ibu Yana menuturkan bahwa jika anaknya asyik bermain *gadget* biasanya akan sulit untuk disuruh tidur, sulit disuruh makan, sulit disuruh mandi dan sulit disuruh belajar.

### 2) Menurunkan Daya Ingat

Kemudian dampak negatif penggunaan *gadget* berikutnya terhadap anak usia dini yaitu dapat menurunkan daya ingat anak. Anak usia dini sering disebut sebagai *Golden Age* atau masa keemasan yang harusnya bisa diisi dengan hal-hal yang dapat merangsang perkembangan maupun pertumbuhan pada aspek kognitifnya, bukan malah merusaknya. Salah satu kerusakan perkembangan dan pertumbuhan aspek kognitif pada anak adalah terlalu sering menggunakan *gadget*. Anak usia dini yang sering bermain *gadget* dapat menyebabkan daya ingatnya menurun. Ibu Lisnawati kembali menuturkan bahwa

---

<sup>8</sup>Wawancara dengan Lisnawati, Kepala Sekolah TK Tunas Bawang, Kabupaten Buton Selatan.

penggunaan *gadget* pada anak usia dini yang terlalu sering dan berulang-ulang dapat menghambat perkembangan kognitif anak diantaranya adalah dapat menurunkan kualitas ingatan anak. Anak menjadi cenderung cepat lupa dan kualitas ingatannya menjadi menurun.

### 3) Mengurangi Rasa Hormat Anak kepada Orang Tua

Anak usia dini yang terbiasa bermain *gadget*, banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *gadget* biasanya sedikit atau banyak akan terpengaruhi oleh apa saja yang dilihatnya di *gadget* yang sering mereka gunakan. Anak usia dini belum memiliki kemampuan untuk memilih maupun memilah informasi atau tontonan yang baik maupun yang buruk, semuanya akan mereka terima mentah-mentah. Kemudian yang mengkhawatirkan adalah biasanya anak usia dini akan meniru perilaku dari apa yang mereka tonton. Dan salah satu perilaku negatif yang disebabkan oleh terlalu seringnya menggunakan *gadget* khususnya untuk menonton video di aplikasi *youtube*, anak usia dini memiliki perilaku yang kurang menghormati terhadap orang tua mereka. Ibu Lisnawati menuturkan bahwa banyak konten-konten kekerasan dan vulgar di kanal *youtube* yang sering ditonton oleh anak-anak, yang mana konten-konten tersebut biasanya akan ditiru oleh anak-anak usia dini, karena memang anak usia dini merupakan anak yang sangat pandai dalam meniru perilaku orang-orang yang mereka lihat. Atas kekhawatirannya Ibu Lisnawati mengungkapkan keluhannya atas kondisi anak-anak yang banyak menonton atau bermain *game* melalui *gadget* dengan konten kekerasan:

*“Sekarang game-game kekerasan, tembak-tembakan, berkelahi itu juga sangat berpengaruh dengan anak. Bermain berantem tapi bener-bener mukulnya itu mbak, itu yang saya takutkan. Takutnya itu buat contoh nggak baik, tapi kalau contohnya baik-baik ya tidak apa-apa mbak. Tapi banyak contoh yang nggak baiknya mbak”<sup>9</sup>*

## KESIMPULAN

Adapun kesimpulan dari penulisan ini yaitu bahwa penggunaan *gadget* sangat berpengaruh terhadap interaksi sosial anak usia dini. Anak usia dini yang suka dan banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *gadget* dalam kesehariannya cenderung lebih suka menyendiri dan tidak mau bersosialisasi dengan orang-orang di sekitar mereka.

Saran bagi guru diharapkan agar terus bisa mensosialisasikan serta membimbing kepada peserta didik mengenai bahayanya penggunaan *gadget* yang berlebihan. Bagi orang tua Orang tua diharapkan agar tidak begitu saja menyerahkan *gadget*nya kepada anaknya tanpa alasan yang jelas dan benar. Orang tua sudah seharusnya memahami mengenai bahayanya jika anak kecanduan bermain *gadget*, sehingga perlunya pembatasan waktu bermain *gadget* bagi anak. Bagi peneliti Peneliti yang akan atau sedang melakukan penelitian dengan tema dampak penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial pada anak usia dini diharapkan mampu mengembangkan rumusan masalah yang diteliti mengikuti arus

---

<sup>9</sup>Wawancara dengan Lisnawati, Kepala Sekolah TK Tunas Bawang, Kabupaten Buton Selatan.

permasalahan yang semakin berkembang mengenai hubungan antara *gadget* dengan anak usia dini akhir-akhir ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afifudin dan Beni Ahmad Saebani.(2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Pustaka Setia.
- Ahmadi, Abu. (2004). Psikologi Pendidikan. Jakarta : Rineka Cipta
- Ahyani, L.N dan Astuti, D. (2018). Buku Ajar Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja Kudus: Badan Penerbit Universitas Muria Kudus, Diunduh dari <http://www.researchgate.net/publication/330577631> (diakses pada 23 maret 2023).
- Aisyah, Candrawati, Tatminingsih dan Novita 2014. Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia. Tangerang: Universitas Terbuka.
- Anindya. A. 2017. Hubungan durasi penggunaan gadget terhadap perkembangan Sosial anak di TK PGRI Sumurboto, Banyumanik. *Jurnal FK UNDIP* Vol 6 No. 2, pp 76-82.
- Ari, K.S. 2019. Pengaruh gadget pada perkembangan anak usia dini. *Thufuli: jurnal pendidikan islam anak usia dini*. 1 (1): 11-20. Diundu dari <http://riset.unisma.ac.id/index.php/fai/index> ( diakses pada: 3 maret 2023).
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta Dayakisni, T. & Hudaniah. (2009). *Psikologi Sosial*. Malang: UMM Press.
- Asiah, N., Sofia, A., & Sugiana, S. (2019). Hubungan Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(2).
- Asrori, A., Hidayat, T., & Nugroho, A. N. (2009). Hubungan Kecerdasan Emosi dan Interaksi Teman Sebaya dengan Penyesuaian Sosial Pada Siswa. *Laporan Penelitian. Surakarta: Fakultas Kedokteran Universitas Sebelas Maret*, hal. 115
- Dayakisni, T. & Hudaniah. (2009). *Psikologi Sosial*. Malang: UMM Press
- Dewanti, T. C., Widada, W., & Triyono, T. (2016). Hubungan antara keterampilan sosial dan penggunaan gadget smartphone terhadap prestasi belajar siswa SMA Negeri 9 Malang. *Jurnal kajian bimbingan dan konseling*, 1(3), 18, hal. 127.
- Djamarah, SB dan Zain Aswan (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Efendi, Fuad. 2013. "Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini". (Online).[http://fuadefendi.blogspot.in/2014/01/pengaruh-gadget terhadapperkembangan.html](http://fuadefendi.blogspot.in/2014/01/pengaruh-gadget-terhadapperkembangan.html). (12 September 2015).
- Erman. (2003). *Metode Penelitian*. Bandung: Sinar Baru
- Faza, A.W. dkk. Analisis Dampak Game Online pada Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar di Desa Bawu RT 06 RW 01. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(3): 534 – 541.

- Herkistianti, V, 2014. Pengertian Gadget, (Online) Dalam <http://viviherkistianti.wordpress.com/2014/021>.
- Hildayani R. Tarigan, Pujianti dan Sugianto. 2014 Psikologi Perkembangan Anak. Jakarta. Universitas Terbuka.
- Indrijati Herlina 2017. Psikologi Perkembangan Dan Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta : Kencana.
- Itsna, N.M. dan Risatur Rofi'ah. Dampak Penggunaan Gadget pada Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Institut Pesantren Sunan Drajat*, 16(1): 60 – 70.
- Latifah, U., & Sagala, A. C. D. (2014). *Upaya Meningkatkan Interaksi Sosial Melalui Permainan Tradisional Jamuran Pada Anak Kelompok B TK Kunci Sari Semarang Tahun Pelajaran 2014/2015. PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2 Oktober).
- Lidwina, A. 17 Februari 2021. 94% Orang Indonesia Akses Youtube dalam Satu Bulan Terakhir. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/02/17/94-orang-indonesia-akses-youtube-dalam-satu-bulan-terakhir>.
- Lioni, T., Holilulloh, H., & Nurmalisa, Y. (2014). *Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Peserta Didik Terhadap Interaksi Sosial. Jurnal Kultur Demokrasi*, 2(2), hal 3.
- Masela, M. S. (2019). *Hubungan Antara Gaya Hidup Dan Konsep Diri Dengan Interaksi Sosial Pada Remaja. Psikovidya*, 23(1), 64-85. Hal. 73.
- Maulida, Hidayah. 2013. Meneliti Pengaruh Penggunaan Aplikasi Gadget Terhadap Perkembangan Psikologis Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Negeri Semarang*.
- Miraningsih, W., Sugiharto, D. Y. P., & Nusantoro, E. (2013). *Hubungan Interaksi Sosial dan Konsep Diri dengan Perilaku Reproduksi Sehat Siswa. Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application*, 2(2).
- Mukarromah, T. *Dampak Penggunaan Gadget pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak*. Skripsi tidak diterbitkan. Lampung: Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro.
- Mulyana. 2012. Manajemen PAUD edisi pertama. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Munisa. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini di TK Panca Budi Medan. *Jurnal Universitas Pembangunan Panca Budi Medan*, 13(1): 102 – 114.
- Novitasari W & Khotimah. 2016. Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial Anak usia 5-6 tahun. *J PAUD Teratai. Jurnal MKB*. 5(3).182-6
- Paremeswara, M.C. dan Triana Lestari. Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosional dan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1): 1473 – 1481.

- Radliya. R. Apriliya dan Zakiyah. 2017. Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. Jurnal PAUD Agapedia, Vol. 1. No. 1 Juni, page 1-12
- Sagara, gusti. 2013. "Macam-macam Gadget".(Online). [http://gustisagara.wordpress.com/2013/12/11/macam-macamgadget/? e pi=7%CPAGE ID10%2C1556474185](http://gustisagara.wordpress.com/2013/12/11/macam-macamgadget/?e_pi=7%CPAGE_ID10%2C1556474185).
- Usman, Husaini & Akbar, Purnomo Setiady. 2006. Pengantar Statistika. Jakarta: PTBumi Aksara
- Viandari, K. D., & Susilawati, K. P. A. (2019). *Peran Pola Asuh Orangtua Dan Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Prasekolah*. *Jurnal Psikologi Udayana*, 6(1), 76-87.
- Widiawati, 1, Sugiman, H, & Edy (2014). Pengaruh penggunaan gadget terhadap daya kembang anak. Jakarta : Universitas Budi Luhur.
- Yusuf L.N, Syamsu; Nani M Sugandhi. 2013. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Rajawali Press, hal 65.