

PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK USIA DINI PENGGUNA *GADGET*

Lupita Ulima Riza

Prodi S1 Psikologi Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Gresik

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui gambaran bagaimana perkembangan sosial anak usia dini yang terbiasa menggunakan *gadget* dalam kesehariannya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif terhadap siswa-siswa Pos PAUD Terpadu (PPT) BAHARI Morokrembangan Surabaya sebagai unit analisis, sedangkan unit observasi adalah melihat dari dekat tentang kebiasaan anak-anak usia dini dalam menggunakan *gadget* tersebut. Fokus dalam penelitian ini anak-anak usia dini usia 4-5 tahun, mengingat pada anak usia dini, merupakan periode emas perkembangan kepribadian anak, yang apabila tidak ditata dan diamati perkembangannya dikhawatirkan akan mempengaruhi kepribadiannya kelak bila sudah dewasa. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode wawancara, observasi dan dokumentasi. Narasumber wawancara berasal dari para guru dan orang tua siswa PPT BAHARI. Analisis data menggunakan analisis model interaktif yang reduksi data, sajian data dan penarikan kesimpulan. Data dianalisis secara kualitatif diskriptif untuk menguji dan menganalisa sejauhmana pengaruh *gadget* pada perkembangan sosial anak usia dini. Hasil penelitian menunjukkan, bahwa perkembangan sosial anak pengguna *gadget* memang menunjukkan hambatan dalam perkembangan sosialnya. Anak enggan berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang tua, kerabat atau teman sebayanya, dan hampir semua waktunya tidak bisa lepas dari menggunakan *gadget*. Namun bila orang tua atau lingkungan memberi kesempatan pada anak untuk lebih leluasa melakukan kegiatan lain di luar *gadget*, maka anak pun akan terpengaruh.

Kata Kunci : *Gadget*, Perkembangan Sosial, Anak Usia Dini

Pendahuluan

Perkembangan dunia iptek yang demikian pesatnya telah membawa manfaat luar biasa bagi kemajuan peradaban umat manusia. Jenis-jenis pekerjaan yang sebelumnya menuntut kemampuan fisik cukup besar, kini relatif sudah bisa digantikan oleh perangkat mesin-mesin otomatis. Bagi masyarakat sekarang, iptek sudah merupakan suatu keniscayaan. Dalam kehidupan manusia tidak bisa lepas dari teknologi dalam berbagai bidang.

Dampak teknologi yang telah dikembangkan manusia tak lain adalah untuk memenuhi kebutuhan manusia sehingga lebih mudah dan menyenangkan serta dapat menimbulkan akibat sampingan. Akibat negatifnya adalah bila

dibiarkan akan membawa malapetaka (Jasin 1987: 221). Perkembangan teknologi khususnya teknologi berbasis komputer telah berkembang demikian pesat. Salah satu dampak yang sangat jelas dirasakan adalah pengaruhnya dalam aktivitas pembelajaran. Tidak terkecuali di Indonesia, dampak ini juga sangat besar pengaruhnya dalam dunia edukasi (Risnawita: 2009: 3).

Dalam hal ini, perkembangan teknologi informasi terutama dalam bidang *gadget* telah membawa perubahan pada masyarakat dunia dalam melakukan komunikasi. *Gadget* merupakan salah satu perangkat teknologi informasi yang sedang berkembang. Hal ini dibuktikan dengan tumbuhnya pasar penyedia layanan *gadget* di Indonesia bersamaan dengan tumbuhnya pasar permintaan akan jasa telekomunikasi bergerak. Namun perkembangan itu ternyata berdampak serius pada anak-anak, utamanya anak usia dini yang juga turut menggunakannya. Menurut Ameliola (2013) mengatakan bahwa banyak sisi negatif yang ditimbulkan dari penggunaan aplikasi *gadget* secara terus-menerus bagi anak usia dini. Hal senada dengan Rahayu (2012) yang melakukan penelitian terhadap penggunaan *gadget* pada anak-anak, bahwa prestasi anak yang terpapar *gadget* terlihat menurun dibandingkan satu siswa yang tidak terpapar *gadget*. Sementara, anak yang rajin membaca dan tidak terpapar *gadget*, prestasinya semakin baik, bahkan mampu melampaui anak-anak yang terpapar *gadget*.

Dampak penggunaan *gadget* tersebut juga berimbas pada perilaku sosial anak. Pola kepribadian anak yang menjadi terganggu, utamanya dalam hal interaksi perkembangan sosial anak. Pendapat Hasan (2012:31) menyatakan perkembangan sosial anak merupakan fondasi penting yang harus diperhatikan orang tua, perkembangan sosial itu meliputi bagaimana anak menunaikan hak orang lain dan setiap yang berhak dalam kehidupan, juga bagaimana etika sosial anak. Ada kecenderungan penggunaan *gadget* sudah dimulai sejak usia sangat dini. Salah satu hal yang mengganggu kepribadian anak adalah saat menggunakan *gadget*, anak cenderung kurang bergerak, yang berdampak pada hambatan perkembangan. Satu dari tiga anak yang masuk sekolah cenderung mengalami hambatan perkembangan sehingga berdampak buruk pada kemampuan berbahasa dan prestasi di sekolah (Univiono; 2014).

Metode Penelitian

Tipe penelitian ini adalah kualitatif. Menurut Sugiyono (2012: 11) pendekatan kualitatif bertujuan untuk mengungkapkan informasi kualitatif sehingga lebih menekankan pada masalah proses dan makna dengan mendeskripsikan sesuatu masalah. Penelitian ini mengambil unit analisis perkembangan sosial anak usia dini pengguna *gadget*. Dalam penelitian ini juga menggunakan analisis kasus individual perkembangan sosial anak usia dini pengguna *gadget*. Subyek dalam penelitian berjumlah 4 anak pengguna *gadget* di PPT Bahari Surabaya dengan kriteria yaitu subjek berusia 4-5 tahun dan subyek cenderung memakai *gadget* selama 6-8 jam perhari. *Significant other* dalam penelitian menggunakan orang tua siswa dan pendamping atau pengajar dalam kelas.

Teknik yang digunakan untuk memperoleh data dalam penelitian ini yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi. Tahapan dalam menganalisa data kualitatif yaitu pertama organisasi data, kedua koding dan ketiga adalah analisis data. Untuk menguji kredibilitas data menggunakan teknik triangulasi data atau triangulasi sumber.

Hasil dan Pembahasan

1. Gambaran Keseharian Anak Pengguna *Gadget*

1.1. Subjek pertama (SOM)

SOM pertama kali mengenal *gadget* sejak usia 3 tahun. Aplikasi yang digemari oleh SOM adalah *game* dan video. Dalam kesehariannya, SOM hampir tidak bisa lepas dari bermain *gadget*, ketika bangun tidur langsung memegang *gadget*. Hal ini dipengaruhi oleh lingkungannya sendiri. Orang tua dan saudara SOM sering menggunakan *gadget* didepan subjek.

“Dari kecil banyak dulur-dulur yang ngeemmong ia, dan juga memegang atau menggunakan *gadget*, saya dan ayahnya juga memang punya HP untuk kepentingan kerja dan semacamnya, jadi ya dari kecil sudah kenal apa itu *gadget* dan jenisnya terutama yang ada *game*-nya.”
(GD/WWC/SOM/RMH/04012016)

Ketika ayah dan ibu SOM pulang kerja, SOM mulai berkurang memegang *gadgetnya* karena diajak berbicara dan berkegiatan bersama dengan kedua orang tuanya. Meskipun demikian, sesekali SOM masih menggunakan *gadget* sampai waktu tidur malam.

SOM mempunyai kecenderungan untuk tidak mau diganggu, ketika sedang menggunakan *gadget*. Bahkan SOM, sering lalai untuk melakukan kegiatan lain, seperti makan, mandi dan sejenisnya. SOM akan melakukan kegiatan tersebut, pada saat orangtua SOM memanggil berkali-kali.

“Pas saya pulang kerja selalu saya ingatkan agar dia berhenti memegang *gadget*, memang agak sulit mengingatkan, tapi akhirnya mau juga, tapi itu ya cuma sebentar, lama kelamaan kembali mencari *gadgetnya*. Begitu terus sampai menjelang tidur.”

(KO/WWC/SOM/RMH1/04012016).

1.2. Subjek kedua (RAW)

Subjek RAW kali dikenalkan dengan *gadget* yakni sejak berusia 3,5 tahun, dan jenis *gadget* yang dipakai ketika penelitian ini dilakukan adalah tablet. Aplikasi yang digemari RAW adalah *game* dan video musik. Setiap hari RAW sering menggunakan waktunya untuk bermain *gadget*, namun RAW juga sering berkomunikasi dengan teman dan saudaranya. Kegemaran RAW untuk mengoperasikan *gadget* karena diajari oleh saudara. Orang tuanya yang juga sering menggunakan *gadget*, sehingga kebiasaan tersebut diikuti oleh RAW.

“Ya... memang lingkungannya banyak yang pegang HP yang banyak mainannya. Pas ada saudara-saudaranya datang langsung ia minta HP yang dipegang dan langsung minta disetelkan *game*. Ya namanya anak kecil kalau gak dituruti ya kasihan.”

(WA/WWC/RAW/RMH/06012016)

RAW menggunakan *gadget* ketika tidak ada kegiatan di rumah, misalnya tidak sedang mengerjakan tugas dari sekolah atau membantu ibunya. RAW juga mampu menyampingkan *gadgetnya* ketika ada saudaranya yang

berkunjung ke rumah RAW. Selepas pulang sekolah, RAW langsung mencari *gadget* dan selalu menyempatkan diri untuk bermain *gadget*.

“Kalau pas ada saudara yang main ke rumah, anak saya itu ya biasa diajak njajan atau apalah, tapi juga sering diajak main *game*, kadang sepulang sekolah langsung tidur karena capek, namun ia pasti menyempatkan diri untuk bermain hp.”

(HK/WWC/RAW/RMH/06012016)

1.3. Subjek ketiga (AY)

AY mengenal *gadget* sejak usia 2 tahun dan diajari oleh ayah AY. Aplikasi dari *gadget* yang paling digemari AY adalah *game* dan video. Dalam kesehariannya AY hampir tidak bisa lepas bermain *gadget*, dari menjelang tidur sampai bangun tidur yang pertama dicari adalah *gadget*. Ibu AY terpaksa membelikan *gadget* karena mendapat pengaruh dari teman-temannya.

“Saya gak tahu apa-apa tentang HP. HP saya HP biasa. Ayahnya itu yang suka otak-atik HP. Yang pertama kali ngajari AY ya ayahnya. Akhirnya dibelikan. Lagian kan gak selamanya buruk. Kita mengenalkan permainan edukasi juga. Anak kampung sini juga banyak yang punya HP sendiri. HP yang besar itu. Ya biar nggak ketinggalan jaman juga nggak ada salahnya dibelikan. Biar nggak ganggu punya ayahnya juga.” (FG/WWC/AY/RMH/09012016).

AY menggunakan *gadget* hampir setiap waktu ketika di rumah. Bermain *gadget* dilakukan oleh AY ketika bangun tidur, hari libur sekolah, pulang sekolah dan waktu senggang lainnya. AY menunjukkan sikap kesal dan marah ketika *gadget*-nya rusak. AY juga sampai merengek meminta kepada orang tuanya untuk segera membetulkan *gadget*-nya yang rusak. Orang tua AY berusaha untuk mendapatkan uang secepatnya sehingga dapat segera membetulkan *gadget* AY yang rusak.

“Pokoknya hampir seharian bermain *game*. Waktu sekolah ya sekolah, tapi kalau sudah pulang sekolah, langsung yang dicari dan diraih adalah *game*-nya.”

(FG/WWC/AY/RMH/09012016)

“Pernah sekali HPnya rusak karena kesenggol dan jatuh di kamar, waktu itu anak saya nangis dan gak mau makan dan mandi atau mogok lah, minta segera mainannya yang rusak

itu dibetulkan. Tapi ya namanya anak, ya terpaksa saya nyari-nyari uang untuk menservis *gamanya* yang rusak itu.”
(FG/WWC/AY/RMH/09012016)

1.4. Subjek Keempat (DA)

DA pertama kali dikenalkan dengan *gadget* yakni sejak berusia 1 tahun lebih, ketika baru bisa berjalan. Aplikasi utama yang digemari subjek keempat adalah *game* dan video. Dalam kesehariannya DA sering menggunakan waktunya untuk bermain *gadget*. Akibatnya, DA jarang bermain dan berkomunikasi dengan temannya. Kegemaran DA untuk mengoperasikan *gadget* dimulai ketika DA diajari oleh saudaranya serta orang tuanya yang menggunakan *gadget*.

“Sudah lama, sejak om nya punya HP. Lupa saya pastinya umur berapa pokoknya baru bisa jalan kok. Ya iya memang sih. Di rumah ini kan kami tinggal bersama adik saya yang bekerja sebagai guru teknik, Kebetulan memang pamannya DA itu memang punya HP yang ada *game-gamanya* itu mbak. Jadi paman atau Om-nya itulah yang hampir setiap hari mengajarnya untuk bermain *gadget* dan *game*, Pada mulanya sih dipinjami Om-nya tapi lama kelamaan ia minta dibelikan *gadget* sendiri.”
(WA/WWC/DA/RMH/14032016)

Ketika DA menggunakan *gadget*, DA tidak suka apabila ada yang mengganggu. Ibu DA mengingatkan untuk mengerjakan kegiatan lain yang menjadi tanggungjawabnya selain bermain *gadget*. Meskipun DA sering bermain *gadget*, namun juga mengetahui dan sadar waktu untuk mandi dan makan.

“Misalnya ia pulang sekolah tidak langsung merapikan sepatunya atau tasnya, selalu saya yang merapikan dan menaruhnya. Tapi kadang ya dibereskan sendiri. Begitu juga bila waktunya makan ya kadang perlu diingatkan kadang juga harus diingatkan. Waktunya mandi juga tak otomatis mandi gitu. Kadang-kadang ia ndak nurut, karena memang lagi pingin diperhatikan, begitu kira-kira mbak..., karena masih anak-anak ya memang butuh diingatkan terus, ya itulah tugas orang tua kan...?”
(PA/WWC/DA/RMH/14032016)

Ketika DA sedang asyik menggunakan *gadgetnya*, kemudian disuruh orang tuanya untuk melakukan kegiatan lain, DA langsung menanggapi dan menaruh *gadgetnya*. Meski demikian, ibu DA mempunyai strategi agar anaknya tidak kecanduan *gadget*.

Bila suatu ketika *gadget* yang biasa dipegangnya rusak atau hilang, subjek keempat menunjukkan rasa sedihnya dan meminta ayahnya untuk memperbaiki agar DA dapat bermain kembali. Namun permintaan itu tidak bernada nekat dan memaksa.

“Ya pernah sekali karena rusak dan gak bisa diperbaiki. Pernah juga *gadgetnya* rusak tapi kemudian bisa diperbaiki, ya sudah, tinggal diservis, gak perlu ganti baru, Tapi bila pas rusak, ya iya cuma nanya kapan diperbaiki, gak nekat kok...biasa saja. Kalau pas *gadgetnya* rusak ya biasanya DA baru megang mainan mobil-mobilannya, sendirian di rumah.”

(FG/WWC/DA/RMH/14032016)

2. Perkembangan Sosial Anak Pengguna *Gadget*

2.1. Subjek pertama

Komunikasi yang dilakukan oleh SOM dengan orangtuanya kurang intensif karena orangtuanya bekerja dan ketika sudah pulang bekerja, orangtua SOM langsung beristirahat karena merasa kelelahan. Hal inilah yang menjadi penyebab kurangnya komunikasi antara SOM dengan orangtuanya.

“Lha wong namanya sama sama kerja. Pas saya pulang kerja selalu saya ingatkan agar dia berhenti megang *gadget*, memang agak sulit mengingatkan, tapi akhirnya mau juga, tapi itu ya cuma sebentar, lama kelamaan kembali mencari *gadgetnya*. Begitu terus sampai tidur...”

(KO/WWC/SOM/RMH1/04012016)

Hampir sebagian waktu SOM digunakan untuk bermain *gadget*, sedangkan waktu yang digunakan untuk bermain dengan temannya hanya sebentar. Ketika bermain, SOM terbilang anak yang pasif, cenderung asal main dan bergaul, jarang untuk mengungkapkan pendapatnya serta melihat ekspresinya tentang hal-hal yang menjadi obyek permainan. SOM juga sering menolak ajakan temannya untuk bermain diluar ketika sedang asyik menggunakan

gadget. Selain temannya, SOM juga bersosialisasi dengan saudaranya yang rumahnya tidak jauh dari rumah SOM.

“Jarang bermain dengan temannya, lebih sering di rumah dengan *game*-nya. Kalaupun dipanggil temannya untuk diajak bermain anak saya itu alot, kalau gak dipaksa baru mau. Meskipun mau bermain atau bergabung dengan temannya itu, biasanya juga gak lama, sebentar sudah pulang lagi, dan habis makan dan mandi yang dipegang ya *gamenya* itu lagi..” (FT/WWC/SOM/RMH/04012016)

“Jarang sekali ada temannya yang datang ke sini...untunglah ada beberapa famili yang sering ke sini, dan bisa menemani anak saya itu. Kalau saudaranya ke sini pun jarang ngobrol ini itu, tapi malah diajak main *gamenya* itu” (JT/WWC/SOM/RMH/04012016)

SOM juga terlihat pasif ketika sedang berada di sekolah dan di TPQ. Ketika di sekolah SOM lebih banyak diam, tetapi dalam mengerjakan tugas belajar di kelas mampu dikerjakan dengan cukup baik. SOM mempunyai prestasi yang tidak menonjol dan tidak pernah memperoleh penghargaan baik secara akademis maupun non-akademis.

Kecenderungan SOM yang menghabiskan waktunya untuk bermain *gadget*, menyebabkan SOM sulit untuk diajak disiplin dan teratur dalam kebiasaan sehari-hari di rumah. SOM selalu diingatkan oleh ibunya untuk mengerjakan tugas yang sudah menjadi tanggungjawabnya.

“Ya karena berat sama *gamenya* itu jadi SOM agak susah diajak bersih dan teratur. Misalnya pulang dari sekolah disuruh langsung makan atau kegiatan lainnya sama yang jaga, ya sulitnya minta ampun. Waktunya makan kalau gak disuruh bolak-balik ya gak makan-makan. Waktunya mandi kalo gak disuruh bolak balik ya gak mandi-mandi. Kalau gak sabar-sabarnya yang ngemmong ya minta ampun, bisa marah marah terus bawaannya” (PA/WWC/SOM/RMH/04012016)

Sikap SOM cenderung tidak peduli baik terhadap lingkungan sekitar maupun orang disekitarnya. Ibu SOM sering mengingatkan dan menegur untuk tetap peduli terhadap sesuatu yang berada di sekitarnya.

“Seperti membuang sampah pada tempatnya demi kebersihan, yaaa pernah sih sekali kalau disuruh, tapi mesti disuruh bolak-balik baru mau...”

(SL/WWC/SOM/RMH/04012016)

2.2. Subjek kedua

Berdasarkan hasil observasi terhadap RAW dan wawancara dengan orangtua RAW. RAW sering menggunakan waktunya untuk bermain dengan temannya. Ketika bermain dengan temannya, RAW cukup aktif dalam kegiatan bermain. RAW juga sering menyatakan pendapat dan menunjukkan ekspresinya tentang hal-hal yang menjadi obyek permainan. Ketika RAW sedang menggunakan *gadget*, apabila ada temannya yang mengajak bermain di luar, RAW cenderung untuk memilih bermain dan meninggalkan *gadget*nya tersebut. RAW juga tidak sampai lalai dalam mengerjakan kegiatan lain yang sudah menjadi tanggung jawabnya yaitu mandi, makan dan tugas rumah yang diberikan oleh gurunya di sekolah.

“Jarang bermain dengan temannya, tapi bila temannya datang ke sini ya senang juga dan langsung main dengan temannya itu, *game* nya ditaruh dan keluar main. Nanti pulang main, biasanya langsung makan, mandi atau langsung tidur. Kadang main lagi kadang tidak.”

(FT/WWC/RAW/RMH/06012016)

RAW cenderung melampiaskan kesenangannya, tampak ceria, mudah bergaul, mudah diajak komunikasi ketika bermain tanpa *gadget*. Keceriaan ketika berkomunikasi dengan temannya itu juga nampak ketika RAW mengikuti proses belajar mengajar di sekolah.

“Ya saya kira begitu, gak hanya di rumah atau di luar, pas saya ada waktu nganter ke sekolah saja saya amati, RAW itu suka sekali bergaul, ngobrol ceria pas istirahat, temannya bisa lebih dari satu, kadang saya lihat teman-temannya itu yang malah ngerubuti RAW”

(FT/WWC/RAW/RMH/06012016)

apalagi kalau hari libur tidak sekolah, banyak temannya yang ngajak main” (JT/WWC/RAW/RMH/06012016)

Komunikasi RAW dengan kedua orang tuanya juga baik, sering diajak komunikasi oleh kedua orang tuanya. Dalam kesehariannya RAW mudah untuk diajar teratur dan disiplin serta bertanggung jawab, meskipun memang harus sering diingatkan oleh orang tuanya.

“Ya ia ngajak ngobrol macam-macam, kadang sambil main hp, kadang juga tidak... masalah yang diobrolkan ya macam-macam seingatnya dia, kadang soal pelajaran di sekolah, kadang soal temannya, kadang juga tentang *game-game* yang ia mainkan, atau apalah...”

(KO/WWC/RAW/RMH/06012016)

“Ya anaknya agak teratur, kadang juga tidak, namanya anak-anak Bu... pulang dari sekolah disuruh langsung makan atau kegiatan lainnya ya gampang kok, tapi kadang susah juga. Waktunya makan ya makan, waktunya mandi ya mandi...”

(PA/WWC/RAW/RMH/06012016)

RAW mempunyai kepedulian yang cukup baik terhadap lingkungan sekitar dan cukup responsif terhadap orang yang ada disekitarnya. Hal tersebut bisa dilihat dari kebiasaannya sehari-hari terhadap orang-orang di sekitarnya.

“Pernah ada pengemis datang ia langsung memberi uang, sepertinya sisa uang jajan, tapi kalau gak punya ya minta saya atau ayahnya atau siapa lah yang ada di dekatnya...”

(KL/WWC/RAW/RMH/06012016)

2.3. Subjek ketiga

Berdasarkan hasil penelitian, hampir semua waktu digunakan AY untuk bermain *gadget*. AY menggunakan sedikit waktunya untuk bermain dengan temannya. AY cenderung menolak diajak bermain ketika didatangi temannya kerumah. AY hanya akan bermain dengan teman tertentu saja. AY akan lebih tertarik dan senang apabila temannya mengajak bermain *game* di *gadget*. Ekspresi keceriaan muncul dari wajah AY, ketika membahas seputar *game* yang ada di *gadget* masing-masing. Ketika bermain *gadget*, AY sampai lupa untuk melakukan kegiatan lain seperti makan, minum dan mandi. Ibu AY selalu mengingatkan AY ketika waktunya makan dan mandi.

“Kalau berteman pilih-pilih, kalo teman yang *game* ya mau. Ya itu kalau ketemu temannya yang juga senang *game*,

senangnya minta ampun. Langsung ikut main dan bergabung, lupa makan lupa minum dan lupa waktunya mandi. Kadang pas waktunya mandi saya datangi tempat ia main itu kemudian saya suruh pulang dulu untuk mandi. Tapi bila yang datang itu bukan teman *game* ia males..”
(FT/WWC/AY/RMH/09012016)

AY terlihat tidak terlalu aktif dan tidak antusias ketika mengikuti pelajaran di sekolah. Ketika bergaul dengan teman juga tidak begitu aktif, kecuali ketika mengobrol dengan teman rumahnya yang menggunakan *gadget*, karena teman rumahnya bersekolah ditempat yang sama. AY juga jarang bermain dengan saudara yang rumahnya berdekatan dengan rumah AY.

“Diajak main ke saudaranya yang rumahnya dekat, jarang mau, lebih memilih main *game* di rumah atau main sama teman-temannya yang juga suka *game*. Kecuali dalam hal-hal tertentu saja ia mau diajak main ke rumah saudara, misalnya saudara itu baru beli *game*, baru ia mau”
(HK/WWC/AY/RMH/09012016)

Kedekatan AY dengan kedua orang tuanya sangat kurang karena waktunya habis digunakan untuk bermain *gadget*. Hal tersebut juga sama ketika AY berhubungan dengan saudaranya, AY hanya tertarik untuk berkomunikasi jika berhubungan dengan *game* atau aplikasi pada *gadget*.

“Kalau sama saya sih kadang-kadang minta ini itu, nanya ini itu, tapi kalau sama bapaknya ya jarang. Lebih banyak waktunya digunakan untuk main *game*. Hampir di semua kesempatan mulai dari bangun tidur, atau ketika ada kesempatan hari libur, atau waktu-waktu longgar lainnya. Yang sering ya sepulang sekolah siang hari hingga sore hari. Habis maghrib atau makan malam biasanya AY juga kembali ngegame, kadang terus menerus, kadang berhenti sebentar, hingga menjelang waktu tidur. Pokoknya hampir seharian bermain *game*. Waktu sekolah ya sekolah, tapi kalau sudah pulang sekolah, langsung yang dicari dan diraih adalah *gamenya*.” (KO/WWC/AY/RMH/09012016).

Seringnya AY bermain dengan *gadget* berakibat pada sulitnya mengajak AY untuk teratur, disiplin dan mengerjakan tugas di rumah yang berkaitan dengan kesehariannya. Peran orang terdekat sangat dibutuhkan dalam hal ini, seperti ibu AY yang selalu sabar dan telaten mengingatkan AY untuk mengurangi bermain *gadget*.

“*Game* itu yang bikin AY gak teratur, kecanduan sepertinya jadi ya susah diajak bersih dan teratur. Apalagi kalau pulang sekolah sebentar kemudian lalu datang teman-temannya ngajak main *game* baik di luar atau di dalam rumah, langsung gak ngereken apa-apa, pokoe main terus. Ya mendidik anak saya enakan jaman dulu gak ada kecanduan *game* seperti ini. Orang tua harus sabar terus dan telaten. Kalau gak begitu ya jadinya mau marah, masak marah sama anak kok terus terusan, ya sabar aja....”
(PA/WWC/AY/RMH/09012016)

2.4. Subjek keempat

Sebagian besar waktu DA digunakan untuk bermain *gadget*. Ibu DA membuat pengaturan tersendiri untuk menghindari ketergantungan DA pada aplikasi di *gadget*nya. DA juga sering menggunakan waktunya untuk bermain *gadget* dengan teman dirumahnya yang sama-sama mempunyai *game*. Dalam bermain, DA terkadang tampak aktif mengobrol dan bermain, dan lebih sering menonjol diantara sesama temannya, sering menyatakan pendapatnya serta melihatkan ekspresinya tentang hal-hal yang menjadi obyek permainan.

DA cenderung merasa senang dan memilih bermain *gadget* dirumah, apabila ada temannya datang dan mengajaknya bermain di luar. Sehingga, DA dan temannya memainkan *gadget* bersama dirumah. DA cenderung memainkan *gadget* daripada permainan lainnya seperti mobil-mobilan, hal ini disebabkan karena ibunya sering memarahi DA apabila permainannya berantakan.

“Didatangi temannya dan diajak main, ya senang gitu, dan langsung main dengan temannya itu, main *game* di HP nya itu di rumah. Kadang juga main mobil-mobilan, tapi sering saya marahi karena kocar kacir, tapi kalau main HP kan tidak berantakan..”
(JT/WWC/DA/RMH/14032016)

Dalam kesehariannya, DA sering diingatkan oleh ibunya terkait pengaturan waktu, kedisiplinan dan tanggung jawab. Terkadang juga timbul kesadaran sendiri dari DA untuk disiplin dan tanggung jawab terhadap tugas yang dibebankan pada DA.

“Misalnya DA pulang sekolah tidak langsung merapikan sepatunya atau tasnya, selalu saya yang merapikan dan menaruhnya. Tapi kadang ya dibereskan sendiri. Begitu juga bila waktunya makan ya kadang perlu diingatkan kadang juga harus dingatkan. Waktunya mandi juga tak otomatis mandi gitu. Kadang-kadang ia ndak nurut, karena memang lagi pingin diperhatikan, begitu kira-kira mbak..., karena masih anak-anak ya memang butuh diingatkan terus, ya itulah tugas orang tua kan...?”
(PA/WWC/DA/RMH/14032016)

DA mempunyai kedekatan yang baik dengan kedua orang tuanya, terutama dengan ibunya. Hal ini dikarenakan ibu DA setiap hari di rumah dan tidak bekerja. Kepedulian DA dengan lingkungan disekitarnya perlu adanya penekanan secara terus-menerus. Selain itu perlu diberikan contoh terlebih dahulu, sehingga DA dapat menirukan sikap kepedulian tersebut.

“Kalau dengan saya ya dekat, lha wong setiap waktu ketemu, tapi kalau dengan bapaknya ya nunggu pulang kerja baru dekat...”
(KO/WWC/DA/RMH/14032016)

“Tentang kepedulian terhadap bila ada pengemis datang misalnya. Selama ini saya kan ada terus di rumah, ya saya yang memberikan uang ke pengemis itu. DA Cuma lihat. Nanti kan lama-lama dia tahu sendiri harusnya bagaimana.”
(PA/WWC/DA/RMH/14032016)

Pembahasan

1. Gambaran Keseharian Anak Pengguna *Gadget*

Perkembangan *gadget* setiap periode semakin mewabah. Bentuk *gadget* yang semakin menarik serta aplikasi yang beragam memudahkan setiap orang untuk mengakses berbagai informasi. Tidak hanya orang tua, di era teknologi yang canggih ini, *gadget* juga sudah menjadi alat bermain yang melekat dalam kehidupan anak, termasuk anak usia dini yang masih dalam usia emas (*golden age*).

Penggunaan *gadget* bagi anak dengan segala fasilitasnya, memudahkan anak dalam media hiburan, seperti bermain *game* melalui aplikasi yang terdapat didalamnya. Kemudahan pengoperasian *gadget* secara online maupun offline,

baik berupa permainan atau situs web telah memberikan keleluasan pada anak usia dini secara bebas untuk memperoleh berbagai informasi dari produk tersebut.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada empat subjek penelitian, ditemukan fakta bahwa orangtua dan lingkungan sekitar subyek yang menggunakan *gadget* sangat berpengaruh pada anak untuk ikut serta menggunakan *gadget* dalam kesehariannya. Pengaruh dari lingkungan terdekat tersebut terkait mulainya pengenalan *gadget* pada anak serta intensitas penggunaan *gadget*.

2. Perkembangan Sosial Anak Pengguna *Gadget*

Kemudahan pengoperasian aplikasi *gadget* berpengaruh pada aktivitas keseharian individu. Secara umum, individu yang sering menggunakan *gadget*nya secara terus menerus dan berlebihan dapat menyebabkan terjadinya kesenjangan sosial dalam bermasyarakat. Semakin merajalelanya perkembangan *gadget* di era teknologi yang semakin canggih telah mempengaruhi kehidupan manusia, termasuk anak-anak usia dini, terutama perkembangan sosialnya. Padahal, sebagaimana dikemukakan Hurlock (1998:67), perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Dapat juga diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral, dan tradisi; meleburkan diri menjadi suatu kesatuan yang saling berkomunikasi dan bekerja sama.

Perkembangan sosial anak usia dini yaitu pencapaian kematangan sosial pada anak yang ditunjukkan dengan kemampuannya berinteraksi dengan lingkungannya, meliputi: sangat antusias, lebih menyukai bekerja dengan 2 atau 3 teman yang dipilih, suka memakai baju orangtua atau orang lain, dapat membereskan alat permainannya, tidak menyukai bila dipegang tangannya, menarik perhatian karena dipuji, senang dirumah dekat dengan ibuingin disuruh, penurut suka membantusenang pergi ke sekolah, gembira bila berangkat dan pulang sekolah kadang-kadang malu dan sukar untuk bicara (Hurlock, 1998:67).

Salah satu unsur perkembangan sosial anak dapat dilihat dari sejauh mana hubungan anak dengan orangtua dan keluarganya. Perkembangan sosial anak

mencakup kemampuan memotivasi sikap dan perbuatan dapat membantu perkembangan menjadi positif, yang kemudian dikenal sebagai teori perkembangan psikososial, di mana perkembangan psikologis dihasilkan dari interaksi antara proses-proses maturasional atau kebutuhan biologis dengan tuntutan masyarakat dan kekuatan-kekuatan sosial yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan sosial anak usia dini yaitu pencapaian kematangan sosial pada anak yang ditunjukkan dengan kemampuannya berinteraksi dengan lingkungannya. Akibat pengaruh perkembangan teknologi *gadget*, aspek perkembangan sosial anak cenderung terganggu.

Sebagaimana dikemukakan Shin (2014: 101), bahwa di era digital yang terkoneksi secara berlebihan, anak memang bisa bertemu dengan banyak orang dan barang, namun itu membuatnya menjauh dari teman-teman dan keluarganya di kehidupan nyata selama beberapa waktu. Keterikatan anak pada *gadget* akan membatasi kesempatan anak untuk belajar dan berkembang, ini karena *gadget* hanya berkomunikasi satu arah.

Akibatnya, anak tidak dapat belajar secara alami seperti berkomunikasi dan sosialisasi. Anak juga tidak mampu mengenali dan berbagi aneka emosi, misal simpati, sedih, atau senang. Anak kurang mampu memberi respons apa yang terjadi disekelilingnya, baik secara emosi maupun verbal. Dengan kata lain, sebagaimana dikemukakan Ameliola (2013: 48) anak akan mengalami gangguan dalam perkembangan sosialnya. Indikasi gangguan tersebut adalah kehilangan keinginan untuk beraktivitas, cenderung sering membantah suatu perintah jika menghalangi dirinya mengakses *gadget*, sensitif atau gampang tersinggung, menyebabkan *mood* yang mudah berubah, egois, sulit berbagi waktu antara menggunakan *gadget* dan berinteraksi dengan orang lain.

Berdasarkan hasil penelitian terhadap empat subjek penelitian kecenderungan tersebut memang sangat terlihat. Terdapat beberapa hal mendasar yang melatarbelakangi seorang anak untuk kecanduan *gadget* sehingga mengurangi aktivitas sosialnya. Pertama adalah pengaruh lingkungan, baik lingkungan di rumah menyangkut orang tua atau keluarga dekatnya, serta lingkungan di luar rumah yakni teman sepergaulannya. Meskipun anak

menghabiskan waktunya untuk bermain *gadget*, apabila orang tua memberi kesempatan pada anak untuk lebih banyak melakukan kegiatan selain *gadget*, maka anak pun akan terpengaruh.

Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya maka dapat diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Gambaran Keseharian Anak Pengguna *Gadget*

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, ditemukan fakta bahwa orang tua dan lingkungan sekitar subyek yang memakai *gadget* dalam kesehariannya ternyata juga mempengaruhi anak untuk menggunakan *gadget* dalam kesehariannya, baik menyangkut kapan anak mulai dikenalkan *gadget* serta intensitas penggunaannya. Pengenalan *gadget* pada usia dini menyebabkan anak tidak dapat lepas dari *gadget* dalam kesehariannya. Anak mempunyai kecenderungan menggunakan *gadget* hampir di semua kesempatan ketika di tidak bersekolah dan mengaji. Ketika menggunakan *gadget* tidak mau diganggu, bahkan anak sering lupa untuk melakukan kegiatan lainnya, bahkan ketika disuruh oleh orang tuanya, anak dapat menunjukkan ekspresi marah. Anak juga cenderung tidak disiplin, sulit diajak bekerjasama dan tidak peduli terhadap lingkungannya.

2. Perkembangan Sosial Anak Pengguna *Gadget*

Anak pengguna *gadget* menunjukkan perbedaan dalam perkembangan sosial, misalnya tidak suka bergaul dengan lingkungan. Peran orang tua sangat berperan dalam proses ini yaitu memberi kesempatan pada anak untuk lebih leluasa melakukan kegiatan lain di luar bermain *gadget*. Ketergantungan anak pada *gadget* akan membatasi kesempatan anak untuk belajar dan berkembang, hal ini dikarenakan *gadget* dapat membatasi kemampuan anak untuk berkomunikasi dan bersosialisasi. Anak akan cenderung tidak mampu untuk mengenali emosi, seperti simpati, sedih, atau senang. Keterikatan pada *gadget* juga menyebabkan anak kurang mampu untuk merespon apa yang terjadi di

sekitarnya. Keterbatasan untuk merespon akan mengganggu perkembangan untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya.

Daftar Pustaka

- Ameliola, Syifa & Nugraha, Hanggara Dwi Yudha. (2013). Perkembangan Media Informasi dan Teknologi Terhadap Anak dalam Era Globalisasi. *Jurnal Prosiding the 5-th Internasional Conference on Indonesia Studies*. Jakarta.
- Hasan, M. (2012). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Diva Pres.
- Hurlock, B. Elizabeth. (1998). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga
- Jasin, M. (1987). *Ilmu Alamiyah Dasar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Rahayu, S. (2012). *4 Dampak Negatif Gadget pada Prestasi Anak*. dalam <http://female.kompas.com/read/2012/07/13/09240510/4>, diakses 13 Mei 2015.
- Risnawita, R. (2009). Hubungan Proses Belajar Mengajar Berbasis Teknologi dengan Hasil Belajar: Studi Metaanalisis. *Jurnal Psikologi UGM* Vol. 36. No. 2.
- Shin, Y. J. (2014). *Mendidik Anak di Era Digital*. Jakarta: Noura Books.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Unoviono, K. (2014). *10 Alasan Anak Perlu Lepas dari Gadget*. Dalam <http://health.kompas.com/read/2014/05/12/1640161/>. Diakses pada 15 Maret 2015 pukul 05:00.