



PERILAKU TERHADAP *GADGET* DAN DAMPAK NEGATIFNYA PADA PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK USIA DINI DESA PADANG TIKAR DUA KECAMATAN BATU AMPAR KABUPATEN KUBU RAYA

Sonia Dita Anggreani Febrianti

IAIN Pontianak

soniaditaanggreanifebrianti@gmail.com

Sulaiman

IAIN Pontianak

sulaimaniainptk@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh penggunaan *gadget* pada anak usia dini yang telah menjadi fenomena umum dimasyarakat saat ini. Penggunaan yang berlebihan dan tidak dikontrol terhadap *gadget* pada anak telah memunculkan keprihatian karena memiliki dampak negatif, termasuk pada perkembangan sosial anak. Hal tersebut juga terjadi pada anak usia dini di Desa Padang Tikar Dua Kecamatan Batu Ampar Kabupaten Kubu Raya. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Selanjutnya penelitian ini menyimpulkan: 1) Konten *gadget* yang diakses oleh anak adalah kartun karakter, vlog hiburan, video gaming, video eksperimen, mukbang di *YouTube*, dan game edukasi maupun bukan edukasi. 2) Durasi bermain *gadget* oleh anak antara 30 menit samapai 5 jam. 3. Dampak negatif penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak usia dini yaitu: kemampuan sosialisasi anak menurun, anak lebih tertarik untuk berinteraksi dengan *gadget* daripada berinteraksi dengan teman sebaya atau anggota keluarganya, anak cenderung menghabiskan lebih banyak untuk bermain dengan *gadget* dan terlibat dalam aktivitas sendiri, dan kesempatan untuk berinteraksi secara sosial dengan orang lain di luar rumah lebih sedikit.

Kata Kunci: Perilaku Anak Terhadap *Gadget*, Sosial Emosional

Pendahuluan

Teknologi berperan penting dalam kehidupan manusia sehingga banyak tantangan yang menghalang dimasa akan datang, tidak hanya menyangkut keberlanjutan lingkungan hidup tetapi juga masalah etika dan moral. Perkembangan teknologi ditandai dengan hadirnya berbagai jenis fitur terbaru dari teknologi yang dari hari ke hari semakin baru. Salah satu perkembangan teknologi yang mempengaruhi manusia adalah *gadget*. *Gadget* adalah media yang digunakan sebagai sarana komunikasi modern. Manusia sebagai makhluk



hidup sangat membutuhkan alat komunikasi untuk mendapatkan informasi, sebab sudah menjadi kebutuhan yang penting agar bisa melakukan interaksi dan komunikasi dengan baik. Karena hal tersebut manusia berupaya mencari dan menciptakan sistem dan alat untuk memudahkan dalam berkomunikasi dan mendapatkan informasi serta hiburan, mulai dari gambar, tulisan, suara, video, game, fasilitas internet, jejaring sosial yang tertangkap dalam fitur yang disajikan oleh *gadget* (*handphone*, *smartphone*, *laptop*, tablet, televisi, dan lain-lain).

Gadget adalah alat komunikasi yang sangat banyak memiliki fungsi, dimana fungsi tersebut menggunakan fitur yang berbeda. Menurut Indrawan 2014 (Dewanti et al., 2016) *gadget* adalah sebuah istilah yang bersal dari bahasa inggris yang merujuk pada perangkat 2 elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus untuk mengunduh informasi-informasi terbaru dengan berbagai teknologi maupun fitur terbaru, sehingga membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Era globalisasi seperti sekarang, media komunikasi berupa *gadget* (*smartphone*) merupakan benda yang dimiliki hampir setiap orang, dari yang tua maupun yang muda bahkan anak-anak pun sudah bisa menggunakan *gadget* (*smartphone*) dan mengerti cara penggunaannya fasilitas *gadget* (internet, game, sosial media, telepon dan SMS).

Di zaman sekarang ini sejak timbulnya *gadget* (*smartphone*) sudah menjadi hal biasa, ditambah lagi dengan adanya pandemi Covid-19 yang menjadikan kehidupan manusia lebih bergantung lagi dengan *gadget*. Kegiatan berbelanja sampai dengan belajar dilakukan secara daring dari rumah melalui *gadget*. Menurut Hidayat & Maesyaroh, (2022) Sebelum adanya Covid-19 saja jumlah pengguna *gadget* di Indonesia ini sudah cukup tinggi, hal ini terlihat dari data statistik telekomunikasi Indonesia persentase pengguna internet usia 5 tahun ke atas mengalami peningkatan dari sekitar 25,84% menjadi 50,92% pada tahun 2018, sedangkan di daerah pedesaan pada tahun 2014 sekitar 8,37% meningkat menjadi 25,56% pada tahun 2018 (Sub Direktorat Komunikasi dan Teknologi Informasi, 2018). Oleh sebab itulah *gadget* tidak bisa lepas dari kehidupan manusia, mulai dari anak-anak hingga ke orang dewasa menggunakan *gadget* dalam kesehariannya bahkan ada anak usia dini sudah diberikan *gadget* tersendiri. *Gadget* memiliki banyak manfaat dalam kehidupan manusia misalnya, manusia dapat menggunakan *Instagram*, *Facebook*, dan *Twitter* untuk terhubung dengan orang dan menambah pertemanan dengan orang di seluruh dunia. Digunakan sebagai sarana hiburan dan menambah wawasan. Selain itu ada juga aplikasi yang tersedia untuk diunduh dengan mudah dari *Play Store*. Bisa mendownload aplikasi dari *Play Store* sangat mudah bahkan anak prasekolah pun bisa melakukannya. Namun, di balik banyaknya manfaat *gadget* juga terdapat dampak negatif penggunaan *gadget* bagi pengguna jika dibiarkan. Dengan banyaknya fitur yang ada pada *gadget*, menjadi pintu gerbang bagi anak-anak untuk mengakses banyak hal yang mungkin tidak sesuai dengan usia dan dapat mempengaruhi perkembangan mereka. Apabila digunakan secara berlebihan tanpa pengawasan dari orang tua, akan mengakibatkan dan berpengaruh pada perkembangan sosial mereka, maka dari itu kita sebagai orang tua harus mengawasi anak saat menggunakan *gadget*.



Penggunaan *gadget (smartphone)* yang digunakan secara benar akan menimbulkan dampak-dampak positif, antara lain memudahkan anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak. Seperti adanya aplikasi mewarnai, belajar membaca dan menulis huruf memberikan dampak yang positif bagi perkembangan otak anak. Namun dibalik kelebihan tersebut, juga terdapat dampak negatif penggunaan *gadget (smartphone)* seperti radiasi dalam gadget dapat merusak 4 jaringan syaraf dan otak anak apabila sering menggunakan *gadget (smartphone)*. Selain itu, juga bisa mengurangi kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain. Dampak penggunaan *gadget* pada anak usia dini menimbulkan dampak positif dan negatif, tergantung bagaimana seorang anak usia dini memanfaatkan dalam menggunakan *gadget*. Dalam aspek perkembangan sosial anak, *gadget* menimbulkan dampak negatif yaitu interaksi dengan teman sebaya akan terganggu, Penyalahgunaan *gadget (smartphone)* akan mempengaruhi pada sikap anak yang cenderung menjadi malas. Anak yang terbiasa menggunakan gadget hanya untuk main game dan nonton saja sehingga didalam diri mereka hanya ada jiwa malas dan sulit untuk berkembang. *Gadget* tersebut dapat menghilangkan rasa bosan karena fitur-fitur yang diberikan *gadget* lebih bagus dan menarik dari pada mengerjakan kewajiban mereka. Selain itu, akan berpengaruh terhadap perilaku anak.

Menurut Hurlock dalam (Nisrima, 2016) mengatakan bahwa perilaku sosial adalah aktifitas fisik dan psikis seseorang terhadap orang lain atau sebaliknya dalam rangka memenuhi diri atau orang lain yang sesuai dengan tuntutan. Yang dimaksud perilaku sosial adalah perilaku ini tumbuh dari orang-orang yang ada pada masa kecilnya mendapatkan cukup kepuasan. Perilaku sosial merupakan perilaku yang melibatkan kehidupan sosial sebagai bentuk interaksi dengan lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan sekitarnya. Jika anak menggunakan gadget terlalu lama, maka tidak menutup kemungkinan akan membentuk sosial baru bagi anak yaitu sikap cuek terhadap lingkungannya, baik antar teman, orang tua, maupun lingkungan sekitarnya. Ketika anak mempunyai ketertarikan berlebih terhadap *gadget*, maka hal yang perlu diperhatikan yaitu perilaku sopan santun. Bermain dengan *gadget* memungkinkan anak bermain di segala tempat baik tempat yang ramai maupun sepi. Salah satunya anak-anak menjadi kurang memiliki sosialisasi dan sikap santun disekitarnya. Mereka terlalu asik memegang dan memainkan *gadget* mereka tanpa peduli dengan keadaan sekitarnya. Berdasarkan penelusuran peneliti, telah terdapat beberapa penelitian tentang dampak penggunaan *gadget* pada anak usia dini, seperti yang dilakukan oleh Midayana dkk tentang dampak dari teknologi khususnya *gadget* terhadap pembentukan kepribadian atau akhlak anak.

Penelitian ini menyimpulkan, anak dengan perilaku *gadget* berlebihan maka anak akan menjadi pemalas, kurang rasa percaya diri, berkurangnya kemampuan komunikasi, dan anak lebih tertutup. Selain itu riset yang dilakukan oleh Sri Wulan Endang Saraswati dkk dampak penggunaan *smartphone* pada anak perilaku emosi meliputi anak mudah marah dan sering berteriak, perilaku sosial meliputi penurunan kemampuan bersosialisasi, dan perilaku malas meliputi anak malas berolahraga, malas bermain, dan malas keluar rumah.



Dampak negatif pada perilaku anak berbeda-beda tergantung intensitas anak dalam penggunaan *smartphone*. Selanjutnya berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di Desa Padang Tikar Dua Kecamatan Batu Ampar Kabupaten Kubu Raya, peneliti menemukan beberapa data lapangan sebagai berikut: 1. Anak yang berusia 5-6 tahun yang sudah menggunakan *gadget* (*smartphone*); 2. Anak menggunakan *gadget* (*smartphone*) pada saat pulang sekolah, sore, dan malam hari; 3. Konten yang diakses oleh anak, digunakan untuk menonton kartun, menonton di *Chanel* *MikaeltubuHD*, bermain game online dan *TikTok* 4. Durasi penggunaan 2-5 jam dalam sehari; 5. Anak akan tantrum jika tidak mendapatkan *gadget* dari orang tuanya. Selain fakta-fakta negatif diatas, peneliti juga menemukan data atau fakta positif penggunaan *gadget* oleh anak yaitu: 1. Anak menggunakan *gadget* untuk mengenal huruf, angka, warna, huruf hijaiyyah; 2. Anak belajar bahasa Inggris melalui *gadget*; 3. Anak belajar lagu dari video dari *YouTube*; 4. Anak belajar doa sehari-hari melalui *YouTube*; dan 5. Anak mendengar dongeng dari video. Orang tua memberikan *gadget* dengan tujuan baik, untuk membantu proses belajar secara daring dan juga agar anaknya tidak gagap teknologi. Banyak fitur aplikasi yang tersedia di *gadget* (*smartphone*) tidak hanya aplikasi tentang pembelajaran tetapi juga terdapat aplikasi hiburan seperti sosial media, video, gambar, bahkan game.

Namun penggunaan *gadget* secara terus menerus akan mengakibatkan dampak pada perilaku anak dalam kesehariannya. Anak-anak selalu bergantung dengan *gadget* nya. Atas dasar perilaku anak terhadap *gadget* tersebut peneliti melihat ada dampak negatif pada sikap sosial mereka, beberapa sikap sosial negatif tersebut antara lain: 1. Anak bersikap individualis dimana anak tersebut lupa berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungannya; 2. Introvert bisa dikatakan anak tidak menyukai dengan lingkungan yang ramai; 3. Tantrum yaitu anak bisa mengeluarkan emosi yang biasanya ditandai dengan keras kepala, menangis, menjerit, dan marah; 4. Tidak senang bermain dengan teman sejawat, anak lebih senang dengan dirinya sendiri. Menurut Akademi Dokter Anak Kanada dalam (Hidayat & Maesyaroh, 2022) menegaskan bahwa anak usia 0-2 tahun tidak boleh terpapar oleh teknologi sama sekali, anak usia 3-5 tahun dibatasi menggunakan teknologi hanya satu jam perhari dan anak usia 6-18 tahun dibatasi 2 jam saja perhari. Penggunaan *gadget* yang melebihi batas waktu memiliki resiko terhadap kesehatan maka peran orang tua dalam mendampingi dan mengawasi penggunaan *gadget* sangat penting. Orang tua merupakan orang terdekat anak yang lebih banyak menghabiskan waktu dengan anak-anak di rumah memiliki tugas untuk mengontrol dan mengawasi penggunaan *gadget* oleh anak-anak, memilih konten mana saja yang boleh dilihat anak dan mana yang tidak boleh dan memastikan bahwa konten yang dilihat sesuai dengan usia anak tidak mengandung pornografi atau kekerasan juga penggunaannya tidak melebihi batas waktu yang diperbolehkan.

Anak-anak di Desa Padang Tikar Dua Kecamatan Batu Ampar Kabupaten Kubu Raya, banyak dijumpai lebih sering menggunakan *gadget*. Walaupun *gadget* yang digunakan bukan milik anak sendiri melainkan milik orang tua atau kakaknya. Peneliti menemukan di masyarakat, banyak orang tua dengan mudahnya memberikan *gadget* pada anak-anak,



mereka lebih memilih memberikan *gadget* kepada anak, dari pada melihat anaknya menagis atau juga sebagai pengganti pengasuh anaknya karena orang tua yang terlalu sibuk bekerja. Berdasarkan beberapa fakta tersebut maka peneliti melakukan riset terkait perilaku terhadap *gadget* dan dampak negatif pada perkembangan sosial anak usia dini di Desa Padang Tikar Dua Kecamatan Batu Ampar Kabupaten Kubu Raya.

Metode Penelitian

Pada pendekatan penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif lapangan, yaitu prosedur penelitian yang berupa kata-kata tertulis dan lisan dari orang-orang dan perilaku informan yang dapat diamati. Penelitian ini dilakukan di Desa Padang Tikar Dua Kecamatan Batu Ampar Kabupaten Kubu Raya.

Sumber data yang digunakan yaitu data primer yang peneliti teliti anak usia dini yang berusia 5-6 tahun melalui observasi. Sedangkan data sekunder yang peneliti gunakan adalah orang tua yang mempunyai anak usia dini umur 5-6 tahun melalui wawancara.

Teknik pengumpulan data yang digunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi terhadap informan dalam penelitian yang berjumlah 5 orang dan orangtua terkait berdasarkan kategori usia 5-6 tahun, jenis kelamin laki-laki dan perempuan. Pengecekan keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Untuk menjawab tujuan pertama dalam penelitian ini yaitu analisis deskriptif kualitatif.

Hasil dan Pembahasan

1. Perilaku Terhadap Gadget dan Perkembangan Sosial AUD

Secara bahasa perilaku berarti tanggapan atau reaksi individu yang terwujud dalam gerakan atau sikap, tidak hanya rangsangan tubuh, ucapan, atau lingkungan. Secara istilah perilaku adalah sekumpulan perbuatan atau perbuatan seseorang dalam menyikapi sesuatu kemudian dijadikan kebiasaan karena adanya nilai-nilai yang diyakini Nur Hamzah (2015 hal 21). Dari terminology ini maka dapat disimpulkan bahwa perilaku anak terhadap gadget bermakna reaksi anak usia dini saat bermain gadget yang berupa perbuatan atau ataupun sikap yang kemudian menjadi kebiasaan.

Penggunaan *gadget* ini berdampak pada perilaku anak, terutama pada perilaku sosial anak dengan lingkungan sekitar terutama dalam keluarga dan teman sejawatnya. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Santoso dalam jurnal (Saniyyah et al., 2021) menyatakan bahwa anak zaman sekarang terlalu senang menggunakan gawainya, mereka akan lupa dengan kebutuhannya sendiri yaitu belajar dan bersosialisasi pada masyarakat. Penggunaan gawai atau *gadget* menimbulkan dampak negatif pada anak usia dini antara lain dengan konten yang kurang baik, mempengaruhi kesehatan fisik (masalah penglihatan, kekakuan, cedera tulang belakang karena posisi duduk), mengalami ketergantungan bahkan menghambat perkembangan sosial anak. Pebriana (2017) mengatakan bahwa pengaruh *gadget* memberikan dampak negatif terhadap interaksi sosial anak. Adapun dampak negatif yang dirasakan oleh anak yaitu dapat mempengaruhi pergaulan sosial anak terhadap lingkungan terdekatnya. (Rismala et al., 2021).



Dalam konteks perkembangan sosial, perkembangan sosial anak dapat diartikan sebagai perolehan kemampuan anak untuk bertindak sesuai dengan tuntunan sosialnya. Menurut Hurlock dalam Nur Hamzah (2015 hal 32) terkadang orang salah mengartikan dalam menggunakan istilah orang yang sosial, suka hidup berkelompok, non-sosial, tidak sosial dan orang yang anti sosial. Beberapa istilah tersebut memiliki arti yang berbeda. Orang yang sosial adalah seseorang yang dapat memasuki kelompok sosialnya saat ini dan diterima dengan baik dalam kelompok tersebut karena perilakunya mencerminkan keberhasilan dari ketiga proses sosial tersebut. Orang yang suka hidup berkelompok yaitu seseorang yang sangat membutuhkan kehadiran orang lain dan merasa sepi saat sendirian. Orang yang tidak sosial adalah orang yang perilakunya tidak menunjukkan keberhasilan dalam tiga proses sosialisasi. Orang yang tidak sosial ialah orang yang non sosial yang tidak tahu apa yang diinginkan oleh kelompok sosial sehingga berperilaku tidak memenuhi tuntunan sosial.

Menurut Sri Hartini dan Aba Firdaus, (2003:60) dalam jurnal (Tahun, 2017) menyebutkan bahwa ciri perkembangan sosial anak prasekolah pada umumnya yaitu: memiliki satu atau dua teman tetapi cepat berubah, mudah beradaptasi secara sosial, sudah ingin bermain dengan teman kelompok kecil, dan kurang terorganisir dengan baik, perselisihan sering terjadi akan tetapi hanya sementara beberapa saat kemudian mereka akan kembali, anak yang lebih kecil sering bermain bersebelahan dengan teman yang lebih tua, dan anak mengetahui gender dan *sex typing*. Sementara itu perilaku prososial anak usia dini sebagaimana dalam Permendikbud nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini mencakup (1) kemampuan bermain dengan teman sebaya, (2) memahami perasaan, (3) merespon, (4) berbagi, (5) menghargai hak dan pendapat orang lain, (6) toleran, (7) berperilaku sopan.

Anak di Desa Padang Tikar Dua Kecamatan Batu Ampar Kabupaten Kubu Raya banyak sudah menggunakan *gadget*. Namun *gadget* yang dimainkan milik orang tuanya bukan miliknya sendiri. Berdasarkan hasil wawancara pada informan, alasan mereka memberikan *gadget* kepada anaknya adalah agar anaknya bisa belajar mengenal huruf alfabet, hijaiyah, angka, warna, belajar doa sehari-hari, dan membaca. Namun ada juga orang tua sengaja memberikan *gadget* pada anaknya agar anaknya tidak main diluar rumah. Terhadap perilaku ini, sebagian orang tua mengawasi tetapi Sebagian besar lainnya tanpa aturan dan pengawasan.

2. Konten Gadget

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti pada orang tua dan anak usia dini, penggunaan *gadget* dideskripsikan pada table berikut ini:



Tabel 1. Bentuk penggunaan *gadget*

No	Nama Anak	Nama Orang Tua	Durasi Penggunaan <i>Gadget</i>	Aplikasi yang sering dibuka
1	Azra	Marsela	5 Jam	<i>YouTube, Babybus, Sakura, TikTok</i>
2	Naufal	Cici	6 Jam	<i>YouTube, Minicraft, Freefire, Toonblast</i>
3	Mondy	Yesi	4 Jam	<i>YouTube, Diamond Painting, Care Race Master, Freefire.</i>
4	Rivaldi	Rabuaini	5 Jam	<i>YouTube, Barbie, dan Pou</i>
5	Nizwan	Nuri	5 Jam	<i>YouTube, Subway Sufers, Hungry Snake</i>

Hasil wawancara dengan orang tua, anak lebih senang membuka aplikasi *YouTube, TikTok*, dan *Game*. Hal ini dibuktikan dari kelima subjek penelitian Azra, Naufal, Mondy, Rivaldi, dan Nizwan mereka sering membuka aplikasi *YouTube, TikTok*, dan *Game*. Dengan membuka *YouTube* mereka bisa melihat video berbagai macam yang mereka inginkan. Kelima subjek ini sering memainkan *game Babybus, Sakura, Minicraft, Freefire, Toonblast, Diamond Painting, Care Race Master, Barbie, Pou, Subway Sufers, Hungry Snake*. Selain itu anak-anak di desa Padang Tikar Dua sering membuka aplikasi *YouTube*, seperti mengakses chanel Mikael Tube HD, Acu Tison, riview mainan, vlog hiburan, komedi, video gaming, Leika Graudita. Selain itu anak juga menonton edukasi mengenal angka, huruf warna, surah pendek, video animasi upin ipin, shiva, dan mengenal doa sehari-hari.

Berikutnya masih berdasarkan data observasi dan wawancara, peneliti menemukan bahwa durasi penggunaan *gadget* anak usia dini adalah dalam kisaran antara 30 menit sampai 2 jam dalam sekali memegang *gadget*, dan paling lama 5 jam. Durasi penggunaan *gadget* anak tersebut tidak dilakukan secara satu waktu, tetapi dalam waktu yang berbeda. Penting untuk dicatat bahwa penggunaan *gadget* oleh anak-anak tidak dilakukan dalam satu waktu yang terus-menerus, melainkan dalam waktu yang berbeda. Mereka dapat memainkan *gadget* sebanyak 3-5 kali dalam sehari. Namun, peneliti juga menemukan bahwa anak-anak akan berhenti memainkan *gadget* jika orang tua mereka mengajak mereka untuk melakukan aktivitas bermain, seperti pergi ke luar rumah, berkebun, atau menghadiri acara keluarga. Hal ini menunjukkan bahwa interaksi dengan orang tua dan aktivitas di luar *gadget* tetap penting dalam kehidupan anak. Penggunaan *gadget* oleh anak-anak tidak dilakukan secara terus-menerus dalam satu waktu, tetapi terbagi-bagi sepanjang hari. Waktu tertentu anak menggunakan *gadget* seperti setelah pulang sekolah, saat istirahat siang, sore hari dan juga pada malam hari.

3. Dampak Negatif Penggunaan *Gadget* bagi Anak Usia Dini

Gadget ialah sebuah alat elektronik yang mempunyai berbagai fungsi, pada masa sekarang ini *gadget* yang sering digunakan ialah jenis *smartphone*. Mengapa pada masa ini orang-orang banyak menggunakan *gadget* itu, karena bentuknya kecil dan mudah dibawa



kemana pun fungsinya juga banyak yaitu untuk berkomunikasi, foto, menonton, dan sebagainya.

Sedangkan perkembangan sosial ialah kondisi kemampuan manusia yang bertindak sesuai dengan kebutuhan sosial, perkembangan sosial alam kasus seorang anak yang perilakunya berkembang sesuaikan dengan aturan masyarakat dimana mereka berada. Berdasarkan dampak penggunaan gadget pada perkembangan sosial anak usia dini di Desa Padang Tikar Dua Kecamatan Batu Ampar Kabupaten Kubu Raya Berdasarkan hasil wawancara dan observasi pada 5 orang tua yang memiliki anak usia dini umur 5-6 tahun anak mayoritas sudah mengenal gadget walaupun gadget yang dimainkannya milik orang tuanya sendiri. Dengan durasi bermain gadget yang melampaui batas, anak tersebut cenderung mengalami penurunan kemampuan bersosialisasi. Anak lebih ebih banyak menghabiskan waktunya dengan bermain gadget di rumah. Anak dengan gawai ditangannya mempunyai rasa malas untuk bermain dilingkungan luar rumahnya Bersama teman sebaya. Anak cenderung pasif secara sosial karena ia fokus pada gadgetnya. Jika ini terjadi terus menerus, maka kemampuan mereka berkomunikasi dengan lingkungan sekitar menjadi tidak berkembang optimal.

Dampak lain lagi adalah bahwa anak yang memiliki sedikit waktu untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya, ia cenderung menjadi orang yang tidak peka sosial. beberapa indikasi itu terlihat pada beberapa informan seperti mereka susah diajak komunikasi, kurang merespon ketika diajak berbicara, dan tidak responsive kepada orang lain.

Menurut Romo dalam (Mayenti & Sunita, 2018) Romo (2013), menurutnya bermain gadget dalam durasi yang panjang dan dilakukan setiap hari secara kontinyu, bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang antisosial. Ini terjadi karena anak-anak ini tidak diperkenalkan untuk bersosialisasi dengan orang lain. Selain itu juga berpotensi mendorong anak untuk menjalin relasi secara dangkal. Waktu untuk bercengkerama secara langsung berkurang karena sekarang waktu tersita untuk menikmati semuanya dalam kesendirian.

Kesimpulan

Berdasarkan paparan data dan pembahasan penelitian tentang perilaku anak terhadap gadget serta dampak negatifnya pada perkembangan sosial anak usia dini di Desa Padang Tikar Dua Kecamatan Batu Ampar Kabupaten Kubu Raya dapat disimpulkan perilaku anak dapat digambarkan dari beberapa aspek yakni konten yang diakses, kartun karakter, vlog hiburan, video gaming, video eksperimen, mukbang di YouTube, game edukasi maupun bukan edukasi. Selanjutnya durasi bermain gadget selama satu hari berkisar antara 30 menit samapai 5 jam. Adapun waktu mereka bermain gadget adalah dari sepulang sekolah, siang, sore, dan malam. Dampak negatif penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini di Desa Padang Tikar Dua Kecamatan Batu Ampar Kabupaten Kubu Raya, dapat digambarkan sebagai berikut: kemampuan sosialisasi anak menurun, anak lebih tertarik untuk berinteraksi dengan gadget daripada berinteraksi dengan teman sebaya atau anggota keluarganya, anak cenderung menghabiskan lebih banyak untuk bermain dengan gadget dan



terlibat dalam aktivitas sendiri, dan kesempatan untuk berinteraksi secara sosial dengan orang lain di luar rumah lebih sedikit.

Referensi

- Abubakar, Rifa'i. 2021. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: SUKA Press UIN Sunan Kalijaga.
- Damayanti, E., Ahmad, A., & Bara, A. (2020). Dampak Negatif Penggunaan Gadget Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak Di Sorowako. *Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak*, 4(1), 1–22. <https://doi.org/10.21274/martabat.2020.4.1.1-22>
- Dewanti, T., 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), 126–131. <https://doi.org/10.17977/um001v1i32016p126>
- Gunawan. Imam. 2015. *Metode Penelitian Kualitatif Teori dan Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hardani, dkk. 2020. *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group Yogyakarta.
- Hartina. (2019). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Belajar Siswa Di Sd Negeri 2 Kendari*. 9–31.
- Hamzah, Nur. 2015. *Pengembangan Sosial Anak Usia Dini*. Pontianak: IAIN Press.
- Hasanah, H. (2017). *Teknik-Teknik Observasi*. 8(1), 21n <https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>
- Hidayat, A., & Maesyarah, S. S. (2022). Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. *JURNAL SYNTAX IMPERATIF: Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 1(5), 356. <https://doi.org/10.36418/syntax-imperatif.v1i5.159>
- Masturi, H., Hasanawi, A., & Hasanawi, A. (2021). Jurnal Inovasi Penelitian. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(10), 1–208.
- Miles, M.B., Huberman, A.M., & Saldana, J. (2020). *Qualitative Data Analysis A Methods Sourcerobook*. (Fourth Edition). SAGE Publication, Inc.
- Mayenti, N. F., & Sunita, I. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini Di Paud Dan Tk Taruna Islam Pekanbaru. *Photon: Jurnal Sain Dan Kesehatan*, 9(1), 208–213. <https://doi.org/10.37859/jp.v9i1.1092>
- Nisrima, S. (2016). Pembinaan Perilaku Sosial Remaja. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Kewarganegaraan*, 1, 192–204. <https://media.neliti.com/media/publications/187670-ID-pembinaan-perilaku-sosial-remaja-penghun.pdf>
- Psikososial, P., & Erikson, E. H. (1994). *Perkembangan Psikososial Erik H. Erikson*.
- Premendikbud. 2014. *Premendikbud Nomor 137 tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Puji Asmaul Chusna. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, vol 17(no 2), 318.



- Rahmadi. (2011). Pengantar Metodologi Penelitian. In *Antasari Press*.
- Rahmawati, I. (2018). Pengaruh gadget pada perkembangan sosial emosional anak sekolah dasar. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 10–27.
- Rismala, Y., Aguswan, Priyantoro, D. E., & Suryadi. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *El-Athfal: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Anak*, 1(01), 46–55. <https://doi.org/10.56872/elathfal.v1i01.273>
- Salis Hijriyani, Y., & Astuti, R. (2020). Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8(1), 015. <https://doi.org/10.21043/thufula.v8i1.6636>
- Sugiyono, 2021. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Teresa Orange dan Louise O'flyn. 2007. *The Media Diet For Kids*. Jakarta:PT Serambi Ilmu Semesta.
- Tatminingsih, S. (2017). Dampak Penggunaan Tik Terhadap Perilaku Anak Usia Dini: Studi Kasus Pada Anak Usia 4-7 Tahun. *Jurnal Pendidikan*, 18(1), 42–52. <https://doi.org/10.33830/jp.v18i1.281.2017>
- Ulfah, Maulidya. 2020. *Digital Parenting*. Tasik Malaya: Edu Publisher