



## **PERILAKU SOSIAL PADA ANAK YANG KECANDUAN BERMAIN GADGET SELAMA MASA PANDEMI COVID 19 DI KARANGANYAR**

**Faqih Purnomosidi<sup>1</sup>, Radhita Alda<sup>2</sup>, Anniez Rachmawati<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Fakultas Sosial Humaniora Dan Seni / Prodi Psikologi, [faqihpsychoum26@gmail.com](mailto:faqihpsychoum26@gmail.com)

, Universitas Sahid Surakarta

<sup>2</sup> Fakultas Sosial Humaniora Dan Seni / Prodi Psikologi, [radhitaaldao@gmail.com](mailto:radhitaaldao@gmail.com)

, Universitas Sahid Surakarta

Fakultas Sosial Humaniora Dan Seni / Prodi Psikologi, [rachmawatianniez@gmail.com](mailto:rachmawatianniez@gmail.com)

, Universitas Sahid Surakarta

### **ABSTRACT**

*Gadgets are a form of electronic media that is widely used among the general public, especially children who are still in school. The use of gadgets is very influential on children's social behavior, especially in the way they interact with their social or environment, even though children's gadgets become more emotional and forget time, often neglecting their obligations as students. From that problem, this study aims to determine the social behavior of children who are addicted to playing gadgets during the current pandemic. This study used qualitative research methods. Data collection techniques using observation, structured and in-depth interviews. The research subjects consisted of 10 subjects: 7 children aged 9–13 years, 2 housewives, and 1 mother who worked as a teacher. The results showed that gadgets can affect social behavior in children. The importance of the role of parents during online learning at home is to always be able to provide supervision and knowledge about the use of gadgets that should be useful and not have a negative impact on children.*

**Keywords: Social Behavior, Gadget**

### **Abstrak**

Gadget merupakan salah satu bentuk media elektronik yang banyak digunakan dikalangan masyarakat umum, terutama pada anak – anak yang masih duduk di bangku sekolah. Pemakaian gadget sangat berpengaruh terhadap perilaku sosial pada anak terutama dalam cara anak berinteraksi dengan sosialnya atau lingkungannya, bahkan karena gadget anak menjadi lebih emosional dan lupa waktu dengan sering mengabaikan kewajibannya sebagai seorang pelajar. Dari masalah itulah, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perilaku sosial pada anak yang kecanduan bermain gadget di masa pandemi seperti saat ini. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi dan wawancara terstruktur dan mendalam. Subjek penelitian terdiri

dari 10 subjek, 7 anak – anak dengan usia 9 – 13 tahun dan 2 orang ibu rumah tangga dan 1 orang ibu yang bekerja sebagai guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gadget dapat mempengaruhi perilaku sosial pada anak. Pentingnya peran orang tua pada saat pembelajaran secara daring di rumah untuk selalu dapat memberikan pengawasan dan pengetahuan tentang pemakaian gadget yang seharusnya agar dapat bermanfaat dan tidak berdampak negatif bagi anak.

**Kata Kunci: Perilaku Sosial, Gadget**

## **1. PENDAHULUAN**

Kemajuan teknologi sekarang ini sangat pesat dan semakin canggih. Perkembangan teknologi secara cepat telah membawa dunia memasuki era globalisasi yang serba maju dan modern. Pada zaman yang serba modern ini manusia dituntut untuk mengikuti zaman dimana kehidupan menjadi serba praktis, efektif dan efisien. Hal ini disebabkan oleh kebutuhan hidup yang semakin banyak dan kompleks. Oleh karena itu diciptakan alat-alat yang dapat membantu kelancaran dan meringankan beban pekerjaan manusia, salah satunya yaitu gadget.

Masa pandemi seperti saat ini anak tidak diperbolehkan untuk melakukan pembelajaran tatap muka atau offline. Oleh karena itu pemerintah mengadakan program baru yaitu semua kegiatan dilakukan dengan menggunakan sistem daring. Dimana sistem daring ini adalah sistem yang dijangkau dalam jaringan atau lebih tepatnya secara online. Dalam situasi seperti saat ini sistem daring sangat dibutuhkan bagi anak yang bersekolah, meskipun memang memiliki beberapa dampak untuk dirinya dan juga lingkungannya. Dalam sistem daring gadget sangat dibutuhkan sebagai media pembelajaran jarak jauh untuk anak dapat berinteraksi secara langsung dengan gurunya dalam penyampaian materi ataupun tugas – tugas selama bersekolah dirumah. Sehingga anak lebih sering menggunakan gadget untuk pembelajaran sesuai dengan apa yang sudah ditentukan masing – masing sekolah, ataupun untuk menanyakan tugas kepada teman-temannya melalui aplikasi–aplikasi tertentu. Tetapi tidak sedikit anak yang salah menggunakan gadget, sehingga anak mengalami kecanduan dan berdampak pada dirinya dan perilaku sosial terhadap lingkungannya. Pada masa pandemi seperti saat ini mengharuskan pengawasan yang sangat ekstra dari orang tua pada saat proses pembelajaran secara daring yang dilakukan dirumah. Proses pembelajaran ini menuntut orang tua menjadi guru pengganti dalam hal membimbing dan juga mengajarkan kepada anak. Jika anak

terus diawasi ketika proses pembelajaran yang menggunakan gadget maka anak akan menggunakan dengan baik, namun sebaliknya apabila tidak diawasi dan diperhatikan maka gadget tersebut akan disalah gunakan oleh anak.

Gadget adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern, gadget semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia Pebriana, (2017). Pengguna gadget tidak hanya berasal dari kalangan pekerja maupun pebisnis, tetapi hampir semua kalangan termasuk remaja, anak-anak, bahkan balita sudah memanfaatkan gadget dalam aktivitas kehidupan sehari-hari. Hampir setiap orang menghabiskan waktunya untuk menggunakan gadget. Saat ini gadget tidak hanya menjadi alat komunikasi, tetapi juga dapat dipergunakan sebagai multimedia. Oleh karena itu, gadget memiliki nilai dan manfaat tersendiri bagi kalangan orang tertentu. Gadget sebagai sarana bisnis, sebagai penyimpan berbagai macam data, musik/hiburan, alat informasi bahkan sebagai alat dokumentasi.

Dikalangan anak tentunya tidak asing lagi dengan gadget. Sebagian besar anak menggantungkan gadget dengan alasan dapat membantu menyelesaikan tugas. Novitasari (2013) penggunaan gadget yang dimanfaatkan secara efektif akan menimbulkan dampak-dampak positif. Rozalia (2017) menyatakan dampak positif penggunaan gadget yaitu berkembangnya imajinasi pada anak, melatih sistem kerja otak anak sehingga dapat menaikkan fungsi kecerdasan, meningkatkan kepercayaan diri pada anak ketika memenangkan sebuah game yang disediakan gadget, mengembangkan kemampuan membaca, berhitung, dan menemukan solusi sebagai pemecahan masalah. Namun dibalik kelebihan tersebut, terdapat dampak negatif penggunaan gadget seperti radiasi dalam gadget dapat merusak jaringan syaraf dan otak anak apabila sering menggunakan gadget.

Adanya peraturan tetap dirumah saja, sehingga semua kegiatan diliburkan, karena kondisi yang kurang memungkinkan untuk bertemu secara langsung atau bertemu secara tatap muka. Kegiatan pembelajaran yang sebelumnya dilaksanakan disekolah sekarang menjadi berlangsung secara online, karena hal ini guna mencegah terjadinya penyebaran Covid-19. Sehingga membuat anak merasa jenuh hingga pada akhirnya anak bermain gadget terus menerus maka tinggi resiko anak terkena gangguan

perkembangan. Dampak dari anak yang kecanduan gadget akan lalai dengan tugasnya dalam belajar, akan terus bermain gadget dan anak akan acuh dengan lingkungan sekelilingnya. Bahkan anak tidak merespon bahkan membantah ketika dipanggil orang tuanya. Situasi ini dapat mengubah perilaku anak yang akan menarik diri dari kehidupan sosial dan dapat mengurangi disiplin serta rasa tanggung jawabnya. Anak lebih suka bermain bersama gadget dibandingkan bermain diluar bersama teman seumurannya. Gangguan pada perkembangan anak tidak akan begitu terlihat dalam jangka pendek, tetapi akan terlihat begitu jelas dalam jangka waktu lama selama proses perkembangan anak berlangsung. Dengan penggunaan Gadget yang berlebihan dapat menyebabkan menurunnya wawasan dan tingkat kecerdasan pada anak.

Ketergantungan gadget yang dialami pada anak menyebabkan adanya sifat – sifat yang berhubungan dengan ketidak mampuannya dalam mengatur emosi dan perasaan. Dalam hal ini memicu individu untuk melakukan hal – hal yang negatif seperti pemarah, periang, malu, pemalas, pembohong, dan lain sebagainya. Akibatnya mempengaruhi perilaku sosial anak dalam menjalani kehidupan sehari-hari, karena banyaknya waktu yang dihabiskan di dunia maya mengakibatkan menurunnya kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain. Anak akan menjadi lebih individual dengan zona nyamannya bersama gadget sehingga kurang memiliki sikap peduli terhadap teman atau orang lain. Sikap yang demikian akan sangat berpengaruh terhadap perilaku sosial anak, karena adanya gadget yang disalah gunakan akan semakin memanjakan siswa dalam mengerjakan tugas-tugas. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Widya (2020) menunjukkan anak menjadi kurang interaktif dan lebih suka sendiri dengan bersama gadgetnya, sehingga menimbulkan sikap individualis pada anak dan kurangnya sikap peduli terhadap sesama baik terhadap teman, maupun orang lain. Marpaung (2018) menyatakan bahwa dampak negatif gadget diantaranya yaitu dapat menyebabkan penggunaanya lebih bersikap individualis. Bisa dikatakan manusia individualis karena menyebabkan lupa untuk berkomunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan sekitarnya. Hal ini tentunya mempengaruhi kegiatan sosial yang biasa dilakukan oleh kebanyakan orang lain (Pradilla, 2020).

Perilaku sosial berhubungan erat pada perilaku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan masyarakat di lingkungan sekitar. Perilaku sosial diperoleh anak melalui kematangan dan kesempatan belajar dari berbagai stimulus yang diberikan lingkungannya. Tatanan lingkungan sosial yang baik dan sehat dapat membantu anak mengembangkan konsep dalam diri anak yang positif serta mendukung proses sosialisasi menjadi optimal. Kesuksesan tujuan tersebut tidak mungkin terjadi begitu saja tanpa ada keterlibatan dari anggota keluarga, sekolah, dan lingkungan masyarakat di sekeliling anak. Perilaku sosial merupakan salah satu aspek yang perlu ditanamkan dalam diri anak.

Hurlock (dalam Nisrinda dkk, 2016) menyatakan 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 sosial. Perilaku sosial merupakan suatu kegiatan yang berhubungan dengan orang lain serta kegiatan yang berkaitan dengan pihak lain yang memerlukan adanya interaksi maupun sosialisasi dalam hal bertingkah laku yang dapat diterima oleh orang lain, belajar memainkan peran sosial yang dapat diterima oleh orang lain, serta upaya mengembangkan sikap sosial yang layak diterima oleh lingkungan (Susanto, 2011). Perilaku sosial pada anak perlu dikembangkan terutama kemampuan kerja sama karena pada dasarnya setiap anak akan membutuhkan bantuan dari orang-orang yang ada disekitar lingkungannya dan akan hidup menjadi manusia sosial. Sosial merupakan suatu kebutuhan yang harus dimiliki anak-anak untuk kemandirian pada masa yang akan datang. Hal ini dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari baik di lingkungan keluarga ataupun lingkungan sekitar. Perilaku santun adalah tata krama di dalam pergaulan antara manusia dan manusia, sehingga manusia memiliki sopan santun, saling menghormati dan menyayangi. Sukirman (2017) perilaku santun dapat dikatakan sebagai suatu tindakan menjaga perasaan orang lain melalui ucapan dan tindakan. Kemampuan menempatkan diri dengan tepat dalam berbagai situasi agar tidak menimbulkan sakit hati kepada orang lain. Sesuai dengan pendapat Marlina (2014), mengungkapkan bahwasannya sikap sosial adalah sebuah kegiatan dalam berinteraksi dengan orang lain, seperti berinteraksi dengan teman sebaya, guru, orangtua, maupun saudara-saudaranya.

Ketika anak - anak memiliki ketertarikan berlebih terhadap gadget, maka hal yang perlu diperhatikan yaitu perilaku sosial sopan santun. Pembentukan perilaku didapat dari apa yang mereka lihat dan pelajari, sehingga bisa menjadikan kebiasaan untuknya dalam berperilaku Walgito (2004) gadget memungkinkan penggunaanya bermain di segala tempat baik tempat yang ramai maupun sepi. Salah satunya anak-anak menjadi kurang memiliki sosialisasi dan sikap santun dengan lingkungan sekitarnya. Mereka terlalu asik menggenggam dan memainkan gadget mereka tanpa peduli dengan keadaan dan situasi lingkungan sekitarnya. Perilaku baik atau buruk yang terjadi pada anak tergantung bagaimana orang dewasa dalam hal ini orang tua, pendidik dan orang di sekitar rumah dalam menerapkan serta memberikan simulasi yang baik serta patut ditiru oleh anak. Perilaku tersebut akan dibawa anak untuk menghadapi kehidupan selanjutnya, yaitu ketika anak masuk pada lingkungan masyarakat yang lebih luas dan ketika anak memasuki tahapan selanjutnya, sehingga akan melekat dan tertanam dalam kepribadian anak. Lingkungan masyarakat atau lingkungan diluar tempat tinggal anak adalah salah satu tempat keseharian yang dihabiskan oleh anak ketika anak sudah selesai dari aktivitas sekolah dan aktivitas di rumah. Peran lingkungan masyarakat juga tidak kalah penting dibandingkan dengan peran keluarga dan peran disekolah. Ketika anak berada di luar rumah dan di luar sekolah peran masyarakat sekitar mmiliki wewenang besar untuk menstimulasi perkembangan anak terutama pada lingkungannya. Lingkungan yang baik akan menjadikan masyarakat dilingkungannya menjadi baik begitu dengan sebaliknya. Anak akan mengikuti dan menuruti segala aturan yang menjadi pedoman dalam kehidupan sehari - hari di lingkungan tersebut. Sedangkan pada masa ini anak tidak diperkenankan untuk bersekolah secara tatap muka, sehingga peran orang tua dan lingkungan disekitarnya sangat dibutuhkan untuk memberikan wawasan pentingnya berperilaku sosial pada anak, karena tidak adanya pembelajaran dari pihak sekolah atau guru secara langsung. Maka orang tua mengambil peran penting dalam perilaku sosial pada anak saat ini.

## **2. TINJAUAN PUSTAKA**

### **2.1. Landasan Teori**

#### **2.1.1. Teori *Perilaku Sosial***

Perilaku sosial merupakan suatu kegiatan yang berhubungan dengan orang lain serta kegiatan yang berkaitan dengan pihak lain yang memerlukan adanya interaksi maupun sosialisasi dalam hal bertingkah laku yang dapat diterima oleh orang lain, belajar memainkan peran sosial yang dapat diterima oleh orang lain, serta upaya mengembangkan sikap sosial yang layak diterima oleh lingkungan (Susanto, 2011).

Hurlock (1978) mengatakan bahwa perkembangan sosial adalah kemampuan seseorang dalam bersikap atau berperilaku dalam berinteraksi dengan unsur sosialisasi di masyarakat yang sesuai dengan tuntunan sosial. Hurlock (dalam Nisrima dkk, 2016) menyatakan bahwa perilaku sosial merupakan aktifitas fisik dan psikis seseorang terhadap orang lain atau sebaliknya dalam rangka memenuhi diri atau orang lain yang sesuai dengan tuntutan sosial. Aspek – aspek menurut Hurlock (1978:215) meliputi sembilan aspek yaitu rasa takut, malu, khawatir, cemas, marah, cemburu, duka cita, rasa ingin tahu, dan gembira.

Faktor - Faktor Pembentuk Perilaku Sosial menurut Baron dan Byrne ( 2003 :24 ) berpendapat bahwa ada empat kategori utama yang dapat membentuk perilaku sosial pada seseorang yaitu :

- a. Perilaku dan karakteristik orang lain

jika seseorang lebih sering bergaul dengan orang-orang yang memiliki karakter santun, ada kemungkinan besar ia akan berperilaku seperti kebanyakan orang-orang berkarakter santun dalam lingkungan pergaulannya. Sebaliknya jika ia bergaul dengan orang-orang berkarakter sombong maka ia akan terpengaruh oleh perilaku seperti itu.

b. Proses kognitif

Ingatan dan pikiran yang memuat ide-ide, keyakinan dan pertimbangan yang menjadi dasar kesadaran sosial seseorang akan berpengaruh terhadap perilaku sosialnya

c. Faktor lingkungan

Lingkungan alam terkadang dapat mempengaruhi perilaku sosial seseorang. Misalnya orang yang berasal dari daerah pantai atau pegunungan yang terbiasa berkata dengan keras, maka perilaku sosialnya seolah keras pula, ketika berada di lingkungan masyarakat yang terbiasa lembut dan halus dalam bertutur kata, maka anak cenderung cenderung bertutur kata yang lemah lembut pula.

d. Tata Budaya

Sebagai tempat perilaku dan pemikiran sosial itu terjadi. Misalnya seseorang yang berasal dari etnis budaya tertentu mungkin akan terasa berperilaku sosial aneh ketika berada dalam lingkungan masyarakat yang beretnis budaya lain atau berbeda.

### **2.1.2. Gadget**

Gadget adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. Gadget semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Kini kegiatan komunikasi telah berkembang semakin lebih maju dengan munculnya gadget. Gadget adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Diantaranya martphone seperti iphone dan blackberry, serta netbook (perpaduan antara komputer portabel seperti notebook dan internet). Novitasari (2016) menyatakan bahwa media memungkinkan seseorang untuk melakukan sebuah interaksi sosial, khususnya untuk kontak sosial maupun berkomunikasi satu dengan yang lainnya tidaklah susah, hanya dengan menggunakan gadget seseorang dapat berinteraksi satu dengan lainnya. Gadget adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern, gadget semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia Pebriana, (2017).



### **2.1.3. Kecannnduan Gadget**

Kecanduan gadget dapat diartikan sebagai kelekatan yang kompleks dan berbahaya, yang mana individu tersebut terus menerus dilakukan. (Young & Rodgers dalam Wijanarko, 2016). Sehingga dapat disimpulkan bahwa kecanduan gadget adalah suatu kelekatan yang kompleks pada penggunaan gadget, yang menyebabkan ketegantungan individu tersebut yang dapat merugikan kondisi tubuhnya. Young dan Rodgers dalam Wijanarko (2016) mengungkapkan bahwa aspek kecanduan gadget terdiri dari:

- a. Terlalu memikirkan gadget
- b. Terobsesi mencapai kepuasan dengan melalui gadget
- c. Tidak dapat mengontrol diri
- d. Cemas apabila tidak menggunakan gadget
- e. Tidak mengenal waktu dalam menggunakan gadget

Dampak pemakaian gadget Novitasari (2013) penggunaan gadget yang dimanfaatkan secara efektif akan menimbulkan dampak - dampak positif. Rozalia (2017) menyatakan dampak positif penggunaan gadget yaitu berkembangnya imajinasi pada anak, melatih sistem kerja otak anak sehingga dapat menaikkan fungsi kecerdasan, meningkatkan kepercayaan diri pada anak ketika memenangkan sebuah game yang disediakan gadget, mengembangkan kemampuan membaca, berhitung, dan menemukan solusi sebagai pemecahan masalah. Namun dibalik kelebihan tersebut, terdapat dampak negatif penggunaan gadget seperti radiasi dalam gadget dapat merusak jaringan syaraf dan otak anak apabila sering menggunakan gadget.

### **2.1.4. Anak**

Anak usia sekolah dasar memiliki kemampuan otak kiri yang mulai berkembang dengan pesat, sehingga dibutuhkan untuk fokus dalam penggunaan gadget dalam aplikasi yang ada di dalam alat elektronik tersebut, termasuk di dalam lingkungan sosial mereka di sekolah. Hal ini didukung oleh pendapat peneliti lain yang lain bahwa lingkungan sosial dengan cara bermain dengan teman-temannya yang merupakan interaksi secara sosial. Setelah dilakukan penelitian, mendapatkan beberapa data yang menunjukkan pola kehidupan sosial akibat pengaruh dari gadget. Bermain sangat penting bagi perkembangan fisik, psikis, dan sosial anak. Dengan bermain anak berinteraksi dengan teman main yang banyak memberikan sebagai pengalaman berharga. Bermain secara berkelompok

memberikan peluang dan pelajaran kepada anak untuk berinteraksi dan bertenggang rasa dengan sesama teman. Permainan yang disukai anak cenderung kegiatan bermain yang dilakukan secara berkelompok, kecuali bagi anak-anak yang kurang diterima dikelompoknya dan cenderung memilih bermain sendiri (Puji, 2015)

### **2.1.5. Masa Pandemi**

Pandemi Covid-19 saat ini memberikan dampak yang sangat besar bagi sistem kehidupan masyarakat. Seluruh aspek kehidupan hampir mengalami perubahan yang diakibatkan oleh pandemi Covid-19, mulai dari sektor perekonomian (Sugiri, 2020) hingga pendidikan (Dini, 2021). Pandemi covid-19 mengharuskan seluruh elemen pendidikan untuk mengalihkan pembelajaran tatap muka ke pembelajaran secara virtual dengan memanfaatkan teknologi yang sering disebut dengan istilah pembelajaran dalam jaringan (Dhawan, 2020; Lubis & Dasopang, 2021). Proses pembelajaran dalam jaringan ini tentunya berdampak pada semakin meningkatnya intensitas penggunaan gadget pada anak. Hal ini menjadi permasalahan yang harus diselesaikan oleh semua pihak, khususnya orang tua. Penggunaan gadget akan semakin meningkat karena sistem pembelajaran yang digunakan saat Pandemi adalah sistem pembelajaran dalam jaringan (Purwanto et al., 2020). Proses pembelajaran dalam jaringan inipun tidak bisa dihindari karena pemerintah telah membuat suatu kebijakan pencegahan penyebaran virus Covid-19 yang salah satunya adalah dengan menerapkan pembatasan aktivitas di luar rumah dan menghindari munculnya kerumunan di tempat-tempat umum (Azanella, 2020).

## **3. METODOLOGI PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Metode kualitatif dalam penelitian ini memiliki tujuan untuk menggambarkan subjek yang diteliti yaitu seorang anak yang masih duduk dibangku sekolah yang memiliki ketergantungan terhadap gadget. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan observasi dan wawancara. Data dikumpulkan dengan tujuan untuk menjawab masalah dalam penelitian tersebut. Dalam penelitian ini memiliki 10 subjek yang terdiri dari 7 orang anak yang masing – masing berumur 9 – 13 tahun dan 3 orang

ibu yang diantaranya 2 ibu rumah tangga dan 1 orang ibu yang bekerja sebagai guru.

## **4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **4.1 Hasil**

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa kebanyakan gadget yang diberikan oleh para orang tua kepada anaknya, selain dapat digunakan untuk sekolah daring atau online gadget juga digunakan anak untuk memenuhi keinginannya seperti bermain game ataupun sosial mediana. Gadget memiliki dampak yang sangat besar pada anak yang masih duduk dibangku sekolah seperti pada pola berfikirnya, perilaku sosialnya bahkan juga memengaruhi emosinya yang cenderung lebih agresif, pemarah, egois, dan cuek dengan lingkungannya. Dapat kita lihat dari keseharian anak, seperti kurangnya waktu untuk berinteraksi dengan lingkungan sosialnya, cenderung menghabiskan waktu sendirian dengan bermain gadget dirumah bisa bermain sampai waktu yang cukup lama hingga berjam – jam hanya untuk bermain gadget saja, bahkan hingga lupa waktu untuk belajar, makan, tidur, dan melaksanakan aktivitas yang lain, bahkan setiap kemana – mana yang selalu dibawa dan dipegang adalah gadget seperti tidak bisa lepas dengan gadgetnya bahkan tidak lupa untuk selalu membawanya. Gadget dapat mempengaruhi pola berfikir anak hingga berdampak terhadap perilaku sosialnya. Gadget pada anak cenderung banyak dampak negatifnya dibandingkan dampak positifnya, maka dari itu perlu sekali pengawasan dari orang tua untuk selalu memberikan pengetahuan tentang berbagai bahaya dan dampak menggunakan gadget

### **4.2 Pembahasan**

Pada dasarnya setiap teknologi memiliki berbagai macam fungsi dan kegunaan yang berbeda – beda. Teknologi memanglah sangat memudahkan untuk manusia dengan seiring berkembangnya zaman, salah satunya adalah gadget. Gadget adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern, gadget sebagai mempermudah kegiatan komunikasi manusia Pebriana (2017). Gadget telah mengubah perilaku sosial anak yang dulunya sering bersosialisasi dengan lingkungan sekitar, sekarang anak lebih sering tertutup dan menyendiri dengan memegang gadget di tangannya. Pandemi mengharuskan

sekolah melaksanakan kegiatan belajar mengajar melalui daring atau online. Ini menyebabkan semua anak harus memiliki gadget agar bisa untuk mengikuti pembelajaran. Penggunaan gadget yang dimanfaatkan secara efektif akan menimbulkan dampak – dampak positif Novitasari (2013).

Sedangkan menurut Rozalia (2017) menyatakan dampak positif penggunaan gadget yaitu berkembangnya imajinasi pada anak, melatih sistem kerja otak anak, sehingga dapat menaikkan fungsi kecerdasan, meningkatkan kepercayaan diri pada anak, ketika memenangkan sebuah game yang disediakan oleh gadget, mengembangkan kemampuan membaca, berhitung, dan menemukan solusi sebagai pemecahan masalah. Hasil wawancara yang peneliti dapat memanglah benar yang dikatakan para ahli bahwa hasil dampak positif dari penggunaan gadget adalah dapat membentuk imajinasi, dan juga dapat meningkatkan rasa percaya diri anak. Namun dibalik dampak positif tersebut terdapat dampak negatif penggunaan gadget, seperti radiasi, dapat merusak jaringan saraf, dan otak anak apabila sering menggunakan gadget. sebagian besar anak yang diberikan gadget oleh orang tuanya ternyata justru disalah gunakan. Fungsi gadget yang awalnya menjadi alat untuk sekolah daring sekarang berubah fungsi yaitu digunakan sebagai alat penghilang kebosanan bahkan untuk memuaskan dirinya seperti dengan bermain game ataupun sosial mediana. ketika anak sudah menyalahgunakan fungsi gadget maka yang terjadi yaitu anak menjadi lebih emosional, karena belum mampu untuk mengontrol dirinya sendiri. seperti ketika pada saat orang tua meminta pengertian sedikit kepada anak untuk sabar tetapi anak membalasnya dengan emosi yang meluap - luap seperti pada saat kuota internet habis anak susah untuk diberikan pengertian untuk bisa menunggu sebentar, karena kecanduan gadget tersebut berdampak pada pola berfikir dan emosinya anak cenderung tidak terima selalu mendesak orang tua dengan merengek, menangis, marah, bahkan melempar suatu benda yang berada didekatnya, yang dilakukan agar keinginannya segera terpenuhi sehingga dia bisa bermain seperti teman – temannya. Dengan gadget anak lebih suka menyendiri, tertutup dan mengabaikan lingkungan sekitarnya. Hal tersebut berakibat pada perilaku sosial anak. Perilaku sosial merupakan aktivitas fisik dan psikis seseorang terhadap orang lain atau sebaliknya dalam rangka memenuhi diri atau orang lain yang sesuai dengan tuntutan sosial Hurlock (dalam Nisrима dkk, 2016).

Dengan adanya gadget anak lebih sering menatap layar gadget yang berakibat anak akan sulit bersosialisasi di lingkungannya dikarenakan anak lebih sering menyendiri dan asik dengan kehidupan dunianya. Sedangkan pada saat bermain dengan teman – temannya anak – anak tidak terlepas dengan menggunakan gadget. pada saat bermain dengan teman – temannya anak cenderung lebih khawatir dan takut apabila tidak bisa mempunyai game baru di gadgetnya dikarenakan anak tidak ingin ketinggalan dari teman – temannya yang pada saat bermain sibuk dengan permainan di gadgetnya. Tidak dapat dipungkiri terkadang orang tua memberikan gadget kepada anak dengan alasan tertentu seperti agar anak tidak mengganggu pada saat orang tua bekerja, agar anak tidak bermain kemana – kemana hanya dirumah saja, juga agar anak tidak ketinggalan zaman seperti anak – anak lainnya yang sudah bermain gadget. Orang tua tau bahwa itu adalah kebijakan ataupun alasan yang salah karena memanjakan anak dengan gadgetnya, sehingga berpengaruh terhadap sekolahnya juga aktivitas sehari – hari atupun sosialnya, tetapi orang tua juga tidak tahu harus berbuat seperti apalagi agar anaknya bisa untuk diatur dan tidak mengganggu pada saat orang tua bekerja.

Hal ini menjadi salah satu tugas penting untuk orang tua dalam memberikan pengertian juga waktunya kepada anaknya. Karena semakin orang tua sibuk dan lali akan tugasnya sebagai orang tua, maka akan sangat berdampak sekali pada perkembangan juga pertumbuhan anaknya. Dengan cara memberikan penjelasan kepada anak dengan berbicara menggunakan bahasa anak seperti boleh menggunakan gadget untuk bermain game online ataupun sosisa medianya tetapi harus mengerti batasan-batasan waktu tidak selalu bermain gadget terus-menerus, dan memberikan pengetahuan tentang pentingnya anak dalam mengontrol emosi, dan dalam membagi waktu dimana waktu untuk bermain game dan waktu untuk belajar dan bermain bersama teman-temannya agar anak tidak kecanduan bermain game gadget. Karena jika anak sudah kecanduan bermain game online lebih banyak berdampak negatif dari pada positifnya seperti dapat mengganggu perkembangan anak baik dari segi kesehatan ataupun emosionalnya. Orang tua harus bisa lebih bijak dalam mendidik anaknya apa lagi masih usia dini orag tua harus bisa memberikan saran dan nasihat dengan baik kepada anaknya supaya anak dapat mengetahui memahami apa dampak dari kecanduan game online.

## **5. KESIMPULAN DAN SARAN**

Dari hasil pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa seberapa pentingnya perkembangan teknologi dalam kehidupan, selain untuk mempermudah segala aktivitas baik dari segi pekerjaan maupun dari segi pendidikan, tetapi dampak dari kemajuan teknologi ada yang berdampak positif dan negatif, tergantung bagaimana cara kita memanfaatkannya dengan bijak dengan itu tidak akan memberikan dampak terhadap diri kita. Di sinilah pentingnya peran orang tua dalam mendidik dan memberi nasihat kepada anak - anaknya dengan bijak. Dengan memberikan nasihat bagaimana dampak dari kecanduan bermain gadget baik dari segi game ataupun sosial mediana yang dapat mengganggu kesehatan mata, pola pikirnya dan perkembangan emosi seorang anak dan bisa menghambat proses sekolahnya meskipun dilakukan secara daring. Sebagai orang tua yang bijak tidak akan membiarkan anaknya bermain untuk gadget terus hingga lupa waktu karna itu akan mengganggu perkembangan anak.

Berdasarkan hasil penelitian diatas, selaku peneliti memiliki saran kepada orang tua untuk selalu memantau anaknya dalam bermain gadget bisa dengan membatasi jam bermainnya dan untuk anak agar lebih bisa memanfaatkan waktu untuk sekolah atau belajar dan untuk bermain game juga berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

**DAFTAR PUSTAKA**

Alrasheed, K. B., & Melani, A. (2018). *Hubungan Antara Kecanduan Gadget dengan Kecerdasan Emosi Pada Remaja. Sains Psikologi*, 7(2), 136-142.

Dewi, Ajeng Rahayu Tresna, Mira Mayasarokh, and Eva Gustiana. "Perilaku sosial emosional anak usia dini." *Jurnal Golden Age* 4.01 (2020): 181-190.

Pebriana, P. H. (2017). Analisis penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1-11.

Prayuda, R. A., Munir, Z., & Siam, W. N. (2020). Pengaruh Pemakaian Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa di Sekolah Dasar Negeri Taal 01 Kecamatan Tapen Kab. Bondowoso. *Jurnal Keperawatan Profesional*, 8(1), 40-48.

Sisbintari, K. D., & Setiawati, F. A. (2021). Digital Parenting sebagai Upaya Mencegah Kecanduan Gadget pada Anak Usia Dini saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1562-1575.

Widya, R. (2020). Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Anak Usia Dini Dan Penanganannya Di PAUD Ummul Habibah. *Jurnal Abdi Ilmu*, 13(1), 29-34.