



**PROSIDING SEMINAR NASIONAL
PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA KAMPUS DI
PURWAKARTA TAHUN 2024**

**Pengaruh *Gadget* terhadap Perkembangan Emosional
Anak Usia Dini**

Shaumi Dwi Alfaini¹,

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus di Purwakarta

shaumialfaini@upi.edu

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak *gadget* terhadap perkembangan emosional anak usia dini serta untuk mengetahui peran orang tua dalam mengurangi dampak kecanduan anak terhadap *gadget*. Metode yang digunakan yaitu penelitian kualitatif dengan desain penelitian deskriptif. Teknik pengumpulan data dalam menggunakan teknik *purposive sampling*. Data yang dikumpulkan dianalisis dengan menggunakan model Miles dan Huberman yaitu reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data. Subjek penelitian ini berjumlah 6 orang orang tua di Kabupaten Purwakarta dan Kelurahan Pondok Kopi, Jakarta Timur yang secara aktif memberikan anak *gadget* dalam kesehariannya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* bagi anak usia dini menimbulkan dampak yang negatif yang dapat mempengaruhi perkembangan emosional anak. Dampak negatif tersebut tercermin dari sikap anak yang berubah setelah anak diberikan *gadget* yaitu menjadi pribadi yang menyendiri, anak mudah merasa bosan dan kehilangan fokus, anak sulit untuk mengendalikan emosinya, dan kreatifitas anak akan memudar seiring berjalannya waktu. Adapun alasan orang tua memberi anak *gadget* yaitu kesibukan orang tua, dan pengalihan sementara bagi anak. Orang tua memiliki peran yang sangat penting dalam mencegah anak dari pengaruh negatif *gadget*.

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

Abstract

This study aims to determine the impact of gadgets on the emotional development of early childhood and to understand the role of parents in mitigating the effects of gadget addiction in children. The research employs a qualitative method with a descriptive research design. Data collection was carried out using purposive sampling techniques. The collected data were analyzed using the Miles and Huberman model, which includes data reduction, data presentation, and data verification. The subjects of this study were six parents in Purwakarta Regency and Pondok Kopi Subdistrict, East Jakarta, who actively provided gadgets to their children in their daily lives. The results showed that the use of gadgets for early childhood has a negative impact that can affect their emotional development. These negative effects are reflected in the child's behavior changes after being given a gadget, such as becoming more isolated, easily bored, losing focus, having difficulty controlling emotions, and diminished creativity over time. The reasons parents give gadgets to children include parental busyness and temporary distraction for the child. Parents play a crucial role in preventing children from the negative influences of gadgets.

Keywords: *Gadget*, Social Development, Early Childhood

Pendahuluan

Menurut Sisdiknas tahun 2003, anak usia dini merupakan seseorang yang termasuk dalam kategori usia 0-6 tahun. NAEYC (*National Association for Young Children*) mengemukakan anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia 0-8 tahun. Anak usia dini merupakan manusia yang sedang dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Menurut Suyadi & Ulfa (2015) anak usia dini merupakan masa dimana pertumbuhan dan perkembangan sangat menentukan kehidupan anak selanjutnya. Lebih lanjut Hurlock dalam (Susanto, 2015) anak usia dini



PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA KAMPUS DI PURWAKARTA TAHUN 2024

disebut sebagai periode sensitive atau masa peka, yaitu masa dimana fungsi-fungsi tertentu perlu dirangsang dan diarahkan sehingga tidak menghambat perkembangannya.

Perkembangan anak usia dini merupakan proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat kompleks dan dinamis. Perkembangan emosional anak usia dini sangatlah penting dalam membentuk kepribadian mereka dimasa yang akan datang. Pada tahap ini, anak belajar mengenali dan mengungkapkan perasaan mereka dengan cara yang berbeda-beda tergantung dengan lingkungan sekitar anak. Penting bagi orang tua dan keluarga untuk memberikan dukungan yang positif agar anak dapat memahami, menghargai, dan mengelola emosi mereka dengan baik. Jika anak menerima perhatian yang baik oleh keluarganya, anak cenderung dapat mengungkapkan perasaan mereka dengan baik, dan sebaliknya jika anak mendapatkan kurangnya perhatian oleh keluarganya, anak lebih sulit mengungkapkan emosi mereka. Kehadiran dan peran orang tua dalam proses tumbuh kembang anak sangatlah penting, namun saat ini banyak orang tua lebih memilih untuk membiarkan anak bermain dengan *gadget* dibandingkan menghabiskan waktu bermain dengan orang tuanya.

Kehadiran *gadget* memang memberikan banyak manfaat kepada seluruh manusia, tetapi perlu adanya pendampingan kepada anak usia dini saat mereka bermain dengan *gadget*. Perkembangan teknologi *gadget* menjadi salah satu faktor penting yang dapat memengaruhi perkembangan emosional anak usia dini. Anak usia dini tumbuh dalam lingkungan yang diwarnai dengan *gadget* setiap harinya. Mulai dari smartphone, tablet, hingga televisi yang menawarkan akses tak terbatas. Hadirnya teknologi saat ini, termasuk *gadget* memberikan begitu banyak manfaat dan kemudahan dalam memenuhi kebutuhan hidup manusia. Dengan berkembangnya teknologi ini, manusia dimudahkan dalam membangun komunikasi dengan orang lain tanpa harus bertemu secara langsung, hanya dengan menggunakan *gadget* kita dapat menghubungi siapa saja sekalipun dari negara lain.

Adanya peralihan zaman sudah sewajarnya mengalami perubahan, tetapi memberi kemudahan teknologi juga dapat berdampak buruk bagi anak (Winoto, 2013). Bahkan di lingkungan yang kita temui pun sudah banyak anak-anak yang menggunakan *gadget* di kesehariannya. Menurut Fathoni (dalam Wulandari & Lestari, 2021) *gadget* atau gawai merupakan sebuah teknologi yang terkenal dan banyak diminati tidak hanya diminati oleh orang dewasa saja, tetapi *gadget* ini sudah diminati oleh anak-anak. Dapat dilihat bahwa anak-anak sekarang sudah banyak yang menggunakan *gadget*. *Gadget* ini menargetkan anak-anak menjadi target pasarnya sehingga mengakibatkan anak-anak menjadi menghabiskan waktu untuk menyendiri sambil bermain dengan *gadget* tanpa ada pengawasan orang dewasa.

Anak yang lebih banyak menghabiskan waktunya dengan *gadget* seringkali acuh dengan lingkungan sekitarnya. Mereka lebih memilih bermain *gadget* daripada bermain dengan teman sebayanya. Sehingga interaksi sosial antara anak dengan lingkungan sekitarnya berkurang bahkan semakin hilang (Manumpil dkk., 2015). Penggunaan *gadget* memiliki dampak positif dan negatif terhadap anak usia dini. Dampak positif dari penggunaan *gadget* antara lain untuk menambah pengetahuan. Dengan adanya aplikasi yang dapat mencari ilmu pengetahuan tanpa harus membuka buku di perpustakaan. *Gadget* juga dapat memperkaya kosakata bahasa, anak yang sering bermain *gadget* cenderung lebih mengetahui banyak kosakata. Namun demikian penggunaan *gadget* juga berdampak negatif bagi anak, yaitu memberikan efek kecanduan pada anak. Efek yang ditimbulkan oleh *gadget* dalam mempengaruhi otak manusia tidak jauh berbeda dengan narkoba.

Menurut Dr. Peter Whybrow (peneliti dari Universitas California) yang dikutip dari Azkia (2022) menyebutkan bahwa *gadget* itu seperti “kokain elektronik” yang membuat seseorang menjadi kecanduan. Para ahli juga menyebut *gadget* sebagai *silent killer* karena dapat menyebabkan ketergantungan yang sangat kuat terutama pada anak-anak dan remaja. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk memperhatikan penggunaan *gadget* anak-anak dengan lebih bijaksana, memastikan bahwa anak memiliki waktu yang cukup untuk berinteraksi secara langsung dengan lingkungan sekitar mereka, serta mengarahkan anak dan memberikan edukasi tentang penggunaan *gadget* yang sehat dan bertanggung jawab. Dengan pendekatan yang tepat, *gadget* dapat menjadi alat yang bermanfaat dalam perkembangan anak-anak yang memungkinkan untuk memperluas pengetahuan dan kreativitas mereka sambil tetap memperhatikan keseimbangan perkembangan anak.



PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA KAMPUS DI PURWAKARTA TAHUN 2024

Perkembangan anak merupakan proses yang kompleks dan dinamis yang mencakup aspek fisik-motorik, kognitif, nilai agama dan moral, sosial-emosional, dan bahasa. Proses perkembangan anak dipengaruhi oleh warisan biologis dan lingkungan sekitar tempat tinggalnya. Perkembangan anak yang holistik berkaitan erat dengan perkembangan emosional anak, karena emosi memiliki peran kunci dalam proses pembelajaran dan interaksi sosial anak. Perkembangan emosional merupakan suatu perkembangan yang sulit dipisahkan secara tegas dengan perkembangan lainnya (Dachlan, dkk., 2019). Saat anak tumbuh, kemampuan anak untuk mengenali, memahami, dan mengelola emosi berkembang seiring dengan kematangan kognitif dan fisik. Dukungan dari lingkungan yang baik sangatlah penting dalam membantu anak mengembangkan kecerdasan emosionalnya.

Kehadiran *gadget* di zaman yang serba modern ini bisa menjadi bumerang jika dalam penggunaannya dilakukan secara berlebihan hingga membuat ketergantungan, terutama bagi anak usia dini. Penggunaan *gadget* dapat memengaruhi berbagai aspek perkembangan anak, termasuk perkembangan kognitif, sosial, dan emosionalnya. Di satu sisi, *gadget* menyediakan akses cepat dan praktis ke segala informasi, edukasi, maupun hiburan yang dapat mengasah keterampilan kognitif, bahasa, dan kreativitas anak. Tetapi di sisi lainnya, penggunaan *gadget* secara berlebihan dapat menyebabkan dampak yang cukup serius yang dapat mengganggu perkembangan anak, seperti penurunan interaksi sosial dengan lingkungan sekitar, gangguan tidur, dan ketergantungan. Ketika anak terbiasa dan lebih banyak menghabiskan waktunya dengan *gadget*, secara perlahan mereka akan lupa dengan kehidupan mereka yang sesungguhnya. Pentingnya pengawasan oleh orang tua untuk mengatur penggunaan *gadget* anak dengan lebih bijaksana.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, peneliti melihat bahwa penyebab munculnya permasalahan ini disebabkan oleh perkembangan teknologi dan lingkungan sekitar yang sudah menuntut penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan teknologi yang semakin canggih menuntut kegiatan manusia melalui sebuah *gadget*, dimana *gadget* bisa menjadi perantara yang dapat melakukan kegiatan apa saja seperti belajar, bekerja, hiburan, dan tentu saja bertukar informasi dengan lainnya. Akibatnya mau tidak mau anak akan menggunakan *gadget* sebagai salah satu media yang dapat digunakan sebagai hiburan dan edukasi digital. Sebagai generasi penerus bangsa, anak akan menjadi candu akan *gadget* jika mereka dibiarkan terus menerus menggunakan *gadget* pada kehidupan sehari-harinya. Dalam masalah di atas peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana *gadget* dapat memberikan pengaruh terhadap perkembangan emosional anak. Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah umum dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh *gadget* terhadap perkembangan emosional anak usia dini adalah pengaruh *gadget* terhadap perkembangan emosional anak usia dini? Selain itu peneliti juga ingin mengetahui Bagaimana peran orang tua untuk mengurangi dampak negatif yang ditimbulkan oleh *gadget* bagi anak usia dini? Dan bagaimana perubahan perilaku anak sesudah mengenal *gadget*?

Kajian Teori

Pada awalnya *gadget* dikenal sebagai perangkat elektronik dengan ukuran relatif kecil yang dapat dibawa kemana-mana yang biasa digunakan untuk mengirim pesan teks atau hanya sekedar untuk telepon. Namun saat ini pandangan seseorang tentang *gadget* cenderung berubah, adanya perubahan zaman sudah sewajarnya mengalami perkembangan dan perubahan. *Gadget* bukan saja hanya alat elektronik berbentuk kecil, namun sekarang *gadget* telah memiliki banyak fungsi yang lebih baik, praktis, dan komplit yang didesain dengan lebih *trendy* dan modern. Hampir semua orang di dunia memiliki *gadget*, karena saat ini *gadget* bukan hanya untuk hiburan semata melainkan sebuah kebutuhan.

Gadget didefinisikan sebagai suatu peranti atau instrument yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi sebelumnya (Nadaa, 2022). Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) *gadget* memiliki pengertian sebagai peranti elektronik atau mekanik dengan fungsi praktis atau juga dikenal sebagai gawai. Menurut Derry Iswidharmanjaya (dalam Novitasari, 2019) *gadget* adalah perangkat atau



PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA KAMPUS DI PURWAKARTA TAHUN 2024

instrument yang praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia. Menurut Noegroho yang dikutip dalam (Setianingsih, 2019) menjelaskan bahwa *gadget* adalah teknologi baru dimana setiap orang bisa selangkah lebih maju dari kemarin. Bagaimanapun itu, *gadget* dibutuhkan untuk mempermudah kehidupan manusia. Selain murah dan praktis, dengan *gadget* komunikasi antar manusia lebih dimudahkan. Dengan adanya *gadget* semua orang dapat mengakses berbagai jenis informasi yang ada di seluruh dunia, kapanpun dan dimanapun.

Dahulu *gadget* digunakan oleh orang-orang berkepentingan baik dalam hal, bisnis dan pekerjaan, perkuliahan, dan sekolah. Namun pada nyatanya, *gadget* tidak hanya digunakan oleh orang-orang yang mempunyai kepentingan tertentu, akan tetapi penggunaan *gadget* saat ini juga ditemukan oleh anak usia dini yang belum mempunyai kepentingan apapun terhadap *gadget*. Menurut Hasto Prianggoro dalam (Febriati & Fauziah, 2020) ironisnya, *gadget* bukan barang asing untuk anak usia dini yang kenyataannya belum layak menggunakan *gadget*. Untuk usia anak-anak, *gadget* bukanlah barang yang begitu diperlukan karena pengetahuannya belum begitu luas, dan ruang gerakannya masih terbatas sehingga mereka hanya memerlukan orang-orang disekitarnya saja.

Berdasarkan hasil survey lembaga *we are social* tentang *the use kind of device*, bahwa 91% dari populasi penduduk Indonesia melakukan berselancar di dunia maya, bermedia sosial, transaksi jual beli, dan lainnya. 60% menggunakan *gadget* atau *smartphone*, sedangkan sisanya menggunakan *laptop*, *computer*, atau *device* lainnya (Azkia, 2022).

Macam-macam *gadget*

1. *Smartphone*

Smartphone atau telepon pintar adalah perangkat elektronik yang saat ini menjadi barang yang wajib dimiliki oleh setiap orang, masyarakat saat ini sangat antusias untuk menggunakan *smartphone* sebagai alat untuk berkomunikasi dengan siapa saja (Timbowo, 2016). Menurut Sridanti (dalam Sobry, 2017) *smartphone* adalah telepon yang menyediakan fitur yang berada diatas dan diluar kemampuan sederhana untuk membuat panggilan telepon. Sementara istilah *smartphone* biasanya dipahami sebagai ponsel.

2. *Laptop*

Pada tahun 1970, Alan kay memiliki ide untuk membuat *computer* portabel agar memudahkan dalam penggunaannya (Iswidharmanjaya, 2014). Di tahun 1981, *laptop* diluncurkan pertama kali ke publik dengan nama Osborna. Pada awal peluncuran, visualisasi *laptop* tampak aneh karena berbentuk tabung cembung dengan berat hampir mencapai 12 kilo gram yang menggunakan bantuan sambungan listrik dan dilengkapi dengan baterai cadangan. Namun saat ini *laptop* telah mengalami kemajuan pesat dengan berbagai macam fitur pelengkap tambahan yang lebih modern dan canggih sehingga memudahkan dalam pemakainya.

3. *Tablet PC*

Elisa Grey adalah penemu awal perangkat yang disebut *PC tablet*. Pada awalnya perangkat ini disebut sebagai *Teleautograph* yang berfungsi untuk mengenali tulisan tangan. Di tahun 1945, Vennnear Bush mengembangkan *Teleautograph* menjadi perangkat yang berukuran sebesar meja, perangkat ini diberi nama *memex* yang memiliki fungsi untuk menangkap tulisan atau gambar. Dimulai pada tahun 1950-an, berbagai macam produsen mulai mengembangkan konsep dan menghasilkan penemuan baru yaitu pena *stylush* sebagai pelengkap komputer. Seiring dengan perkembangan zaman, Bill Gates mengembangkan konsep semacam di era tahun 2000-an hingga menghasilkan *gadget* yang saat ini disebut *PC Tablet* atau disebut dengan *tablet* (Iswidharmanjaya, 2014).

4. *Video Game*

Steven Russel adalah penemu *game* pada tahun 1962, ia memproduksi beberapa permainan dan salah satu *game* yang terkenal adalah *Starwars*. Delapan tahun setelahnya (1970-an), muncul lah *game* yang cukup terkenal dikalangan *gamers* saat itu yang bernama *Game Pong* yang menggunakan sistem disket atau *cartridge*. Seiring dengan perkembangan teknologi, tampilan *game* mulai banyak mengalami perubahan. Perubahan gambar yang lebih realistic dan efek suara yang menjadi lebih menarik. Hal ini juga diiringi dengan perkembangan *game* konsol seperti *play station* atau *X-box*,



PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA KAMPUS DI PURWAKARTA TAHUN 2024

dan pada saat ini *game* dapat dimainkan melalui jenis *gadget* lainnya seperti *smartphone*, tablet, dan laptop (Iswidharmanjaya, 2014).

Kelebihan dan Kekurangan *Gadget*

Hadirnya teknologi saat ini termasuk *gadget*, memberikan begitu banyak kemudahan dalam memenuhi kebutuhan hidup manusia. Berbicara tentang kelebihan dan kekurangan *gadget*, Azkia (2022) memaparkan diantaranya sebagai berikut:

A. Kelebihan *Gadget*:

1. Menambah pengetahuan
2. Mempermudah komunikasi
3. Mengurangi tingkat stress
4. Mengasah kreativitas dan kecerdasan anak
5. Merangsang untuk mengikuti perkembangan teknologi

B. Kekurangan *Gadget*:

Berikut adalah kekurangan dari *gadget* bagi kehidupan manusia:

1. Kecanduan (*games*, pornografi, dan *shopping*)
2. Radiasi
3. Mengganggu pertumbuhan
4. Obesitas
5. Matang semu
6. Anti sosial
7. Gangguan tidur

Ciri-ciri Kecanduan *Gadget*

Menurut Soetjipto (dalam Sari dkk., 2023) kecanduan atau *addiction* adalah bentuk ketergantungan secara psikologis antara seseorang dengan suatu stimulus. Kecanduan *gadget* merupakan bentuk dari kecanduan teknologi secara berlebihan yang mengganggu kehidupan sehari-hari penggunaannya.

Ciri-ciri kecanduan *gadget* menurut Kwon, dkk (dalam Sari dkk., 2023) yaitu:

1. Lebih banyak menghabiskan waktu dengan *gadget* dibandingkan berinteraksi dengan orang lain
2. Sering melalaikan pekerjaan yang telah direncanakan
3. Sulit berkonsentrasi
4. Jam tidur berantakan akibat terlalu lama menggunakan *gadget*
5. Selalu mengecek *gadget* dan tidak bisa lepas dari genggamannya

Sedangkan menurut Maulida (dalam Suprapmi, 2022) tanda-tanda anak kecanduan *gadget* adalah sebagai berikut:

1. Kehilangan keinginan untuk beraktivitas
2. Berbicara tentang teknologi secara terus menerus
3. Cenderung sering membantah suatu perintah
4. Sensitif atau mudah tersinggung yang menyebabkan mood mudah berubah
5. Egois, sulit membagi waktu antara *gadget* dengan lingkungan sosialnya
6. Sering berbohong karena sudah tidak bisa lepas dari *gadget* nya

***Gadget* bagi Anak Usia Dini**

Sering kita jumpai anak-anak usia dini sedang asyik memainkan *gadget* sementara orang tuanya sedang melakukan aktivitas lainnya. Anak yang seharusnya menghabiskan waktu dengan bermain bersama teman disekitar lingkungannya, kini mereka lebih memilih menyendiri bermain bersama *gadget* di dalam kamarnya. Berdasarkan hasil survey APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) yang dirilis pada bulan Juni 2022 tentang penetrasi pengguna internet berdasarkan umur bahwa pengguna internet dari kalangan usia 5-9 tahun sebesar 62,43%. Jika berpatokan pada data usia anak 5-9 tahun di Indonesia tahun 2022 sebanyak 22 juta, maka lebih dari 14 juta anak yang



PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA KAMPUS DI PURWAKARTA TAHUN 2024

sebagian besar mengakses internet melalui *gadget*.

Anak yang banyak menghabiskan waktunya untuk bermain dengan *gadget* sering kali bersikap acuh kepada lingkungan sekitar. Menurut Upadhyay dkk. (dalam Suhana, 2018) salah satu dampak dari penggunaan *gadget* yaitu melupakan kehidupan sosialnya. Akibatnya anak kurang dalam berinteraksi dan komunikasi karena anak menjadi seorang *introvert* dan tidak bisa mengendalikan emosinya. Situasi ini dapat mengubah perilaku anak dan mereka akan menarik diri dari kehidupan sosialnya. Sedangkan aspek utama dalam perkembangan anak usia dini adalah aspek sosial dan emosionalnya. Dibalik kemudahan dan kecanggihan yang ditawarkan, *gadget* juga menyebabkan candu yang dapat menyebabkan kerusakan secara permanen baik sikap dan perilaku anak. Sebelum kerusakan itu terjadi, perlu adanya tindakan yang serius untuk mencegah dan mengatasinya. Oleh karena itu peran orang tua harus dioptimalkan dengan memberikan perhatian yang cukup kepada anak sehingga anak tidak mencari pelarian kepada *gadget*.

Perkembangan Emosional

Istilah perkembangan menurut Ahmad Susanto (2011) diartikan sebagai perubahan mental yang berlangsung secara bertahap dan dalam waktu tertentu, dari kemampuan yang sederhana menjadi kemampuan yang lebih kompleks. Berbeda dengan Ahmad Susanto, menurut Depkes (dalam Susanto, 2015, hlm. 53) mengemukakan bahwa perkembangan diartikan sebagai perubahan yang progresif dan kontinu (berkesinambungan) dalam diri individu dari mulai lahir sampai mati. Jadi baik Ahmad Susanto maupun Depkes sepakat bahwa istilah perkembangan berlangsung secara bertahap dan berkesinambungan.

Adapun istilah emosional menurut Campos (dalam Santrock, 2007) mendefinisikan emosi sebagai perasaan atau afeksi yang timbul ketika seseorang berada dalam suatu keadaan yang dianggap penting oleh individu tersebut. Emosi diwakilkan oleh perilaku yang mengekspresikan rasa nyaman atau tidak nyaman seseorang dengan situasi atau interaksi yang sedang dialaminya. Menurut Suryana (2018) emosi adalah suatu keadaan yang kompleks, dapat berupa perasaan ataupun getaran jiwa yang ditandai oleh perubahan biologis yang muncul menyertai terjadinya suatu perilaku.

Ciri-Ciri Perkembangan Emosional Anak Usia Dini

Hurlock (1993) menyatakan bahwa emosi pada masa kanak-kanak sangat kuat dan meledak-ledak. Menurut Izzati dkk. (2017) ada empat ciri yang terjadi pada perkembangan emosi anak usia dini, yaitu:

1. Ekspresi terbuka, seringkali timbul emosi yang meledak-ledak. Emosi yang meledak ledak yaitu emosi yang timbul secara tiba-tiba dan penuh semangat karena adanya perasaan kuat dan intens sehingga tidak terkontrol dan tidak terkendali, namun hal ini berlangsung singkat
2. Emosi terlihat dari reaksi fisiologis. Reaksi fisiologis (contoh: perubahan detak jantung yang cepat) dan perubahan perilaku yang nampak (contoh: senyuman, seringai)
3. Emosi belum stabil (bersifat sementara). Sifatnya cenderung menentang dan sering timbul sifat iri hati. Pada usia anak-anak emosi cenderung bersifat tidak stabil, hal itu dipengaruhi keterbatasan untuk menerima, mengolah, dan menginterpretasikan pesan yang diterima sehingga seringkali mengalami ketidaktepatan member makna dan respon
4. Emosi yang sering terlihat yaitu gembira, dan marah, selain rasa malu, ragu/canggung/khawatir, cemas, dan cemburu

Emosi yang tinggi biasanya disebabkan oleh masalah psikologis daripada masalah fisik. Orangtua sering membatasi anak untuk melakukan beberapa kegiatan, meskipun anak merasa mampu melakukan lebih banyak. Selain itu, anak akan marah ketika tidak bisa melakukan sesuatu yang dianggapnya mudah.

Anak usia dini sedang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Menurut Hurlock dalam Susanto (2015), anak usia dini (terutama 2-6 tahun) dikenal sebagai periode sensitif atau masa peka, yaitu masa di mana fungsi-fungsi tertentu perlu dirangsang dan diarahkan agar perkembangan tidak terhambat. Departemen Pendidikan Nasional dalam Izzati dkk. (2017)



PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA KAMPUS DI PURWAKARTA TAHUN 2024

menyatakan bahwa pada usia ini, perkembangan kognitif anak meningkat dari 50% menjadi 80%, dan anak mulai lebih sensitif terhadap upaya pengembangan potensi diri. Oleh karena itu, pada masa ini anak harus mulai mendapatkan pendidikan yang tepat untuk mengembangkan semua potensi mereka sehingga dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.

Menurut Suryana (2018) terdapat tiga aspek perkembangan anak usia dini, yaitu sebagai berikut :

1. Aspek-aspek Perkembangan Fisiologis
2. Aspek Perkembangan Kognitif
3. Aspek Perkembangan Sosial Emosional

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif, yaitu suatu rumusan masalah yang memandu penelitian untuk mengeksplorasi yang akan diteliti secara luas, menyeluruh, dan mendalam. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang dilakukan dengan *setting* tertentu yang ada di dalam kehidupan nyata (alami) dan bertujuan untuk menyelidiki dan memahami fenomena apa yang terjadi, mengapa terjadi, dan bagaimana terjadinya. Artinya, penelitian kualitatif didasarkan pada konsep inkuiri, yaitu penelitian yang mendetail, berorientasi pada kasus yang dapat melibatkan banyak kasus atau satu kasus. Penelitian kualitatif bertujuan untuk menemukan dan menjelaskan secara deskriptif kegiatan yang dilakukan dan dampak dari tindakan yang mereka lakukan dalam kehidupan mereka.

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mengeksplorasi dan menganalisis dampak gadget terhadap perkembangan emosional anak usia dini. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengamati individu dalam konteks kehidupannya, berinteraksi dengan mereka, dan memahami cara mereka berkomunikasi serta menafsirkan lingkungan mereka. Dalam pelaksanaannya, peneliti akan mengumpulkan data dari subjek penelitian dan menggali informasi secara mendalam untuk memperoleh wawasan yang lebih komprehensif. Informasi yang diperoleh kemudian dapat dimanfaatkan oleh subjek untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi, sehingga mendukung perkembangan mereka ke depan.

Penelitian dilaksanakan di daerah Pondok Kopi, Jakarta Timur dan Purnawarman Barat, Purwakarta. Pemilihan tempat yang dijadikan tempat penelitian ini berdasarkan tempat tinggal subjek yang akan diteliti. Dalam penelitian kualitatif subjek penelitian terdiri dari populasi dan sampel yang dijadikan sebagai narasumber atau informan yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Kegiatan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu meneliti mengenai pengaruh *gadget* terhadap perkembangan emosional anak usia dini. Maka dari itu dalam melaksanakan penelitian ini, peneliti memilih anak dengan rentan usia 2-6 tahun berjumlah 6 orang anak yang kesehariannya diberikan *gadget* secara aktif oleh orangtuanya. Responden penelitian yang dijadikan sumber data adalah orangtua dari ke enam anak yang dipilih berdasarkan orang tua yang memberikan *gadget* kepada anak dalam kesehariannya. Dengan demikian terpilih 6 responden dari anak dan 6 Responden dari anak dan 6 Responden dari orangtua. Wawancara mendalam kepada orang tua subjek juga diperlukan untuk menambah informasi yang berkaitan dengan subjek.

Temuan dan Pembahasan

Pada bagian ini, peneliti akan mengemukakan hasil penelitian yang telah dilaksanakan. Temuan penelitian akan dipaparkan berdasarkan data yang telah dikumpulkan melalui Teknik *purposive sampling* yaitu teknik pengambilan sampel yang digunakan ketika peneliti sudah punya target individu dengan karakteristik yang sesuai dengan penelitian (Turner, 2020) pada kediaman responden di Purwakarta, Jawa Barat dan Pondok Kopi, Jakarta Timur. Fokus penelitian yaitu untuk mengetahui adanya pengaruh *gadget* terhadap perkembangan emosional anak usia dini.

Pandangan Orang Tua mengenai *Gadget* bagi Anak



PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA KAMPUS DI PURWAKARTA TAHUN 2024

Berdasarkan hasil temuan yang diperoleh dari jawaban yang sama dari 6 narasumber. Jawaban yang ditemukan yaitu *gadget* adalah perangkat elektronik kecil yang awalnya memiliki fungsi utama sebagai alat komunikasi. Dengan perkembangan zaman yang ada, *gadget* sudah memiliki fungsi untuk mempermudah urusan manusia yaitu sebagai sumber mencari informasi, media hiburan, atau sebagai perangkat yang mendukung untuk pekerjaan. Pengguna *gadget* pun saat ini sudah beraneka ragam, dari mulai anak-anak hingga orang para lansia. Dari hasil wawancara dari subjek orang tua mengatakan bahwa:

“Pandangan terhadap gadget... gadget adalah perangkat elektronik kecil yang mempunyai fungsi khusus atau unsur kebaruan. Gadget terkadang memberikan dampak positif kepada, jadi sesekali gadget itu dibutuhkan bagi anak selama dalam pengawasan orang tua.” (NS.10-06-2024)

Pendapat lain hasil wawancara dari subjek orang tua mengatakan bahwa:

“Pandangan saya tentang gadget adalah gadget sebenarnya memang alat bantu, tapi di jaman teknologi yang sekarang kita tidak akan bisa lepas dari gadget. Awal mulanya gadget hanya sebatas alat bantu, tapi untuk orang jaman sekarang, gadget itu bisa menjadi bagian tubuh seseorang. Saya membolehkan anak bermain gadget untuk menambah wawasan dan pengetahuan anak saya tentang pengoperasian gadget. Disamping itu anak saya aktif sekali, kadang kala kita juga butuh jeda untuk anak tidak terlalu aktif. Solusinya kita alihkan dengan bermain gadget. Gadget itu sebenarnya ee untuk membatasi ektifitas anakjuga, agar dia tidak terlalu berlebihan saat anak cape secara fisik.” (AWS.21-06-2024)

Selanjutnya, ada pendapat subjek orang tua lain yang mengatakan bahwa:

“Buat saya gadget tuh alat komunikasi yang awalnya hanya bisa sekedar telfon atas SMS aja ya teh, tapi seiring dengan perkembangan teknologi, gadget fungsinya juga sudah bertambah banyak. Di zaman sekarang juga gadget tuh menjadi... mungkin istilahnya itu tangan kanan yah, jadi sekarang tuh apapun bisa dilakukan hanya di gadget aja. Seringkali juga saya sibuk sama pekerjaan, jika saya mau fokus tapi anak nangis terus, jadi saya akan memberikan tontonan yang ada di gadget supaya dia tenang selagi saya menyelesaikan pekerjaan.” (YY.18-07-2024)

Orang tua merasa bahwa pemberian *gadget* kepada anak usia dini bisa menjadi langkah yang tepat dan dapat memberikan manfaat kepada anak jika dilakukan dengan cara yang tepat dan bijak oleh orang tua. *Gadget* dapat membuka akses ke berbagai penjuru dunia terutama bidang pendidikan yang lebih luas melalui aplikasi edukatif bagi anak. *Gadget* juga dapat membantu anak-anak mengembangkan kesiapan keterampilan dalam bidang teknologi di era serba digital ini. Selain itu, *gadget* dapat memungkinkan anak-anak tetap terhubung dengan keluarga dan orang tua mereka disaat orang tuanya sedang tidak berada disekitarnya, pendapat tersebut sejalan dengan pendapat menurut Dwijantie (2023) banyak sekali orang tua memberikan teknologi canggih seperti *gadget* pada anak, dengan alasan agar anak dapat memperluas pengetahuannya ataupun lebih memilih memudahkan untuk berkomunikasi dengan anak. Hal tersebut penting untuk mengembangkan perkembangan sosial dan emosional mereka. Namun, penting bagi orang tua untuk mengatur penggunaan *gadget* secara ketat dan memastikan anak-anak tidak terpapar konten yang tidak sesuai dengan usia mereka dan mencegah kecanduan yang akan mengakibatkan kehidupan sehari-hari anak akan terganggu, didukung dengan pendapat dari Lubis dalam (Isdiyantoro & Maftuhah, 2023) yang menyatakan bahwa peran orang tua sangat penting dalam memberikan dan melakukan pengawasan dan pengontrolan saat anak menggunakan *gadget*. Dengan pengawasan yang tepat, penggunaan *gadget* akan menjadi alat yang mendukung perkembangan anak.

Dampak Positif dan Negatif yang Didapat Anak dengan Bermain Gadget

Berdasarkan hasil temuan yang diperoleh dari jawaban yang sama dari 6 narasumber.



PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA KAMPUS DI PURWAKARTA TAHUN 2024

Jawaban yang ditemukan tentang kelebihan yang didapatkan anak dengan bermain *gadget* yaitu anak dapat lebih mudah belajar berbagai hal seperti mengenal angka, warna, huruf, hewan dan dapat menambah kosakata baru. Sedangkan kekurangan yang didapatkan anak dengan bermain *gadget* yaitu anak lebih senang menyendiri, mudah kehilangan fokus, kurangnya interaksi dan komunikasi terhadap lingkungan, menunda pekerjaan, serta seringkali tantrum. Dari hasil wawancara dari subjek orang tua mengatakan bahwa:

“Untuk dampak positif dan negatif gadget... Dampak positif dari gadget salah satunya terhadap perkembangan psikologi anak lebih tepatnya dalam ranah kognitif dan afektif. Selain itu juga anak dapat mempelajari sikap dan nilai yang baik untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, tetapi tetap harus dalam pengawasan orang tua. Dampak negatif dapat menghambat perkembangan bicara dan bahasa anak, karena anak menghabiskan waktu lebih banyak di depan layar dibandingkan berinteraksi dengan orang lain yang dapat melancarkan pembelajaran berbicara dan berbahasa.” (NS.10-06-2024)

Pendapat lain hasil wawancara dari subjek orang tua mengatakan bahwa:

“Untuk kekurangannya sudah pasti yang jelas radiasi yaa, itumah udah ini, cuman kalo misalkan dengan batasan sih kalo kata saya banyak juga positifnya. Anak juga belajar banyak darisitu, banyak kosakata dari gadget, yaa banyaklah dia belajar dari situ. Terus karena kami kerja, dengan dia bisa mengoperasikan gadget sendiri memudahkan kami komunikasi juga, karena dia udah bisa telfon kami, ngabarin kami apapun kondisi yang dia rasakan pasti langsung dikabarin, langsung video call. Itu semua pasti langsung anak ungkapin karena memang kita terbiasa ngasih anak kebebasan untuk mengeluarkan pendapat, mengeluarkan perasaan. Jadi saat dia merasa sedih atau merasa kurang atau merasa tidak enak dalam suatu kondisi, anak dapat dengan mudah menggunakan gadget untuk mrnghubungi kita sebagai orang tua. Itu sebagai bentuk control kita juga terhadap mendapatkan nilai positif dari gadget. Untuk kekurangannya jelas yang dirasakan banyak orang saat anak sudah terlalu fokus dengan gadget itu kekurangannya adalah yaitu kurang memperhatikan sekitar, kurang memperhatikan orang tuanya juga kalo lagi ngomong. Jadi saat kita panggil dia dalam posisi on gadget itu emang susah banget untuk mendapatkan perhatiannya karena terlalu fokus ke gadget. Tetapi masih bisa kita siasati dengan ditepuk atau dialihkan perhatiannya agar anak bisa fokus lagi dengan apa yang kita katakan saat dia bermain gadget.” (AWS.21-06-2024)

Selanjutnya, ada pendapat subjek orang tua lain yang mengatakan bahwa:

“Pas dia udah dikasih gadget dia jadi ngerti ya beberapa hal missal kayak nama hewan, atau nyanyian yg dia dengerin sendiri di youtube. Tapi semenjak dikasih hp yaallah, neng tuh anak jadi susah banget kalo dipanggil, sampe saya kesel sendiri terus ambil hpnya, abis itu dia malah marah-marah hpnya diambil, tapi saya mah bodo amat ya dia marah juga, biar ga kebiasaan.” (TW.11-07-2024)

Orang tua merasa bahwa penggunaan *gadget* memiliki dampak positif dan negatif yang saling berkaitan. Di satu sisi, *gadget* dapat menjadi alat edukatif yang sangat bermanfaat bagi anak. *Gadget* dapat memberikan akses ke berbagai aplikasi edukatif, permainan yang mendidik, dan konten-konten yang dapat memperluas wawasan mereka. Anak-anak juga dapat mempelajari keterampilan teknologi yang penting untuk persiapan mereka di zaman yang serba digitalisasi ini. Di sisi lain, dampak negatif dari penggunaan *gadget* bagi anak yang tidak terkontrol akan menimbulkan masalah yang cukup serius. Penggunaan *gadget* yang berlebihan akan menyebabkan masalah Kesehatan seperti radiasi dan masalah penglihatan. Selain itu, anak-anak yang berlebihan menggunakan *gadget* dan terpapar konten yang tidak sesuai dengan umurnya akan berisiko mengalami kecanduan, hal tersebut bisa mengganggu perkembangan sosial dan emosionalnya.

Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk mengawasi dan membatasi penggunaan *gadget* bagi anak untuk meminimalisir dampak negatif dari *gadget*. Pendapat tersebut sejalan dengan



**PROSIDING SEMINAR NASIONAL
PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA KAMPUS DI
PURWAKARTA TAHUN 2024**

pendapat dari Rahayu dkk., (2021) kecanduan *gadget* pada anak-anak bisa terjadi karena kurangnya pendampingan dan control orang tua dalam penggunaan *gadget*. Pendapat tersebut dipertegas dengan pendapat dari Rahayu dkk., (2021) orang tua harus lebih tegas untuk mengatur dan mengontrol penggunaan *gadget* oleh anak-anak agar dapat mencegah anak dari kecanduan *gadget*. Dengan pengawasan yang tepat, tanda-tanda kecanduan *gadget* dapat dihindari dan *gadget* bisa menjadi alat yang membantu perkembangan anak dengan sebagaimana semestinya.

Peran Orang Tua dalam Mengurangi Dampak Negatif yang Ditimbulkan oleh *Gadget*

Berdasarkan hasil temuan, diperoleh jawaban mengenai peran orang tua ketika anak bermain *gadget*. Jawaban yang ditemukan tentang peran orang tua ketika anak bermain *gadget*, yakni: 1). Membatasi waktu dalam bermain *gadget*; 2). Pemilihan konten yang sesuai dengan usia anak; 3). Tetapkan aturan dalam penggunaan *gadget* kepada anak; 4). Tegas kepada anak; 5). Orang tua harus beradaptasi dengan perkembangan zaman; 6). Peka dan peduli terhadap kondisi anak; 7). Mendampingi saat anak bermain *gadget*; 8). *Controlling* terhadap riwayat konten yang telah ditonton anak secara teratur; 9). Menggunakan fitur khusus anak (*youtube kids*); 10). Mengalihkan perhatian anak dari *gadget* dengan kegiatan yang bermanfaat; 11). Sering mengajak anak untuk berkomunikasi. Dari hasil wawancara dari subjek orang tua mengatakan bahwa:

“Kalo untuk peran orang tua untuk mengurangi dampak negatif gadget... salah satunya yaa batasi waktu anak dalam menggunakan gadget, pemilihan konten yang aman sesuai usia anak, imbangi penggunaan gadget dengan aktivitas anak, tetapkan aturan dalam penggunaan gadget bagi anak, dan juga orang tua perlu beradaptasi dengan perkembangan zaman.” (NS.10-06-2024)

Pendapat lain hasil wawancara dari subjek orang tua mengatakan bahwa:

“Kalo dia udah bosan main gadget biasanya saya suruh istirahat atau main sama temennya diluar, jadi walaupun saya lebih seneng dia dirumah, dia tetep harus main lah sama temen-temennya sesekali biar bisa nyalurin energinya.” (TW.11-07-2024)

Selanjutnya, ada pendapat subjek orang tua lain yang mengatakan bahwa:

“Biasanya saya suka ajak ngobrol kalo dia lagi sendirian, saya deketin terus biar dia ga jadi orang yg beda. Terus kalo sore-sore bapaknya pulang kerja, anak suka diajak keliling komplek naik motor jadi dia bisa ngalihin perhatiannya. Saya juga kan suka pantau dan tetap tegas saat dia main gadget jadi anak takut ke saya dan biar nantinya tuh anak ga ngelunjak, gitu neng.” (WNA11-07-2024)

Orang tua merasa bahwa peran orang tua sangatlah krusial dalam mengurangi dampak negatif yang ditimbulkan oleh *gadget* pada anak. Dengan menerapkan batasan-batasan dalam penggunaan *gadget* dan memastikan bahwa anak mengakses konten yang sesuai dan bernilai edukatif. Orang tua dapat menghindari dampak negatif kecanduan *gadget* yang disebabkan oleh penggunaan *gadget* yang berlebihan bagi anak, karena anak belum bisa mengontrol diri dalam menerapkan batasan yang harus ia terapkan. Selain itu, orang tua harus aktif dalam pemantauan aktivitas online anak guna mencegah dan melindungi anak dari konten yang tidak pantas. Melalui komunikasi yang aktif, orang tua juga dapat mengajarkan nilai-nilai serta tanggung jawab yang bijak dalam penggunaan teknologi digital.

Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat yang dikemukakan Isdiyantoro & Maftuhah (2023) yakni: 1) Orang tua perlu mengatur waktu penggunaan gadget dan memastikan anak memiliki kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan teman sebaya dan anggota keluarga, untuk mencegah gangguan pada perkembangan anak; 2) Orang tua harus memastikan bahwa penggunaan gadget tidak menggantikan aktivitas fisik dan eksplorasi yang penting bagi perkembangan motorik dan kognitif anak; 3) Orang tua perlu memantau konten yang diakses anak melalui gadget dan memberikan pemahaman tentang emosi untuk mencegah gangguan pada perkembangan emosionalnya; 4) Dengan pengawasan orang tua, penggunaan gadget dapat menjadi kesempatan



PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA KAMPUS DI PURWAKARTA TAHUN 2024

belajar yang interaktif dan meningkatkan keterampilan teknologi anak; 5) Keterlibatan aktif orang tua dalam penggunaan gadget dapat memperkuat ikatan keluarga dan membangun hubungan yang lebih kuat dengan anak. Dengan demikian, pengawasan dan keterlibatan aktif orang tua tidak hanya untuk melindungi anak dari dampak negatif *gadget* tetapi juga untuk membantu mereka memanfaatkan teknologi secara positif dan konstruktif. Pendapat lainnya diperkuat oleh temuan dari Juliani & Wulandari (2022) Upaya yang bisa dilakukan untuk mengatasi gangguan tersebut dengan cara memperhatikan perkembangan emosional dan sosial anak, peka terhadap perubahan emosi anak, deteksi dini perubahan perilaku anak, dan tetap memperhatikan interaksi anak.

Perubahan Emosional yang Muncul Setelah Anak Diberi *Gadget*

Berdasarkan hasil temuan, diperoleh jawaban mengenai perubahan perilaku emosional anak yang berubah setelah anak diberikan *gadget*. Selain dari wawancara, namun perubahan tersebut terlihat saat dilakukannya observasi. Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua, perubahan yang terlihat setelah anak diberikan *gadget* diantaranya anak menjadi mudah bosan dan kehilangan fokus, menjadi pribadi yang menyendiri, mudah tantrum, pudarnya kreativitas, dan sering menunda atau mengabaikan tanggung jawabnya sebagai anak. Dari hasil wawancara dari subjek orang tua mengatakan bahwa:

“Perubahan emosional anak setelah diberikan gadget... anak cenderung menjadi pribadi tertutup, gangguan tidur, suka menyendiri, perilaku kekerasan seperti sering pukul pukul, dan pudarnya kreativitas anak karena gadget lebih memberikan segala hal dengan instan.” (NS.10-06-2024)

Pendapat lain hasil wawancara dari subjek orang tua mengatakan bahwa:

“Sejauh ini hanya tantrum saat gadgetnya diambil atau habis baterai, selebihnya dia masih bisa berinteraksi dengan baik walau tanpa gadget. Tetapi seringkali ketika dia merasa tidak nyaman dengan lingkungan baru, dia akan kesal dan meminta gadget agar dia menjadi tenang dan memisahkan dirinya dari tempat itu” (RR.10-07-2024)

Selanjutnya, ada pendapat subjek orang tua lain yang mengatakan bahwa:

“Kalo anak sih ga emosi ya, tapi kita sebagai orang tua malah yang emosi, neng. Dia jadi suka nunda kerjaan atau selalu nanti dlu kalo saya suruh. Dia juga kalo ngerjain PR sekarang diantarin mulu, jadi saya suka keikut emosi liatnya.” (WNA.11-07-2024)

Pendapat lainnya dari subjek orang tua yaitu:

“Perubahannya masih ditahap wajar, teh. Kalau dulu kan nangisnya karna hal biasa ya buat anak kecil mah, nah kalau setelah diberi gadget anak lebih sering nangis aja karena dia mungkin merasa tidak ada yang menemani, jadi anak lebih cepat merasa bosan lalu tantrum. Kadang kewalahan kalau lagi kerja, tapi Alhamdulillah masih bisa saya handle.” (YY.18-07-2024)

Orang tua merasa bahwa penggunaan *gadget* secara berlebihan dapat menyebabkan perubahan emosional yang signifikan pada anak. Interaksi terus menerus yang dilakukan oleh anak dengan *gadget*nya dapat mempengaruhi perkembangan emosional mereka. Anak yang terlalu banyak menggunakan *gadget* seringkali mengalami kesulitan dalam mengelola emosi mereka, karena anak akan mencari pelarian melalui *gadget*nya daripada menghadapi perasaan mereka. Marinding, (2020) mengemukakan *gadget* dianggap sebagai alat yang dapat berdampak negatif pada kemampuan sosio-emosional anak, karena kenyataannya, anak-anak yang menghabiskan waktu berlebihan dengan *gadget* sering kali kurang peduli terhadap lingkungan sosial mereka.

Kurangnya interaksi dengan lingkungan sosialnya dapat menghambat perkembangan keterampilan sosial dan komunikasinya, yang akan membuat anak lebih rentan terhadap kesepian. Pangastuti, (2017) juga mengatakan anak-anak yang sering menggunakan *gadget* berisiko mengalami kecanduan, yang dapat menyebabkan mereka menjadi pasif dalam interaksi sosial dengan teman



**PROSIDING SEMINAR NASIONAL
PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA KAMPUS DI
PURWAKARTA TAHUN 2024**

sebayanya, karena lebih memilih menyendiri dengan gadget mereka. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget memiliki potensi besar untuk mengganggu perkembangan aspek sosio-emosional anak. Selain perkembangan emosional, dampak negatif penggunaan *gadget* juga akan mempengaruhi aspek perkembangan anak yang lain. Oleh karena itu, sangat penting bagi orang tua untuk memantau penggunaan *gadget* anak dan memastikan adanya keseimbangan dengan aktivitas fisik bermanfaat lainnya yang mendukung kesehatan emosional dan aspek perkembangan anak lainnya.

Kesimpulan

Gadget adalah perangkat elektronik dengan berbagai fungsi yang kini mudah digunakan oleh semua kalangan, termasuk anak-anak hingga lanjut usia. Gadget dapat memberikan manfaat seperti edukasi digital, komunikasi, dan persiapan menghadapi dunia digital. Namun, ada juga dampak negatif seperti kurangnya interaksi sosial, masalah emosional, dan perilaku buruk seperti sulit berkonsentrasi dan ketergantungan. Orang tua memberikan gadget kepada anak dengan berbagai alasan, termasuk untuk mengalihkan perhatian dan sebagai sarana edukasi, tetapi mereka perlu membatasi penggunaan, memastikan konten yang sesuai, dan mendorong aktivitas fisik serta komunikasi langsung. Tanpa pengawasan yang tepat, gadget dapat mengganggu perkembangan anak dan mengubah sikap serta perilaku mereka, yang dapat berdampak negatif di masa depan.

Rekomendasi berikut merupakan bentuk upaya yang dilakukan terhadap pengetahuan kecerdasan emosional anak usia dini yang diuraikan sebagai berikut:

1) Bagi Orang Tua

Bagi orang tua diharapkan mampu memperdalam pengetahuan mengenai perkembangan teknologi. Orang tua diharapkan menjaga ketegasan, komunikasi dan kepeduliannya terhadap anak juga untuk meluangkan waktu bermain bersama anak agar anak tidak kehilangan peran orang tuanya, karena orang tua yang paling mengerti kondisi dan perkembangan anak.

2) Bagi peneliti selanjutnya

Merujuk dari keseluruhan hasil observasi dan wawancara, peneliti menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan hasil penelitian ini. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian mengenai pengaruh *gadget* terhadap perkembangan emosional anak usia dini dengan tambahan teknik analisis data melalui angket dan menambahkan aspek perkembangan lainnya dalam penelitiannya seperti aspek sosial, bahasa, moral, dll.

Referensi

- Azkiya, N.(2022). *7 Formula Baru Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*. Jombang: Detak Pustaka.
- Dachlan, A. M. & Erfansyah, N. F. & Taseman. (2019). *Perkembangan Emosional Anak Usia Dini*. Sleman: Deepublish.
- Dwijantie, J. S., Hoerudin, C. W. (2023). Pengaruh *Gadget* terhadap Tumbuh Kembang Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini*.
- Febriani, I & Sumardi, L. (2023). Peran Orang Tua dalam Mengurangi Dampak Negatif *Gadget* pada Anak (Studi di Desa Bangket Parak, Lombok Tengah). *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1b), 613-619. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1b.1225>
- Febriati, L., & Fauziah, A. (2020). Pengaruh Intensitas Penggunaan *Gadget* Terhadap Sosial Emosional Anak Usia Pra Sekolah Di TK Yogyakarta. *TSJKeB_Jurnal*, 5(1), 1–12.
- Fitrihadi, L., & Fauziah, A. (2021). *Monograf Penggunaan Gadget Sebagai Dampak Gangguan Pemusatan Perhatian*. Sleman: Deepublish.
- Hertinjung, W.S & Septianingrum, A.R & Putri, Y.P.S . (2021). Peningkatan Kompetensi Orang Tua dalam Mendampingi Anak Mengakses *Gadget*. *Jurnal Warta LPM*. 24(2), 187-195.
- Hidayatuladkia, S.T & Kanzunnudin, M & Ardianti, S.D. (2021). Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia 11 Tahun. *Jurnal Penelitian dan*



**PROSIDING SEMINAR NASIONAL
PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA KAMPUS DI
PURWAKARTA TAHUN 2024**

- Pengembangan*. 5(3), 363-372.
- Hurlock, E. B. (1980). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan. Edisi Kelima*, Jakarta: Erlangga.
- Imron, R. (2017). Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Prasekolah di Kabupaten Lampung Selatan. *Jurnal Keperawatan*, 13(2), 148. <https://doi.org/10.26630/jkep.v13i2.922>
- Irfan & Azmin, N. (2022). Strategi Pendampingan Orang Tua terhadap Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Anak di Kecamatan Sape. *Pedagogos: Jurnal Pendidikan*, 4(2). <https://doi.org/10.33627/gg.v4i2.748>
- Isdiyantoro, M.J., Maftuhah, A. (2023). Peran Orang Tua dalam Mendampingi Penggunaan *Gadget* di RA Masyithoh XV Pangenjuru Tengah. *Jurnal Al-Athfal*, 6(1). <https://ejournal.stainupwr.ac.id/>
- Iswindharmanjaya, D. (2014). *Bila Si Kecil Brmain Gadget Panduan Bagi Orangtua: Untuk Memahami Faktor-faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget*. Yogyakarta: Beranda Agensi.
- Izzati, R. E. & Cholimah, N. (2017). *Model Konseling Anak Usia Dini*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Indanah, I., & Yulisetyaningrum, Y. (2019). Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Pra Sekolah. *Jurnal Ilmu Keperawatan Dan Kebidanan*, 10(1), 221. <https://doi.org/10.26751/jikk.v10i1.645>
- Manumpil, Beauty;Ismanto, Yudi; Onibala, F. (2015). HUBUNGAN PENGGUNAAN *GADGET* DENGAN TINGKAT PRESTASI SISWA DI SMA NEGERI 9 MANADO. *Ejournal Keperawatan (e-Kep)*, 3(April), 1–6.
- Mimin, E. (2022). Analisis Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Aspek-aspek Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 6(02), 558-568.
- Novitasari, N. (2019). Strategi Pendampingan Orang Tua terhadap Intensitas Penggunaan *Gadget* pada Anak. *Al-Hikmah : Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 3(2), 167–188. <https://doi.org/10.35896/ijecie.v3i2.77>
- Nugroho, dkk. (2022). Peran Orang Tua dalam Mengurangi Dampak Negatif Penggunaan *Gadget*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 6(5), 5425-5436. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2980>
- Nuraida, H. (2023). Risiko *Gadget* Berlebihan: Dampak Negatif pada karakter Mental dan Emosio Anak. *Jurnal Pendidikan: Seroja*. 2(4), 387-395.
- Nurliana & Aini, N. (2021). Dampak *Gadget* terhadap Komunikasi Orang Tua dan Anak dalam Keluarga di TK Negeri Pembina Kecamatan Lut Tawar. *Jurnal As-Salam*, 5(1), 101-109.
- Pardede, R., & Watini, S. (2021). Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Perkembangan Emosional Anak Usia Dini di TK Adifa Karang Mulya Kota Tangerang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 4728–4735. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1633>
- Rahayu, N.S., Elan, Mulyadi, S. (2021). Analisis Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 5(2), 202-210.
- Roza, E., Kamayani, M., Gunawan, PH. (2018). Pelatihan Memantau Penggunaan *Gadget* pada Anak. *Jurnal SOLMA*, 7(2), 208-214. <http://dx.doi.org/10.29405/solma.v7i2.1062>
- Rukmana, N. I. N., Ainy Fardana, N., Dewanti, L., & Mujtaba, F. (2021). Does the Intensity of *Gadget* Use Impact Social and Emotional Development of Children aged 48-72 Months? *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 7(2), 135–144. <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2021.72-04>
- Santrock, J. W. (2007). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Sari, I. P. & Afriyanti, E. & Oktarina, E. (2023). *Kecanduan Gadget Dan Efeknya Pada Konsentrasi Belajar*. Indramayu: Penerbit Adab.
- Setianingsih, E. S. (2019). *Gadget “Pisau Bermata Dua” Bagi Anak? SENDIKA: Seminar Pendidikan Nasional*, 1(Vol.1 No.1 (2019): SENDIKA), 397–405. <http://conference.upgris.ac.id/index.php/sendika/article/download/420/242>
- Sobry, M. G. (2017). Peran Smartphone Terhadap Pertumbuhan Dan Perkembangan Anak. *M.Gustian Sobry*, 2(2), 24–29. <http://jurnal.iicet.org/index.php/jpgi/article/view/222>



**PROSIDING SEMINAR NASIONAL
PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA KAMPUS DI
PURWAKARTA TAHUN 2024**

- Suguarti, Y & Andyanto, H. (2022). Pembatasan Penggunaan *Gadget* terhadap Anak Dibawah Umur oleh Orang Tua. *Jurnal Jendela Hukum*. 9(1),
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhana, M. (2018). Influence of *Gadget* Usage on Children's Social-Emotional Development. *Atlantis Press*, 169(Icece 2017), 224–227. <https://doi.org/10.2991/icece-17.2018.58>
- Suryana, D. (2018). *Pendidikan Anak Usia Dini: Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak*. Edisi Pertama, Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sutanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sutanto, A. (2015). *Bimbingan dan Konseling di Taman Kanak-kanak*. Edisi Pertama, Jakarta: Prenadamedia Group.
- Suprapmi. (2022). *Gadget & Pengaruhnya pada Perkembangan Anak*. Yogyakarta: Hikam Pustaka.
- Syifa, L., Setianingsih, E.S., Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 527-533.
- Timbowo, D. (2016). Manfaat Penggunaan Smartphone Sebagai Media Komunikasi. *E-Journal "Acta Diurna,"* V(2), 1–13.
- Tirtayani, L. A. (2014). *Perkembangan Sosial Emosional pada Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Ulya, H., & Saridewi. (2022). Dampak *Gadget* Terhadap Perkembangan Emosional pada Anak Usia 6-7 Tahun di Ujung Gading Jalan Jawa Jorong Brastagi Pasaman Barat. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6, 12730–12737.
- Wulandari, D., & Lestari, T. (2021). Pengaruh *Gadget* Terhadap Perkembangan Emosi Anak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1689–1695. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1162?articlesBySameAuthorPage=2>