

## DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN EMOSIONAL ANAK USIA 4-6 TAHUN DI PAUD PGRI 15 A IRINGMULYO KOTA METRO

Risa Azizatul Muawanah<sup>1</sup> Nihwan<sup>2</sup> Aguwsan K. Umam<sup>3</sup> Rizqi Annisa Fitri<sup>4</sup>

<sup>1234</sup>Institut Agama Islam Negeri Metro

[risaazizatulmuawanah@gmail.com](mailto:risaazizatulmuawanah@gmail.com)

### ABSTRAK

Penggunaan *gadget* mulai usia kanak-kanak bahkan dewasa dapat menggunakan alat kecil yang sangat praktis dan serba guna ini. Durasi penggunaan *gadget* yang terlalu lama karena kurangnya pengawasan akan menimbulkan berbagai masalah salah satunya dampak perkembangan emosional, perkembangan emosional merupakan perubahan sikap didalam diri anak. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional anak usia 4-6 tahun di PAUD PGRI 15A Iringmulyo Kota Metro dan Intensitas penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional anak usia 4-6 tahun di PAUD PGRI 15A Iirngmuly Kota Metro melalui penelitian kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian dapat dimimpulkan bahwa: Dampak penggunaan *gadget* terhadap emosi anak, anak mudah marah, cenderung lebih egois, bahkan sampai tantrum jika menyangkut tentang *gadget*. Dan Intensitas penggunaan *gadget* terhadap emosional anak, jika durasi penggunaan gadget lebih dari 1 jam perhari dan dilakukan secara terus menerus maka akan berakibat terhadap perkembangan emosional anak.

**Kata Kunci:** *Gadget, Emosional, Anak usia dini*

### ABSTRACT

*The use of gadgets from childhood and even adults can use this very practical and versatile little tool. The duration of using gadgets that are too long due to lack of supervision will cause various problems, one of which is the impact of emotional development, emotional development is a change in attitude in children. The purpose of this study was to determine the impact of using gadgets on the emotional development of children aged 4-6 years in PAUD PGRI 15A Iringmulyo Kota Metro and the intensity of using gadgets on the emotional development of children aged 4-6 years in PAUD PGRI 15A Iirngmuly Kota Metro through qualitative research. Based on the results of the study, it can be concluded that: The impact of using gadgets on children's emotions, children are irritable, tend to be more selfish, even tantrums when it comes to gadgets. And the intensity of the use of gadgets on children's emotions, if the duration of using gadgets is more than 1 hour per day and is carried out continuously it will result in the emotional development of children.*

**Keywords:** *Gadget, Emotional, Early childhood*

## PENDAHULUAN

Perkembangan anak akan baik apabila dilatih melalui stimulus yang baik pula. Perkembangan akan dialami terus menerus dan bersifat tetap dari fungsi-fungsi jasmaniah dan rohaniah yang dimiliki individu menuju ketahap kematangan melalui pertumbuhan, pematangan dan belajar. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2013 perkembangan anak usia dini meliputi enam aspek perkembangan meliputi, nilai agama dan moral, kognitif, fisik-motorik, bahasa, sosial emosional dan seni (Permendikbud,t.t.). Perkembangan emosi ialah reaksi yang terorganisasi dan muncul terhadap hal-hal yang berhubungan dengan kebutuhan, tujuan, ketertarikan, dan minat individu. Emosi pada anak usia dini lebih terperinci dan terdiferensiasi dan anak cenderung mengekspresikan emosinya dengan bebas dan terbuka (Ahmad Susanto, 2011). Anak pada usia ini dapat mengekspresikan perasaan secara langsung, tentang perasaan senang atau tidak senang, suka atau tidak suka, tanpa ada perasaan bersalah atau takut menyinggung perasaan orang lain.

Pada usia ini anak mengalami banyak perubahan baik fisik dan mental, dengan karakteristik sebagai berikut, berkembangnya konsep diri, munculnya egosentris, rasa ingin tahu, imajinasi, belajar dari lingkungannya, berkembangnya cara berfikir berkembangnya kemampuan bahasa, dan munculnya perilaku (Indiana Sunita & Eva Mayasari, 2017). Perkembangan anak usia dini saat ini juga dipengaruhi oleh perkembangan digital yang sangat pesat,

salah satu produk digital yang sangat berpengaruh adalah *Gadget*. Di Indonesia penggunaan *Gadget* dimasa sekarang tidak terbatas pada kalangan orang dewasa saja, bahkan anak usia dini juga terlibat dari penggunaan *Gadget* tersebut. Dalam sebuah penelitian lain mengatakan bahwa penggunaan *gadget* pada anak usia dini mencapai 42,1% terbukti dari anak-anak yang menonton video atau bermain game (Rown,t.t.). Dari penelitian tersebut menunjukkan adanya kenaikan jumlah pengguna setiap tahunnya.

Karakteristik emosi pada anak usia dini ditandai dengan berbagai ciri, misalnya emosi anak bersifat sementara dan lekas berubah. Jika anak bertengkar dan saling mencaci maki pada pagi atau siang hari, maka saat sore hari terhalang beberapa jam mereka sudah baik dan bermain lagi. Ciri lainnya dari perilaku emosional anak ialah reaksi yang kuat dan spontan terhadap situasi yang menimbulkan rasa senang atau tidak senang. Anak akan mengutarakan perasaan, keadaan, dan informasi yang mereka terima apa adanya tidak ditutup-tutupi. Anak pada usia ini dapat mengekspresikan perasaan secara langsung, tentang perasaan senang atau tidak senang, suka atau tidak suka, tanpa ada perasaan bersalah atau takut menyinggung perasaan orang lain. Perkembangan anak usia dini saat ini juga dipengaruhi oleh perkembangan digital yang sangat pesat, salah satu produk digital yang sangat berpengaruh adalah *Gadget*. Di Indonesia penggunaan *Gadget* dimasa sekarang tidak terbatas pada kalangan orang dewasa saja, bahkan anak

usia dini juga terlibat dari penggunaan Gadget tersebut.

Sebuah penelitian yang bertujuan untuk mengetahui tentang orangtua milenial mendampingi penggunaan gadget anak usia 2-7 tahun. Para orangtua mengatakan tujuan ayah atau bunda memberikan gadget kepada anak supaya anak lebih pintar 22%, agar anak tidak rewel 21%, sedangkan yang terbanyak 34% adalah lain lain. Tujuan orangtua memberikan gadget pada dasarnya positif, yakni ingin mendapatkan manfaat dari teknologi namun harus dibarengi dengan aturan yang jelas untuk mengurangi dampak negatifnya.

Durasi penggunaan gadget yang terlalu lama karena kurangnya pengawasan orangtua akan menimbulkan berbagai masalah salah satunya ialah perkembangan emosional anak. Saat ini ketika anak asyik bermain gadget, mereka cenderung lupa dengan kewajibannya yaitu belajar dan bersosialisasi. Sampai-sampai anak tidak mendengarkan perintah orangtuanya. Bahkan sebagian anak akan cenderung marah jika gadget yang dimilikinya diambil oleh orang tuanya. Adapun penelitian sebelumnya dilakukan oleh M. Hafiz Al-Ayouby dengan judul Dampak Penggunaan gadget Pada Anak Usia Dini Studi di PAUD dan TK Handayani Bandar Lampung. Hasil dari penelitian tersebut yakni anak yang menggunakan gadget terlalu lama akan banyak menimbulkan hal negative, selain hal negative juga menimbulkan dampak positif jika penggunaannya diawasi dengan benar.

Kemudian ada juga penelitian dari Yeni Triastutik dengan judul Hubungan Bermain Gadget Dengan Tingkat Perkembangan Anak Usi 4-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Bina Insani Desa Candimulyo Kecamatan Jombang Kabupaten Jombang. Penelitian ini menjelaskan bagaimana hubungan gadget terhadap tingkat perkembangan anak, penelitian ini dilakukan untuk meneliti anak usia 4-6 tahun di sekolah guna melihat bagaimana respon anak-anak jika diberikan gadget, dalam penelitiannya Yeni menuliskan bahwa banyak anak yang ketika diberikan gadget cenderung langsung memilih duduk diam ketimbang berinteraksi dengan sekitarnya.

Penggunaan *gadget* untuk anak usia dini sebaiknya memperoleh pengawasan dari orangtua, seperti: pengawasan durasi penggunaan, video yang ditonton, aplikasi yang dibuka dan lain sebagainya. Karena sebagai generasi milenial anak usia dini harus mulai dikenalkan teknologi agar tidak dengan gagap teknologi. Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada senin, 20 Juli 2020 dengan guru kelas, kelompok B PAUD PGRI 15A Iringmulyo Kota Metro menemukan masalah yang berkaitan dengan perkembangan emosional anak yaitu anak cenderung hiperaktif, gagal fokus, serta prestasi menurun, menurut peneliti hal-hal tersebut terjadi karena penggunaan gadget dirumah.

## KAJIAN TEORITIK

*Lindsley* dalam Yusuf Syamsu mengemukakan teorinya yang disebut “*activation theory*” (teori pergerakan). Menurut teori ini emosi disebabkan oleh

pekerjaan terlampau keras dan susunan syaraf teruma otak. Contohnya, apabila individu mengalami frustrasi, susunan syaraf bekerja sangat keras yang menimbulkan sekresi kelenjar-kelenjar tertentu yang mempertinggi pekerjaan otak, maka hal itu menimbulkan emosi. John B. Dalam Yusuf Syamsu mengemukakan bahwa ada tiga pola dasar emosi yaitu takut, marah, dan cinta (*jear, anger, and love*). ketiga jenis emosi tersebut menunjukkan respons tertentu pada stimulus tertentu pula, tetapi kemungkinan terjadi pula modifikasi (perubahan) (Syamsu Yusuf, 2000).

Perkembangan merupakan pola gerakan atau perubahan yang dinamis dimulai dari pertumbuhan atau konsepsi dan terus berlanjut sepanjang siklus kehidupan manusia (Rita Eka Izzaty, 2017). Perkembangan merupakan sifat yang kualitatif daripada fungsi-fungsi. Dikatakan perubahan fungsi-fungsi ini karena perubahan ini disebabkan oleh adanya proses pertumbuhan material yang memungkinkan adanya fungsi itu sendiri, dan disamping itu adanya perubahan-perubahan tingkah laku (Ahmad Susanto, 2011). Menurut UU Sisdiknas 2003 anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun dan 0-8 tahun menurut pakar pendidikan. Pada masa ini anak-anak mengalami perkembangan yang tidak dapat diulang lagi pada masa mendatang, maka usia ini disebut usia golden age (Triantono Ibnu Badar al-Tabany, 2013).

Nurhaeda mengatakan dalam jurnalnya bahwa: pada dasarnya anak-anak belum saatnya diberikan telepon genggam pribadi, kondisi ini dikhawatirkan anak-

anak akan memiliki sifat perilaku konsumtif yang berlebihan. Pada dasarnya anak-anak sekolah menengah masih dilarang penggunaannya atau masih sangat memerlukan pengawasan yang ketat oleh orang dewasa disekitarnya (Nurhaeda, 2018). Bentuk penggunaan *gadget* yang *continue* atau bisa dikatakan terus menerus, bisa mengakibatkan hal yang sangat serius bagi anak usia dini seperti anak-anak mengalami kecanduan. Ada tiga tanda yang membuat anak mengalami kecanduan gadget yaitu: Tantrum saat anak disuruh berhenti bermain *gadget*, tidak merespon panggilan (kemampuan komunikasi) saat sedang bermain gadget, dan saat sudah disekolah nilai akademisnya menurun (kemampuan anak), karena ia tidak tertarik dengan materi pembelajaran (Chusna, t.t.).

## METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif lapangan, yaitu prosedur penelitian yang berupa kata-kata tertulis dan lisan dari orang-orang dan perilaku informan yang dapat diamati. Oleh karena itu data primer yang diperlukan berupa hasil wawancara dengan para informan. Dengan demikian pengamatan juga berperan serta dalam penelitian ini (Lexy J. Moleong, 1989). Pada penelitian ini mengumpulkan data-data yang terhadap berhubungan dengan dampak penggunaan gadget perkembangan emosional anak usia 4-6 tahun di PAUD PGRI 15 A Iringmulyo Kota Metro Tahun Pelajaran 2021/2022.

Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang temuan datanya tidak diperoleh dari prosedur statistik atau bentuk hitungan lainnya. Penelitian kualitatif

deskriptif ini memiliki jenis sumber data yang didapat yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder, dengan menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Untuk menguji keabsahan data digunakan triangulasi, dalam menganalisis data menggunakan reduksi data, penyajian data penarikan kesimpulan/verifikasi. Lokasi penelitian adalah PAUD PGRI 15 A Iringmulyo. Adapun yang menjadi objek penelitian adalah perkembangan sosial emosional anak usia dini.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan emosi merupakan kemampuan dalam mengendalikan diri baik saat benci, takut, marah, cinta, senang, dan kesedihan (Luh Ayu Tirtayani dkk., 2014). Perkembangan emosional merupakan proses pengendalian diri untuk memahami perasaan dan keadaan orang disekitarnya, jika kemampuan memahami perasaan orang lain ini tidak mengalami perubahan maka perlu diketahui penyebabnya. Penggunaan *gadget* pada anak pasti menimbulkan dampak terhadap perkembangannya. Pada dasarnya anak usia dini membutuhkan stimulus yang tepat untuk membuat perkembangannya semakin baik. Namun, jika terlalu lama menggunakan *gadget* pasti ada saja dampak yang ditimbulkan salah satunya ialah dampak dalam perkembangan emosional anak, hal ini sejalan dengan pendapat Hurlock orangtua dan orang dewasa disekitar anak harus mempertimbangkan berapa banyak waktu yang diperbolehkan untuk anak usia prasekolah dalam bermain gadget, karena total penggunaan sapat mempengaruhi perkembangan emosional anak (Hurlock E,B, 1898).

penggunaan *gadget* yang berlebihan akan berdampak negative karena dapat menurunkan konsentrasi dan meningkatkan ketergantungan anak untuk mengerjakan berbagai hal yang semestinya belum dapat mereka lakukan sendiri (Chusna, t.t.). Akibat lainya dari terganggunya perkembangan emosi adalah tantrum. Tantrum merupakan ledakan amarah, kondisi ini biasa terjadi kepada anak ketika *gadget* yang masih dalam genggamannya diambil paksa oleh orangtua karena anak sudah terlalu lama bermain dengan gadget. WHO melaporkan bahwa sebanyak 5-25% dari anak-anak usia prasekolah menderita gangguan perkembangan. Berbagai masalah perkembangan anak seperti, keterlambatan motorik, bahasa, emosional, perilaku serta terus meningkat selama beberapa tahun terakhir. Salah satu factor yang mempengaruhi berbagai emosional yaitu kebiasaan anak terhadap gadget (WHO, t.t.).

Penelitian dampak gadget terhadap perkembangan anak usai 4-6 tahun ini bertujuan untuk mengetahui dampak yang akan dialami anak ketika terlalu lama bermain gadget. Seperti yang diketahui bahwasannya gadget merupakan alat elektronik kecil yang praktis dan mempunyai banyak manfaat kegunaan namun selain ada manfaat pasti akan ada dampak penggunaan terhadap perkembangan anak salah satunya ialah perkembangan emosional. Semakin bertambahnya usia anak maka semakin bertambah pula perkembangan emosionalnya. Perkembangan emosional anak usia dini dikatakan telah baik apabila anak mampu mengendalikan dirinya,

mampu mengelola emosi yang dirasakannya, mempunyai rasa empati terhadap sesama, mempunyai kesadaran diri untuk mengenali dan penyebab emosi yang dirasakannya.

Dari hasil penelitian, peneliti menemukan bahwasannya adanya dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional anak usia 4-6 tahun di PAUD PGRI 15A Iringmulyo Kota Metro. Dalam penelitian tersebut dari 13 peserta didik terdapat 2 orang anak yang tergolong dengan intensitas penggunaan gadget yang tinggi. Waktu yang digunakan dalam penggunaan gadget sekitar 120 menit dalam sekali pemakaian. 2 anak dengan kategori intensitas penggunaan tinggi yaitu 120 menit per hari mengakibatkan perkembangan emosionalnya belum berkembang. Belum berkembangnya emosional anak yang diakibatkan oleh penggunaan gadget juga sudah diupayakan ditangani sebaik-baiknya dengan memperhatikan karakter dan perilaku anak pada saat bersosialisasi dengan teman-temannya dan pada saat belajar yang dilakukan oleh guru PAUD PGRI. Dengan memberikan pengertian serta penjelasan kepada anak tentang bahaya gadget melalui pembelajaran dan dengan bahasa yang mudah dimengerti anak usia dini.

Guru PAUD PGRI 15A Iringmulyo Kota Metro dalam menangani dampak gadget terhadap perkembangan emosional anak usia 4-6 tahun, dengan memperhatikan anak pada saat belajar, saat berinteraksi dengan teman sebaya, untuk menghindari dampak dari gadget yang berlebihan, guru di sekolah menggunakan laptop sebagai bahan pengenalan dan pembelajaran di dalam kelas. Jadi dengan begitu, guru dapat belajar

sekaligus mengenalkan serta memberikan pengertian terhadap anak tentang bahaya gadget. Namun peran guru hanya di sekolah, ketika anak sudah tidak berada di lingkungan sekolah, guru sudah tidak dapat mengawasi anak dengan maksimal. Belum maksimalnya pengawasan guru terhadap anak diluar lingkungan sekolah, karena kurangnya kerja sama antara orangtua dan guru tentang dampak gadget terhadap emosional anak, sehingga anak tetap bermain gadget saat dirumah.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya, pada bagian ini akan disampaikan beberapa kesimpulan, yaitu:

1. Menunjukkan adanya dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional anak usia 4-6 tahun. Anak yang sudah mengalami gangguan pada perkembangan emosional akan sulit mengendalikan diri terhadap emosi akibatnya anak akan mempunyai sikap mudah marah cenderung egois, apalagi tentang gadget jika tidak diberikan maka anak akan merengek terus sampai menangis terkadang anak sampai tantrum untuk mendapatkan gadgetnya.
2. Intensitas penggunaan gadget yang berlebihan secara terus-terus menerus pastinya akan menimbulkan dampak terhadap perkembangan anak salah satunya adalah perkembangan emosional. Idealnya waktu bermain gadget anak adalah kurang dari 1 jam perhari, jika penggunaannya melewati

batas pasti ada dampak yang akan dirasakan oleh pengguna seperti anak sulit mengendalikan emosinya, mudah marah, merengek jika meminta gadgetnya, bahkan terkadang anak sampai tantrum karena apa yang dimau tak kunjung diberikan orangtua.

Berdasarkan dari hasil pembahasan dan kesimpulan di atas, maka dapat diajukan saran yang mungkin dapat bermanfaat, antara lain:

1. Untuk pendidik PAUD PGRI 15A Iringmulyo Kota Metro, sebaiknya lebih mengedepankan komunikasi dengan orangtua, dengan memperhatikan komunikasi maka guru dan orangtua dapat mudah mengidentifikasi perkembangan emosional anak, terutama anak yang sering menggunakan gadget dirumah,
2. Kepada orangtua, wali murid diperlukan ketegasan dan pendampingan agar penggunaan gadget dirumah dapat diminimalisir, ketegasan saat anak sudah diberikan waktu pemakaian gadget maka jika waktu sudah berakhir orangtua harus memberikan pengertian bahwa durasi penggunaan gadget sudah berakhir. Pendampingan ini dilakukan ketika anak sedang menggunakan gadget orangtua disekitar anak harus sedikit meluangkan waktu untuk mengecek aplikasi apa saja yang digunakan anak, dan jika terus menerus di digunakan berdampak tidak terhadap perkembangan emosional.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Aspeknya*. Kencana Prenada Media Grup.
- Chusna, P. A. (t.t.). *Pengaruh Media Gadget Pada perkembangan Karakter Anak*. 16.
- Hurlock E.B. (1898). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Rentan Kehidupan*. Erlangga.
- Indiana Sunita & Eva Mayasari. (2017). *Yes Or Not Gadget Buat Si Buah Hati*. CV Budi Utama.
- Lexy J. Moleong. (1989). *Metode Penelitian Kualitatif*. Remadja Karya.
- Luh Ayu Tirtayani, Nice Maylani Asril, & Nyoman Wirya, I. (2014). *Perkembangan Sosial Emosioanl Pada Anak Usia Dini*. Graha Ilmu.
- Nurhaeda. (2018). *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Dalam Pandangan Islam Di Paud Terpadu Mutiara Hati Palu. 1*.
- Permendikbud. (t.t.). *Peraturan Menteri Pendidikan Dan kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini , Bab 1 Pasal 1, 5*.
- Rita Eka Izzaty. (2017). *Prilaku Anak Preasekolah Masalah Dan Cara Menghadapinya*. PT Elex Media Komputindo.
- Rown. (t.t.). *Impact Of Technologu On Child Sensory And Motor Development Children's Thingking*.

- Syamsu Yusuf. (2000). *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*. Remaja Rosdakarya.
- Triantono Ibnu Badar al-Tabany. (2013). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA Dan Anak Usia Kelas Awal SD/MI*. Kencana Prenada Media Grup.
- WHO. (t.t.). *The Global Strategy For Women's , Children's And Adolescents; Health (2016-2030)*. <https://www.who.int/life-course/partners/global-strategy/globalstrategyreport2016-2030-lowres.pdf>