

PERAN ORANG TUA TERHADAP PENGGUNAAN GADGET PADA PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK USIA DINI DI MASA PANDEMI COVID-19

Achmad Syarifudin¹, M. Syamsurrijal²

¹Program Studi, Manajemen Informatika.

Akademi Manajemen Informatika dan Komputer (AMIK) Wahana Mandiri

²Universitas Islam Negeri Mataram, Mataram.

achmadsyarifudin@amikwm.ac.id,

ABSTRACT

This study aims at the role of parents in the use of *gadgets* in early childhood social development during the COVID 19 pandemic. The research method used is qualitative research, which includes observation, interviews, and documentation. The subjects in this study were 5 children consisting of 3 boys and 2 girls. This qualitative research is carried out every day in observing children's daily activities in playing *gadgets*. The results of this study prove that the use of *gadgets* in children's social development is very much needed. The role of parents is very much needed in the social development of children regarding the positive and negative impacts of *gadgets* for early childhood. Data was collected through interviews, observation and documentation. The results of this study imply that the role of parents is very important in supervising children's social development.

Keywords:

the role of parents, *gadgets*, children's social development.

PENDAHULUAN

Di Era digital saat ini merupakan era atau masa dimana orang tua dan anak-anak mengandalkan sarana elektronik untuk aktivitas sehari-hari, salah satu diantaranya yaitu *Gadget* untuk mendapatkan sejumlah informasi atau menjalani komunikasi di masa pandemi COVID-19 sekarang ini. (Citariyani, 2020:3)

Sekarang ini banyak sekali orang tua yang memberikan *gadget* yang seharusnya tidak harus di perkenalkan pada anak di bawah umur. Era digital merupakan tantangan besar bagi orang tua dalam mendidik anak. Peran orang tua sebaiknya sebagai teman bermain anak-anak kita dimana mereka sedang tumbuh kembang fisik maupun psikis pada perkembangan pada anak. Di masa kanak-kanak anak lebih sering banyak beraktivitas dan bergerak dengan orang tuanya agar mereka mengenal bermain dengan orang tua di banding dengan anak di perkenalkan dengan *gadget* yang kita lihat di masa pandemi COVID-19 sekarang ini.

Di masa pandemi COVID-19 saat ini penggunaan *gadget* bagi anak-anak sangatlah meningkat akibatnya para anak-anak tidak terkontrol dalam menggunakan *gadget*. Apalagi selama di tetapkannya sekolah *darling* yang setiap harinya selalu menggunakan *gadget* dalam pembelajaran sekolah. Akibat pandemi COVID-19 saat ini anak-anak mulai kurangnya awasan dari orang tua mereka dalam menggunakan *gadget* apalagi orang tua mereka yang sedang bekerja tanpa harus tau anaknya berapa lama menggunakan *gadget* dirumahnya karena anak tersebut kurangnya pengawasan dari orang tua.

Akibat masa pandemi COVID-19 saat ini orang tua tidak mau susah payah dan ribet untuk mengajarkan anaknya dalam pembelajaran *darling* selama masa pandemi COVID-19. Orang tua malah membiarkan anaknya belajar sendiri menggunakan *gadget* selama *darling* dan sampai anaknya tersebut di belikan *handphone* baru agar anaknya belajar sendiri karena orang tua mereka tidak mau terganggu *handphone* dengan pembelajaran anaknya. Sampai-sampai orang tua pun sibuk dengan urusannya sendiri dari pada mengawasi anaknya selama pembelajaran *darling* dan membiarkan anaknya dalam bermain *gadget* berjam-jam dengan mengabaikan anak tersebut. Akibatnya banyak anak-anak yang semaunya mereka menggunakan *gadget* tanpa mereka sadari menggunakan *gadget* terlalu lama dapat merusak otak dan mata mereka. Maka dari itu orang tua diharapkan lebih tegas dan teliti dalam memantau *gadget* agar anak-anak tersebut bisa di awasi selama menggunakan *gadget* dalam pembelajaran dengan baik dan tidak kecanduan

atau berlebihan menggunakannya.

Banyak sekali anak-anak zaman sekarang ini yang kurang pengawasan dalam bermain *gadget* dari orang tuanya sendiri. Akibatnya anak tersebut susah untuk dibilangi secara baik-baik karena dari awalnya mereka di diamkan saja dalam bermain *gadget* apalagi selama masa pandemi COVID-19 saat ini. Anak tersebut makin luasa dalam bermain *gadget* karena sekolah mereka pun di laksanakan pembelajaran melalui metode *daring* yang harus menggunakan *gadget*.

KAJIAN TEORI

Pengertian Peranan orangtua

Peran orangtua sangat penting di masa pandemi COVID-19 untuk mendampingi anak baik saat sedang belajar jarak jauh maupun saat beradadi rumah. Menurut Niken, anak harus tetap dibatasi dalam penggunaan *gawai* atau *gadget* nya. Meskipun tidak bisa dihindari, *gadget* sangat diperlukan untuk melakukan kegiatan belajar jarak jauh dengan guru sekolah.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007:854) “peran yaitu perangkat tingkah yang diharapkan dimiliki oleh orang yang berkedudukan dalam masyarakat. Sedangkan Hamalik (2011:33) menyatakan bahwa “peran adalah pola tingkah laku tertentu yang merupakan ciri-ciri khas semua petugas dari pekerjaan atau jabatan tertentu”.

Menurut Lestari (2012:153) “peran orang tua merupakan cara yang digunakan oleh orang tua berkaitan dengan pandangan mengenai tugas yang harus dijalankan dalam mengasuh anak”. Hadi (2016:102) menyatakan bahwa “orang tua memiliki kewajiban dan tanggung jawab untuk mengasuh, memelihara, mendidik, dan melindungi anak”.

Menurut Niken, orang tua juga perlu menumbuhkan sikap kritis terhadap anak mengenai dampak negatif dari pada *gadget*. Anak-anak perlu didampingi untuk memilih aplikasi atau konten sesuai minat dan bakat serta usia anak.

Pemerintah menurut Niken Kementerian Kominfo berperan dalam perlindungan anak diantaranya adalah mengupayakan dan membantu anak dalam mendapatkan informasi lisan ataupun tertulis sesuai tahapan usianya. Memberikan kebebasan untuk bermain selama masa pandemi COVID-19 sesuai prosedur kesehatan di lingkungannya masing-masing.

Peran orang tua sangat penting diantaranya melakukan pendampingan sekaligus memberikan contoh ke anak. Mengarahkan anak untuk menggunakan *gadget* untuk hal

yang positif,” kata Niken Kementerian Kominfo dalam Webinar bertema ‘Pemenuhan Hak Anak dalam Mendapatkan Konten Berkualitas di Masa Pandemi COVID-19.

Selain itu katanya, orang tua juga perlu menumbuhkan sikap kritis terhadap anak mengenai dampak negatif daripada *gadget*. Anak-anak perlu didampingi untuk memilih aplikasi atau konten sesuai minat dan bakat serta usia anak.

Bebas beristirahat, bermain yang memenuhi syarat kesehatan dan keselamatan disesuaikan dengan usia, tingkat kemampuan anak dan lingkungannya agar tidak menghambat dan mengganggu perkembangannya.

Margaret menambahkan, aktifitas seharian anak dirumah perlu dipantau dan diajak berkeaktifitas agar tidak terus menggunakan *gadget*. “Ajak bermain bersama, main keranjang basket, membuat rancang bangun, bermain permainan tradisional seperti tali temali dan kelereng agar bisa bersosialisai dengan lingkungan sekitar.

Di tengah pandemi COVID-19, dikatakan Niken tren penggunaan internet melalui gawai melonjak tajam. Kegiatan nonton film meningkat 75 persen dan penggunaan media sosial meningkat 47 persen. Artinya, hampir semua seluruh kegiatan di internet trennya menanjak. Oleh karenanya Niken mengimbau agar orang tua memperhatikan perilaku anak dalam menggunakan *gadget*. Kepada keluarga, *gadget* kita selain untuk anak belajar, harus juga menjaga keamanan anak-anak berselancar di internet di masa pandemi. Sering-sering anak diajak bertukar pikiran tentang aktivitas online, gunakan antivirus juga untuk mengontrol *privacy* di *gadget* dan lakukan kegiatan online bersama untuk menangkal *hoaks*,” imbau Niken.

Pengertian Gadget

Menurut Osland (dalam Effendi, 2013:2) *gadget* merupakan sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi. *Gadget* sendiri dapat berupa komputer atau laptop, tablet PC, dan juga telepon seluler atau *smartphone*.

Oleh karena itu *gadget* menjadi kebutuhan utama dalam proses belajar jarak jauh selama pandemi COVID-19. Fenomena ini menjadi topik yang menarik untuk dibahas. Artikel ini akan membahas mengapa *gadget* menjadi kebutuhan utama dalam pembelajaran di masa pandemi COVID-19.

Menurut Sanjaya dan Wibowo (dalam Manumpil, 2015:2) *gadget* merupakan

sebuah inovasi dari teknologi terbaru dengan kemampuan yang lebih baik dan fitur terbaru yang memiliki tujuan maupun fungsi lebih praktis dan juga lebih berguna. Seiring perkembangan pengertian *gadget* pun menjadi berkembang yang sering kali menganggap *smartphone* adalah sebuah *gadget* dan juga teknologi *komputer* ataupun *laptop* bila telah diluncurkan produk baru juga dianggap sebagai *gadget*. Meningkatnya penggunaan *gadget* mengalami peningkatan dari waktu ke waktu. Saat ini kurang lebih 45 juta pengguna internet, dimana 9 juta diantaranya menggunakan ponsel untuk mengakses internet. Padahal pada tahun 2001, jumlah pengguna internet di Indonesia hanya setengah juta penduduk. Jumlah ini semakin bertambah karena semakin mudah didapat serta terjangkau harga dari ponsel cerdas.

Menurut Jati (dalam Fajrin, 2015:3), *trend gadget* terus berkembang di Indonesia, kecanggihan teknologi *gadget* seperti *smartphone*, tablet, dan *laptop* semakin berkembang seiring dengan meningkatnya kebutuhan manusia akan media yang modern dan praktis. Misalnya, *gadget* dalam bentuk *handphone* saat ini memiliki berbagai variasi OS (*Operating System*), seperti *android*, *windows phone* dan *Iphone Operating System*. Selama ini *gadget* sering dianggap memberikan pengaruh negatif dan tidak banyak digunakan dalam pembelajaran. Akan tetapi sejak masa pandemi COVID-19, *gadget* menjadi kebutuhan utama dalam proses belajar jarak jauh diantara alat teknologi informasi dan komunikasi lainnya.

Gadget memiliki populasi paling tinggi, sehingga *gadget* menjadi kebutuhan utama bagi kebanyakan orang di antara teknologi informasi dan komunikasi lainnya bagi terlaksananya proses pendidikan di masa pandemi COVID-19. Dalam pembahasan akan diuraikan mengapa *gadget* menjadi pilihan utama untuk keberlangsungan kegiatan Pendidikan. *Gadget* memiliki fungsi yang sangat banyak dan beragam untuk menjadi sarana pendidikan jarak jauh. Dalam pembahasan akan dijabarkan sejauh mana *gadget* berperan untuk menjadi sarana pendidikan jarak jauh. *Gadget* dapat menjadi media untuk mengakses sumber informasi dan ilmu pengetahuan. Dalam pembahasan akan dijelaskan bagaimana *gadget* menjadi sumber informasi dan pengetahuan yang penting.

Gadget telah digunakan oleh berbagai usia. Untuk pemakai muda (18-34 tahun) kepemilikan *smartphone* sebagai salah satu bentuk *gadget* meningkatnya kebutuhan manusia akan media yang modern dan praktis. Misalnya, *gadget* dalam bentuk *handphone* saat ini memiliki berbagai variasi OS (*Operating System*), seperti *android*, *windows phone*

dan Iphone *Operating System*.

Selama ini *gadget* sering dianggap memberikan pengaruh negatif dan tidak banyak digunakan dalam pembelajaran. Akan tetapi sejak masa pandemi COVID-19, *gadget* menjadi kebutuhan utama dalam proses belajar jarak jauh diantara alat teknologi informasi dan komunikasi lainnya.

Gadget memiliki populasi paling tinggi, sehingga *gadget* menjadi kebutuhan utama bagi kebanyakan orang di antara teknologi informasi dan komunikasi lainnya bagi terlaksananya proses pendidikan di masa pandemi COVID-19. Dalam pembahasan akan diuraikan mengapa *gadget* menjadi pilihan utama untuk keberlangsungan kegiatan Pendidikan. *Gadget* memiliki fungsi yang sangat banyak dan beragam untuk menjadi sarana pendidikan jarak jauh. Dalam pembahasan akan dijabarkan sejauh mana *gadget* berperan untuk menjadi sarana pendidikan jarak jauh. *Gadget* dapat menjadi media untuk mengakses sumber informasi dan ilmu pengetahuan. Dalam pembahasan akan dijelaskan bagaimana *gadget* menjadi sumber informasi dan pengetahuan yang penting (Ula et al., 2021).

Gadget telah digunakan oleh berbagai usia. Untuk pemakai muda (18-34 tahun) kepemilikan *smartphone* sebagai salah satu bentuk *gadget* meningkat dari 39% menjadi 66% dari 2015-2018. Sedangkan untuk pengguna *smartphone* berusia di atas 50 tahun, juga naik dari 2% pada 2015 menjadi 13% pada 2018 (Alfarizi, 2019). Sementara itu, anak-anak sudah sangat *familiar* dengan yang namanya *gadget*, bahkan dari usia SD mereka telah memiliki *smartphone*. Persentasi penggunaan *gadget* di Indonesia sudah menunjukkan angka yang sangat tinggi dan akan terus meningkat.

Media Sumber Informasi

Semua *gadget* yang beredar di pasaran memberikan fasilitas koneksi dengan internet. Bahkan kemampuan koneksi *gadget* dengan internet semakin lama semakin tinggi. *Gadget* yang beredar sekarang telah memiliki kemampuan kecepatan koneksi tinggi 4G. Di Indonesia, penyedia layanan internet juga telah menyediakan jaringan berkecepatan tinggi 4G LTE dengan kecepatan tertinggi sampai 100Mbps, walaupun secara riil baru mencapai kecepatan 4,5Mbps sampai 9,8Mbps (Pertiwi, 2019).

Ketika *gadget* memiliki kemampuan koneksi dengan internet, *gadget* dapat memberikan segala informasi yang tak terbatas. Keunggulan inilah yang dapat

dimanfaatkan sebagai sumber informasi terbesar, terlengkap, tercepat dan paling mudah diakses tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Oleh karena itu, segala informasi yang dapat diakses menggunakan *gadget* dapat dijadikan sumber pembelajaran bagi peserta didik dan guru.

Dalam memanfaatkan keunggulan tersebut, peserta didik dapat mengakses berbagai situs dengan bantuan *Google, Yahoo, dan search engine* lainnya dalam mencari ilmu serta informasi yang memadai untuk kegiatan pembelajaran jarak jauh. Demikian pula guru juga dapat mencari dan kemudian memberikan *link* sumber-sumber belajar lain kepada peserta didik untuk memperkaya materi pembelajaran. Selain itu, dengan memanfaatkan *search engine* peserta didik dapat secara mandiri mendapatkan wawasan yang lebih luas dengan mencari sendiri sumber informasi dari internet. Dengan demikian proses pembelajaran seperti itu juga dapat membantu meningkatkan kemandirian peserta didik dalam belajar.

Menurut Niken, enam hal itu seharusnya dapat dilakukan secara maksimal oleh anak di tengah masih *mewabahnya* COVID-19. Sehingga, penggunaan internet yang disediakan oleh pemerintah dapat membawa dampak positif kepada kaum anak di dalam negeri.

1. Pada saat pandemi kaum anak dapat memanfaatkan jaringan akses telekomunikasi dengan melakukan belajar secara *daring*. Manfaatkan aplikasi pertemuan melalui internet sebagai pengganti tatap muka langsung dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.
2. Dapat membangun relasi yang positif antar sesama usianya di berbagai daerah bahkan sampai dengan luar negeri. Dengan begitu, tingkat pergaulan para remaja bisa lebih luas, melalui penggunaan media internet.
3. Dengan menggunakan teknologi internet anak juga dengan mudah mendapatkan berbagai pengetahuan tentang apapun. Bisa dipergunakan untuk mencari informasi tentang hal-hal yang berkaitan dengan pembelajaran di sekolah secara *daring* saat COVID-19.
4. Membuka peluang meningkatkan kreativitas para kaum anak dengan membuat konten-konten yang menarik. Dengan terinspirasi dari berbagai konten yang unik yang berada di dunia maya.
5. Anak sedari dini telah mampu menggunakan teknologi internet dengan baik. Sehingga,

ketika besar nanti ada kemungkinan dapat menggunakan teknologi tersebut dapat mencari peluang dalam industri yang saat ini sedang berkembang yakni grafis animasi.

6. Anak dapat mengaktualisasikan diri dengan kebebasan yang bersifat positif. Misalnya, menggunakan teknologi internet sebagai medium untuk latihan hobi yang yang dapat disaksikan oleh banyak orang melalui ruang digital.

Perkembangan Sosial Anak

Menurut Jahja (2011: 28-29) perkembangan (*development*) adalah bertambahnya kemampuan (*skill*) dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur dan dapat diramalkan, sebagai hasil dari proses pematangan. Perkembangan menyangkut adanya proses diferensiasi dari sel-sel tubuh, jaringan tubuh, organ-organ dan sistem organ yang berkembang sedemikian rupa sehingga masing-masing dapat memenuhi fungsinya.

Menurut Hurlock (2011:250), perkembangan sosial adalah perolehan perilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Menjadi orang yang mampu bermasyarakat (*sozialized*) memerlukan tiga proses. Masing-masing proses terpisah dan sangat berbeda satu sama yang lain, tapi saling berkaitan, sehingga kegagalan dalam satu proses akan menurunkan kadar sosialisasi individu.

Menurut Masitoh dkk (2009:2.14). perkembangan sosial adalah perkembangan perilaku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturanaturan masyarakat dimana anak itu berada. Perkembangan sosial diperoleh anak melalui kematangan dan kesempatan belajar dari berbagai respons terhadap dirinya.

Dari pengertian diatas perkembangan sosial anak sangat tergantung pada individu anak, peran orang tua, orang dewasa, lingkungan masyarakat dan termasuk Taman Kanak-kanak. Adapun yang dimaksud dengan perkembangan sosial anak adalah bagaimana anak usia dini berinteraksi dengan teman sebaya, Orang dewasa dan masyarakat luas agar dapat menyesuaikan diri dengan baik.

Hurlock (2000:250) mengatakan bahwa perkembangan sosial adalah perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Sejalan dengan pendapat di atas, menurut pendapat Allen dan Marotz (2010:31) perkembangan sosial adalah area yang mencakup perasaan dan mengacu pada perilaku dan respon individu terhadap hubungan mereka dengan individu lain. Perkembangan sosial merupakan

pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Dapat juga diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral, dan tradisi, meleburkan diri menjadisesatu kesatuan dan saling berkomunikasi dan bekerja sama. Kematangan sosial anak akan mengarahkan pada keberhasilan anak untuk lebih mandiri dan terampil dalam mengembangkan hubungan sosialnya.

Masa Pandemi COVID-19

Pandemi COVID-19 telah merubah tatanan dunia dan memberikan dampak dan perubahan yang luar biasa dari segala bidang, baik kesehatan, ekonomi, sosial-budaya, juga pendidikan. Dengan belum ditemukan *vaksin* pencegah *infeksi* COVID-19 maka diperlukan tindakan dan kebijaksanaan oleh pemerintah dan masyarakat untuk menyesuaikan dampak dari pandemi tersebut dengan langkah-langkah mengambil jarak fisik maupun jarak sosial (Reluga: 2010 dan Reimers: 2020).(Hakim & Azis, 2021)

Pandemi COVID-19 yang menghantam Indonesia selama tiga bulan terakhir tidak dipungkiri membawa pengaruh yang *signifikan* terhadap *sektor* perekonomian. Pemberlakuan PSBB secara langsung ataupun tidak, telah berdampak pada *sektor* industri yang harus mengurangi biaya produksi dengan menutup pabrik, merumahkan karyawan, hingga melakukan PHK, sebagai upaya rasional dalam merespons penurunan jumlah permintaan dan pendapatan. Hal ini membawa efek *domino* seperti meningkatnya jumlah pengangguran dan penurunan kualitas hidup masyarakat. Pemerintah pun harus mengeluarkan dana yang tidak sedikit dari anggaran negara untuk menyediakan stimulus dalam rangka menopang berbagai *sektor* yang terdampak.

Dampak pandemi juga berpengaruh ke dunia pendidikan di Indonesia. Untuk mencegah *penularan* COVID-19 maka Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Nadiem Anwar Makarim menerbitkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat *Coronavirus Disease* (COVID-19). Salah satu pokok penting adalah terkait belajar dari rumah. Adapun aktivitas dan tugas pembelajaran dapat bervariasi antar siswa, sesuai minat dan kondisi masing-masing, termasuk dalam hal kesenjangan akses/fasilitas belajar di rumah (SE Mendikbud NO 4 Tahun 2020: 2020).

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif jenis fenomenologi, analisis penelitian dilakukan terus menerus sejak awal sampai akhir penelitian. Sumber data (sampel) dalam penelitian ini berkembang selama proses penelitian. Menggunakan metode ini karena:

1. Fenomenologi memungkinkan untuk mengetahui intisari dari “ *Peran orang tua terhadap penggunaan gadget pada perkembangan anak usia dini di masa pandemic COVID 19*” Pada Anak Usia 3-4 Tahun Kembangan Utara Rt.005 Rw.08 Kelurahan Kembangan Utara Kecamatan Kembangan
2. Memilih metode ini dengan pertimbangan bahwa kasus yang diteliti merupakan kasus yang memerlukan pengamatan
3. Penelitian ini lebih mudah apabila berhadapan dengan kedekatan hubungan sosial antara peneliti dan responden sehingga akan menghasilkan suatu data yang mendalam. Penelitian ini menggunakan fenomenologi dari pemikiran Alfred Schutz yaitu lebih sistematis, komprehensif, dan praktis sebagai sebuah pendekatan yang berguna untuk menangkap berbagai gejala (fenomena) dalam dunia social. (Stefanus, 2005 : 80).

Menurut Alase (2017) fenomenologi adalah sebuah metodologi kualitatif yang mengizinkan peneliti menerapkan dan mengaplikasikan kemampuan subjektivitas dan interpersonalnya dalam proses penelitian eksploratori. Kedua, definisi yang dikemukakan oleh Creswell dikutip Eddles-Hirsch (2015) yang menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah sebuah penelitian yang tertarik untuk menganalisis dan mendeskripsikan pengalaman sebuah fenomena individu dalam dunia sehari-hari contohnya *studi fenomenologi* tentang *anorexia* bagi beberapa orang yang terjadi dewasa ini. (Helaluddin, 2018 : 8).

Metode *fenomenologi* dapat mendeskripsikan dan mengembangkan suatu fenomena secara apa adanya tanpa harus dibuat-buat serta tanpa adanya manipulasi data didalamnya. Penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologi karena didukung oleh ditinjau dari kedalamannya, mengungkap pengalaman siswa.

HASIL PENELITIAN

Peneliti akan menguraikan hasil observasi dan wawancara dari penelitian tentang “Peran Orang Tua Terhadap Penggunaan *Gadget* Pada Perkembangan Anak Usia Dini Di Masa Pandemi COVID 19” dalam penelitian ini di Kembangan Utara Rt.05 Rw.008 Kel.Kembangan Utara Kec.Kembangan.

Pada penelitian ini penggunaan *gadget* pada anak usia dini harus dalam jangka waktu tertentu dan dengan pengawasan yang baik oleh orang tua. Peran orang tua sangat penting sebagai figur untuk menemani, mengawasi, dan mengarahkan pemakaian *gadget* agar bermanfaat bagi tumbuh kembangnya anak usia dini.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis dengan mewawancarai 5 orang tua yang mempunyai anak usia dini dan kerabat terdekatnya sebanyak 5 orang Di Kembangan Utara ” Peran Orang Tua Terhadap Penggunaan *Gadget* Pada Perkembangan Anak Usia Dini Di Masa Pandemi COVID 19” dengan melakukan wawancara, observasi, dan dokumentasi adalah sebagai berikut :

1. Bentuk Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini Di Kembangan Utara *Gadget* dapat digunakan oleh siapa saja dan untuk apa aja tergantung dari kebutuhan pemilik *gadget* tersebut.

Pemakaian *gadget* pada sekarang ini sudah digunakan mulai dari anak usia dini hingga orang dewasa. Penggunaan oleh orang dewasa biasanya digunakan untuk alat komunikasi, mencari informasi atau *browsing*, *youtube*, bermain *game*, ataupun lainnya. Sedangkan pemakaian pada anak usia dini biasanya terbatas dan penggunaannya hanya sebagai media pembelajaran, bermain *game*, dan menonton vidio. Pemakaiannya pun dapat memiliki waktu yang beragam dan berbeda durasi serta intensitas pemakaiannya pada orang dewasa dan anak-anak.

Penggunaan *gadget* pada anak usia dini biasanya dipakai untuk bermain *game* dari total keseluruhan pemakaian. Sedangkan yang cukup banyak juga dikalangan anak usia dini adalah pemakaian *gadget* untuk menonton animasi atau serial kartun anak-anak. Sedangkan hanya sedikit sekali yang menggunakannya untuk berkomunikasi dengan orang tuanya atau melihat vidio pembelajaran.

Berikut hasil wawancara yang penulis lakukan dengan beberapa orang tua di Kembangan Utara pemberian arahanarah kepada anak ketika menggunakan *gadget* serta aplikasi-aplikasi yang sering digunakan anak. Pertama, menurut Ibu Aam dan

Shafia Nada Andriyana (6 tahun) bahwa “iya, setiap kali anak menggunakan *gadget* atau menggunakan dengan durasi yang terlalu lama maka saya memberikan arahan dan nasihat nasihat kepada anak. Aplikasi yang sering digunakan oleh anak yaitu vidio dan *youtube*”.

Kedua, pendapat dari Ibu Maryam Niswan dan Humaidi Zulfaqih (5 tahun) mengatakan “iya, arahan-arahan serta pemilihan konten atau aplikasi yang akan digunakan oleh anak selalu saya pantau dan memberi nasihat pelan-pelan supaya anak mudah memahami nasehat yang diberikan oleh orang tua. Aplikasi yang sering digunakan oleh anak yaitu *game* dan *youtube*”.

Ketiga, pendapat dari Ibu Eva dan Izza Zainul Islami (6 tahun) bahwa “iya, pemberian nasihat dan arahan-arahan selalu saya berikan sebelum memberikan *gadget* kepada anak, ini dimaksudnya supaya menumbuhkan rasa jujur dan tanggung jawab kepada anak. Aplikasi yang sering digunakan yaitu vidio dan *youtube*”

Keempat, pendapat dari Ibu Jahrotul Wahda dan Aqnia Shofia Malika (4 tahun) mengatakan “iya, arahan-arahan atau nasihat selalu saya berikan kepada anak apabila anak menggunakan *gadget* dengan durasi waktu yang melebihi batas. Tetapi terkadang jika saya terlalu sibuk maka saya kurang mengontrol pemakaian *gadget* anak dan cenderung membiarkan anak. Aplikasi yang sering digunakan yaitu vidio”

Kelima, pendapat dari Ibu Firda Amelia dan Muhammad Hamizah Alfatih (3 tahun) mengatakan “iya, arahan-arahan selalu diberikan kepada anak supaya anak bisa memahami dan mengetahui dampak buruknya jika terlalu lama bermain *gadget*. Aplikasi yang sering digunakan anak yaitu foto, vidio dan *game*”

Berdasarkan hasil wawancara dari 5 orang tua dan 5 anak usia dini bahwa pemberian arahan-arahan kepada anak memang sangatlah diperlukan dikarenakan anak usia dini belum mempunyai batas kemampuan bernalar.

yang baik serta belum bisa membedakan mana yang baik dan yang tidak baik untuk digunakan serta rasa penasarannya yang masih sangat tinggi. Disinilah peran orang tua sebagai pemberi arahan serta *memonitoring* penggunaan *gadget* anak sangatlah diperlukan.

Tetapi masih banyak orang tua yang belum memberikan penyampaian baik buruknya *gadget* kepada anak. Cenderung membiarkan anak bermain *gadget* sesuka hati dan dengan durasi waktu yang melebihi batas wajar penggunaan *gadget* untuk

anak usia dini. Penggunaan aplikasi-aplikasi juga sangatlah berpengaruh terhadap pola perilaku anak atau perkembangan sosial anak. Aplikasi-aplikasi yang sering digunakan yaitu vidio dan *youtube*.

2. Dampak Penggunaan *gadget* Terhadap perkembangan Sosial Anak Usia Dini Di Kembangan Utara

Pada mulanya *gadget* memang lebih difokuskan kepada sebuah alat komunikasi, namun semenjak kemajua zaman alat ini diperanggih dengan berbagai fitur-fitur yang ada di dalamnya sehingga memungkinkan penggunaanya untuk melakukan berbagai kegiatan dengan satu *gadget* ini, mulai dari bertelepon, berkiripesan, *email*, foto *selfie* atau memfoto sebuah objek, jam, dan masih banyak yang lainnya.

Sedangkan perkembangan sosial merupakan kondisi kemampuan seseorang dalam berperilaku yang sesuai tuntutan sosial. Perkembangan sosial pada anak dimaksudkan sebagai perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku di dalam masyarakat tempat tinggal. Penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya mempengaruhi perilaku orang dewasa, anak-anak pun tidak luput dari pengaruh penggunaan *gadget*, salah satunya dalam kemampuan interaksi sosial.

Berdasarkan dampak penggunaan *gadget* pada perkembangan sosial anak usia dini di Kembangan Utara tentang apakah anak usia dini mempunyai perilaku sosial yang berbeda ketika sudah mulai mengenal *gadget* ?. Pertama, menurut Ibu Maryam Niswan mengatakan “iya, anak-anak yang usianya masih 5 tahun pada umumnya aktif bermain diluar rumah bersama teman-temannya, mulai mengenal dan berinteraksi dengan orang-orang yang baru. Hal ini dikarenakan supaya anak mempunyai perkembangan sosial dan emosional yang sebagaimana semestinya. Ketika anak saya sudah mulai mengenal *gadget* menjadi jarang sekali keluar bermain bersama temannya, lebih sering bermain di dalam rumah dan terkadang kurang merespon ketika orang tuanya memanggil”.

Kedua, pendapat dari Ibu Aam mengatakan “iya, hal ini dikarenakan ketika anak saya bermain *gadget* itu tidak bisa diganggu sama sekali, ketika saya mengajak ngobrol atau saya alihkan perhatian supaya mau bermain permainan lainnya diluar rumah anak tersebut tidak mau dan hanya menjawab pertanyaan-pertanyaan saya

sesekali saja. Apabila anak saya merasa terganggu bermain *gadget* maka dia akan pindah mencari tempat yang merasa dia lebih aman, seperti pindah dikamar, diruangan televisi dan lain sebagainya”.

Ketiga, pendapat dari Ibu Eva mengatakan “tidak, karena saya berikan *gadget* kepada anak tidak setiap saat ataupun saat dia merengek memintanya. *Gadget* saya berikan ketika merasa sudah jarang sekali tidak memberikannya baru saya berikan *gadget* tersebut dan dengan durasi yang tidak terlalu lama. Dengan cara tersebut, maka memungkinkan anak tidak kecanduan *gadget* yang dapat mengganggu perkembangan sosial anak”.

Keempat, pendapat dari Ibu Jahrotul Wahda mengatakan “tidak, gadget bukan penghambat perkembangan sosial karena ketika anak bermain gadget terkadang masih merespon ketika di ajak mengobrol, dengan durasi penggunaan yang tidak terlalu lama maka kemungkinan tidak mengganggu perkembangan sosial anak. Media yang dapat mengganggu perkembangan sosial anak selain gadget yaitu televisi”.

Kelima, pendapat dari Ibu Firda Amelia mengatakan “iya, karena anak sering menghabiskan waktunya bermain dirumah maka jika dia mulai bosan dengan mainan lainnya maka ia akan beralih ke gadget. Sedangkan media bermain selain gadget yang paling diminati yaitu televisi. Ketika sudah didepan televisi menonton film kartun vavorit, maka anak tidak mau di palingkan ke media permainan yang lainnya”.

Berdasarkan penyajian data di atas melalui hasil wawancara dan observasi, menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan *gadget* pada anak usia dini di Kembangan Utara sangatlah berpengaruh terhadap perkembangan sosial anak usia dini. Dalam hal ini peran orang tua sangatlah penting, dikarenakan orang tua sebagai agen pendidikan pertama terhadap anak-anak pada masa pertumbuhan. Pengawasan penggunaan *gadget* terhadap anak sangatlah penting, dikhawatirkan anak bisa menyalahgunakan *gadget* atau menonton konten-konten yang bukan seusianya.

Orangtua harus benar-benar memberikan pengarahan kepada anaknya mengenai dampak buruknya penggunaan *gadget*, karena apabila disalah gunakan akan membawa dampak yang buruk bagi perkembangan sosial anak tersebut.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan penulis mengenai” Peran Orang Tua Terhadap Penggunaan *Gadget* Pada Perkembangan Anak Usia Dini Di Masa Pandemi COVID 19” di Kembangan Utara dapat di ambil kesimpulan. Penggunaan gadget pada anak usia dini di Kembangan Utara Banyak mempunyai pengaruh terhadap perkembangan sosial anak usia dini seperti contohnya anak menonton konten yang ada unsur kekerasannya, anak bermain *games* dan menonton *youtobe* tanpa batas waktu, jika disalah gunakan sang anak akan mempraktekkan kepada teman-temannya dan anak akan menjadi sedikit arogan.

Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya, maka penulis memberikan masukan berupa saran, sebagai berikut :

1. Bagi Orang Tua.

Diharapkan orang tua lebih selektif lagi dalam memberikan mainan kepada anak, terutama pemberian izin bermain gadget. Perlu ketegasan dan pendampingan dari orang tua dalam memberikan batasan durasi dan penggunaan gadget oleh anak, agar nantinya tidak memberikan dampak negatif yang dapat mengganggu proses tumbuh kembang anak terutama perkembangan sosialnya.

Penggunaan gadget sebaiknya tidak diberikan pada anak dibawah usia 6 tahun, karena saat usia tersebut anak lebih diarahkan kedalam kegiatan yang memiliki aktivitas dilingkungan agar mudah untuk bersosialisasi.

2. Bagi peneliti

Diharapkan penelitian ini memberikan acuan bagi penelitian selanjutnya. Terutama bagi peneliti yang akan meneliti seputar dampak penggunaan gadget pada perkembangan sosial anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Hakim, M. F. A., & Azis, A. (2021). Peran Guru dan Orang Tua: Tantangan dan Solusi dalam Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi COVID-19. *Riwayat: Educational Journal of History and Humanities*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.24815/jr.v4i1.19677>
- Hurlock, Elizabeth B. (1993). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Masa*. Vol. V. Jakarta: Erlangga.
- Idris, Zahara, and Lisma Jamal. (1992). *Pengantar Pendidikan*. Vol. II. Jakarta: Gramedia Widiasarna.
- Lestari, S. (2012). Psikologi Keluarga: Penanaman Nilai dalam keluarga. *Jakarta: PrenadaMedia Grup*.
- Kuswarno, E. Metode Penelitian Komunikasi "Fenomenologi" (Konsepsi Pedoman dan Contoh Penelitiannya). Bandung: Widya Pedjajaran, (2009).
- Ni Made Citriani, "Menjadi Orang Tua Hebat Di Era Digital". Sleman: CV Budi Utama, 2020.
- Mahmud, Heri Gunawan, and Yuyun Yulianingsih. (2013). *Pendidikan Agama Islam dalam keluarga*. Jakarta: Akademi pertama.
- Martinis and Jamilah. (2019). *Panduan Paud*. 3th. Ciputat: Penerbit Refrensi (Gaung Persada Press Group).
- Mar'at, S. (2009). Desmita Psikologi Perkembangan. *Bandung: Remaja Rosdakarya*.
- Djamarah, B. S. (2004). Pola Komunikasi Orang tua & Anak Dalam Keluarga, *Jakarta: PT. Rineka Cipta*.
- Sugiyono. Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta, (2008).
- Ula, S., Afifa, A. N., & Azizah, S. A. (2021). PENGARUH PENGGUNAAN TEKNOLOGI DI MASA PANDEMI COVID-19 TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN BIOLOGI DI MAN 2 JEMBER. *ALVEOLI: Jurnal Pendidikan Biologi*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.35719/alveoli.v2i1.35>
- Tri Suhardi, M.Pd. & Esti Utami, S.Pd, Ayah & Bunda "Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak". Sendangmulyo-Semarang: Syalmahat Publishing, 2019.