



Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi Anak di Desa Kramat

Lailatuz Zahroh¹, Ima Fitri Sholichah²

^{1,2}Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Gresik

Email: Lailatuzah27@gmail.com¹, Ima_Fitri@umg.ac.id²

Abstrak

Gadget merupakan sebuah pembaruan teknologi di era globalisasi yang dapat dengan mudah dijumpai. Penggunaan yang terlalu berlebihan akan memberikan pengaruh kepada penggunanya baik positif maupun negatif. Pengguna gadget mulai dari orang dewasa hingga anak-anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan psikologi anak di Desa Kramat. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis metode kualitatif deskriptif yang subjeknya merupakan anak-anak Desa Kramat pengguna gadget dengan golongan rendah, sedang, dan tinggi. Dengan menggunakan triangulasi sumber dan waktu sebagai teknik keabsahan data. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh baik positif maupun negatif dari penggunaan gadget terhadap perkembangan anak di Desa Kramat.

Kata Kunci: *Penggunaan Gadget, Perkembangan Psikologi, Desa Kramat*

Abstract

Gadgets are a technological update in the era of globalization that can be easily found. Excessive use will have an impact on users both positively and negatively. Gdgets users ranging from adult to children. This study aims to determine whether there is an effect of using gadgets on psychological development in Kramat Village. This research method is a type of descriptive qualitative method whose subjects are kramat village children who use gadgets with low, medium and high categories. By using source and time triangulation as a data validity technique. The result of this study indicate that there are both positive and negative of using of gadgets on children's development in Kramat village

Keywords: *Gadget Use, Developmental Psychology, Kramat Village.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era globalisasi berkembang sangat pesat. Bentuk perkembangan teknologi yang sangat populer adalah gadget. Gadget merupakan sebutan yang berasal dari bahasa asing yang berarti sebuah media elektronik yang berukuran kecil dengan segala jenis kegunaan (Osland, 2013). Saat ini pengguna gadget berasal dari berbagai kalangan mulai dari kalangan dewasa, remaja, bahkan anak-anak. Penggunaan gadget yang berlebihan pada anak-anak memberikan pengaruh terhadap perkembangannya.

Ferliana (2016) menjelaskan bahwa anak-anak yang memakai gadget dengan durasi paling rendah selama 2 jam tetapi berkesinambungan dalam sehari akan berpengaruh pada perkembangannya, misalnya, bisa ketergantungan dalam menggunakan gadget dibandingkan dengan melakukan kewajiban anak yang seharusnya yaitu belajar. Berdasarkan Dari hasil wawancara kepada orang tua didapatkan hasil bahwa anak lebih sering bermain gadget di dalam kamar daripada bermain dengan teman-temannya di luar. Selain itu, anak juga lebih agresif ketika diingatkan dan cenderung berkata kasar kepada orang tua. Novitasari dan Khotimah (2016) menjelaskan bahwa penggunaan gadget terlalu lama dan berlebihan akan membuat anak bersikap acuh tak acuh dan merasa asing kepada lingkungan sekitarnya karena kurangnya interaksi sosial. Sedangkan menurut Rohman (2018), anak yang sebagian besar waktunya dihabiskan untuk bermain gadget akan lebih emosional dan agresif ketika diingatkan untuk tidak terlalu lama menggunakan gadget.

Syifa (2019) mengungkapkan bahwa pembatasan dalam penggunaan gadget bagi anak akan membantu untuk mengurangi dampak buruk yang akan terjadi nantinya. Dengan pembatasan penggunaan gadget diharapkan dapat meningkatkan efektivitas, kreativitas, dan kemandirian selama proses pembelajaran. Pada masa anak-anak semua dimensi perkembangan kognitif, meliputi intelektual, emosi, dan spiritual akan mengalami kemajuan yang pesat dan akan berpengaruh pada perkembangan di fase selanjutnya (Santoso, 2015).

Wiyani (2012) menjelaskan terkait pilar dari perkembangan anak, diantaranya yaitu: a) secara keseluruhan anak akan berkembang, b) urutan pada perkembangan terjadi secara berurutan, c) tingkat perkembangan pada anak terjadi secara beragam, d) perkembangan fase sebelumnya menjadi dasar perkembangan pada fase selanjutnya e) pengaruh yang bertumpuk-tumpuk akan berpengaruh pada perkembangan anak. Sementara menurut Aqib (2011) mengemukakan pilar dari sebuah perkembangan diantaranya yaitu: a) kualitas belajar anak akan menjadi baik jika terpenuhinya kebutuhan fisik, b) untuk memiliki pemahaman yang baru dan menciptakan sesuatu hal anak perlu belajar secara terus-menerus, c) anak bisa belajar banyak hal dari lingkungan d) minat dan ketekunan anak akan memunculkan sebuah motivasi, e) terdapat perbedaan gaya belajar anak f) perkembangan anak akan dimulai dari hal yang sederhana menuju hal yang kompleks.

Menurut Hadis (2003), terdapat empat aspek perkembangan yang harus ditingkatkan dalam memaksimalkan perkembangan anak diantaranya yaitu: perkembangan fisik, kognitif, bahasa, dan sosial-emosional. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji apakah ada pengaruh dari penggunaan gadget terhadap psikologi anak di Desa Kramat. Keterbaruan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada kurun waktu yang berbeda. Saat ini gadget sudah semakin canggih, aplikasi pada gadget juga sudah semakin banyak, dan akses internet sudah semakin mudah.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan tipe penelitian kualitatif deskriptif dengan jenis studi kasus. Penelitian ini dilakukan di Desa Kramat. Subjek penelitian ini adalah anak-anak yang menggunakan gadget dengan kategori rendah, sedang dan tinggi. Masing-masing kategori diwakili oleh 2 anak. Pada penelitian ini, peneliti memiliki peran untuk merencanakan, mengumpulkan data, menganalisis, sampai menjadi pencetus penelitian ini. Pada penelitian ini, peneliti dengan bantuan subjek, dan informan sekunder yaitu orang tua dan guru untuk mengumpulkan data utama dengan melakukan wawancara, observasi, dan melihat dokumentasi yang ada. Peneliti melakukan uji keabsahan data dengan menggunakan teknik triangulasi sumber dan triangulasi waktu.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Melihat dan menganalisis hasil observasi dan wawancara yang dilakukan secara mendalam pada narasumber serta melihat dokumentasi yang ada, menunjukkan bahwa durasi penggunaan gadget akan berpengaruh pada perkembangan psikologi anak di Desa Kramat. Hasil durasi penggunaan gadget ditampilkan pada tabel di bawah ini.

No.	Nama Subjek	Durasi
1.	Fika Maulida	5 jam
2.	Febi Navita Sari	2,5 jam
3.	Azza Aziziah Nikmah	4,6 jam
4.	Aura Citra Majida	50 menit
5.	Nabilatun Nada	3,7 jam
6.	Anjani Nur Rohmah	3 jam

Tabel 1 Durasi Penggunaan Gadget Pada Anak Dalam Satu Hari

Dari hasil wawancara kepada anak-anak menunjukkan terdapat 50% anak dengan golongan penggunaan gadget yang lama dengan waktu pemakaian lebih dari 3 jam, golongan rata-rata sebanyak 33,3% dengan waktu pemakaian 2,5-3 jam, dan golongan singkat sebanyak 16,7% dengan waktu pemakaian 50 menit. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Judhita (2011) yang menjelaskan bahwa waktu pemakaian gadget ada tiga macam, yaitu: Penggunaan tinggi yaitu dengan jangka waktu pemakaian lebih dari 3 jam dalam sehari, penggunaan sedang yaitu dengan jangka waktu pemakaian sekitar 3 jam dalam sehari, penggunaan rendah yaitu dengan angka waktu pemakaian kurang dari 3 jam dalam sehari. Anak menggunakan gadget untuk mengakses internet lalu membuka tiktok, whatsapp, instagram, youtube, mencari informasi di google dan game online. Anak merasa senang ketika menggunakan gadget karena bisa melihat berbagai hal. Berdasarkan penjelasan anak ketika diwawancara, ia mengatakan bahwa terkadang merasa pusing dan mata menjadi perih ketika terlalu lama menggunakan gadget. Selain itu, terdapat dua anak yang mengatakan bahwa ia dapat meningkatkan

kemampuannya dalam berbahasa dan mendapatkan pengetahuan baru seperti cara berpuisi dan berpidato dengan benar.

Sedangkan hasil wawancara kepada orang tua mendapatkan hasil bahwa orang tua tidak setuju jika anaknya memakai gadget lebih dari 2 jam di setiap harinya. Dalam hal ini dikarenakan penggunaan gadget yang berlebihan akan memberikan pengaruh terhadap jam belajar, interaksi sosial dengan lingkungan sekitar, sikap sopan santun, dan emosi anak. Ketika diingatkan untuk tidak terlalu lama menggunakan gadget anak malah marah, berkata kasar, dan seketika mengurung diri di kamar.

Begitupun dengan hasil wawancara yang dilakukan pada guru madrasah yang mengaskan bahwasannya sekolah tidak memberikan izin kepada anak untuk menggunakan gadget di waktu jam pelajaran bahkan tidak membolehkan untuk membawa. Guru berpesan kepada anak agar tidak terlalu sering menggunakan gadget hanya untuk bersenang-senang tetapi juga menggunkannya untuk belajar dan mencari informasi terkait pendidikan. Selain itu, guru juga menyarankan kepada orang tua agar membuat peraturan terkait jadwal penggunaan gadget agar tidak memberikan pengaruh pada perkembangan psikologi anak.

Jika dilihat dari dokumentasi buku raport, sebanyak 66,7% nilai pelajaran pada anak menurun drastis. Hal ini dikarenakan ketika waktu les anak menggunakan hp tanpa sepengetahuan guru les dan jam belajar anakpun terganggu.

Sejalan dari hasil wawancara kepada orang tua, hasil observasi yang dilakukan selama satu minggu, didapatkan hasil pengamatan bahwa sebanyak 83,3% anak lebih sering menggunakan gadget di waktu senggangnya dibandingkan dengan bermain dengan teman-temannya di luar. Sebanyak 66,7% anak lebih sering membantah orang tua ketika disuruh membantu mengerjakan tugas rumah. Anak sering memperlihatkan ekspresi marah dan sulit beradaptasi dengan lingkungan baru.

Dalam penelitiannya, Iswidharmanjaya (2014) mengatakan bahwa tidak selamanya penggunaan gadget akan berdampak negatif, gadget juga bisa memberikan manfaat pada anak apabila penggunaannya secara bijak. manfaat dari menggunakan gadget diantaranya yaitu, memperoleh banyak informasi, memudahkan dalam berkomunikasi, dapat mengasah kreativitas anak, memberikan stimulus kepada anak untuk mengikuti perkembangan teknologi saat ini, menambah keahlian dalam berbahasa, dapat meminimalisir tingkat stress, mengasah ketrampilan matematis. Namun, jika digunakan secara tidak seimbang gadget akan memberikan dampak negatif diantaranya yaitu, terganggunya kesehatan, tergangguya perkembangan anak, retan terhadap tindakan kejahatan, berpengaruh pada perilaku anak, meningkatkan perilaku agresif, dari segi budaya dapat melunturkan adat yang berlaku, dan kurangnya interaksi dengan lingkungan sekitar. Sejalan dengan penelitian ini, berdasarkan penjelasan subjek jika ia terlalu lama menggunakan gadget ia akan merasa pusing dan mata terasa perih. Sedangkan hasil wawancara dari orang tua menjelaskan bahwa anak akan bersifat agresif ketika disuruh untuk tidak terlalu menggunakan gadget, kurangnya interaksi dengan lingkungan sekitar karena terlalu sibuk bermain gadget di kamar, kurangnya kemampuan anak dalam mengendalikan diri yang membuat anak uka marah dan mengucapkan kata-kata kasar, kesulitan dalam mengatur waktu belajar karena terlalu banyak menghabiskan waktunya untuk bermain gadget yang membuat nilainya menjadi mrnurun. Akan tetapi, ada subjek yang rendah dalam menggunakan gadget memberikan keterangan bahwa ia mendapatkan banyak informasi dari gadget yang membuat ia lebih mahir dalam berbahasa, ia bisa lebih kreatif ketika mengerjakan tugas, dan ia dapat bercerita dengan baik dan lancar. Begitupun dengan penjelasan (Wulan Patria Saroinsong, 2016) bahwa penggunaan gadget akan memberikan dampak yang dapat merugikan pada keterampilan dari diri anak jika penggunaannya terlalu dominan.

Hasil pemeriksaan yang dilakukan pada Yayasan "Kita dan Buah Hati" menyatakan bahwa sebanyak 76% anak kelas 4, 5, dan 6 SD di beberapa kota yang berada di Provinsi Jawa Barat sudah pernah menonton tampilan porno. Kebanyakan anak mendownload media porno dengan gadget secara tidak direncanakan, sedangkan lainnya mengunduh media pornografi dari warung internet (warnet) atau dari temannya (Setyawan, 2015). Perbedaan hasil survei tersebut dengan penelitian ini terletak pada konten yang mereka akses. Pada penelitian ini yang dilakukan pada anak perempuan menunjukkan bahwa 100% tidak pernah mengakses konten porno. Konten yang mereka akses cenderung pada media sosial, *game online*, hiburan, dan pembelajaran

(Setianingsih, n.d.) menjelaskan bahwa upaya dalam meningkatkan pengamatan pada anak saat menggunakan gadget ada hal yang harus diperhatikan yaitu: 1) untuk memantau akses internet anak, maka orang tua harus menjadikan email pribadinya sebagai akun utama di gadget anak 2) batasi anak ketika menggunakan media sosial untuk berteman dan mem-follow teman yang memiliki usia sepeertan dan yang ia kenal, 3) orang tua memberikan peraturan kepada anak No Gadget dimulai dari setelah shalat maghrib hingga jam sembilan malam untuk memaksimalkan waktu belajar, 4) memberikan batasan waktu dalam menggunakan gadget dalam sehari misalnya dua jam untuk anak SD atau TK, 5) orang tua harus memberikan contoh dalam menggunakan gadget misalnya tidak terlalu menggunakannya terlalu sering, 6) tidak memarahi anak saat tahu mereka mengakses hal buruk dari gadget. Dalam hal ini, sebaiknya orang tua memberikan pendampingan, pengarahan, dan penjelasan yang sesuai dan mudah dipahami oleh bahasa anak. Penjelasan di atas sejalan dengan hasil wawancara pada guru yang menjelaskan bahwa sekolah tidak memperbolehkan anak untuk membawa gadget, guru juga mengingatkan kepada anak agar tidak terlalu sering menggunakan gadget, dan guru menyarankan kepada orang tua untuk membuat peraturan terkait durasi penggunaan gadget pada anak.

(Kartini, 2007) menjelaskan bahwa setiap anak memiliki kesempatan yang panjang untuk berkembang secara bebas. Bebas di sini dapat diartikan bebas untuk mempertahankan hidupnya dan beradaptasi dengan lingkungannya. (Hurlock, 2016) menjelaskan bahwa fase anak-anak dimulai dari bayi, yakni ketika berusia 2 tahun hingga anak memiliki kematangan secara seksual. Selama periode usia 11 tahun untuk perempuan dan 12 tahun untuk laki-laki terjadi perubahan yang signifikan, baik secara fisik maupun psikologis. Perubahan bentuk tubuh memiliki irama pertumbuhan sendiri, ada yang tumbuh secara cepat dan ada pula yang tumbuh dengan lambat, namun semua itu dapat mencapai taraf kematangan ukuran tepat pada waktu yang tepat. Pertumbuhan fisik yang dialami anak akan berpengaruh pada proses perkembangan motoriknya. Perkembangan motorik pada anak dapat diartikan sebagai perkembangan pengendalian jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf dan otot-otot yang terkoordinasi. Jika sebagian besar waktu anak digunakan dengan bergerak dan kegiatan bergerak ini akan sangat menggunakan otot-otot yang ada pada tubuhnya. Begitupun sebaliknya, ketika anak berdiam diri akan mengalami perkembangan motorik yang lambat. Jika dalam menggunakan gadget terlalu lama dan berlebihan dapat mengakibatkan resiko obesitas atau kegemukan. Dalam hal ini dikarenakan anak hanya berdiam diri di kamar untuk bermain gadget.

Dalam teori Vigotsky menjelaskan bahwa perkembangan kognitif pada anak tergantung pada sarana dan prasarana yang disiapkan oleh masyarakat dan pikiran mereka dibentuk oleh konteks budaya tempat mereka tinggal. Sejalan dengan penelitian ini, ketika waktunya les anak menggunakan gadget tanpa sepengetahuan gurunya, anak lebih sibuk bermain gadget sehingga waktu belajarnya terganggu dapat mengakibatkan nilai pada raportnya menurun, penurunan konsentrasi, daya kreativitasnya rendah, daya ingatnya pun juga ikut rendah. Hudaya (2018) menyebutkan bahwa penggunaan gadget dapat membuat mental belajar anak menjadi turun, sehingga anak akan mengambil tindakan mencontek sebagai jalan keluarnya yang mengakibatkan minat belajarnya menjadi berkurang dan prestasi belajar anak turun.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian kali ini yang sudah dikaji dengan penelitian-penelitian terdahulu bahwa gadget memberikan pengaruh terhadap perkembangan psikologi anak baik itu dampak positif maupun dampak negatif. Dari hasil wawancara kepada anak-anak menunjukkan terdapat 50% anak dengan kategori pemakaian gadget tinggi dengan durasi penggunaan lebih dari 3 jam, kategori sedang sebanyak 33,3% dengan durasi penggunaan 2,5-3 jam, dan kategori rendah sebanyak 16,7% dengan durasi penggunaan dibawah 1 jam. Penggunaan gadget digunakan untuk mengakses internet lalu membuka tiktok, whatsapp, instagram, youtube dan game online. Diperlukan adanya peraturan bagi anak baik di rumah maupun di sekolah terkait durasi penggunaan gadget dan pembatasan penggunaan gadget baik dari segi waktu dan konten yang diakses. Harapan untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengganti atau memasukkan variabel lain untuk memperkaya hasil penelitian yang diperoleh. Begitupun dengan subjek penelitian yang digunakkan diharapkan penelitian selanjutnya bisa meneliti subjek dengan usia dan durasi penggunaan gadget yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

(Moleong, 2017)(Sugiyono, 2016) (Chusna, 2017) (J., 2018) (Senianingsih, 2018) Aqib, Z. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.

- Cvano, O. (2013). Dipetik March 05, 2022, dari <http://mencobacariduit.blogspot.com>.
- Ferliana, J. M. (2016). *Anak dan Gadget yang Penting Aturan Main*. Jakarta: EGC.
- Hudaya, A. (2018). Pengaruh Gadget terhadap Sikap Disiplin dan Minat Belajar Peserta Didik. *Research and Development Journal Of Education* , 4(2).
- Hurlock, E. (2016). *Psikologi Perkembangan(Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan)*. Erlangga.
- Iswidharmanjaya, D. (2014). Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan Bagi Orang Tua Untuk Memahami Faktor-faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget. *Bisakimia*, Vol 1.
- Judhita, C. (2011). Tingkat Literasi Teknologi Informasi Komunikasi pada Masyarakat Kota Makassar. *Jurnal Penelitian Komunikasi*.
- Kartini, K. (2007). *Psikologi Anak*. Bandung: Mandar Maju.
- Novitasari, W. &. (2016). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun . *Jurnal PAUD Teratai*, 182-186.
- Rohman, K. (2018). Agresifitas Anak Kecanduan Game Online. *Martabat:Jurnal Perempuan dan Anak*, 155-172.
- Saroinsong, W. P. (2016). Gadget Usage Inhibited Interpersonal Intelligence Of Children On Ages. *Jurnal Tekpen*, 1(4).
- Syifa, L. S. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 527-533.
- Wiyani. (2012). *Save Our Childern From School Bullying* . Yogyakarta: Ar-Ruz Media.