



Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran  
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>  
 Volume 6 Nomor 4, 2023  
 P-2655-710X e-ISSN 2655-6022

Submitted : 27/11/2023  
 Reviewed : 06/12/2023  
 Accepted : 11/12/2023  
 Published : 12/12/2023

Nida Illaha Filza<sup>1</sup>  
 Hayani Wulandari<sup>2</sup>

## PENGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL PADA ANAK USIA DINI

### Abstrak

Gadget merupakan salah satu alat teknologi yang sering digunakan oleh banyak orang dan semakin berkembang pesat juga teknologinya. Terdapat banyak manfaat jika penggunaan dalam gadget ini sesuai, jika dalam penggunaannya berlebihan akan menimbulkan dampak yang negatif terlebih jika yang menggunakannya anak usia dini. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana penggunaan gadget pada usia dini terhadap perkembangan sosialnya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Untuk sumber data ini diambil dari orang tua yang memiliki anak usia dini dengan menggunakan teknik observasi dan pembagian kuesioner. Hasil dari penelitian ini diketahui bahwa sebagian besar banyak orang tua yang masih membatasi penggunaan gadget anak di rumah, serta banyak orang tua yang setuju jika penggunaan gadget yang berlebihan ini bisa berdampak negatif pada perkembangan sosial anak, seperti anak mulai malas untuk beraktivitas dan susah untuk berbaur di lingkungannya.

**Kata Kunci:** Gadget, Perkembangan, Sosial.

### Abstract

Gadgets are one of the technological tools that are often used by many people and the technology is also growing rapidly. There are many benefits if the use of this gadget is appropriate, if it is used excessively, it will have a negative impact, especially if it is used by early childhood. The purpose of this study is to find out how the use of gadgets at an early age on social development. This research uses a descriptive qualitative approach. The source of this data is taken from parents who have early childhood by using observation techniques and distributing questionnaires. The results of this study found that most parents still limit their children's gadget use at home, and many parents agree that excessive gadget use can have a negative impact on children's social development, such as children starting to be lazy to do activities and difficult to mingle in their environment.

**Keywords:** Gadgets, Development, Social.

### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi ini sudah menjadi kebutuhan sehari-hari, dan sudah menjadi bagian dari hidup manusia. Menurut (Hidayat & Maesyaroh, 2020) mengemukakan bahwa kemajuan teknologi dari teknologi dari masa kini sudah sangat semakin pesat perkembangannya dari berbagai macam penemuan teknologi yang modern dan tujuannya mempermudah ruang gerak serta ruang lingkup manusia setiap harinya. Teknologi yang saat ini sedang berlembang pesat yaitu berupa teknologi informasi.

Gadget disini merupakan salah satu alat teknologi yang sering digunakan oleh banyak orang dan semakin berkembang pesat juga teknologinya (Annisa et al., 2022). Dengan adanya inovasi dari gadget ini, berbagai jenis perkembangan teknologi akan semakin mudah untuk ditemukan, serta mudah didapatkan dengan variasi harga yang terjangkau untuk semua kalangan. Menurut (Subarkah, 2019) menyatakan bahwa gadget ini merupakan alat yang didalamnya terdapat berbagai macam fitur serta aplikasi yang dapat digunakan untuk mempermudah kehidupan orang sehari-hari menjadi praktis serta memiliki fungsi yang khusus.

<sup>1,2</sup>Universitas Pendidikan Indonesia  
 email: nidaillahafilza@upi.edu, hayaniwulandari@upi.edu

Pada masa saat ini hampir setiap orang memiliki gadget, mulai dari anak usia dini hingga orang dewasa. Dalam penggunaan gadget juga pada dasarnya dapat mempermudah seseorang untuk berkomunikasi jarak jauh (Nurhakim, 2015). Akan tetapi, jika digunakan secara berlebihan dan menjadikan seseorang tidak bisa terkendali serta memiliki ketergantungan yang berlebihan, hal ini akan dapat menimbulkan kecenderungan yang negatif, dan hal ini berlaku juga pada anak usia dini. Menurut (Chusna, 2017) menyatakan bahwa Penggunaan gadget yang berlebihan, lama-kelamaan akan membuat anak menjadi kurang peduli dengan lingkungan di sekitarnya, menjadi lebih malas dalam melakukan aktivitas, menjadi kurang konsentrasi karena hanya terlalu fokus dengan gadget yang ada di tangannya. Hal ini dapat terjadi pada saat anak tengah asik menggunakan gadget dan menjadi lupa akan waktu.

Menurut (Hijriyani & Astuti, 2020) menyatakan bahwa perkembangan merupakan pola perubahan dan dimulai pada saat perubahan serta terus berlanjut di sepanjang rentang kehidupan seseorang. Yang dimana besar perkembangan ini melibatkan pertumbuhan, akan tetapi juga melibatkan kemunduran atau penuaan. Pada aspek perkembangan sosial anak ini menurut (Hanifah & Sholeh, 2005) mengemukakan bahwa perkembangan sosial ini sudah ada Ketika anak lahir kedunia. terbukti seorang anak yang menangis, merupakan dalam rangka mengadakan kontak serta hubungan dengan orang lain, ataupun anak tampak mengadakan aktivitas meraba, tersenyum, apabila memperoreh rangsangan serta teguran dari luar. Pada perkembangan fisik serta mental anak usia dini ini mudah dipengaruhi penggunaan gadget. Didalam di gadget terdapat berbagai fitur permainan, maka dari itu anak dapat terbiasa memainkannya menggunakan kognitif nya akan membantu mengembangkan pengetahuan serta keterampilan dalam berpikirnya (Dewanti et al., 2016)

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif (Sukardi, 2021). Menurut (Sugiyono, 2014) mengatakan bahwa penelitian kualitatif ini merupakan metode penelitian yang didasari oleh filsafat postpositivisme, yang digunakan untuk meneliti objek yang alamiah. Untuk deskriptif yaitu penelitian yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi terkait suatu peristiwa yang ada, yang dimana peristiwa ini menurut apa adanya saat melakukan penelitian tanpa bermaksud membuat untuk umum ataupun secara generalisasi (Mukhtazar, 2020).

Menurut (Rodhi, 2022) mengatakan bahwa tujuan yang dilakukan pada penelitian deskriptif ini merupakan untuk menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik suatu objek maupun subjek yang harus diteliti secara tepat. Untuk sumber data yang diambil yaitu menggunakan teknik observasi dan pembagian angket pada orang tua yang memiliki anak usia dini.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Hasil Penelitian Angket Kuesioner

No	Pertanyaan	Angket Kuesioner Orang Tua Murid	Observasi
1.	Apakah anak sering menggunakan gadget secara berlebihan di rumah?	Sebanyak 18.2% menyatakan iya bahwa anak sering menggunakan gadget secara berlebihan di rumah, sedangkan 81.8% menyatakan tidak.	1. Saat masuk kedalam kelas, guru dan anak-anak menyambut saya dengan baik 2. Saat kegiatan pembelajaran berlangsung terdapat satu anak yang tidak mengikuti saat pembelajaran
2.	Apakah menggunakan gadget secara berlebihan dapat mempengaruhi perilaku sosial anak?	Sebanyak 90.9% menyatakan iya bahwa menggunakan gadget secara berlebihan dapat mempengaruhi perilaku sosial anak, sedangkan 9.1% menyatakan tidak.	3. Menurut keterangan dari gurunya anak tersebut sering berlari-lari didalam

3.	Apakah penggunaan gadget secara berlebihan pada anak akan menghambat perkembangannya sosialnya?	Sebanyak 95.5% menyatakan iya bahwa penggunaan gadget secara berlebihan pada anak akan menghambat perkembangannya sosialnya, sedangkan 5.5% menyatakan tidak.	kelas sendiri 4. Saat didalam kelas pun anak tersebut sering didampingi oleh orang tuanya ketika pembelajaran sedang berlangsung 5. Saat diamati anak tersebut saat berbicara tidak mengatakannya dengan baik 6. Saat pembelajaran berlangsung anak tersebut tidak konsentrasi selama pembelajaran berlangsung
4.	Apakah anak ketika menggunakan gadget secara berlebihan akan menjadi malas dalam melakukan aktivitas?	Sebanyak 100% menyatakan iya bahwa anak ketika menggunakan gadget secara berlebihan akan menjadi malas dalam melakukan aktivitas.	
5.	Apakah anak ketika menggunakan gadget terlalu lama akan menjadi acuh terhadap lingkungan sekitarnya?	Sebanyak 95.5% menyatakan iya bahwa ketika menggunakan gadget terlalu lama akan menjadi acuh terhadap lingkungan sekitarnya, sedangkan 5.5% menyatakan tidak.	
6.	Apakah penggunaan gadget secara berlebihan akan mengganggu konsentrasi anak?	Sebanyak 100% menyatakan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan akan mengganggu konsentrasi anak.	

Dari hasil penelitian diatas dapat diketahui jika penggunaan gadget pada anak usia dini ini, dapat mempengaruhi perkembangan sosial anak dan jika penggunaannya dipakai secara berlebihan akan menyebabkan anak menjadi anti sosial serta malas untuk melakukan berbagai aktivitas. Hal ini dapat kemungkinan terjadi dikarenakan hal-hal berikut ini:

**a. Bentuk Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini**

Pada masa kini gadget sudah bisa digunakan oleh siapa saja tergantung dari kebutuhannya masing-masing, jaman sekarang anak usia dini pun sudah mulai menggunakan gadget. Peristiwa tersebut tidak dapat dipungkiri lagi bahwa kenyataannya penggunaan gadget ini sudah mulai menjangkau ke berbagai Masyarakat dari segala usianya. Anak usia dini ini menggunakan gadget hanya sebatas menonton video kartun atau animasi, memainkan fitur permainan yang tidak langsung hal tersebut dapat menstimulasi otaknya. Tidak hanya itu, dalam pemakaiannya pun perlu pengawasan dari orang tua agar tidak menyebabkan kecanduan pada gadget yang sulit untuk disembuhkan (Octaviana, 2022).

Dalam penggunaan gadget ini diperlukannya pengawasan serta pembatasan dari orang tua pada saat anak menggunakan gadget. Bentuk penggunaan gadget pada anak usia dini ini biasanya rata-rata hanya sebatas menggunakan fitur game, menonton video animasi atau dari aplikasi youtube. Hal inilah yang dapat membedakan penggunaan gadget pada orang dewasa. Jika diteliti lebih dalam lagi, anak menggunakan gadget hanya pada saat pulang sekolah, saat makan, dan terkadang saat sebelum tidur. Kebanyakan anak memang menjadikan gadget ini sebagai media hiburan saja seperti bermain game serta menonton video kartun atau video youtube. Maka dari itu, pada saat menggunakan aplikasi youtube, sebaiknya suguhkan konten yang bermanfaat agar dapat memkasimalkan pengaruh yang positif pada anak saat mereka menonton video kartun dan animasi.

**b. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Pada Anak Usia Dini**

Penggunaan gadget pada anak usia dini ini bisa membawa dampak positif dan negatif terhadap perkembangannya. Ada beberapa dampak positif yang bisa ditemukan, yaitu dapat membantu anak dalam berpikir kreatif, menambah wawasan ilmu anak memperluas jaringan sosialisasinya serta mudah untuk berkomunikasi. Sedangkan bagi dampak negatifnya yaitu anak akan ketergantungan oleh gadget, dan anak akan sulit untuk menjalani kegiatannya sehari-hari karena tidak bisa lepas dari gadget. Anak juga akan sulit berkonsentrasi, serta sulit untuk bergaul dengan temannya dikarenakan sudah telalu asik bermain dengan gadget dan anak pun akan menjadi malas untuk bergerak dan beraktivitas. Pada hasil penelitian diatas banyak orang tua yang membatasi anaknya untuk tidak terlalu

menggunakan gadget dirumah, dan orang tua mengetahui jika anak menggunakan gadget secara berlebihan akan mempengaruhi perkembangannya nanti.

Menurut (Sari & Mitsalia, 2016) penggunaan gadget yang baik dan sesuai yaitu dengan kategori rendah durasi penggunaan kurang dari 30 menit setiap harinya, serta intensitas penggunaan maksimal 2 kali pemakaian. Menurut (Gazali, 2018) Ketergantungan gadget ini bisa disebabkan oleh lamanya durasi pemakaiannya, jika anak bermain gadget dengan waktu yang cukup lama dan dilakukan setiap hari, maka hal ini bisa membuat anak menjadi antisosial. Ada dampak yang ditimbulkan yaitu anak akan bersikap individualis, dikarenakan lupa untuk berkomunikasi serta berinteraksi dengan lingkungan disekitarnya. Menurut (Manumpil et al., 2015) mengatakan bahwa hal tersebut bisa saja menyebabkan interaksi sosialnya dengan Masyarakat dan lingkungan sekitar. Dapat diketahui bahwa anak usia dini itu merupakan usia yang dimana anak dapat mengasah kemampuan bersosialisasinya dengan lingkungan sosialnya.

Ada beberapa tanda-tanda anak usia dini yang mulai ketergantungan oleh gadget menurut (Maulida, 2013) yaitu anak menjadi kehilangan keinginan untuk beraktivitas, mulai berbicara tentang gadget terus-menerus, anak mulai sering membantah jika ada yang memerintah untuk menghalangi dirinya untuk bermain gadget, anak menjadi sensitif atau mudah tersinggung, egois, sulit untuk berbagi waktunya dalam penggunaan gadget dengan orang lain, dan anak mulai sering berbohong dikarenakan sudah tidak bisa lepas dari gadget yang dimana anak akan mencari cara untuk tetap bisa menggunakan gadgetnya.

Dalam gadget ini terdapat banyak manfaat apabila jika digunakan dengan baik oleh anak, jika orang tua sudah memperkenalkan anak dengan gadget maka orang tua perlu mengingat dampak positif serta negatif yang ada pada gadget. Penggunaan gadget yang berlebihan pada anak dapat berpengaruh negatif dikarenakan akan menurunkan konsentrasi pada sistem di otaknya, serta dampak lainnya yaitu akses internet yang semakin terbuka dalam gadget yang dikhawatirkan akan menampilkan berbagai hal yang tidak seharusnya anak lihat. Anak yang menggunakan gadget terlalu berlebihan akan mulai sulit bersosialisasi dengan lingkungannya, dan hal ini juga akan berdampak pada tingkat kepercayaan dirinya dan perkembangan sosialnya (Nasution et al., 2022)

Jika anak sudah terbiasa bermain gadget secara berlebihan, akan menyebabkan radiasi yang sangat berbahaya bagi anak. Ada baiknya jika anak membatasi dan mengurangi waktu bermain gadget. Maka dari itu orang tua harus bijak serta mengawasi terhadap instrumen permainan yang sedang dimainkan oleh anak. Menurut (Handrianto, 2013) menyatakan bahwa terdapat beberapa dampak positif dan negatif yang dimiliki oleh gadget yaitu antara lain:

1. Mulai berkembangnya imajinasi saat melihat gambar lalu kemudian menggambarkannya sesuai imajinasinya yang melatih daya pikirnya tanpa dibatasi oleh kenyataan
2. Dapat melatih kecerdasan anak, untuk hal ini anak akan terbiasa dengan tulisan, angka, gambar yang membantu anak untuk melatih proses belajarnya
3. Dapat meningkatkan rasa percaya diri anak, yaitu ketika saat anak bermain memenangkan suatu permainan dan hal ini akan memotivasi anak untuk menyelesaikan permainan.
4. Dapat mengembangkan kemampuan anak dalam membaca, matematika, serta membantu anak dalam pemecahan masalah. Untuk hal ini anak akan muncul sifat dasar rasa ingin tahunya akan suatu hal yang dapat membuat anak akan muncul rasa kesadaran kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa perlu dipaksa.

Penggunaan gadget ini bisa menjadi sarana pembelajaran bagi anak serta bisa menjadi alat komunikasi yang digunakan untuk memudahkan segala sesuatu dalam kehidupannya.

### **c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini**

Gadget sudah sangat mempengaruhi di kehidupan kita sehari-hari, hal ini pun terjadi pada perkembangan sosial kita yang memungkinkan terjadinya transformasi berkala. Menurut (Marsal & Hidayati, 2017) menyatakan bahwa transformasi tersebut sudah menimbulkan banyak perubahan dalam berbagai hubungan pola manusia, yang biasanya berupa interaksi antar pribadi. Menurut (Hijriyani & Astuti, 2020) mengatakan bahwa terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi penggunaan gadget pada anak usia dini yaitu:

1. Adanya kecanggihan dari gadget, yang dimana pada kecanggihan gadget ini bisa menjadi perhatian bagi anak usia dini khususnya pada saat bermain game sehingga hal ini dapat menimbulkan rasa ingin tahu anak untuk ingin terus menerus mencobanya

2. Adanya keterjangkauan harga pada gadget. Pada keterjangkauan harga gadget ini merupakan salah satu penyebab dari persaingan teknologi, sehingga hal ini membuat harga dari gadget dapat terjangkau
3. Adanya berbagai macam fitur yang menarik terdapat pada gadget. Pada fitur-fitur yang terdapat dalam gadget bisa dijadikan salah satu indikator dari kecanduan gadget yang menimbulkan rasa ingin tahu anak pada konten fitur yang ada pada gadget
4. Adanya iklan yang menyebar di sosial media. Iklan sering sekali muncul jika kita mengaktifkan internet atau TV yang sedang digunakan, maka terkadang kerap sekali menemukan video iklan yang belum pantas disaksikan oleh anak usia dini.
5. Lingkungan yang membuat adanya penekanan dari Masyarakat ataupun dari teman sebayanya. Peristiwa ini menyebabkan banyak orang menggunakan gadget, dan maka dari itu Masyarakat yang lainnya enggan untuk meninggalkan gadget. Tidak hanya itu, banyak kegiatan yang mengharuskan seseorang untuk menggunakan gadget.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan terdapat hasil angket kuesioner orang tua dengan jumlah 22 responden, hasil dengan presentase tertinggi di atas yaitu sebanyak 100% (22 responden) menyatakan bahwa anak ketika menggunakan gadget secara berlebihan akan menjadi malas dalam melakukan aktivitas. ini menyatakan bahwa orang tua sudah sangat paham jika memberikan gadget secara berlebihan bisa menyebabkan anak akan menjadi malas untuk melakukan aktivitas sehari-harinya. Sedangkan hasil kuesioner yang hasil presentasinya rendah yaitu sebanyak 18.2% (4 responden) menyatakan bahwa anak sering menggunakan gadget secara berlebihan di rumah. Hal ini menyatakan bahwa masih banyak orang tua yang membatasi anak dalam penggunaan gadget di dalam rumah serta menggunakan gadget secara baik. Penggunaan gadget yang baik dan sesuai yaitu dengan kategori rendah durasi penggunaan kurang dari 30 menit setiap harinya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, N., Padilah, N., Rulita, R., & Yuniar, R. (2022). Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(09), 837–849.
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 17(2), 315–330.
- Dewanti, T. C., Widada, W., & Triyono, T. (2016). Hubungan antara keterampilan sosial dan penggunaan gadget smartphone terhadap prestasi belajar siswa SMA Negeri 9 Malang. *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling*, 1(3), 126–131.
- Gazali, E. (2018). Pesantren di antara generasi alfa dan tantangan dunia pendidikan era revolusi industri 4.0. *OASIS: Jurnal Ilmiah Kajian Islam*, 2(2), 94–109.
- Hidayat, A., & Maesyaroh, S. S. (2020). Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. *JURNAL SYNTAX IMPERATIF: Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 1(5), 356–368.
- Hijriyani, Y. S., & Astuti, R. (2020). Penggunaan gadget oleh anak usia dini pada era revolusi industri 4.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8(1), 16–28.
- Manumpil, B., Ismanto, A. Y., & Onibala, F. (2015). Hubungan penggunaan gadget dengan tingkat prestasi siswa di SMA Negeri 9 Manado. *Jurnal Keperawatan*, 3(2).
- Marsal, A., & Hidayati, F. (2017). Pengaruh smartphone terhadap pola interaksi sosial pada anak balita di lingkungan keluarga pegawai UIN Sultan Syarif Kasim Riau. *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 3(1), 78–84.
- Mukhtazar, M. P. (2020). *Prosedur Penelitian Pendidikan*. Absolute Media.
- Nasution, T., Ariani, E., & Emayanti, M. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini. *Journal of Science and Social Research*, 5(3), 588–594.
- Nurhakim, S. (2015). Dunia komunikasi dan gadget: Evolusi alat komunikasi, menjelajah jarak dengan gadget. Zikrul Hakim Bestari.
- Octaviana, E. (2022). Analisis Penggunaan Gadget pada Perkembangan Sosial Emosional Anak di PAUD Darul Aman Kabupaten Temanggung. *JIPSI: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sains Islam Interdisipliner*, 1(1 Agustus), 53–62.
- Rodhi, N. N. (2022). *Metodologi Penelitian*. Media Sains Indonesia.

- Sari, T. P., & Mitsalia, A. A. (2016). Pengaruh penggunaan gadget terhadap personal sosial anak usia pra sekolah di TKIT Al Mukmin. *Profesi (Profesional Islam): Media Publikasi Penelitian*, 13(2).
- Subarkah, M. A. (2019). Pengaruh gadget terhadap perkembangan anak. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(1).
- Sugiyono, D. (2014). *Metode penelitian pendidikan*.
- Sukardi, H. (2021). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi Dan Praktiknya (Edisi Revisi)*. Bumi Aksara.