

Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini di Kelurahan Kumbe Kota Bima

¹Ida Waluyati, ²Wulandari, ³Arif

Program Studi Pendidikan Sosiologi STKIP Bima
Jalan Piere Tendean Kel. Mande Tlp. Fax (0374) 42801, Bima 84191, Indonesia
email; idawaluyati81@gmail.com

Abstrak

Penggunaan gadget pada anak tanpa adanya pengawasan orang dewasa cenderung menimbulkan dampak negatif. Anak akan lebih mudah mengakses berbagai konten pornografi dari gadget yang dimiliki karena lebih mudah dan praktis. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dampak edukatif dan psikologis penggunaan gadget pada anak usia dini di Kelurahan Kumbe Kota Bima. Penelitian ini menggunakan jenis deskriptif kualitatif. Subjek penelitian adalah anak usia dini dan orang tua. Instrumen pengumpulan data berupa pedoman wawancara dan observasi. Teknik analisis data penelitian menggunakan tahap reduksi, display, sertaverifikasi data. Pengujian keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak penggunaan gadget pada anak usia dini di Kelurahan Kumbe Kota Bima meliputi: (1) dampak edukatif dari penggunaan gadget lebih cenderung banyak dirasakan oleh orang tua yaitu lebih mudah untuk memantau dan mengatur anak, sedangkan penggunaan gadget bagi anak usia dini hanya untuk hiburan semata dan memacu kegiatan belajar anak, (2) dampak psikologis dari penggunaan gadget adalah anak cenderung bersikap individualis yaitu susah bergaul, kecanduan dan sulit berkembang.

Kata Kunci :Penggunaan Gadget, Anak Usia Dini.

Pendahuluan

Kemajuan zaman dibidang ilmu teknologi pada abad ke-21 ini semakin berkembang pesat. Meningkatnya hasil penelitian dewasa ini membuktikan adanya daya pikir masyarakat dan juga pola perilaku manusia semakin maju dan berkembang dengan pesat. Peningkatan penemuan yang lebih canggih ini tidak lepas dari para penemuan-penemuan sebelumnya. Perlu diketahui perkembangan gadget dari masa ke masa dimulai dari perangkat yang bernama HP (*Handphone*). HP merupakan perkembangan dari pesawat elektronik *telephone*.

Hampir setiap individu mulai dari anak-anak hingga orang tua kini memiliki *handphone* atau *smartphone*. Tentu saja hal ini bukan hanya terjadi tanpa alasan karena daya konsumsi dan kebutuhan masyarakat saat ini sudah sangat jauh berbeda dibandingkan beberapa dekade ke belakang. Kini kebutuhan akan komunikasi dan informasi menjadi hal yang paling penting bagi semua kalangan masyarakat, ditambah dengan mudahnya mengakses berbagai macam fitur yang ditawarkan dari penyedia jasa layanan dari produsen *smarthphone* itu sendiri dan berbagai *provider* pendukung.

Gadget memiliki fitur menarik yang ditawarkan dan sering kali membuat anak-anak cepat akrab dengannya. Namun penggunaan gadget secara *continue* akan berdampak buruk bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya, anak-anak cenderung terus-menerus menggunakan gadget akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang harus dan rutin dilakukan oleh anak aktifitas sehari-hari, tidak dipungkiri saat ini anak lebih sering bermain gadget daripada belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Hal ini menghawatirkan, sebab pada masa anak-anak mereka masih tidak stabil, memiliki rasa keingintahuan yang tinggi dan berpengaruh pada meningkatnya sifat konsumtif pada anak-anak. Oleh karena itu, penggunaan gadget pada anak-anak perlu mendapatkan perhatian khusus bagi orang tua.

Pada zaman sekarang, hampir setiap orang punya gadget dan hampir setiap hari orang-orang menggunakan gadgetnya. Entah itu untuk komunikasi, pekerjaan atau bisnis, mencari informasi ataupun hanya sekedar untuk mencari hiburan. Pada akhir-akhir ini sering sekali ditemukan orang tua di Kelurahan Kumbé yang memberikan gadget untuk anaknya yang masih usia dini. Peran orang tua yang dulunya sebagai teman bermain anaknya sekarang telah digantikan oleh

gadget. Padahal masa kanak-kanak adalah masa dimana tumbuh dan berkembangnya fisik maupun psikis manusia. Dimasa kanak-kanak, anak harus banyak bergerak agar tumbuh berkembang anak optimal. Apabila dimasa kanak-kanak anak hanya asik berada didepan *gadgetnya*, kemungkinan pertumbuhan dan perkembangan anak akan kurang optimal baik fisik maupun psikis. Lebih memprihatinkan lagi orang tua yang berada di Kelurahan Kumbe memberikan gadget untuk mendiamkan anaknya.

Memberikan *gadget* pada anak-anak tanpa adanya pengawasan orang dewasa atau orang yang lebih tua memang akan cenderung menimbulkan beberapa dampak negatif. Anak akan lebih mudah mengakses berbagai konten pornografi dari *gadget* yang dimiliki karena lebih mudah dan juga praktis. Supaya mencegah terjadinya hal yang demikian, maka tentu saja harus menjadi perhatian berbagai pihak untuk meningkatkan kewaspadaan terhadap anak-anak dalam menggunakan *gadget* sebagai media bermain dan media komunikasi. Khususnya dari lingkungan keluarga yaitu orang tua sebagai institusi yang pertama dalam pembentukan karakter dan tumbuh kembang anak seharusnya memiliki batasan dan aturan yang jelas dalam pemberian gadget pada anak. Jangan sampai orang tua mengandalkan

gadget untuk menemani anak dan orang tua membiarkan anak lebih mementingkan gadget supaya tidak merepotkan orang tua. Dengan cara mengontrol setiap konten yang ada di *gadget* anak-anaknya. Orang tua harus bisa mengajak diskusi dalam arti adanya tanya jawab mengenai isi dari semua *gadget* yang dimiliki anak-anaknya. Ini artinya waktu bermain, selama waktu itu anak bisa meniru tingkah laku orang dewasa, mengembangkan daya imajinasi dan kreatifitasnya.

Jika anak-anak sudah diberikan *gadget* sebagai mainan, maka itu akan berpengaruh terhadap proses pemerolehan bahasanya. Bukan hanya efek bahasa, yang lebih mengkhawatirkan adalah gangguan perkembangan emosi sang anak. Dalam *gadget* ada begitu banyak *games*. Orang tua kesal atau marah ketika kalah dalam bermain *games* dalam *gadget*, apalagi anak-anak. Mereka akan menjadi pribadi yang tidak sabar dan cepat marah serta sulit mengendalikan emosi bahkan tidak dapat mengatur emosinya. Belum lagi *audio* yang keluar dari *games* tersebut yang terkadang mengeluarkan suara-suara yang mungkin belum seharusnya didengar oleh mereka, sehingga hal-hal tersebut dapat mudah terekam oleh anak-anak.

Beberapa kasus mengenai dampak negatif dari *smartphone* seringkali menimpa anak-anak. Begitupun yang

terjadi di Kelurahan Kumbe Kota Bima. Mulai dari kecanduan internet, *game*, dan juga konten-konten yang bersifat pornografi. Kemudahan untuk mengakses informasi yang ditawarkan oleh *smartphone* membuat anak-anak di Kelurahan Kumbe cenderung kesulitan memilih hal yang memang disajikan untuk anak-anak atau orang dewasa. Berdasarkan kemudahan tersebut timbul rasa ingin tahu anak-anak untuk lebih dalam mengakses konten dewasa yang memicu terjadinya tindakan kriminal atau asusila yang didasari oleh rasa ingin tahu yang tinggi sehingga membuat mereka mempraktekannya.

Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif naturalistik untuk mendeskripsikan dampak penggunaan *gadget* pada anak usia dini di Kelurahan Kumbe Kota Bima.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah terdistribusi dari responden yang berasal dari anak usia dini yang berusia 2 sampai 6 tahun yang menggunakan *gadget*. Responden dalam penelitian ini adalah anak usia dini dan orang tua. Informan kunci berasal dari teman sebaya. Selanjutnya data penelitian dikembangkan

menggunakan teknik *snowball sampling* yang berasal dari subjek (informan tambahan) yang berasal dari masyarakat sekitar.

Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan prosedur yang meliputi kegiatan pengumpulan data, menganalisis data, menginterpretasi data, serta diakhiri dengan sebuah kesimpulan yang mengacu pada penganalisan data tersebut. Adapun prosedur penelitian dapat dijelaskan berikut.

A. Tahapan Persiapan/Pra-Lapangan:

1. Studi pendahuluan dilapangan penelitian
2. Studi literatur
3. Menyusun rancangan penelitian

B. Tahapan Penelitian Lapangan:

1. Menjajaki lapangan penelitian: adaptasi dengan informan
2. Melakukan pengumpulan data tentang gaya hidup modern melalui wawancara dan observasi terhadap remaja, orang tua dan teman sebaya.

C. Tahapan Pengolahan Data:

1. Reduksi data (penyederhanaan data)
2. Display (penyajian data)
3. Verifikasi (kesimpulan data)
4. Menguji keabsahan data (triangulasi sumber dan teknik)
5. Narasi hasil analisis data

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa (1) Wawancara terhadap orang tua, teman sebaya, masyarakat sekitar, (2) observasi terhadap perilaku penggunaan gadget dikalangan anak usia dini.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman wawancara dan pedoman observasi.

Pemeriksaan Keabsahan Data

Teknik pemeriksaan keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan teknik triangulasi data untuk mengecek keabsahan data tertentu dengan membandingkan data yang diperoleh dari sumber dan teknik lain. Triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber yang dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh dari beberapa responden dengan informan yakni anak usia dini, orang tua, teman sebaya serta masyarakat sekitar. Disamping itu, penelitian ini juga menggunakan triangulasi teknik yang dilakukan dengan mengecek data kepada sumber yang sama dan dengan teknik yang

berbeda dengan membandingkan data hasil wawancara dengan observasi.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan langkah-langkah teknik analisis data kualitatif yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman (1992). Langkah-langkah tersebut meliputi tahap reduksi (penyederhanaan data), tahap *display* (penyajian data), serta verifikasi (kesimpulan data).

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penggunaan *gadget* sangat berpengaruh terhadap edukatif maupun psikologis anak usia dini. Anak prasekolah yang penggunaan *gadget*nya tinggi mempunyai peluang perkembangan edukatif dan psikologis yang buruk dibandingkan dengan anak yang paparan penggunaan *gadget*nya rendah. Hal ini dikarenakan, pada saat penelitian, peneliti melakukan pengamatan bahwa banyak orang tua dan anak usia dini di Kelurahan Kumbe paham akan dampak negatif penggunaan *gadget* terhadap nilai edukatif maupun psikis anak. Oleh sebab itu pengetahuan mereka cukup tinggi terhadap dampak yang ditimbulkan oleh *gadget* tersebut sehingga orang tua melakukan antisipasi dengan selalu mengontrol dan mengawasi anak-anaknya dalam penggunaan *gadget* tersebut. Orang tua

juga lebih cerdas dalam memilih-milah aplikasi yang terdapat dalam *gadget* anak mereka dan selalu mendampingi anak ketika menggunakan *gadget*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sejak menggunakan *gadget*, anak menjadi susah di ajak komunikasi, tidak peduli dan menghambat perkembangan kognitif anak. Hal ini sesuai dengan teori perkembangan kognitif menurut *Jean Piaget*, yaitu dimana ketika sang anak sudah mengenal dan kecanduan akan *gadget* maka itu akan mengganggu kognitifnya sang anak, karena pada umur 3-6 tahun anak belumbisa mengontrol emosi,berpikir secara logis .

Muhammad Nazir (2003:15) dampak dari penggunaan *gadget* antara lain, yang pertama adalah *gadget* akan membantu perkembangan fungsi adaptasi seorang anak artinya kemampuan seseorang untuk bisa menyesuaikan diri dengan keadaan lingkungan sekitar dan perkembangan zaman. Jika perkembangan zaman sekarang muncul *gadget*, maka anak pun harus tau cara menggunakannya karena salah satu fungsi adaptasi manusia zaman sekarang adalah harus mampu mengikuti perkembangan teknologi. Sebaliknya anak yang tidak bisa mengikuti perkembangan teknologi bisa dikatakan fungsi adaptasinya tidak berkembang secara normal. Nilai edukasi

lainnya adalah *gadget* memberi kesempatan anak untuk leluasa mencari informasi. Apalagi anak-anak sekolah sekarang di tuntut untuk mengerjakan tugas melalui internet.

Kemudian hasil analisis penelitian pada penelitian ini di dapatkan bahwa ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan psikologis anak usia prasekolah di Kelurahan Kumbé. Hampir seluruh anak menggunakan *gadget* didalam kehidupan sehari-hari mereka, penggunaan *gadget* tersebut pada umumnya tidak hanya digunakan untuk mereka belajar namun untuk bermain pula. Pada saat menggunakan *gadget*, waktu yang mereka perlukan untuk bermain *game* lebih banyak dibandingkan untuk mereka belajar apalagi disaat mereka tidak didampingi oleh orang tua justru kadangkala orang tua sengaja memberikan *gadget* kepada anak mereka agar anak tidak bermain di luar rumah dan bahkan tidak mengganggu aktifitas orang tua pada saat dirumah. Tentu saja hal ini akan menghambat proses sosialisasi anak, karena anak hanya akan asyik dengan *gadget*nya dan lama kelamaan anak dapat merasa bergantung pada *gadget* tersebut. Tetapi, berbeda halnya saat seorang anak menggunakan *gadget* dengan pengawasan orang tua dan adanya pembagian waktu antara penggunaan *gadget* dengan waktu

sosialisasi anak dengan orang lain di lingkungan sekitarnya maka perkembangan psikologis anak akan berkembang dengan baik. Ditambah lagi, jika orang tua lebih banyak menyediakan aplikasi yang bersifat edukasi dan sesuai dengan kemampuan di usia anak tersebut dibandingkan aplikasi *game* yang kurang bermanfaat untuk anak. Sedangkan berbeda jika orang tua yang kurang memperhatikan aplikasi yang terdapat pada *gadget* anaknya dan membiarkan anak bermain dengan apapun yang di sukai tanpa memilih-milih aplikasi yang mengedukasi atau tidak kemudian, ketika paparan penggunaan *gadget* pada anak tinggi dan tanpa adanya kontrol ataupun pengawasan dari orang tua, akan berdampak buruk juga pada perkembangan psikologis anak.

Kesimpulan

Dampak dari penggunaan *gadget* pada anak usia dini di Kelurahan Kumbe Kota Bima yaitu: (1) dampak edukatif; penggunaan *gadget* lebih cenderung banyak dirasakan oleh orang tua yaitu lebih mudah untuk memantau dan mengatur anak, sedangkan bagi anak usia dini dirasakan hanya untuk hiburan semata dan memacu kegiatan belajar anak, (2) dampak psikologis: penggunaan *gadget* pada anak membuat mereka bersikap

individualis, susah bergaul dan apabila sudah kecanduan akan sangat sulit untuk dikontrol dan berkembang.

Daftar Pustaka

- Ardy, Novan. 2014. *Penanganan Anak Usia Dini Berkebutuhan khusus*. Yogyakarta: Arruzz Media.
- Desmita. (2005). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Rosdakarya.
- Sarlito W., Sarwono. (2016). *Psikologi Remaja*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Maulida, Hidayati. 2013. *Menelisik Pengaruh Penggunaan Aplikasi Gadget Terhadap Perkembangan Psikologis Anak Usia Dini*. Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan 2013. FKIP Universitas Negeri Semarang. Semarang.