

Waspada Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini

¹Putri Miranti, ²Lili Dasa Putri

^{1,2}Pendidikan Luar Sekolah FIP Universitas Negeri Padang
putrimiranti476@gmail.com

ABSTRAK

Artikel ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan *gadget* pada anak usia dini serta mengimplementasikan solusi dari dampak penggunaan *gadget* terhadap anak usia dini. *Gadget* adalah media yang di pakai sebagai alat komunikasi modern. *Gadget* semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Kini kegiatan komunikasi telah berkembang semakin lebih maju dengan munculnya *gadget*. Diantaranya *smartphone* seperti *iphone*, *android*, serta *notebook*. Dalam psikologi perkembangan anak usia dini dikatakan sebagai anak yang berumur 0-6 tahun. Metode penelitian yang di gunakan adalah studi literatur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *gadget* memiliki dampak terhadap perkembangan sosial anak usia dini. Penggunaan *gadget* yang berlebihan akan membawa dampak buruk bagi perkembangan sosial dan emosional anak. Dampak buruk penggunaan *gadget* pada anak antara lain anak menjadi pribadi tertutup, gangguan tidur, suka menyendiri, perilaku kekerasan, pudarnya kreativitas, dan ancaman *cyberbullying*. Solusi terhadap permasalahan pemakaian *gadget* pada anak usia dini dengan cara membatasi pemakaian *gadget*, mengawasi anak dalam bermain *gadget* dengan figur orang tua yang berperan sangat penting serta memberi jadwal waktu yang tepat saat anak bermain *gadget*, agar *gadget* tidak dapat menghambat perkembangan sosial anak usia dini.

Kata kunci: Gadget, Anak Usia Dini, Perkembangan Sosial

ABSTRACT

This article aims to find out the impact of gadget use on early childhood as well as implement solutions of the impact of gadget use on early childhood. Gadget is a medium that is used as a modern communication tool. Gadgets make human communication easier. Now communication activities have grown more advanced with the advent of gadgets. Among them are smartphones such as iphone, android, and notebook. In the psychology of early childhood development is said to be a child aged 0-6 years. The research method used is literature study. The results showed that gadgets have an impact on early childhood social development. Excessive use of gadgets will adversely affect the child's social and emotional development. The adverse effects of gadget use on children include privately closed, sleep disturbances, solitary, violent behavior, fading creativity, and cyberbullying threats. Solutions to the problem of using gadgets in early childhood by limiting the use of gadgets, supervising children in playing gadgets with parental figures that play a very important role and provide a timely schedule when children play gadgets, so that gadgets can not hinder the social development of early childhood.

Keyword: Gadget, Early Childhood, Social Development

PENDAHULUAN

Perkembangan Teknologi Informasi (TI) merupakan suatu hasil yang tampak jelas dari berkembangnya pengetahuan manusia yang dapat memberikan perubahan pada pola-pola kehidupan manusia saat ini. Teknologi Informasi (TI) memberikan beberapa kemudahan dalam dunia pekerjaan, komunikasi, tugas sekolah, jual-beli barang dan lain sebagainya sehingga menuntut manusia untuk menggunakan TI.

Teknologi Komunikasi telah memberikan kemajuan dengan banyak pandangan orang terhadap hal-hal dalam kehidupan sehari-hari, termasuk pandangan dalam menjadi orang tua. Dahulu, orang tua masih membiarkan anaknya untuk bermain di luar rumah dengan permainan tradisional bersama teman lainnya. Akan tetapi, orang tua zaman sekarang cenderung memberikan kebebasan kepada anak untuk mengalihkan permainan tradisional dengan mengandalkan teknologi sebagai media online untuk anak yang digunakan kapan saja dan dimana saja.

Gadget atau Gawai merupakan sebuah elektronik kecil yang mempunyai fungsi khusus seperti smartphone. Gadget merupakan sebuah inovasi terbaru dari teknologi fitur terbaru dan kemampuan yang lebih baik memiliki tujuan maupun fungsi lebih praktis dan lebih berguna. Perkembangan jenis gadget semakin hari semakin banyak modelnya dan mereknya. Model dari gadget berdasarkan kualitas dan bentuk yang membuat masyarakat tertarik untuk membelinya. Tetapi semua itu mempunyai fungsi yang sama hanya fasilitasnya yang berbeda.

Masa usia dini menuntut banyak stimulasi hingga perkembangan itu dapat mencapai titik optimal. Manusia perjalanannya mulai bayi dengan mempelajari dan memahami apa yang ada dilihat disekitarnya. Bayi mempelajari sesuai dengan pengalaman yang dialami merupakan awal dari sebuah bagian proses belajar mengenal tentang kehidupan. Kombinasi yang sempurna antara factor genetik dan lingkungan untuk dapat memberikan pengalaman belajar terbaik merupakan semua aspek dan komponen yang mempengaruhi kehidupan manusia sejak lahir.

Fauziddin (2016) mengungkapkan anak usia dini merupakan anak yang berusia 0-6 tahun. Sejalan dengan pendapat prastiti 2008 bahwa anak usia dini merupakan anak yang berusia 0-6 tahun. Badan Pusat Statistik (BPS) melakukan survei selama 3 tahun bahwa anak-anak di Indonesia hanya 17,66% yang menyukai membaca maupun belajar, sisanya lebih menyukai menonton televisi atau memainkan gadget yang bersifat hiburan, seperti film kartun, sinetron atau video di Youtube yang di katakan oleh Mobarok (2017).

Penggunaan gawai atau gadget menimbulkan dampak negatif pada anak usia dini antara lain dengan konten yang kurang baik, mempengaruhi kesehatan fisik (masalah penglihatan, kekakuan, cedera tulang belakang karena posisi duduk), mengalami ketergantungan bahkan menghambat perkembangan sosial anak. Pebriana (2017) mengatakan bahwa pengaruh gadget memberikan dampak negatif terhadap interaksi sosial anak. Adapun dampak negatif yang dirasakan oleh anak yaitu dapat mempengaruhi pergaulan sosial anak terhadap lingkungan terdekatnya.

Selain itu, dalam perkembangan mental anak, anak akan menjadi agresif, dan komunikasi anak dengan orangtua ataupun orang lain akan memburuk. Park 2014 mengatakan bahwa anak-anak dengan ketergantungan gadget yang tinggi, memiliki sedikit kesempatan dalam berinteraksi dengan orang lain. Sejalan dengan hasil penelitian Aisyah (2015) menunjukkan sekitar 80% dari penduduk Jakarta Selatan, anak menggunakan gadget untuk bermain, 23% orangtua yang memiliki anak berusia 0-5 tahun mengaku bahwa anak mereka menggunakan internet, sedangkan 82% orangtua melaporkan bahwa anak mereka online setidaknya sekali dalam seminggu.

Pentingnya sosial anak usia dini adalah untuk mengembangkan karakter dalam diri anak ketika berada di lingkungan dan dapat diterima oleh masyarakat dengan baik. Perkembangan zaman yang seperti inilah menjadi salah satu permasalahan yaitu salah satunya jika anak diberikan sebuah gawai maka akan sangat berdampak dengan perkembangan sosial anak usia dini.

Penulis memilih tema Gawai atau gadget sebagai permasalahan perkembangan social anak karena di masa sekarang seperti ini anak cenderung asyik bermain dengan gadget sehingga mengakibatkan anak cenderung mengabaikan keadaan di sekitarnya dan banyak dari orang tua yang mengeluh karena setiap hari anak hanya bermain gawai dan ketika gawai di ambil oleh orang tua anak akan marah dan berbicara dengan membentak-bentak.

Tujuan dari tema yang penulis angkat adalah mengetahui dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini serta mengimplementasikan solusi dari dampak tersebut agar mengurangi kecanduan anak dalam bermain gadget. Penulis juga akan mengemukakan tentang solusi terhadap permasalahan pemakaian gadget pada anak usia dini agar perkembangan sosial pada anak usia dini tak terhambat dan dapat berjalan sesuai dengan perkembangan anak usia dini pada umumnya.

KAJIAN TEORI

Perkembangan teknologi khususnya di bidang informasi dan komunikasi memberikan dampak terhadap kehidupan manusia salah satunya dengan tercipta sebuah alat yang disebut gadeget atau gawai. Gadget memiliki mamfaat diantaranya yaitu membantu dalam menyelesaikan pekerjaan, mengisi waktu luang, hiburan bahkan mencari relasi lewat media sosial yang terdapat pada aplikasi pada gadget tersebut. Penggunaan gadget dapat memiliki dampak baik dan buruk terutama bagi anak usia dini jika tidak di pantau oleh orang tua atau orang terdekatnya.

Perkembangan anak usia dini dapat dikatakan anak yang berumur 0-6 tahun. Dimana pada masa itu sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat fisik maupun mental. Perkembangan sosial pun sangat berpengaruh pada usia dini. Perkembangan sosial pada anak usia dini dimaksudkan sebagai perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan aturan yang berlaku di dalam masyarakat tempat tinggal anak.

Kominfo memaparkan bahwa 98% anak tahu tentang internet dan 79,5% adalah pengguna internet dari kompas 2016. Banyak nya anak yang sudah menggunakan internet melalui gadget mereka masing masing tentu dapat memberikan hal positif dan negatif. Hal positif ini bisa di rasakan oleh anak ketika anak menggunakan gadget untuk bermain ata atau menonton film yang edukatif dan tak luput dari pengawasan dari orang tua. Ketika anak tidak diawasi oleh orangtua yang ditakutkan ialah ketika anak tak sengaja melihat konten negatif. Seorang anak akan mengakses gambar-gambar tersebut, apalagi di dorong dengan sifat anak yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dikhawatirkan akan membuat anak melakukan ataupun mencari tahu lebih lanjut konten negatif atau kekerasan tersebut.

Cara meminimalisir dampak penggunaan gadget pada anak usia dini dengan cara: pertama membatasi penggunaan pada anak usia dini. Kedua beri jadwal atau waktu yang tepat saat anak usia dini bermain gadget. Ketiga beri contoh yang baik saat pendamping bermain gadget. Keempat tetapkan wilayah bebas gadget saat dirumah. Dan yang kelima beri tahu anak bahaya jika bermain atau menggunakan gadget terlalu lama.

METODOLOGI

Penelitian ini merupakan jenis penelitian studi literatur. Menurut Sugiyono (2012), studi kepustakaan atau studi literatur, atau kajian kepustakaan sering di gunakan dalam kajian tentang budaya, nilai, moral serta kajian tentang suatu situasi atau kondisi sosial. Zed (2014) menyebutkan jika menggunakan studi kepustakaan maka langkah yang harus di lakukan adalah mempersiapkan peralatan yang di butuhkan, menyusun bibliografi kerja, menyediakan waktu yang cukup, membaca berbagai referensi yang relevan serta membuat catatan penelitian. Adapun yang peneliti jadikan sebagai literatur utama adalah buku-buku perkembangan tentang anak usia dini. Beberapa sumber yang di jadikan data pendukung di dapatkan melalui jurnal online, karya ilmiah, media massa dan lain sebagainya.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Perkembangan Gadget

1. Pengertian gadget

Secara istilah gadget atau gawai berasal dari bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia gadget disebut dengan gawai. dikemukakan oleh Widiawati, Sugiman, dan Edy (2014) yang mengatakan bahwa gawai merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Pendapat lain dikemukakan oleh Jati dan Herawati (2014) mengatakan bahwa gawai adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern dan semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia.

Gadget adalah media yang di pakai sebagai alat komunikasi modern. Gadget semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Kini kegiatan komunikasi telah berkembang semakin lebih maju dengan munculnya gadget. Diantaranya smartphone seperti iPhone, android, blackberry serta notebook. Menurut pengertian lain gadget merupakan sebuah benda (alat atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering di asosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru pendapat dari Ma'ruf dalam Al-Ayouby tahun 2017.

2. Penggunaan Gadget

Kecanggihan teknologi informasi dan komunikasi dengan kemunculan gawai sangatlah membantu dan memberi kemudahan bagi manusia dalam melakukan aktifitas sehari-hari. Akan tetapi dalam penggunaannya, gadget dapat memberi manfaat baik pada penggunanya dan juga memberi dampak buruk bagi penggunanya apabila disalah gunakan, berikut adalah beberapa manfaat dari penggunaan gadget bagi manusia dalam kehidupan sehari-hari:

a. Komunikasi

Gadget sebagai pengembangan dari teknologi informasi dan komunikasi semakin canggih dalam hal fitur dan fungsi dalam membantu berbagi informasi dan mempermudah komunikasi antara manusia. kemajuan dari teknologi tersebut terdapat pada berbagai aplikasi yang terdapat dalam gawai seperti Whatsapp, Skype, dan media sosial lainnya. Dari kemajuan komunikasi yang terdapat pada gawai pengguna tidak hanya berkiriman pesan, gambar maupun telepon tetapi juga dapat melakukan panggilan langsung tidak hanya suara tetapi juga bertatap muka dengan orang yang berada di tempat yang jauh dengan menggunakan fitur video call.

b. Mencari sumber belajar

Kemajuan teknologi pada gadget selain memudahkan dalam berkomunikasi juga mempermudah manusia untuk mencari informasi dengan fitur internet yang terdapat di dalamnya. Kemudahan dapat di rasakan semua orang terutama siswa sekolah yang dapat digunakan untuk mencari sumber belajar guna mendukung proses belajar, penggunaan gawai untuk mencari sumber belajar semakin di optimalakan dengan kemudahan dan sumber pengetahuan yang luas serta dapat di akses kapan saja dan dimana saja. Fitur browser seperti chrome, mozilla firefox, operamini dll merupakan aplikasi yang terdapat pada gadget yang sering digunakan untuk mengakses mesin pencarian google untuk mencari data.

c. Hiburan

Gadget menyematkan berbagai fitur yang dapat digunakan manusia sebagai sarana refresing menghilangkan rasa jenuh ketika lelah dengan tugas atau pekerjaan. Fitur multimedia yang terdapat pada gawai sebagai sarana hiburan dapat digunakan untuk mendengarkan musik maupun menonton video, selain itu banyak aplikasi yang dapat di akses dan di unduh secara gratis seperti situs berbagi video Youtube, Metube, Vidio atau gim seperti, PUBG, Mobile Legend terdapat juga aplikasi media sosial untuk menambah teman atau berkenalan dengan teman baru seperti Twitter, Facebook, Instagram. Pengguna gawai dapat memasang dan menjalankan berbagai aplikasi yang tersedia di internet dan juga non internet yang sesuai dengan keinginan penggunaanya itu sendiri.

B. Perkembangan sosial anak usia dini

1. Pengertian anak usia dini

Dalam psikologi perkembangan anak usia dini dikatakan sebagai anak yang berumur 0-6 tahun. Pertumbuhan dan perkembangannya diperhatikan dengan cara memberi perlakuan yang baik berupa pendidikan usia prasekolah atau pendidikan sekolah dikelas-kelas awal Sekolah Dasar (SD). Anak usia dini adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun. Di Indonesia pengertian anak usia dini ditunjukkan kepada anak yang berusia 0-6 tahun, berdasarkan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 Pasal 1 Ayat 14 yang berbunyi “pendidikan yang diperuntukkan bagi anak sejak lahir sampai usia 6 tahun”. Sedangkan menurut NAEYC (National Association For The Young Children), yaitu anak yang berusia antara 0 sampai 8 tahun yang mendapatkan layanan pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak dalam keluarga (family child care home), pendidikan prasekolah baik negeri maupun swasta, taman kanak-kanak (TK), dan sekolah dasar (SD). Hal ini dapat disebabkan pendekatan pada kelas awal sekolah dasar kelas I, II dan III hampir sama dengan usia TK 4-6 tahun.

Berdasarkan beberapa uraian di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia kurang dari 6 tahun. Dimana pada masa itu seorang anak sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat secara fisik maupun mental, untuk itu perlu diberikan stimulasi melalui lingkungan keluarga, PAUD jalur non formal seperti tempat penitipan anak (TPA) atau kelompok bermain (KB) dan PAUD jalur formal seperti TK.

2. Pengertian perkembangan anak usia dini

Perkembangan sosial merupakan kondisi kemampuan seseorang dalam berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Perkembangan sosial pada anak dimaksudkan sebagai perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku didalam masyarakat tempat tinggal. Perkembangan berlangsung dengan perlahan-lahan melalui masa demi masa. Kadang-kadang seseorang mengalami masa krisis pada masa kanak-kanak dan masa pubertas. Perkembangan adalah suatu proses ke arah yang lebih sempurna dan tidak dapat diulang kembali.

Proses perkembangan terjadi secara terus menerus dan saling berkaitan antara komponen dengan komponen lain. Jadi, apabila seorang anak tumbuh semakin besar, secara tidak langsung kepribadian anak tersebut juga semakin matang. Perkembangan ini ditentukan oleh proses pematangan organ-organ tubuh dan terjadi pada setiap manusia normal sehingga kita dapat memperhitungkan sebelumnya. Dengan demikian, kita dapat memperkirakan pada umur berapa seseorang akan mulai berbicara, pada umur berapa seseorang akan mulai berhenti bertumbuh.

3. Ciri-Ciri Perkembangan Sosial Anak Usia Dini

Perkembangan sosial diperoleh dari kematangan dan kesempatan belajar dari berbagai respon lingkungan terhadap anak dalam periode prasekolah, anak dituntut untuk mau belajar dan mampu menyesuaikan diri dengan berbagai orang, baik keluarga, guru, ataupun teman sebaya. Ada empat tingkatan perkembangan sosial anak yaitu :

- a. Tingkatan pertama, sejak dimulai umur 0 – 6 bulan, anak mulai mengadakan reaksi positif terhadap orang lain, antara lain ia tertawa karena mendengar suara orang lain. Anak menyambut pandangan orang lain dengan pandangan kembali dan lain-lain.
- b. Tingkatan kedua, adanya rasa bangga dan senang yang terpancarkan dalam gerakan dan mimiknya, jika anak tersebut dapat mengulang yang lainnya. Contohnya, anak yang berebut benda atau mainan, jika senang dia akan kegirangan dalam gerakan dan mimik. Tingkatan ini biasanya mulai muncul pada usia anak \pm 2 tahun keatas.
- c. Tingkatan ketiga, jika anak telah lebih dari umur \pm 2 tahun, mulai timbul perasaan simpati (rasa setuju) dan rasa antipati (rasa tidak setuju) kepada orang lain, baik yang sudah dikenalnya atau belum.
- d. Tingkatan keempat, pada masa akhir tahun ke dua, anak setelah menyadari akan pergaulannya dengan anggota keluarga, anak timbul keinginan untuk ikut campur dalam gerak dan lakunya.

4. Faktor yang mempengaruhi perkembangan anak usia dini

Sebagian besar waktu kehidupan anak dilalui bersama dengan keluarga terutama pada ibu yang tidak bekerja di luar rumah. Faktor-faktor yang paling dominan dalam proses perkembangan antara lain dalam masalah bawaan (nature) dan bimbingan, kesinambungan dan ketidaksinambungan, serta pengalaman masa dini dan masa lanjut.

a. Faktor bawaan dan bimbingan

Manusia di lahirkan dalam keadaan baik. Dasar kebaikan tercipta dalam diri manusia dan tidak di peroleh dari luar, dan itu terjadi secara alamiah yang telah di berikan oleh Tuhan yang Maha Esa kepada manusia. Sedangkan faktor dari bimbingan atau lingkungan tentu di ciptakan oleh lingkungan. Setiap individu memiliki karakter yang berbeda, namun secara keseluruhan lingkunganlah yang membentuk jiwa. Pada anak usia dini yaitu jiwa dalam kondisi lunak, pendidik mudah mendidik anak sesuai dengan porsinya. Pembentukan jiwa anak anak lingkungan melakukan proses asosiasi (dua gagasan yang muncul bersama), repetisi (melakukan sesuatu berkali kali), imitasi (peniruan), dan reward and punishment (penghargaan dan hukuman)

b. Kesinambungan dan tidak kesinambungan

Perkembangan pada anak sering terjadi berkesinambungan dan kadang kala tidak terjadi berkesinambungan. Anak anak yang telah mampu berjalan tentu mendapatkan kesempatan untuk berlari sebagai konsekuensi kemampuan berjalannya. Perkembangan ini terjadi secara kualitatif terus tumbuh dan berkembang.

c. Pengalaman masa dini dan masa lanjut

Pengalaman anak usia dini sangat menentukan perkembangan ia di usia selanjutnya. Anak anak memiliki sifat fleksibel. Mereka tidak melakukan penolakan pengalaman usia dini yang memiliki pengaruh pada usia selanjutnya, tetapi mereka yakin bahwa pengalaman pada usia dini sama pentingnya dengan pengalaman pada usia selanjutnya. Dalam ajaran islam di yakini bahwa anak berusia 7 tahun harus di ajarkan sholat, dan pada saat usia 10 tahun di pukul jika tidak mengamalkannya. Contoh ini menunjukkan pada usia 0-6 tahun anak anak telah diajarkan agama dengan kata lain mereka memiliki kesiapan belajar agama yang baik pada usia mereka selanjutnya.

5. Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini

Gadget merupakan suatu alat yang kini sudah tidak asing lagi bagi semua orang dewasa bahkan saat ini banyak anak-anak yang sudah memiliki gadget sendiri. Sebagian besar anak-anak saat ini sudah pandai menggunakan gadget untuk bermain game, menonton video dan mengakses internet. Kominfo memaparkan bahwa 98% anak tahu tentang internet dan 79,5% adalah pengguna internet dari kompas 2016. Banyaknya anak yang sudah menggunakan internet melalui gadget mereka masing-masing tentu dapat memberikan hal yang positif ataupun negatif.

Hal positif ini bisa di rasakan oleh anak ketika anak menggunakan gadget untuk bermain atau menonton film yang edukatif dan tak luput dari pengawasan dari orang tua. Ketika anak tidak diawasi oleh orangtua yang ditakutkan ialah ketika anak tak sengaja melihat konten negatif. Seorang anak akan mengakses gambar-gambar tersebut, apalagi di dorong dengan sifat anak yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dikhawatirkan akan membuat anak melakukan ataupun mencari tahu lebih lanjut konten negatif atau kekerasan tersebut. Cara untuk meminimalisir anak agar tidak mengakses konten negatif yakni peranan orang tua ikut mengontrol penggunaan gadget pada anak dan memberikan batasan waktu untuk bermain gadget. Ketika seorang anak sudah mulai menggunakan gadget diharapkan sebagai orang tua harus mengontrol dan mengawasi anak ketika sedang bermain dengan gadget. Supaya perkembangan dan pertumbuhan anak dapat berkembang sesuai dengan usianya.

C. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini

Menjauhkan anak dari pemakaian gadget merupakan hal yang susah dan agak mustahil. Persoalan kehidupan sehari hari menggunakan gadget seperti orang tua bekerja menggunakan gadget, berkomunikasi dengan sanak saudara dengan menggunakan gadget dan hal lain sebagainya. Pada sisi lain, anak selalu berada di sekitar orang tua oleh karena itu menjauhkan anak dari gadget memiliki tingkat kesulitan yang cukup tinggi.

Persoalan dampak mengenai penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini memiliki dampak positif dan dan dampak negatif.

1. Beberapa dampak positif penggunaan gadget sebagai berikut:
 - a. Memudahkan anak dalam mengasah kreatifitas dan kecerdasan anak, seperti adanya aplikasi mewarnai, menggambar dan menulis
 - b. Anak anak tidak perlu memerlukan buku untuk belajar karna pada gadget di fasilitasi internet yang dapat membantu anak untuk mencari berbagai persoalan.
 - c. Menambah pengetahuan anak melalui media sosial yang dapat memberikan informasi.
2. Beberapa dampak negatif akan lebih menimbulkan efek tidak baik penggunaan gadget sebagai berikut:
 - a. Anak anak lebih banyak menirukan adegan adegan dari video yang akan mereka tonton.

- b. Menjadi kurang berinteraksi dengan orang lain karena anak-anak lebih mementingkan gadget mereka
- c. Menjadi kecanduan dalam bermain game sehingga melupakan mengerjakan hal-hal yang lain.

Hal-hal tersebut menjadi pengawasan bagi orang tua agar anak tidak kecanduan terhadap gawai serta enggan berinteraksi sosial. Pada usia dini anak mengalami masa keemasan yang disebut *golden age* artinya anak lebih peka terhadap rangsangan. Masa peka adalah masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh kognitif, motorik, bahasa, sosio-emosional, agama dan moral.

Dengan demikian penggunaan gadget terhadap anak usia dini harus dalam jangka tertentu dan harus dalam pengawasan keluarga terutama peran dari orang tua. Peran orang tua sangat penting sebagai figur untuk menemani anak dalam mengawasi, dan mengarahkan pemakaian gadget agar bermanfaat bagi tumbuh kembangnya anak usia dini. Pada akhirnya pemakaian gadget tidak mempengaruhi perilaku kehidupan anak usia dini ketika sudah dewasa dan bisa mempengaruhi perilaku anak usia dini ketika sudah dewasa serta bisa menjadi media yang informatif dan komunikatif untuk belajar anak-anak yang mana pastinya bermanfaat bagi kehidupan anak selanjutnya.

D. Solusi dari kecanduan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini

Putri Fitria berpendapat dalam *The Asia Parent Indonesia* cara mengatasi anak dari kecanduan gadget sebagai berikut:

1. Membatasi penggunaan
 - a. Anak-anak di bawah usia 2 tahun sebaiknya tidak di biarkan bermain gadget sefirian termasuk TV, smartphone dan tablet
 - b. Anak-anak usia 2 sampai 4 tahun kurang dari satu jam sehari
 - c. Usia 5 tahun keatas sebaiknya tidak lebih dari 2 jam sehari untuk penggunaan rekreasi (di luar kebutuhan belajar)

2. Beri Jadwal

Jadwalkan waktu yang tepat saat anak bermain gadget. Terlepas itu, orang tua juga menyiapkan alternatif lain agar anak tidak bosan dan tidak teralihkan ke gadget lagi.

3. Berikan contoh yang baik

Sudah jadi pengetahuan umum bahwa anak meniru apa yang dilakukan orang tuanya. Untuk itu, orang tua juga harus menjadi contoh yang baik, untuk tidak memainkan gadget saat bersama anak.

Solusi lain dikemukakan oleh artikel Halo Dokter di antaranya sebagai berikut :

1. Tetapkan wilayah bebas gadget di rumah

Menetapkan tempat-tempat bebas gadget di dalam rumah, misalnya ruang makan, ruang keluarga dan lain-lain artinya ketika berada ruang tersebut tidak ada yang boleh bermain gadget

2. Beri tahu anak bahaya menggunakan gadget terlalu lama

Orang tua bisa memberi tahu dampak ketika bermain gadget terlalu lama bisa menyebabkan sakit mata, resiko obesitas karena duduk terlalu lama dan lain-lain. Maka dari itu upaya yang dilakukan orang tua ketika anak kecanduan bermain gadget dapat dilakukan dengan mengimplementasikan solusi-solusi yang telah di paparkan diatas agar tidak dapat merusak kesehatan fisik maupun mental sang anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari pembahasan di atas dapat di simpulkan sebagai berikut: Gadget adalah media yang di pakai sebagai alat komunikasi modern. Gadget semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Kini kegiatan komunikasi telah berkembang semakin lebih maju dengan munculnya gadget. Diantaranya smartphome seperti iphone, android, blackberry serta notebook. Dalam psikologi perkembangan anak usia dini dikatakan sebagai anak yang berumur 0-6 tahun. Pertumbuhan dan perkembangannya diperhatikan dengan cara memberi perlakuan yang baik berupa pendidikan usia prasekolah atau pendidikan sekolah dikelas-kelas awal Sekolah Dasar (SD). Anak usia dini adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun. Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini terdapat dampak positif dan dampak negatif. Solusi dari kecanduan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini yaitu membatasi penggunaan, beri jadwal, berikan contoh baik, tetapkan wilayah bebas gadget di rumah dan beri tahu bahaya menggunakan gadget terlalu lama.

Saran

Beberapa saran yang dapat di kemukakan sebagai berikut: Pemakaian gadget pada anak usia dini seperti smartphome harus di batasi, Pertumbuhan dan perkembangan sosial anak harus lebih di perhatikan, Mengupayakan anak usia dini tidak mendapat dampak negatif dari gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini, Melaksanakan upaya dari solusi atas kecanduan gadget pada anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Hana pebriana putri, 2017. *Analisis Penggunaan Gadget aterhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini*. Riau : PGSD FIP universitas Pahlawan Ruanku Tambusai
<http://eprints.ums.ac.id/63208/3/BAB%20I.pdf> pengaksesan pada 21 April 2021
<https://kumparan.com/babyologist/dampak-positif-dan-negatif-penggunaan-gadget-pada-si-kecil-1rLpEDjwQ6e> pengaksesan pada 21 Maret 2021
https://lib.unnes.ac.id/33705/1/1601414087_Optimized.pdf pengaksesan pada 22 April 2021
<https://www.haibunda.com/parenting/20200625124234-61-148226/3-cara-mengatasi-anak-kecanduan-gadget-ternyata-pengaruh-harapan-hidup> pengaksesan pada 22 April 2021
<https://www.popmama.com> pengaksesan pada 21 Maret 2021
- Idad Suhada, 2016. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini (Raudhatul Athfal)* . Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Masganti sit, 2015. *Psikologi Perkembangan Anak Usia dini Jilid I*. Medan : Perdana Publishing
- Sugiyono, 2012. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.