



Fenomena Gadget dan Perkembangan Sosial bagi Anak Usia Dini

Ratna Pangastuti

Received: 19 7 2017 / Accepted: 29 11 2017 / Published online: 20 12 2017

© 2017 Association of Indonesian Islamic Kindergarten Teachers Education Study Program

Abstract This paper seeks to explain the picture of the gadget phenomenon that develops in early childhood in some areas, analyze the impact of gadgets for early childhood social development, analyze the social development of early childhood gadget users. By using the method of document study, the author then collects various documents of research to be analyzed by meta synthesis to produce final conclusions. Of the nine documents that researchers collect randomly from various sources, then got the end result that the phenomenon of gadgets has penetrated the area in Indonesia both urban and rural areas and at an early age (\pm 1 year to 6 years) have known and used gadgets. The social impacts raised from the children of this gadget user show positive data, meaning that gadgets greatly affect the behavioral development and social interaction. The social development of children using gadgets even to addiction is mostly they look passive in the association with peers, they prefer to be alone and comfort with their gadget, their motor activity was very minimal. So that the optimization of a child's self-potential is required the participation of parents, which becomes the most important element in the formation and development of the child's personality.

Keywords: gadgets, social development, early childhood.

Abstrak Tulisan ini berusaha menjelaskan tentang gambaran fenomena gadget yang berkembang pada anak usia dini di beberapa wilayah, menganalisa dampak gadget bagi perkembangan sosial anak usia dini, menganalisa perkembangan sosial anak usia dini pengguna gadget. Dengan menggunakan metode studi dokumen yang selanjutnya penulis mengumpulkan berbagai dokumen hasil penelitian untuk dianalisis secara meta sintesis hingga menghasilkan kesimpulan akhir. Dari sembilan dokumen yang peneliti kumpulkan secara acak dari berbagai sumber, maka didapatkan hasil akhir bahwa fenomena gadget telah merambah luas di wilayah Indonesia baik wilayah perkotaan maupun pedesaan dan pada tingkat usia dini (\pm 1 tahun hingga 6 tahun) telah mengenal dan menggunakan gadget. Dampak sosial yang dimunculkan dari anak-anak pengguna gadget ini menunjukkan data positif, artinya gadget sangat mempengaruhi terhadap perkembangan perilaku dan interaksi sosialnya. Perkembangan sosial anak pengguna gadget bahkan hingga kecanduan adalah kebanyakan mereka terlihat pasif dalam pergaulan dengan teman sebaya, mereka lebih suka sendiri dengan gadgetnya, aktivitas motorik pun sangat minim. Sehingga pengoptimalan potensi diri seorang anak diperlukan adanya peran serta orang tua, yang menjadi elemen terpenting dalam pembentukan dan perkembangan kepribadian anak.

Kata kunci: *gadget, perkembangan sosial, anak usia dini.*

Pendahuluan

Gadget merupakan salah produk dari kecanggihan teknologi abad 21 yang memiliki berbagai macam bentuk, misalnya smartphone, tablet, laptop, kamera, Iphone, dan lain sebagainya. **Indonesia masuk dalam peringkat “lima besar”** sebagai negara pengguna gadget khususnya bentuk smartphone (detikINET, 3/2/2014). Data yang diambil pada tahun 2014 oleh detikINET menunjukkan bahwa sekitar 47 juta penduduk Indonesia merupakan pengguna aktif smartphone atau sekitar 14% dari seluruh pengguna handphone. Pengguna gadget dari segi usia, anak usia dini dan remaja menduduki tempat yang cukup tinggi yaitu 79,9%. Pada tahun 2014, Kementerian Informasi dan UNICEF melakukan survey yang menghasilkan data bahwa anak pengguna gadget sebagian besar untuk informasi, hiburan, serta menjalin relasi sosial. Sedangkan pada tahun 2013, Indonesia Hottest Insight telah melakukan survey dan data yang dihasilkan menunjukkan 40% anak Indonesia sudah melek teknologi atau *active internet user*. Lebih spesifik lagi, menurutnya 63% anak telah memiliki akun facebook untuk meng-*up date* status, meng-*up load* foto-foto, dan bermain *game online*. 9% memiliki akun Twitter, dan 19% anak terlibat secara aktif secara aktif bermain game online melalui gadgetnya (Wulandari, tt.).

Teknologi ibarat mata pisau atau uang logam yang memiliki dua sisi bersebalahan namun selalu beriringan, artinya ada sisi positif dan negatifnya. Sisi positif dari penggunaan gadget diantaranya dapat merangsang indera penglihatan dan pendengaran anak, merangsang kemampuan komunikasi dan berbahasa anak, merangsang kemampuan motorik halus anak. Sedangkan dampak negatifnya adalah mata menjadi kering karena kurangnya intensitas kedipan mata, menjadi lebih pasif dalam aktivitas fisik dan sosial karena mereka cenderung beraktivitas secara individual ketika bermain gadgetnya. Dampak negatif lain berdasarkan Laporan Norton Online Family Report tahun 2010 yang terjadi di anak usi 10-17 tahun di beberapa kota di Indonesia menunjukkan data 55% mereka telah menyaksikan pornografi, 35% mengaku dihubungi orang yang tidak terkenal, dan 28% anak pernah mengalami penipuan. Dari data yang pernah dihimpun Norton Online Family Report ini tentu saja belum mencakup data tentang kasus penculikan dan perdagangan anak, bullying, trafficking, dan lain sebagainya yang menyangkut kejahatan anak. Kedahsyatan dampak teknologi gadget saat ini menjadikan tantangan tersendiri dan pekerjaan rumah bagi para orang tua dalam mengasuh anak-anaknya. Sebagaimana yang telah dijelaskan diatas, bagaimanapun juga teknologi memiliki dua sisi mata uang. Selanjutnya apa dan bagaimana yang harus dilakukan oleh para orang tua?

Tulisan ini akan mengupas tentang fenomena gadget dan perkembangan sosial dari beberapa hasil penelitian yang telah dilaporkan baik dalam bentuk artikel ilmiah, jurnal, skripsi, thesis, disertai, maupun prosiding. Permasalahan utama yang akan diangkat dalam tulisan ini adalah (1) fenomena gadget pada anak usia dini di beberapa wilayah, (2) dampak gadget bagi perkembangan sosial anak usia dini, dan (3) perkembangan sosial anak usia dini pengguna gadget.

Penyebaran dan penggunaan gadget ditingkat anak usia dini menjadi bahan kajian bagi tulisan ini. Fenomena yang saling bertolak belakang antara teori dan praktik, antara positif dan negatif, antara keuntungan dan kerugian menjadi salah satu faktor analisis dalam tulisan ini. Keberadaan gadget yang sudah tidak diragukan dengan segala hal yang melekat padanya dan dampak yang ditimbulkannya. Berpijak dari uraian tersebut, artikel ini akan menggambarkan fenomena gadget yang berkembang pada anak usia dini di beberapa wilayah. Selain itu juga menganalisa dampak gadget bagi perkembangan sosial anak usia dini.

Metode

Metode yang digunakan dalam tulisan ini adalah studi dokumen dengan cara penulis mengumpulkan sumber data sebanyak-banyaknya berupa dokumen hasil-hasil penelitian baik kuantitatif maupun kualitatif sebagai perbandingan untuk akurasi data. Selanjutnya penulis mensintesis (merangkum) sumber data tersebut yang kemudian disebut meta-sintesis. Adapaun proses dalam meta-sintesis melalui 6 langkah, yaitu:

1. Memformulasikan pertanyaan penelitian (*formulating the review question*)
2. Melakukan pencarian literatur sistematis review (*conducting a systematic literature search*)
3. Melakukan skrining dan seleksi artikel penelitian yang cocok (*screening and selecting appropriate research articles*)
4. Melakukan analisis dan sintesis temuan-temuan kualitatif (*analyzing and synthesizing qualitative findings*)
5. Memberlakukan kendali mutu (*maintaining quality control*)
6. Menyusun laporan akhir (*presenting findings*)

Hasil Penelitian

Tabel 1.

Data Penelitian

| No | Judul Penelitian | Metode Penelitian | Hasil Penelitian | Kesimpulan |
|----|--|--|--|--|
| 1 | Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun; Wahyu Novitasari Nurul Khotimah Jurnal PAUD Teratai, volume 05 nomor 03 Tahun 2016 halaman 182-186 | Kuantitatif ex-post factor; Regresi linier $\alpha=5\%$; Anak usia 5-6 tahun dengan populasi 37 orang di TK Ar-Rochman dan TK Negeri Kunci Bunga | $t_{hitung} = 12,758$, artinya bahwa menunjukkan adanya dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun. | Penggunaan gadget memberikan dampak terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun di Komplek Perumahan Pondok Jati Kabupaten Sidoarjo. |
| 2 | Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) di TK Swasta Kristen Immanuel Tahun Ajaran 2014-2015; Yulia Trinka Skripsi Program Studi Keperawatan Fakultas Kedokteran | Kuantitatif cross sectional; Uji chi square; Anak usia 3-6 tahun dengan populasi 170 orang dengan jumlah sampel 95 orang di TK Swasta Kristen Immanuel | $P = 0,005$ ($p < 0,05$) menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah (3-6 tahun) | Ada pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan psikososial anak usia dini prasekolah (3-6 tahun) di TK Kristen Immanuel tahun ajaran 2014-2015. Sehingga diharapkan sekolah dapat selalu memberikan kegiatan yang mampu menstimulus perkembangan |

| | | | | |
|---|--|--|--|--|
| | Universitas Tanjungpra Pontianak tahun 2015 | | | sikososial anak ketika berada dilingkungan sekolah. Kemudian orang tua diharapkan dapat mengontrol dan mengawasi anak ketika penggunaan gadget dirumah. |
| 3 | Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah di TKIT AI Mukminun; Tria Puspita Sari Amy Asma Mitsalia Jurna PROFESI volume 13 nomor 2 Maret 2016 | Survey Analitik; Case Control chi square; Populasi Walimurid TKIT AI Mukmin sampel 38 orang | X^2 hitung = 4,194 X^2 tabel 3,481 p value 0,41 dk=1 $\alpha=0,05$, hasil artinya bahwa gadget memberikan pengaruh positif 6x lebih besar | Ada pengaruh positif antara penggunaan gadget dengan personal sosial anak usia pra sekolah di TKIT AI Mukmin |
| 4 | Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini (Studi di PAUD dan TK Handayani Bandar Lampung); M. Hafiz Al-Ayouby Skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung 2017 | Kualitatif; fenomenologi; Orang tua siswa dan guru kelas 7 orang informan 5 orang tua dan 2 guru kelas | 1. Terlihat anak usia dini sering menggunakan gadget pada saat kegiatan tertentu. Sehingga anak usia dini merasa terlalu senang menggunakan gadget yang dapat menimbulkan dampak positif maupun negatif 2. Bagaimana bentuk penggunaan gadget (aplikasi, intensitas, dan durasi pemakaian gadget) pada anak usia dini 3. Sebagian besar anak usia dini menggunakan gadget hanya untuk bermain game dan menonton film animasi yang seharusnya gadget dapat dipergunakan untuk media | 1. penggunaan gadget untuk game dan menonton film animasi serta hanya sedikit untuk media pembelajaran dan intensitas serta durasi pemakaiannya beragam tergantung dari pengawasan dan kontrol orang tua 2. |

| | | | | | |
|---|--|---|--|---|--|
| | | | | pembelajaran bagi anak usia dini | |
| | | | | 4. Pengawasan oleh orang tua dirasakan kurang, karena sebagian besar orang tua terkesan memberikan dan tidak terlalu khawatir dengan dampak yang akan ditimbulkan dari penggunaan gadget secara terus menerus. | |
| 5 | Hubungan Durasi Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto Banyumanik; Meta Anindya Aryanti Gunawan Skripsi Departemen Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Diponegoro Semarang 2017 | Kuantitatif; Cross sectional chi square: 82 responden | | Sebanyak 51,2% anak menggunakan gadget dengan durasi > 1 jam per hari dan 52,4% anak memiliki perkembangan sosial kurang dari rata-rata. Disarankan bagi orang tua untuk lebih selektif lagi dalam memberikan mainan kepada anak dan perlu adanya pengawasan serta ketegasan dalam memberikan batasan kepada anak dalam bermain gadget. | Terdapat hubungan yang signifikan antara durasi penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik. |
| 6 | Pola Bermain Anak Usia Dini di Era Gadget Siswa PAUD Mutiara Bunda Sukodono Sidoarjo; Sucipto Nuril Huda Jurnal Ilmiah Fenomena Volume 03 nomor 06 hal 274-347 | Kualitatif Studi empirik; Deskripsi analisis; 36 anak di Playgroup Sukodono Sidoarjo Jawa timur 16 laki, 20 perempuan rentang usia 2-6 tahun, 89% tinggal diperkampungan 11 tinggal di perumahan. | | 50% memilih permainan pasif, 44% memilih permainan aktif dan pasif | <ol style="list-style-type: none"> 1. Bentuk pola bermain cenderung memilih pasif, karena dipengaruhi usia siswa yang sebagian besar berusia lebih dari 4 tahun. 2. Intensitas penggunaan gadget sebagai alat bermain cukup tinggi, rata-rata lebih dari 1 jam/hari. 3. Menimbulkan dampak positif dan negatif terhadap |

| | | | | | berbagai aspek perkembangan |
|---|--|--|--|---|-----------------------------|
| 7 | Pengaruh Gadget terhadap Anak Dalam Keluarga Perumahan Winong Yogyakarta; Agung Prabowo Skripsi Program Studi Sosiologi Agama Fakultas Ushuludin dan Pemikiran Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta | Kualitatif; Narasumber antara lain: Tokoh masyarakat, tokoh agama, anak-anak, masyarakat perumahan winong Kotagede Prenggan Kotagede DIY sebanyak 20 orang | Anak-anak di perumahan winong Kotagede yang memiliki gadget sangat berpengaruh terhadap interaksi keluarga. Anak menjadi malas untuk bersosialisasi, intensitas komunikasi keluarga menjadi berkurang. Anak menjadi susah diajak berkomunikasi, tidak peka terhadap lingkungan, anak menjadi pasif, tidak mendengarkan nasehat orang tua, sangat lambat responnya saat diperintah orang tua untuk mengerjakan sesuatu. | Pengaruh gadget terhadap anak dalam keluarga akibat penggunaan gadget memiliki dampak negatif yang besar dalam kehidupan keluarga, sosial, komunikasi maupun keagamaan. Anak-anak menjadi pasif dalam berkomunikasi, malas berinteraksi dengan teman lingkungan sekitar, malas belajar bahkan beribadah yang merupakan kewajiban mereka sebagai umat Islam, menjadi lebih agresif dari anak biasanya. | |

Pembahasan

Fenomena gadget pada anak usia dini di beberapa wilayah

Era digitalisasi dan cyber telah menyebabkan perkembangan dunia komunikasi maju dengan sangat pesat. Smartphone terus mengalami evolusi dari berbagai aspek baik hardware maupun software bahkan dari segi fungsi dan peranan. Yang awalnya hanya sebagai media komunikasi kini menjadi pernakat yang dapat membantu mempermudah pekerjaan manusia. Yang awalnya dirancang hanya untuk orang dewasa sekarang anak usia balitapun sudah mampu mengoperasikan. Dari hasil penelusuran beberapa hasil laporan penelitian, anak-anak dengan usia rata-rata 4-6 tahun di wilayah Pontianak Kalimantan, Sidoarjo Jawa Timur, Sumurboto Banyumanik Semarang, Kotagedhe Yogyakarta, Bandar Lampung menunjukkan adanya hubungan yang positif dan signifikan antara anak pengguna gadget dengan perkembangan sosialnya. Rata-rata dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa anak-anak lebih cenderung bersikap individual dan lebih suka memilih permainan yang pasif dibandingkan anak-anak yang seusianya yang tidak menggunakan gadget. Namun perlu menjadi perhatian dari hasil beberapa penelitian tersebut hampir 80%-90% dari populasi penelitian memiliki gadget bahkan pemakaiannya melebihi dari waktu yang direkomendasikan beberapa ahli tentang penggunaan gadget. Artinya fenomena gadget ini dapat dikatakan sudah meluas bahkan mengglobal bagi level anak usia dini. Dan bagi orang tua serta pendidik ini bukanlah fenomena yang menggembirakan justru fenomena yang memprihatinkan bahkan perlu kewaspadaan dan pengawasan dari orang-

orang dewasa. Seluruh saran dan rekomendasi dari hasil penelitian yang penulis temukan menyatakan bahwa perlu adanya pengawasan dari orang tua terhadap kegiatan anaknya dalam pemakaian gadget.

Dampak gadget bagi anak usia dini

Dibalik dari kelebihan dan kecanggihan perkembangan teknologi yang sangat pesat menimbulkan dampak yang sangat luar biasa terhadap dunia komunikasi yang salah satunya gadget. Dalam kamus online wikipedia.org, dijelaskan arti gadget sebagai: “ *A gadget is small tool such as a machine that has a particular function, but is often thought of as a novelty. Gadgets are sometimes referred to as gizmos. Gizmos in particular are a bit different than gadgets. Gadget in particular are small tool powered by electronic principles (a circuit board)*”. Gadget memberikan manfaat yang positif antara lain dapat menunjang pengetahuan serta mempersiapkan anak menghadapi dunia digital, melatih kemampuan berbahasa asing anak karena biasanya aplikasi maupun program yang tertera di gadget menggunakan bahasa asing, dan gadget mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar anak. (Andhika Akbar: republika.co.id). Cris Rowan seorang dokter anak asal Amerika Serikat yang dikutip oleh kompas.com menjelaskan bahwa perlu adanya larangan untuk penggunaan gadget pada anak usia dini yaitu anak yang masih berada pada usia dibawah 12 tahun. Hal ini dikarenakan melihat hasil penelitian dampak negatif gadget bagi anak diantaranya: 1) pertumbuhan otak terlalu cepat, 2) hambatan perkembangan, 3) obesitas, 4) gangguan tidur, 5) penyakit mental, 6) agresif, 7) pikun digital, 8) adiksi, 9) radiasi, dan 10) tidak berkelanjutan.

Perkembangan sosial anak pengguna gadget

Asosiasi dokter anak Amerika Serikat dan Kanada menganjurkan para orang tua harus tegas dan konsisten untuk tidak memberikan gadget pada anak usia 0-2 tahun. Anak 3-5 tahun dibatasi satu jam per hari, dan dua jam untuk anak 6-18 tahun. Namun pada kenyataannya jauh dari teori yang ada, anak-anak justru menggunakan gadget melebihi durasi yang direkomendasikan oleh para ahli empat hingga lima kali. Seorang Psikolog dari Klinik Terpadu Universitas Indonesia, Anna Surti Ariani mengatakan bahwa jika anak terlalu sering bermain gadget dapat menurunkan wawasan dan kecerdasan anak. Hal senada diungkap oleh dokter anak spesialis neurologi anak, dr. Setyo Handryastuti, Sp.A(K) tentang ketidaksetujuannya terhadap perilaku orang tua yang telah memberikan gadget kepada anaknya terutama yang masih usia balita. Keinginan orang tua untuk memperkenalkan teknologi sejak dini kepada anak-anaknya tidaklah salah namun mereka juga harus tahu dan paham akan efek yang timbul. Berdasarkan pengalaman kasus yang ditanggannya; tidak sedikit orang tua yang akhirnya mengeluhkan kondisi anaknya setelah mereka sering menggunakan gadget, mulai dari kasus anak mengeluh sakit kepala hingga kelainan pada penglihatannya dan syaraf motoriknya serta adanya gangguan psikis lainnya.

Timbulnya dampak kecanduan gadget pada anak tetap bertitik tolak dari komitmen dan konsisten orang tua kapan mereka memberikan dan mengijinkannya. Idealnya orang tua baru akan memberikan gadget kepada anak-anaknya saat dia memasuki Sekolah Menengah Atas (SMA). Pernyataan ini sangat sesuai dengan model pendidikan bagi anak yang diterapkan oleh dua tokoh teknologi dunia, yaitu Bill Gate dan Steve Jobs. Bill gate sebagai pendiri perusahaan software raksasa dunia Microsoft justru tidak memperbolehkan ketiga anaknya memiliki ponsel sendiri sebelum berumur 14 tahun walaupun mereka mengeluh karena teman-temannya justru

telah memiliki perangkat tersebut, dan alasan kuat Bill Gate ternyata sangat sederhana yaitu dia tidak ingin putra ptrinya terganggu oleh kehadiran gadget yang kerap kali membuat anak sibuk sendiri dan menghabiskan banyak waktu menatap layar gadget. Aturan itu dibuatnya sebagai bentuk upaya menjaga hubungan tatap muka dilingkungan sosial anaknya Larangan juga berlaku bagi anaknya (Jennifer; 20 tahun dan Rory; 17 tahun) untuk membawa gadget saat makan bersama keluarga di rumah. Sedangkan bagi anak bungsunya (Phoebe; 14 tahun) tidak diperbolehkan memakai gadget sebelum tidur. (Kompas Tekno, 22/4/2017). Hal senada juga berlaku bagi aturan yang diterapkan oleh Steve Jobs bagi keluarganya. Pendiri Apple ini melarang putra putrinya memakai tablet iPad ketika masih kecil dan melarang membawanya ke meja makan ketika waktu makan malam bersama keluarga, alasan Steve Jobs sangat mirip dengan Bill Gate yaitu dia tidak ingin anak-anaknya ketagihan menatap layar gadget. Steve Jobs justru merasa khawatir bila anak-anaknya anak menerima dampak negatif dari gadget apple tersebut (New York Time, 11/09). Menurut Walter Isacson penulis buku biografi Steve Jobs bahwa setiap malam keluarga Steve Jobs selalu mengadakan makan malam sambil mendiskusikan buku atau hal-hal menarik lainnya, dan selama itu pula anak-anak tidak ada yang mengeluarkan iPhone atau iPad ataupun terlihat kecanduan pada gadget sama sekali.

Selanjutnya, sifat "kolot" dari orang di balik lahirnya era kejayaan smartpone tersebut adalah sebuah bentuk perhatian terhadap efek jangka panjang dari penggunaan perangkat mobile bagi anak terutama produk dengan layar sentuh (touchscreen). Kemudahan yang ditawarkan melalui layar sentuh sangat menarik anak-anak hingga dituding sebagai penyebab dari kecanduan. Model pembelajaran ini juga dilakukan oleh petinggi-petinggi perusahaan teknologi lain, termasuk mantan editor dari portal berita teknologi terpopler Wired yang sekarang menjadi salah satu pencipta drone , Chris Anderson. Dalam sebuah laporan beberapa insinyur dan eksekutif dari Apple, eBay, Googlr, Hawlett-Packard, dan Yahoo menyekolahkan anak-anak mereka ke Sekolah Dasar Waldorf di Los Angeles, California. Di sekolah ini, anak-anak tidak diajari menonton televisi atau menjelajah media sosial di rumah. Menurut Steve Wozniak rekan kerja Steve Jobs menjelaskan bahwa mereka tidak menginginkan perkembangan, kreativitas, interaksi, dan cara mengekspresikan perasaan anak-anak dibatasi oleh perangkat yang berukuran empat inci tersebut.

Pada tahun 2013, Bill gate (60 tahun) menyatakan kepada NBC` s Today bahwa 13 adalah usia yang tepat bagi anak untuk mulai mengenal teknologi gadget. Penelitian yang dilakukan oleh Universitas California, anak-anak yang tidak bersentuhan dengan gadget selama beberapa hari mampu berinteraksi dan memiliki "social skill" lebih baik. Peneliti berhasil menemukan fakta anak-anak berumur 11 hingga 12 tahun dapat membaca emosi orang lain lebih baik setelah 5 hari tidak bersentuhan dengan gadget. Anak-anak yang terlalu sering bermain dengan gadget diklaim sering kehilangan kemampuan dasar dalam berkomunikasi yaitu memahami ekspresi atau gesture yang menandai perubahan perasaan seseorang. Padahal kemampuan tersebut adalah salah satu modal penting saat berinteraksi langsung.

Kesimpulan

Fenomena gadget bagi anak usia dini dengan usia rata-rata 4-6 tahun dari segi penggunaannya telah merata dan meluas diwilayah Indonesia. Mereka telah akrab dan sangat familiar dalam mengoperasikan gadget. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan yang sangat signifikan antara perkembangan sosial anak usia dini dan penggunaan gadget terhadap lingkungan sekitar. Anak-anak yang menggunakan gadget secara overload time dari batasan

waktu yang ditentukan beberapa ahli menjadikan mereka kecanduan dan kurang peka terhadap lingkungan sekitar. Hampir seluruh dari mereka bersikap individual dan pasif dalam berinteraksi. Mereka juga lebih memilih permainan yang pasif dengan gadgetnya daripada bermain dengan teman-teman sebayanya.

Referensi

- Fuad, Muh. Efendi. (2013). *Pengaruh Gadget terhadap Perkembangan Anak Usia Dini (Makalah)*. Malang: Universitas Brawijaya.
- Sari, P dan Mitsalia A.A. (2016). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Personal Sosial Anak usia Pra Sekolah di TKIT Al-Mukmin. *Jurnal Profesi* 13 (2): 73 – 77
- Trimika, Y., A. Nurfianti., dan A. Irsan. (2015). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) di TK Swasta Kristen Immanuel Tahun Ajaran 2014-2015*. Pontianak: Universitas Tanjungpura Pontianak
- Mubashiroh. (2013). *Gadget, Penggunaan dan Dampak pada Anak-anak*. Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.
- Pramesti Bernadet. (2013). *Bahaya Gadget bagi Anak Usia 3-8 Tahun di Jakarta*. Jakarta: Universitas Multimedia Nusantara.
- Augus. (2012). *Pengertian Anak Usia Dini*, <http://infoini.com/2013/09/2013-0229> diakses tanggal 01 Juni 2016
- Iswidharmanjaya. (2013). *Bila Si Kecil bermain gadget*. Surabaya: Beranda Agency
- Maya Manda. (2014). *Pengertian Gadget*, <http://www.mandalamaya.com/pengertian-gadget/>. Diakses tanggal 12 Februari 2015, 20:02 WIB
- Istiqomah Ita. (2015). *6 Langkah Mengatasi Kecanduan Gadget pada Anak*. <http://www.getscoop.com/berita/langkah-mengatasi-kecanduan-gadget-si-kecil/>. Diakses tanggal 16 maret 2015, 15:55 WIB
- Rachmatunisa.(2012). *80% Aplikasi Gadget Sasar Target Anak-Anak*. [Online] <http://inet.detik.com/read/2012/09/09/>

