

DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU SOSIAL ANAK

Nadira Audya Hafidzah *¹

Varell Maliki Firdaus ²

Ati Kusmawati ³

^{1,2,3} Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Ilmu Universitas Muhammadiyah Jakarta

*e-mail: hnadira028@gmail.com¹, varell132006@gmail.com², ati.kusmawati@umj.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak. Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan studi Pustaka dari berbagai penelitian terdahulu. Hasil menunjukkan bahwa penggunaan gadget memiliki dampak positif, seperti meningkatkan kemampuan kognitif dan akses informasi, namun juga menimbulkan dampak negatif signifikan. Anak-anak yang menggunakan gadget secara berlebihan cenderung mengalami gangguan emosi, perilaku agresif, menurunnya interaksi sosial, dan kecanduan. Selain itu, terdapat hubungan negatif antara intensitas penggunaan gadget dan kemampuan bersosialisasi anak. Peran orangtua sangat penting dalam mengawasi, membatasi, dan memberi contoh penggunaan gadget yang sehat. Kesimpulannya, pengawasan dan pendampingan orangtua sangat dibutuhkan untuk meminimalkan dampak negatif dan mendukung perkembangan sosial-emosional anak secara optimal.

Kata Kunci: anak, gadget, kecanduan, interaksi sosial, perilaku, agresif, peran orangtua

Abstract

This study aims to analyze the impact of gadget use on children's social behavior. The method used is qualitative through literature review of various previous studies. The results show that while gadgets provide benefits such as cognitive stimulation and access to information, excessive use leads to significant negative effects. Children who use gadgets excessively tend to experience emotional disturbances, aggressive behavior, social withdrawal, and gadget addiction. There is also a negative correlation between gadget usage intensity and children's social interaction. Parents play a crucial role in supervising, limiting, and modeling healthy gadget use. In conclusion, parental guidance and monitoring are essential to minimize negative impacts and support children's optimal social-emotional development.

Keywords: children, gadget, addiction, social interaction, aggressive behavior, parental role

PENDAHULUAN

Dengan perkembangan zaman, Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) berkembang dengan cepat. Dengan perkembangan ini, bertambahnya aplikasi media sosial setiap hari. Gadget adalah aplikasi media sosial. "Gadget" adalah istilah yang berasal dari bahasa Inggris untuk merujuk pada suatu peranti atau instrument yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna yang biasanya diberikan terhadap sesuatu yang baru. Lalu didefinisikan sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki banyak fungsi khusus. Contohnya: komputer, handphone, game, dan lainnya.

Gadget memiliki efek terhadap proses berpikir serta emosi dan perilaku manusia. Perangkat elektronik yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari memengaruhi cara berpikir dan perasaan serta perilaku orang dewasa dan anak-anak. Melalui teknologi dan alat-alat modern aktivitas manusia dapat berlangsung lebih cepat tanpa membutuhkan waktu yang panjang. Alat untuk berkomunikasi media memberikan kemudahan dan memperkuat interaksi sosial di antara manusia.

Penggunaan perangkat sudah menjadi hal biasa di era modern. Pandemi COVID-19 meningkatkan ketergantungan orang pada perangkat elektronik. Berbelanja dan belajar dilakukan secara online dari kenyamanan rumah anda melalui alat tersebut. Gadget telah menjadi bagian integral dari kehidupan semua orang, dari bayi hingga dewasa. Banyak anak kecil bahkan memiliki perangkat elektronik mereka sendiri. Aplikasi seperti Instagram, Facebook, dan Twitter memiliki

banyak manfaat bagi kehidupan manusia, karena mereka memungkinkan anda terhubung dengan banyak orang dan menambah pertemanan dengan orang-orang dari seluruh dunia. Dan juga YouTube tersedia untuk Pendidikan dan hiburan.

Ada juga aplikasi yang sangat mudah sekali di download di playstore, bahkan anak-anak yang masih usia taman kanak-kanak saja bisa melakukannya. Namun, meskipun ada banyak manfaat dari gadget, mereka juga memiliki efek negatif jika tidak dikontrol. Dengan banyak fitur, gadget dapat membuat anak-anak mengakses hal-hal yang tidak sesuai dengan usia mereka dan dapat mengganggu perkembangan mereka.

Oleh karena itu, memahami dampak pengaruh gadget sangat penting, terutama bagi orangtua. Agar anak tidak terlalu banyak menggunakannya dan berkembang dengan baik dan menjadi anak yang cerdas, aktif, dan interaktif dengan orang lain.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode jenis penelitian kualitatif yang menggunakan kajian literatur dengan mencari referensi teori yang relevan dengan kasus atau permasalahan yang ditemukan. Metode penelitian kualitatif adalah penelitian yang menekankan pada pemahaman mendalam mengenai fenomena sosial, budaya, atau perilaku manusia secara deskriptif dan interpretatif, bukan dengan pengukuran numerik. Jurnal ini juga menggunakan studi pustaka atau literatur yaitu studi yang menggunakan jurnal, buku, maupun sumber tertulis lainnya sebagai rujukan materi tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menyajikan hasil penting dari penelitian-penelitian yang ditinjau. Penelitian menggunakan beragam pendekatan, termasuk kualitatif (studi kasus, fenomenologi), dan kuantitatif (deskriptif, korelasional). Data-data umum diperoleh dari anak, orangtua, guru, dan anggota keluarga lainnya melalui observasi, dokumentasi, dan wawancara mendalam. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan sumber data berbeda, metode, dan teori memastikan validitas data.

Intensitas dan bentuk penggunaan gadget:

- Di wilayah Jekulo Kudus, penggunaan perangkat elektronik di kalangan anak-anak tercatat cukup tinggi, berkisar antara 3 hingga 6 jam setiap harinya. Penggunaan yang tinggi ini diartikan sebagai pemakaian yang melebihi 3 jam dalam sehari.
- Anak-anak yang menghabiskan waktu lebih dari dua jam sehari dengan gadget mengalami perubahan dalam tingkah laku mereka.
- Anak usia sekolah dasar sering mengandalkan perangkat elektronik, terutama untuk YouTube, game, TikTok. Anak usia di desa Siolip menggunakan gadget pribadi, milik orangtua atau saudara, atau bahkan menyewa dengan tarif perjam.

Dampak penggunaan gadget:

- Dampak positif:
 1. Memperoleh pengetahuan luas.
 2. Mendapatkan materi pelajaran dan membantu mengerjakan tugas sekolah.
 3. Mempermudah komunikasi dan pergaulan tanpa batasan jarak.
 4. Menjadi media hiburan.
 5. Meningkatkan kenyamanan dalam belajar.
 6. Pada anak usia dini menyediakan konten pembelajaran menarik, seperti cara berhitung, membaca, dan cerita).

7. Berpengaruh positif terhadap keterampilan motorik halus, seperti gerakan bibir, jari, dan pergelangan tangan.
 8. Mengasah kemampuan kognitif atau kemampuan berpikir.
- Dampak negatif:
 1. Menyebabkan kecanduan. Ada beberapa kecanduan pada anak, seperti tangan gelisah saat tidak memegang gadget, menangis saat gadget diambil, dan meniru tindakan yang dilakukan dalam permainan. Perubahan perilaku dikaitkan dengan penggunaan intensitas tinggi. Tidak ada kontrol dan pendampingan dari orangtua juga dapat menyebabkan kecanduan.
 2. Memengaruhi perilaku anak. Anak cenderung meniru apa yang mereka lihat. Tanpa bimbingan, konten negatif dapat berdampak buruk.
 3. Mempengaruhi pertumbuhan psikologi dan emosi. Anak-anak dapat dengan cepat membenci dan sering melakukan protes sambil meniru aksi yang mereka amati dari gadget dan berbicara sendiri kepada perangkat tersebut. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan masalah perilaku dan emosional. Penelitian ini menunjukkan hubungan yang signifikan ada antara penggunaan gadget dan perkembangan emosi pada anak-anak. 75,3% dari responden dengan penggunaan gadget negatif menunjukkan perkembangan emosional yang tidak normal dan 64,5% dari responden dengan penggunaan gadget positif juga menunjukkan perkembangan emosional yang tidak normal.
 4. Berpengaruh pada kedisiplinan.
 5. Mengalihkan perhatian dari pelajaran atau tugas sekolah.
 6. Menimbulkan sikap individualis karena kurangnya interaksi sosial. Anak-anak akan kehilangan kepekaan dan perhatian terhadap orang-orang di sekitar mereka. Dan anak menjadi kurang aktif secara fisik dan sosial.
 7. Menimbulkan perilaku agresif. Hubungan positif ditemukan antara intensitas penggunaan gadget dan perilaku agresif pada anak prasekolah (4-6 tahun). Semakin intens penggunaan gadget, semakin agresif anak tersebut. Anak-anak usia 5-6 tahun dalam studi kasus juga menunjukkan perilaku agresif. Perilaku agresif dapat berupa fisik, seperti menendang, mencubit, atau melempar, atau bahkan verbal, seperti berteriak, membentak, dan berdebat.
 8. Berpengaruh pada fisik, seperti mata lelah, terkadang mengeluarkan air, dan jam tidur berkurang akibat penggunaan gadget sampai larut malam.

Hubungan antara penggunaan gadget dan interaksi sosial atau perilaku sosial:

- Ditemukan adanya hubungan yang signifikan dan negatif antara seberapa sering gadget digunakan dengan interaksi sosial. Hal ini menunjukkan bahwa semakin sering seseorang menggunakan gadget, maka semakin sedikit interaksi sosial yang dilakukan.
- Penggunaan gadget yang berlebihan berdampak pada perilaku sosial, membuat anak tidak memperdulikan lingkungan sekitar dan lalai dengan kegiatan lain.
- Mencakup kecanduan gadget, kesulitan berinteraksi, dan perubahan kontrol diri dengan meniru konten gadget.
- Anak menjadi kurang aktif dalam bersosialisasi.
- Anak yang cenderung pendiam dan mengenal gadget sejak awal cenderung memilih di rumah dan memiliki keinginan rendah untuk diterima sosial.

Perilaku sosial dan emosional anak:

Secara keseluruhan, tingkah laku sosial anak-anak (di desa Jekulo) masih dapat dikategorikan positif, terlihat dari sikap menghargai satu sama lain, saling membantu, menjaga

kesopanan, dan menyampaikan rasa terima kasih. Namun, terdapat beberapa anak yang tidak cukup peka dan kurang memperhatikan orang-orang di sekitarnya. Ada pula anak yang menunjukkan kesadaran diri untuk menjadi peka dan peduli tanpa perlu diminta.

Perilaku tidak sosial yang diamati pada anak yang mendekati tingkat kecanduan meliputi negativisme, agresi, pertengkaran, mengejek, egosentrisme, dan antagonisme jenis kelamin.

Peran orangtua:

- Orangtua menyadari dampak positif dan negatif gadget.
- Anak belum memahami penjelasan, gelisah saat gadget diambil, dan menghabiskan sebagian besar waktu dengan gadget adalah tantangan bagi orangtua untuk mencegah ketergantungan.
- Beberapa orangtua membiarkan anak memainkan gadget tanpa pengawasan dan aturan.
- Ada orangtua yang belum memahami bahwa pemberian gadget tanpa batasan waktu menyebabkan kecanduan.
- Orangtua perlu memahami pemahaman tentang gadget
- Orangtua memberikan arahan, pengertian, dan nasihat.
- Orangtua membatasi penggunaan gadget pada anak. Mereka perlu tegas dalam menetapkan aturan.
- Orangtua perlu mengawasi anak saat bermain gadget.
- Orangtua perlu menyadari bahwa gadget tidak bisa menggantikan peran mereka dalam mengasuh anak.
- Orang tua harus memberi contoh yang baik tentang cara mereka menggunakan gadget, tidak bermain di depan anak, tidak sibuk saat anak mengajak bermain, dan menjauhkan gadget dari pandangan anak.
- Orang tua dapat membantu anak mereka pulih dari kecanduan dengan menawarkan aktivitas atau permainan kreatif (fisik atau mental) untuk mengalihkan perhatian atau membawa mereka ke tempat permainan fisik.
- Kerjasama ayah dan ibu sangat penting dalam mengatasi kecanduan gadget.
- Orangtua perlu memfasilitasi kebutuhan anak seperti permainan atau buku yang sesuai usia untuk merangsang tumbuh kembang.

PEMBAHASAN

Penggunaan gadget yang tinggi, yang dilaporkan pada anak-anak rata-rata antara 3 dan 6 jam perhari, merupakan indikator penting yang terkait dengan berbagai dampak. Tingkat penggunaan layar ini melampaui rekomendasi batas waktu penggunaan layar untuk anak-anak, dan ada korelasi antara durasi penggunaan dengan perubahan perilaku dan risiko kecanduan dalam literatur. Frekuensi, durasi, perhatian, dan penghayatan adalah konsep intensitas sendiri, yang menunjukkan seberapa kompleks keterlibatan pengguna dengan gadget.

Gadget diakui memiliki banyak manfaat, terutama dalam hal membantu orang mendapatkan informasi, membantu belajar, berbicara, dan menikmati hiburan. Selain itu, dilaporkan bahwa gadget untuk mengasah kemampuan kognitif dan motorik halus pada anak usia dini. Ini sejalan dengan gagasan bahwa kemajuan teknologi dapat bermanfaat jika digunakan dengan benar.

Namun selain banyak manfaat, gadget juga ada dampak negatif, terutama yang berkaitan dengan perkembangan sosial-emosional dan perilaku, menjadi fokus utama dalam literatur ini. Fakta bahwa paparan konten tanpa pengawasan dapat menyebabkan perilaku negatif dijelaskan oleh temuan tentang kecenderungan anak meniru apa yang mereka lihat. Manifestasi dari pengaruh ini adalah perubahan perilaku seperti menjadi marah, suka membangkang, dan meniru adegan gadget. Seperti yang ditunjukkan oleh hubungan yang signifikan antara pengguna gadget dan perkembangan emosional, interaksi digital yang intens dapat mengganggu stabilitas emosi.

Kegiatan fisik dan mental yang dilakukan seseorang terhadap orang lain disebut perilaku sosial. Karena gadget dapat menghambat proses belajar bermasyarakat, perkembangan sosial dipengaruhi oleh stimulasi lingkungan dan kurangnya interaksi di dunia nyata. Anak-anak mengalami kesulitan berinteraksi, menjadi individualis, dan menjadi kurang peka dan peduli terhadap lingkungan mereka. Ada temuan yang menunjukkan bahwa anak-anak masih dapat memiliki perilaku sosial yang baik dalam beberapa hal, seperti menghormati, tolong menolong, sopan santun, dan berterima kasih. Namun, adanya perilaku tidak sosial, seperti agresi, dan egosentrisme pada anak-anak yang sangat menggunakan gadget, menunjukkan berbagai konsekuensi, tergantung pada individu dan situasinya. Hasil yang menunjukkan bahwa ada hubungan positif antara intensitas penggunaan gadget dan perilaku agresif pada anak prasekolah sangat mengkhawatirkan karena usia dini adalah periode perkembangan yang sangat penting.

Dalam membentuk sikap dan perilaku anak, faktor lingkungan terutama keluarga memiliki peran sangat penting. Masa kanak-kanak awal adalah "masa emas" untuk perkembangan kognitif, emosi, bahasa, dan sosial. Kualitas interaksi dalam keluarga dan pola asuh orangtua sangat memengaruhi watak dan kepribadian anak. Kematangan fisik, psikis, intelektual, emosional, dan bahasa, serta status sosial ekonomi dan pendidikan juga memengaruhi perkembangan sosial dan tingkah laku.

Orangtua memegang peran utama sebagai pendidik pertama dalam sistem pendidikan. Orangtua harus memahami teknologi gadget dan efeknya sekaligus memberikan arahan dan pengertian serta nasihat. Satu-satunya cara utama adalah membatasi penggunaan teknologi ini dan mengawasi konten aksesnya. Meskipun anak memprotes, orangtua harus menegaskan standar mereka. Gadget tidak dapat menggantikan peranan orangtua dalam kehidupan anak. Orangtua bisa mengurangi ketergantungan dan mengalihkan perhatian anak melalui waktu yang dialokasikan untuk anak dan menjadi contoh dalam penggunaan gadget serta menyediakan kegiatan alternatif fisik atau kreatif. Komunikasi dua arah yang efektif, seperti mendengarkan dan berempati juga penting untuk membangun hubungan harmonis. Perkembangan sosial yang sukses membutuhkan keseimbangan antara perkembangan intelektual, emosi, dan bahasa sangat penting untuk keberhasilan perkembangan sosial. Menciptakan suasana agamis di rumah juga dapat membantu membentuk kecerdasan emosi dan spiritual.

Perbedaan lingkungan sosial kota dan desa dapat memengaruhi wawasan dan sikap anak terhadap teknologi, kemungkinan karena perbedaan akses terhadap informasi dan teknologi.

Meskipun beberapa studi menyebutkan masalah seperti keterbatasan waktu dan kemampuan peneliti, penelitian ini memberikan gambaran lengkap tentang dampak penggunaan gadget. Namun, upaya validasi data melalui triangulasi pada beberapa studi meningkatkan kepercayaan terhadap hasil. Secara keseluruhan, literatur menunjukkan bahwa penting untuk memberikan perhatian khusus pada efek penggunaan gadget pada anak. Mereka juga menekankan betapa pentingnya peran orang tua dalam mengurangi dampak negatif tersebut melalui pengawasan, pembatasan, teladan, dan meningkatkan interaksi sosial di dunia nyata.

KESIMPULAN

Penggunaan gadget telah menjadi umum di kalangan anak-anak, menawarkan manfaat seperti komunikasi dan akses informasi. Meskipun demikian, penggunaan yang berlebihan atau tanpa pengawasan dapat memiliki konsekuensi negatif yang signifikan. Perilaku sosial dan perkembangan emosional sangat dipengaruhi olehnya. Gadget dapat secara sosial menyebabkan pengguna, terutama anak-anak, menjadi kurang interaktif, lebih individualis, kurang peduli terhadap lingkungan dan orang lain, dan menghambat interaksi sosial. Penggunaan gadget yang berlebihan memiliki korelasi negatif dengan interaksi sosial.

Gadget dapat menyebabkan emosi tidak stabil, marah, atau gelisah, dan menunjukkan perilaku mengganggu atau kekerasan. Selain itu, penelitian menunjukkan hubungan yang signifikan

antara kecanduan perangkat elektronik dan gangguan emosional pada anak. Masalah Kesehatan seperti kelelahan mata, gangguan tidur, penurunan konsentrasi belajar, dan risiko obesitas adalah efek negatif lainnya.

Peran orangtua sangat penting dalam mengawasi, membatasi waktu dan konten, memberikan pemahaman, menjadi teladan, dan mendorong anak untuk melakukan aktivitas positif lainnya untuk mengurangi efek buruk dari perangkat elektronik dan mendukung perkembangan mereka secara optimal.

SARAN

Untuk anak-anak diharapkan dapat menggunakan gadget secara lebih bijak dan untuk hal-hal positif seperti belajar, mengembangkan kreativitas, dan memperluas pengetahuannya. Sedangkan untuk orangtua, peran anda sebagai pendidik pertama dan utama sangat penting. Orangtua harus memahami perangkat dan melakukan pengawasan dan pendampingan ketat. Mengontrol jenis konten yang diakses anak dan membatasi waktu adalah upaya konkret. Selain itu, sangat penting untuk menjadi contoh yang baik dalam penggunaan gadget. Ketegasan orangtua diperlukan untuk mengatur penggunaan gadget.

Secara keseluruhan, upaya pencegahan dan penanganan dampak negatif gadget membutuhkan kesadaran dan tindakan proaktif, terutama dari pihak orangtua, di samping kesadaran dari pengguna gadget itu sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwardiani Iftaql Janah, R. D. (2023). DAMPAK NEGATIF GADGET PADA PERILAKU AGRESIF ANAK USIA DINI. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 21-28.
- Ayu Imasria Wahyuliarmy, C. A. (2021). Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial. *Jurnal Psikologi*, 100-113.
- Fifin Dwi Purwaningtyas, Y. S. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Psikologi Wijaya Putra*, 1-9.
- Fina Nihaya, A. R. (2020). DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA PERILAKU SOSIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN. *Jurnal Kumara Cendekia*, 85-93.
- Hyoscyamina, D. E. (2011). PERAN KELUARGA DALAM MEMBANGUN KARAKTER ANAK. *Jurnal Psikologi Undip*, 144-152.
- Kusumasari, R. N. (2015). LINGKUNGAN SOSIAL DALAM PERKEMBANGAN PSIKOLOGIS ANAK. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 32-38.
- Latifatus Saniyyah, D. S. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2132-2140.
- Nita Monita Rini, I. A. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 1236-1241.
- Nur Sri Rahayu, E. S. (2021). ANALISIS PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI. *Jurnal PAUD Agapedia*, 202-210.
- Nurrahmah, N. S. (2024). HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN EMOSIONAL PADA REMAJA DI PASAR MINGGU JAKARTA SELATAN. *MAHESA: MALAHAYATI HEALTH STUDENT JOURNAL*, 623-636.
- Siregar, I. S. (2022). DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI STUDI KASUS PADA ANAK USIA DINI DESA SIOLIP. : *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 140-153.