

Analisis Sosial Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Di SDN Kamunti

Aidin

STKIPAL-Amin Dompu

Email : aidinbimasoromandi@gmail.com

Abstrak

Gadget merupakan sebuah perangkat untuk ruang semua bisa memanfaatkan, bermain game, nonton video dan hal itu dilakukan oleh anak-anak pada usia 2-3 tahun sudah bisa bermain handphone, apalagi anak di usia 13 tahun mereka sudah bisa bermain aplikasi slot, game online. Maka dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, metode yang digunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil Penelitian ini merupakan aktifitas menguntungkan tetapi merugikan, anak-anak yang bermain slot tentu di kalangan SMA dan SMP. Hal tersebut akan mempengaruhi pola pikir anak di usia dini. Klaster anak Paud dan SD sudah menguasai teknologi, mereka sudah bisa membuka youtuber, membuka pola handphone

Keywords: Analisis sosial, Gadget, Perkembangan Anak.

PENDAHULUAN

Teknologi modern telah merubah banyak hal dalam system kehidupan masyarakat salah satu muncul handphone, televisi, media online. Dan hal tidak kalah menariknya lagi kemunculan aplikasi yang menguntungkan bagi pihak lainya, misalnya bisnis melalui online, ruang teknologi telah membuka ruang sangat besar bagi kehidupan manusia. Dunia informasi bisa dikatakan seakan-akan tak lepas dari sebuah teknologi, Junierissa Marpaung (2018). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sangat cepat sehingga tanpa disadari perkembangannya telah mempengaruhi setiap aspek kehidupan manusia. Zuli Dwi Rahmawati (2020) bahwa pemanfaatan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi bersifat membantu sebagian besar masyarakat dalam menjalankan berbagai aktivitas seperti ekonomi, politik, sosial, budaya dan pendidikan karena pada kenyataanya dengan kehadiran teknologi yang semakin maju ini telah menghapus jarak dan mempersingkat waktu sehingga berbagai aktivitas ataupun pekerjaan dapat selesai dengan mudah dan cepat,.

Gadget adalah Gawai (bahasa Inggris: gadget) adalah suatu peranti atau instrumen yang mempunyai tujuan dan fungsi praktis secara spesifik telah dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya, Dindin Syahyudin (2019). Untuk penggunaan *gadget* tidak hanya digunakan oleh kalangan orang dewasa saja, melainkan di zaman sekarang ini anak-anak pun sudah dapat menggunakannya. Dari

kalangan orang dewasa *gadget* sering digunakan untuk kepentingan pekerjaan, berkomunikasi dengan keluarga ataupun teman-temannya. Sedangkan untuk anak-anak pada zaman sekarang ini menggunakan *gadget* untuk bermain *game* dan menonton youtube. Waktu yang digunakan anak-anak untuk belajar menjadi berkurang karena mereka lebih senang menggunakan *gadget*nya untuk bermain. Akhir-akhir ini orang tua banyak yang beranggapan bahwa *gadget* mampu menjadi teman bermain yang aman dan mudah dalam melakukan pengawasan. Sehingga peran orang tua yang seharusnya menjadi teman bermain bagi anaknya kini sudah tergantikan oleh *gadget*, Puji Asmaul Chusna (2017).

Eka Damayanti,dkk (2020) *Gadget* memang begitu menarik terlebih bagi anak-anak, jika mereka bermain *gadget* sekali saja pasti akan menimbulkan keinginan untuk bermain lagi atau merasa ketagihan dalam bermain *gadget* karena di dalamnya ada aplikasi dan fitur-fitur yang canggih. Misalnya pada aplikasi youtube yang didalamnya terdapat video-video yang beraneka macam seperti konten anak-anak yang mana dapat menarik minat anak-anak untuk memutar video tersebut. Proses perkembangan anak di era sekarang 2 sampai 15 tahun mereka sudah menguasai teknologi modern seperti Handphone, gamen, membuat vidio. Bahwa pertumbuhan dan perkembangan bukan sesuatu baik, karena mereka tidak memiliki masa depan yang baik, kalau di birkan terus menerus dalam bermain semua kemauanya.

Hal tersebut dikarenakan anak-anak memiliki keinginan untuk dapat menguasai kecakapan-kecakapan baru dari gurunya di sekolah, bahwa ini merupakan salah satu tanda permulaan periode sekolah ini adalah sikap anak yang pada keluarga sudah tidak lagi egosentris tetapi objektif dan empiris terhadap dunia luar, Fatmaridha Sabani (2019). Selain itu, pada usia 6-12 tahun, anak memiliki beberapa tugas perkembangan yang harus mereka lalui agar proses perkembangan selanjutnya dapat berjalan secara normal tanpa ada suatu hambatan. Umi Latifah (2017), salah satu tugas perkembangan anak usia sekolah dasar adalah perkembangan moral. Selama peneliti melakukan observasi di lapangan terkait dengan situasi siswa yang suka bermain game online, nonton vidio. Dalam penelitian mengambil judul dengan persoalan yang di hadapi. “Analisis sosial pengguna *Gedget* terhadap perkembangan anak di SDN Kamunti. Bahwa *gadget* merupakan sebuah alat modern yang telah dirancang lebih canggih dari teknologi sebelumnya yang memiliki unsur kebaruan dan memiliki fungsi khusus bagi penggunaanya dalam berkomunikasi antara

yang satu dengan yang lainnya. Dengan kehadiran *gadget* memiliki pengaruh besar dalam kehidupan manusia. Pada saat ini hampir semua kalangan memiliki *gadget* karena merupakan bentuk nyata dari perkembangan teknologi yang semakin canggih ini. Dulunya *gadget* hanya digunakan untuk berkomunikasi tetapi dengan kemajuan teknologi yang menciptakan berbagai fitur-fitur yang menarik, kini *gadget* dapat digunakan untuk aktivitas-aktivitas yang lain.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Metode ini digunakan untuk menggambarkan, menjelaskan dan menguraikan data yang diperoleh dari hasil penelitian lapangan. Data yang sudah diperoleh kemudian dianalisis secara kualitatif yang artinya setiap permasalahan yang akan muncul selalu diungkapkan secara lebih mendalam dan terperinci dengan menggunakan deskriptif kualitatif secara sistematis. Agus Salim (20001) mengatakan bahwa “penelitian deskriptif dilakukan untuk memahami suatu fenomena sosial berdasarkan apa yang terkonstruksi dalam pemahaman manusia. Pendekatan kualitatif ini merupakan pemahaman berperan serta observasi partisipasin, wawancara mendalam merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.

Penentuan subyek penelitian untuk menjawab rumusan masalah yang telah dirumuskan oleh peneliti. Bahwa penentuan subyek dalam penelitian dapat melakukan dengan menentukan informen kunci dalam penelitian ini. Supaya tidak terjadi kekeliruan data atau masalah yang akan datang akan menjadi kekeliruan yang tertuang di dalamnya. Maka dalam penelitian yang di lakukan dengsan menetapkan informen penelitian yang di gunakan yaitu terdiri dari 2 orang siswa dan orang guru. Kenapa harus menentukan hanya 4 orang informen Karena yang di wawancara adalah guru yang memiliki posisi di dalam Sekolah atau anggap berpengaruh. Peneliti ini menggunakan penelitian *snowball sampling* agar penentuan sampel yang mula-mula jumlahnya kecil, kemudian membesar. Penentuan sampel dipilih dulu 1 orang kepala sekolah, 2 orang guru dan 4 orang siswa, Sugiyono (2011).

Obyek Penelitian yang di himpun adalah orang, lembaga, atau barang yangtemukan dalam penelitian berlangsung. Karena penelitian yang menjadi titik sasaran adalah individu atau peroang yang memiliki kapasitas misalnya kepala sekolah, wali kelas dan orang tua murid. Lofland, dalam Maleong, Lexy J, (1997) sumber data utama dalam penelitian

kualitatif ialah kata-kata dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen foto dan arsip Internalisasi nilai-nilai pendidikan islam dalam pembentukan karakter siswa . Untuk memahami perilaku yang siswa dalam kondisi tersebut tentu peneliti ingin mengungkapkan alasannya belajar. Data, yang Perolehan data dalam penelitian yang luas serta mendalam. Sedangkan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui: Observasi, wawancara dan Dokumentasi. Dalam hal ini peneliti merupakan perencanaan, pelaksana pengumpul data, penganalisis, penafsir data dan akhirnya menjadi pelapor hasil penelitian Maleong, Lexy J, (1997) instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri. Sisi lain instrumen pendukung yaitu pedoman wawancara dan dokumentasi.

Yanuar, Ikbal, (2012) bahwa pemeriksaan keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi teknik: 1) uji Kredibilitas; 2) uji Transferabilitas; 3) uji Konfirmabilitas, dan 4) uji dependabilitas. Teknik analisis data yang digunakan adalah deksriptif naratif. teknik ini Miles dan Haberman dalam Sugiyono, (2011) dengan secara interaktif melalui proses data reduksi, Displai Data, verifikasi data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media sosial merupakan salah gerakan di era modern, telah berkembang cepat dengan di sebut era digitalisasi. Pengaruh Gadget merupakan media komunikasi yang sangat praktis baik dikalangan anak-anak maupun orang dewasa. Hadirnya alat yang disediakan untuk di gunakan sebagai alat permainan atau kebutuhan lain, tentu sangat mempengaruhi gaya pikiran dan kebutuhan seorang anak perlu dilakukan antisipasi sebagai gerakan pembatasan agar anak tersebut tidak terlalu jauh dalam memahami dan menikmati yang namanya permainan seperti Handphon, Game online.

Kehadiran orang tua sangat penting agar dapat membatasi ruang gerak anak-anak, tetapi di sisi lain orang tua juga kebingungan menghadapi situasi anak, karena seroang kalau meminta pasti sampai dapat. Jika tidak diberikan ruang maka akan menangis terus menerus dan hal itu juga di adaptasi dengan pengetahuan lainnya. Beberapa narasumber yang telah di jumpai sebagai basis informasi, tentu beragam menyampaikan tentang persoalan anak. Bahwa kehadiran teknologi modern ini telah banyak memberikan efek baik dan buruk terhadap pola pikir anak, kalau di lihat lebih banyak hal buruk ketimbang hal baik terhadap perubahan anak.

Gedget salah satu alat yang memberikan ruang informasi terhadap pertumbuhan anak dan kemajuan bagi orang dewasa dengan mencari berbagai sumber atau browsing, youtube, bermain game. Sementara pengunaa anak kecil dia membuka

youtuber, bermain game, gambar, dan menonton vidio, yang dianggap bagus. Penggunaan gadget pada anak usia dini biasanya dipakai untuk bermain game dari total keseluruhan pemakaian. Sedangkan yang cukup banyak juga dikalangan anak usia dini adalah pemakaian gadget untuk menonton animasi atau serial kartun anak-anak. Sedangkan hanya sedikit sekali yang menggunakannya untuk berkomunikasi dengan orang tuanya atau melihat vidio.

Motivasi orang tua sangat penting agar dapat melakukan kegiatan yang bermanfaat bagi pertumbuhan dan kemajuannya. Karena anak usia dini merupakan sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental pada kehidupan selanjutnya. Aplikasi yang sering digunakan oleh anak yaitu vidio dan youtube. Pemberian nasihat dan arahan-arahan selalu saya berikan sebelum memberikan gadget kepada anak, ini dimaksudnya supaya menumbuhkan rasa jujur dan tanggung jawab kepada anak. Aplikasi yang sering digunakan yaitu vidio dan youtube.

Keempat pendapat dari Ibu Nova 28 Tahun mengatakan “iya, arahan-arahan selalu diberikan kepada anak supaya anak bisa memahami dan mengetahui dampak buruknya jika terlalu lama bermain game, nonton vidio, atau permainan lainnya.

Bahwa anak usia dini bahwa pemberian arahan-arahan kepada anak memang sangatlah diperlukan dikarenakan anak usia dini belum mempunyai batas kemampuan bernalar yang baik serta belum bisa membedakan mana yang baik dan yang tidak baik untuk digunakan sera rasa penasarannya yang masih sangat tinggi. Disinilah peran orang tua sebagai pemberi arahan serta memonitoring penggunaan gadget anak sangatlah diperlukan. Tetapi masih banyak orang tua yang belum memberikan penyampaian baik buruknya gadget kepada anak. Cenderung membiarkan anak bermain gadger sesuka hati dan dengan durasi waktu yang melebihi batas wajar penggunaan gadget untuk anak usia dini. Sedangkan perkembangan sosial merupakan kondisi kemampuan seseorang dalam berperilaku yang sesuai tuntutan sosial. Perkembangan sosial pada anak dimaksudkan sebagai perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku didalam masyarakat tempat tinggal. Gadget merupakan salah satu bentuk nyata dari berkembangnya ipteks pada zaman sekarang. Dengan berkembangnya ipteks, hal ini sangat mempengaruhi pola kehidupan manusia baik dari segi pola pikir maupun.

Gedge bukan penghambat perkembangan sosial karena ketika anak bermain gadget terkadang masih merespon ketika di ajak mengobrol, dengan durasi penggunan yang tidak terlalu lama maka kemungkinan tidak mengganggu perkembangan sosial anak. Media yang

dapat mengganggu perkembangan sosial anak selain gadget yaitu televisi. karena anak sering menghabiskan waktunya bermain dirumah maka jika dia mulai bosan dengan mainan lainnya maka ia akan beralih ke gadget. Sedangkan media bermain selain gadget yang paling diminati yaitu televisi. Bahwa pengaruh penggunaan gadget pada anak usia dini di SDN Kamunti , banyak sangatlah berpengaruh terhadap perkembangan sosial anak usia dini. Dalam hal ini peran orang tua sangatlah penting, dikarenakan orang tua sebagai agen pendidikan pertama terhadap anak-anak pada masa pertumbuhan. Pengawasan penggunaan gadget terhadap anak sangatlah penting, dikhawatirkan anak bisa menyalahgunakan gadget atau menonton konten-konten yang bukan seusianya. Seperti contohnya anak menonton konten yang ada unsur kekerasannya, jika disalah gunakan sang anak akan mempraktekan kepada teman- dan anak menjadi sedikit lebih arogan. Disinilah tugas orang tua sebagai pembimbing serta memilah konten-konten yang sesuai dengan usianya.

Anak usia dini dilingkungan rumah dan saudara-saudara saya yang mempunyai anak usia dini sudah mulai menggunakan gadget. Gadget yang digunakan oleh anak-anak hanya untuk sekedar bermain seperti bermain game, membuka youtube dan video dengan durasi yang bervariasi. Anak usia dini kebanyakan sudah menggunakan gadget. Gadget yang digunakan anak usia dini hanya untuk bermain. Penggunaan gadget dengan durasi yang melebihi waktu yang ditentukan dapat memberikan dampak buruk bagi penggunanya. Sebagai orang tua harus lebih memperhatikan anaknya ketika menggunakan gadget, supaya tidak disalahgunakan ke dalam hal-hal yang tidak baik.

KESIMPULAN

Kemunculan teknologi modern telah memberikan warna yang buruk tentang kehidupan anak, jangan anak di usia 7 atau 8 tahun tapi anak di usia 2 dan 3 tahun sudah bisa memegang handphone artinya bahwa pengaruh video dan permainan di melalui handphone sangat besar terhadap perkembangan mental anak. Sampai sekarang belum ada rumus yang tepat untuk mengatasi gejala anak dalam bermain handphone, menonton video, bermain game, dan bahkan ada yang terlibat bermain togel: situs link slot online gacor. Ini merupakan aktifitas menguntungkan tetapi merugikan, anak-anak yang bermain slot tentu di kalangan SMA dan SMP. Hal tersebut akan mempengaruhi pola pikir anak di usia dini. Kelaster anak Paud dan SD sudah menguasai teknologi, mereka sudah bisa membuka youtube, membuka pola handphone. Perubahan cepat pola pikir anak tentu akan

mempengaruhi pikiran mereka, karena akan yang menjadi bahan pemikirannya adalah bermain game, melihat vidio.

DAFTAR PUSTAKA

- Dindin Syahyudin. (2019) *Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Dan Komunikasi Siswa*. Jurnal Kehumasan, Vol 2, No 1.
- Eka Damayanti,dkk. (2020). *Dampak Negatif Penggunaan Gadget Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak*. Jurnal Perempuan dan Anak, Vol 4, No 1.
- Fatmaridha Sabani. (2019). *Perkembangan Anak-anak Selama Masa Sekolah Dasar (6-7 Tahun)*. Jurnal Kependidikan, Vol 8, No 2.
- Junierissa Marpaung. (2018) *Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan*". Jurnal Kopasta, Vol 5, No 2.
- Maleong, Lexy J, 1997. *Metode Penelitian Kualitatif*, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung
- Puji Asmaul Chusna. 2017. *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*". *Jurnal Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, Vol 17, No 2.
- Salim, Agus. (2001). *Teori dan Paradigma Penelitian Sosial*. Tiara Wacana: Yogyakarta.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Umi Latifah. "Aspek Perkembangan pada Anak Sekolah Dasar: Masalah dan Perkembangannya". *Academica*, Vol 1, No 2 (2017) ,190.
- Zuli Dwi Rahmawati. (2020) *Penggunaan Gadget Dalam Aktivitas Belajar Dan Pengaruhnya Terhadap Perilaku Anak*". Jurnal Studi Pendidikan Islam, Vol 3, No 1.