

STUDI DESKRIPTIF PEMAHAMAN ORANGTUA TENTANG CARA PEMBERIAN PERATURAN PENGGUNAAN *GADGET* PADA PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK

Rohmah Nuraini

PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email: rohmahnuraini@mhs.unesa.ac.id

Mas'udah

PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email: masudah@unesa.ac.id

Abstrak

Kemajuan teknologi semakin hari berkembang sangat pesat sesuai dengan perkembangan zaman, perkembangan teknologi pada saat ini yang beredar dimasyarakat adalah *gadget*. *Gadget* merupakan benda yang berisi aneka aplikasi yang telah terkenal dikalangan orangtua maupun benda yang menjadi sahabat yang dekat dengan anak. Peraturan penggunaan *gadget* sangat penting untuk diberikan kepada anak agar anak dalam menggunakan *gadget* dapat terkontrol. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan pemahaman orang tua tentang cara pemberian peraturan penggunaan *gadget* pada perkembangan sosial emosional anak dan mengetahui dampak *gadget* pada perkembangan sosial emosional anak.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif deskriptif, teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi partisipasi pasif, wawancara pada orangtua, dokumentasi menggunakan dokumentasi foto. Teknik analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yaitu data *reduction*, data *display*, dan *conclusion drawing*.

Hasil dari penelitian ini adalah pemahaman orangtua tentang cara pemberian peraturan penggunaan *gadget* kepada anak : 1. Orangtua belum memberikan kesepakatan kepada anak tentang peraturan penggunaan *gadget*, 2. Dalam waktu jam istirahat anak lebih menghabiskan waktu bermain *gadget* daripada bermain dengan teman-temannya. Dampak *gadget* pada perkembangan sosial emosional yaitu : 1. Anak tidak dapat bersosialisasi dengan teman sebaya, 2. Anak menjadi kecanduan *gadget*. Hal ini pemahaman orangtua tentang pemberian peraturan penggunaan *gadget* sangat perlu untuk diberikan kepada anak agar tidak menjadi dampak pada perkembangan sosial emosional pada interaksi sosial anak.

Kata Kunci : *gadget*, pemberian peraturan, anak usia dini

Abstract

Technological advances are increasingly rapidly developing in accordance with the time, technological development currently circulating in the community is gadgets. The gadget is an object that contains various applications that are well known among parents and object that become close friends with children. Regulations on the use of gadgets are very important to give to children so that children can use the gadget to be controlled. The purpose of this study is to describe parents' understanding of how to regulate the use of gadgets in children's social emotional development and knowing the impact of gadgets on children's social emotional development.

This study a descriptive qualitative research approach, data collection techniques using observation techniques of passive participation, interviews with parents, documentation using photo documentation. The data analysis technique uses the Miles and Huberman models, namely data reduction, data display, and conclusion drawing.

The results of this study are parents' understanding of how to regulate the use of gadgets to children: 1. Parents have not given an agreement to the child about the rules for using gadgets, 2. During recess hours children spend more time playing gadgets than playing with friends. The impact of the gadget on emotional social development are: 1. Children cannot socialize with peers, 2. Children become addicted to gadgets. This understanding of parents about the regulation of the use of gadgets is very necessary to give to children so as not to be an impact on social emotional development on children's social interactions.

Keywords: *gadgets, regulations, early childhood*

PENDAHULUAN

Manusia adalah makhluk sosial yang tidak pernah lepas dari interaksi dan komunikasi dengan orang lain. Semakin hari teknologi berkembang sangat pesat sesuai dengan perkembangan zaman. Perkembangan teknologi pada zaman sekarang

sangat merubah pola pikir manusia menjadi pola pikir serba instan. Perkembangan teknologi saat ini sangat membantu pekerjaan manusia, salah satu bentuk perkembangan teknologi pada saat ini yang beredar dimasyarakat adalah *gadget*.

Gadget merupakan alat komunikasi yang mempunyai banyak manfaat bagi anak-anak maupun orang dewasa dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Terdapat fitur *gadget* yang paling digunakan oleh orang dewasa maupun anak-anak adalah sosial media, permainan, kamera, pemutar musik dan lain sebagainya. Sehingga saat ini sebagian besar anak usia dini sudah tidak asing saat menggunakan *gadget*. Anak-anak umumnya menggunakan *gadget* untuk melihat video, bermain. Iswidharmanjaya (2016:7) *gadget* adalah sebuah perangkat atau instrumen dalam elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia.

Kemajuan teknologi memberikan dampak positif maupun dampak negatif yang besar bagi orang tua, anak-anak maupun masyarakat yang menggunakan *gadget* dengan mudah dalam mengakses dan mencari informasi yang dibutuhkan dalam mencari pekerjaan, informasi tentang dunia pendidikan maupun dalam bermain dengan *gadget*. Maraknya penggunaan *gadget* saat ini membuat pemahaman mengenai *gadget*, pemahaman ini ada 2 yaitu pemahaman negatif dan pemahaman positif. Hal ini dikarenakan saat ini penggunaan *gadget* dapat dengan mudah dalam mengakses segala informasi yang ada.

Pemahaman orang tua dalam memberi peraturan dalam penggunaan *gadget* kepada anak sangat baik, karena pada saat orang tua memberi peraturan dalam bermain *gadget* anak akan memahami dalam menggunakan *gadget*. Pemahaman orangtua dalam memberi peraturan dalam penggunaan *gadget* kepada anak, tidak semua orang tua memberi peraturan penggunaan *gadget* kepada anak menyebabkan anak akan bermain secara terus menerus dengan *gadget*. Hal itu menyebabkan perkembangan sosial emosional marah anak menjadi pemberontakan kepada orang tuanya. Sejalan dengan teori menurut Suyadi (2010:108) perkembangan sosial emosional adalah tingkat jalinan interaksi anak dengan orang lain, mulai dari orang tua, saudara, teman bermain, hingga masyarakat luas

METODE

Berdasarkan tujuan penelitian, pendekatan penelitian yang digunakan adalah kualitatif yang lebih bersifat deskriptif dengan tujuan memperoleh

gambaran tentang pemahaman orangtua tentang cara pemberian peraturan penggunaan *gadget* pada perkembangan sosial emosional anak. Moleong (2018:6) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang dimaksudkan untuk memahami suatu fenomena apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya dalam hal perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dll, secara holistik dan dengan cara deskriptif dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada konteks khusus yang alamiah dan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif deskriptif artinya mendeskripsikan fenomena yang terjadi pada saat ini yaitu pemahaman orangtua tentang cara pemberian peraturan penggunaan *gadget* pada perkembangan sosial emosional anak. Penelitian ini dilakukan di Pos Paud Terpadu Melati Pagesangan Kecamatan Jambangan Kota Surabaya.

Selanjutnya, data yang diperoleh dari penelitian dilakukan langkah-langkah analisis data dengan menggunakan model pendekatan Miles dan Huberman ada 3 langkah yaitu data *reduction* (reduksi data), data *display* (penyajian data), dan *coclusion drawing/verification* (Sugiyono, 2017:246-252). Miles dan Huberman (dalam Sugiyono 2013:246) mengatakan analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung terus-menerus sampai tuntas, sehingga data yang diperoleh sudah jenuh. Sehingga pada saat wawancara dianalisis dan dirasa kurang memuaskan, maka peneliti akan melanjutkan pertanyaan lagi sampai diperoleh data yang diperlukan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Pengambilan Data

Pada penelitian ini, peneliti mengambil data orangtua di Pos Paud Terpadu Melati Kecamatan Jambangan Kota Surabaya berjumlah 26 orang. Hasil observasi yang ditemukan oleh peneliti dapat diketahui bahwa jumlah orangtua yang sudah memberikan peraturan kepada anaknya terkait penggunaan *gadget* berjumlah 13 orang, jika dipresentasikan yakni 50%. Jumlah orangtua yang belum memberikan peraturan penggunaan *gadget* pada anaknya yakni sebanyak 13 orang, dalam bentuk presentase yakni sebanyak 50%. Dalam

penelitian ini peneliti mengambil 3 subjek orangtua karena mewakili dari berbagai orangtua yang ada di Pos Paud Terpadu Melati. Peneliti mengambil subjek orangtua yaitu pada orangtua bekerja, orangtua dirumah dan orangtua yang mengantarkan anaknya di sekolah. Penelitian dilakukan dalam 3 minggu. Satu minggu terdapat 3 hari dalam pembelajaran di sekolah

2. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan menggunakan penelitian kualitatif deskriptif, yaitu mendeskripsikan dari hasil pengamatan dan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti melakukan pembahasan dengan cara mendeskripsikan perolehan data selama penelitian dimulai, berlangsungnya penelitian hingga telah usai. Berdasarkan dari hasil penelitian ke 3 orangtua memberikan *gadget* tanpa adanya pengawasan dan peraturan, sehingga anak merasa bebas dapat bermain *gadget* tanpa adanya batasan waktu dari orangtua. Berdasarkan hasil penelitian pada ke 3 orangtua yang dilakukan peneliti maka hasil dari penelitian yang berjudul studi deskriptif pemahaman orangtua tentang cara pemberian peraturan penggunaan *gadget* pada perkembangan sosial emosional anak adalah peraturan penggunaan *gadget* sangat penting dan bermain *gadget* akan menimbulkan dampak negatif bagi anak usia dini karena dalam kegiatan sehari-hari anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain *gadget* dari pada bermain bersama teman sebaya. Menurut Hurlock (1995:261) perkembangan sosial emosional anak usia 2 sampai 6 tahun anak belajar melakukan hubungan sosial dan bergaul dengan orang-orang di luar lingkungan rumah, terutama dengan teman sebaya. Mereka belajar menyesuaikan diri dan bekerja sama dalam kegiatan bermain.

Oleh sebab itu, pemahaman peraturan tentang cara penggunaan *gadget* kepada anak sangat dibutuhkan agar anak terbatasi saat bermain sejalan dengan pendapat Syifa dkk, (2017:28-29) aturan bagi orangtua saat memberikan *gadget* kepada anak sangat penting dengan cara : a. Membatasi penggunaan *gadget* pada anak, b. Memberikan *gadget* kepada anak di usia yang tepat yaitu pada usia 5 tahun , c. Buat aturan keluarga *no gadget* jika sedang berkumpul dan di waktu-waktu tertentu. Tetapi pada saat penelitian ini ke 3

orangtua tidak memberikan pengawasan dan batasan waktu ketika anak menggunakan *gadget* pada saat jam istirahat berlangsung sehingga anak merasa bebas tanpa adanya waktu yang diberikan oleh orangtuanya ketika bermain *gadget*.

Peneliti juga melihat anak-anak sering melihat *youtobed*an bermain *gadget* pada saat jam istirahat. Anak-anak lebih sering meminta *gadget* kepada ibunya dan bermain *gadget* tersebut dibandingkan bermain bersama teman-temannya, pada waktu istirahat peneliti melihat sebelum bermain *gadget* anak-anak bermain bersama temannya. Anak yang kecanduan bermain *gadget* akan membuat anak tidak mau berinteraksi sesama teman, anak juga dapat meniru apa yang dilihatnya, seperti ketika membuka *youtobe* tanpa adanya pengawasan dari orangtua anak dapat meniru apa yang dilihatnya pada *youtobe*.

Pemahaman orangtua tentang cara pemberian peraturan penggunaan *gadget* saat penting untuk diberikan untuk anak agar anak terbatas dalam bermain *gadget* dan pada saat bermain *gadget* sebaiknya orangtua harus mengawasi anak ketika membuka *gadget* tersebut. Pada saat berkumpul bersama keluarga sebaiknya orangtua harus meluangkan waktunya untuk bermain dan berkumpul bersama anak-anaknya agar anaknya tidak menggunakan *gadget* ataupun bermain *gadget* saat berkumpul dengan keluarga.

Anak yang bermain *gadget* adalah untuk mengisi waktu kekosongan mereka, jadi jika anak dilarang menggunakan *gadget* atau internet. Isilah kekosongan waktu anak dengan berkumpul dan mengajak anak bermain di luar, orangtua harus meluangkan waktu untuk anak agar anak tidak kecanduan dalam menggunakan *gadget*. Orangtua juga bisa memberikan peraturan penggunaan *gadget* kepada anak agar anak terbatas waktunya dalam menggunakan *gadget*.

Peneliti mengamati ketika Z, A dan A bermain *gadget*, ketiganya dapat dengan mudah mengakses aplikasi yang ada pada *gadget* tersebut dengan waktu yang tidak lama untuk menguasai semua fitur yang ada di *gadget*. Anak dapat melihat dan meniru apa yang dilihat di sekitar mereka, seperti melihat orangtua ketika membuka dan bermain *gadget* pada saat bersama mereka. Hal ini juga dikarenakan kurangnya pengawasan dari orangtua yang membuat anak merasa bebas untuk

membuka, bermain dan melihat apa yang diinginkan.

Sekolah sudah memberikan aturan kepada orangtua jika di sekolah tidak boleh membawa *gadget*, namun orangtua tetap membawa *gadget* di sekolah dan pada waktu istirahat orangtua terkadang memberikan *gadget* kepada anaknya ketika anaknya meminta untuk bermain dan melihat *youtobe*. Orangtua tidak memberikan peraturan kepada anaknya ketika bermain *gadget*, akhirnya anaknya meluangkan waktu jam istirahat untuk bermain dan melihat *youtoube* hingga bel masuk berbunyi.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* tanpa adanya peraturan adalah berdampak negatif, ini dikarenakan karena polah asuh dari orangtua yang memberikan *gadget* agar anak tidak ketinggalan zaman atau ketinggalan dari teman-temannya. pemahaman orangtua tentang pemberian peraturan penggunaan *gadget* pada penelitian disini orangtua belum memberikan peraturan yang cukup jelas kepada anaknya seperti peraturan menggunakan durasi waktu ketika bermain *gadget*, orangtua tidak mengawasi anak ketika bermain *gadget*, orangtua tidak memberikan kesepakatan anak ketika bermain dengan *gadget*, orangtua sehingga anak dapat bermain *gadget* sesuka hati mereka atau bebas tanpa adanya waktu yang telah disepakati antara orangtua dengan anak.

Dampak *gadget* pada perkembangan sosial emosional disini kurangnya interaksi sosial dengan teman sebaya, suka, kecanduan bermain *gadget*, suka menyendiri jika sedang bermain *gadget* dan anak juga cenderung tidak dapat bersosialisasi dengan lingkungan karena sudah merasa asyik saat bermain dengan *gadget*, saat jam istirahat menggunakan waktu istirahatnya bermain dengan *gadget* bukan bermain bersama teman-temannya. Anak juga akan susah bergaul dan jika sudah kecanduan bermain *gadget* akan sulit untuk di kontrol dari pemakaian *gadget*, seharusnya orangtua memberikan peraturan penggunaan *gadget* kepada anak agar anak terbatas saat bermain. Aplikasi yang ada pada *gadget* juga membuat anak menjadi asyik bermain dan membuat anak lupa dengan dunia luar, anak dapat merasa asyik bermain

dengan *gadget* dari pada bermain dengan teman sebaya mereka. Tentunya hal ini dapat membuat dampak yang buruk pada perkembangan sosial emosional anak yaitu anak tidak mau berinteraksi sosial dengan temanya.

Saran

Setelah melakukan pengamatan dan penelitian dengan judul studi deskriptif pemahaman orang tua tentang cara pemberian peraturan penggunaan *gadget* pada perkembangan sosial emosional anak, maka dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut :

1. Orangtua harus memberikan peraturan penggunaan *gadget* kepada anak agar anak terbatas saat bermain.
2. Perkuat pendidikan agama, manfaatkan *gadget* sebagai sarana yang positif.
3. Bagi orangtua harus stop penggunaan *gadget* ketika berkumpul bersama, menonton TV, beribadah dan bertamu.
4. Apabila anak sedang bermain, dampingi anak dan pilihkan mainan atau tontonan yang bermanfaat ataupun yang mendidik, beri penjelasan ketika anak bertanya.
5. Orangtua yang sering menggunakan *gadget* saat bersama anak dapat mempengaruhi daya fokus, sebaiknya ketika berkumpul bersama anak orangtua tidak menggunakan *gadget*.
6. Jangan pernah menggunakan *gadget* sebagai menenangkan anak ketika anak menangis atau marah.
7. Orangtua harus menentukan jam berlaku untuk anak ketika melihat TV dan ponsel setiap hari, sehingga anak-anak bisa tidur lebih awal.
8. Anak-anak yang berusia 3-4 tahun disarankan menggunakan *gadget* kurang dari 1 jam dalam sehari.

9. Anak-anak yang berusia 5 tahun ke atas sebaiknya menggunakan *gadget* tidak lebih dari 2 jam sehari.
10. Orangtua harus memberikan pengawasan kepada anak ketika menggunakan *gadget*.
11. Orangtua tidak memberikan akses penuh ketika anak bermain *gadget*.
12. Orangtua jika di rumah tidak ada yang memantau aktivitas anak ketika sibuk bekerja sebaiknya tidak perlu berlangganan internet.
13. Berikan anak penjelasan tentang *gadget* ataupun situs-situs yang boleh dilihat dan yang tidak boleh dilihat.
14. Orangtua harus memberikan kesepakatan dan komitmen terlebih dahulu kepada anak sebelum memberikan *gadget*.
15. Guru harus memberikan parenting kepada orangtua tentang dampak negatif maupun dampak positif tentang *gadget*.
16. Jangan menyimpan video dan situs porno dalam *gadget*.
17. Orangtua dapat memberikan game yang berupa game edukatif.
18. Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk peneliti selanjutnya dengan topik penelitian yang sama.

DAFTAR PUSTAKA

- Hurlock, Elizabeth. 1995. *Jilid 1 Perkembangan Anak Edisi Keenam*. Jakarta: Erlangga.
- Iswidharmanjaya, Derry dkk. 2016. *Bila si Kecil Bermain Gadget*. Yogyakarta: Bisakimia.
- Moleong, Lexy. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: PT Bintang Pustaka Abadi.
- Syifa, dkk. 2017. *Pendampingan dan Pengawasan dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia TK (Taman Kanak-Kanak)*. Jawa Timur: Cakra Studi Global Strategis.