

# KECANDUAN GADGET BAGI PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK SEBAGAI DAMPAK PANDEMIC COVID-19

*by Endah Rahmawati, M.pd.*

---

**Submission date:** 10-Mar-2023 11:23AM (UTC+0800)

**Submission ID:** 2033562051

**File name:** gi-perkembangan-sosial-anak-sebagai-dampak-pandemic-covid-19.pdf (238.45K)

**Word count:** 2263

**Character count:** 14669

## KECANDUAN GADGET BAGI PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK SEBAGAI DAMPAK PANDEMIC COVID-19

Endah Rahmawati, M.Pd.

Dosen Prodi. PPB IKIP PGRI Wates

### ABSTRAK

Pandemi Covid-19 belum berakhir, masyarakat harus beradaptasi dengan kebiasaan baru. Kebiasaan baru tersebut antara lain bekerja, beribadah, belajar di rumah. Hal ini dilakukan sebagai upaya untuk memutus mata rantai penyebaran Covid-19. Melakukan segala aktivitas di rumah tentu menimbulkan rasa bosan bagi orang yang terbiasa beraktivitas di luar rumah. Sama halnya dengan anak yang biasanya menghabiskan waktunya untuk bersekolah atau bermain di luar rumah dengan temannya kini harus di rumah. Orang tua sering kewalahan dalam membesarkan anaknya belajar di rumah, apalagi orang tua juga masih harus bekerja. Untuk mengurangi kewalahan orang tua sering memberikan gadget kepada anak sebagai senjata pamungkas agar anak diam, tidak mengganggu dan sebagainya. Hal ini tentunya akan menimbulkan dampak negative apabila tidak dibatasi penggunaannya, salah satunya adalah kecanduan. Kecanduan gadget mempunyai dampak negative dan positive, dampak negative salah satunya adalah berpengaruh terhadap perkembangan sosial anak. Anak yang seharusnya banyak mengeksplorasi, berinteraksi dengan lingkungan, bersosialisasi karena masih dalam tahap perkembangan. Dengan adanya kecanduan gadget tersebut anak lebih asyik dengan gadgetnya, malas bergerak, suka menyendiri yang akan berdampak bagi perkembangan sosialnya.

**Keyword:** Kecanduan Gadget, Perkembangan Sosial, Pandemi Covid-19

### Latar Belakang Masalah

Pandemi Covid-19 belum berakhir, masyarakat harus beradaptasi dengan kebiasaan baru. Kebiasaan baru tersebut antara lain bekerja, beribadah, belajar di rumah. Hal ini dilakukan sebagai upaya untuk memutus mata rantai penyebaran Covid-19. Melakukan segala aktivitas di rumah tentu menimbulkan rasa bosan bagi orang yang terbiasa beraktivitas di luar rumah. Sama halnya dengan anak yang biasanya menghabiskan waktunya untuk bersekolah atau bermain di luar rumah dengan temannya kini harus di rumah. Orang tua sering kewalahan dalam membesarkan anaknya belajar di rumah, apalagi orang tua juga masih harus bekerja.

Untuk mengurangi kewalahan orang tua sering memberikan *gadget* kepada anak sebagai senjata pamungkas agar anak diam, tidak mengganggu dan sebagainya. *Gadget* adalah salah satu bentuk nyata berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi. *Gadget* dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Contohnya: komputer, *handphone*, *game* dan lainnya. Dengan berbagai aplikasi dan fitur yang menarik mereka memanfaatkannya untuk menemani anak-anak agar orang tua dapat menjalankan aktifitas anaknya dengan tenang. Orang tua beranggapan bahwa *gadget* mampu menjadi teman main yang aman dan mudah dalam pengawasan. Hal ini membuat peran orang tua sekarang sudah tergantikan oleh *gadget*.

Anak usia 1-5 tahun berada pada perkembangan yang sensitive yang disebut <sup>11</sup> *The Golden Age*. Pada masa ini semua aspek perkembangan mengalami perkembangan yang luar biasa, yaitu kecerdasan intelektual, emosi dan spiritual. Perkembangan kecerdasan ini akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan selanjutnya sampai mereka dewasa. Pada usia emas anak menjadi peniru yang hebat, mereka merekam informasi yang masuk. Terkadang orang tua tidak sadar bahwa anak tersebut lebih pintar dan lebih cerdas. Jika anak telah mengenal *gadget* sebagai mainan, maka akan berpengaruh terhadap perkembangan emosi, intelektual dan juga sosialnya. Anak akan merasa cemas, gelisah dan marah jika terlalu lama tidak menggunakan *gadget*. Jika dibiarkan begitu saja, hal ini tidak akan baik bagi perkembangan sosialnya.

Perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Anak yang mengalami kecanduan *gadget* akan terganggu perkembangan sosialnya. Karena anak yang kecanduan *gadget* akan lebih fokus pada *gadget* yang dimiliki daripada orang-orang disekitarnya. Dengan *gadget*, anak bisa melakukan interaksi sosial maupun berkomunikasi dengan orang lain tanpa harus bertatap muka. Padahal manusia adalah makhluk sosial dimana keberadaannya membutuhkan bantuan orang lain dan hal ini bisa tercapai jika manusia berinteraksi, berhubungan, berkomunikasi.

### Kecanduan Gadget

<sup>5</sup> Menurut Griffiths (Essau, 2008) menyatakan bahwa kecanduan merupakan aspek perilaku yang kompulsif, adanya ketergantungan, dan kurangnya kontrol. Kata kecanduan (adiksi) biasanya digunakan dalam konteks klinis dan diperhalus dengan perilaku berlebihan (*excessive*). Konsep kecanduan dapat diterapkan pada perilaku secara luas, termasuk kecanduan teknologi komunikasi informasi (ICT) (Yuwanto, 2010). Kecanduan *gadget* dapat diartikan ketergantungan dan kurangnya kontrol terhadap *gadget*. Orang yang mengalami kecanduan *gadget* mempunyai ketergantungan yang sangat besar terhadap *gadget*. Jika orang tersebut kehilangan atau tidak memainkan *gadget* yang dimiliki akan mengganggu pikiran maupun perilakunya.

*Gadget* memiliki fungsi dan manfaat yang sesuai dengan penggunaannya, fungsi dan manfaat secara umum diantaranya:

#### Komunikasi

Jaman dahulu manusia berkomunikasi melalui batin. <sup>1</sup> Dengan berkembangnya pengetahuan manusia memilih berkomunikasi lewat tulisan yang dikirimkan melalui pos. Pada era globalisasi sekarang, manusia dapat berkomunikasi dengan mudah, cepat, praktis dan lebih efisien menggunakan handphone.

#### Sosial

<sup>1</sup> Dengan *gadget*, bisa mempermudah berbagi kabar dengan teman dan kerabat, memperbanyak teman juga bisa dilakukan dengan cepat dan mudah.

#### Pendidikan

Sekarang belajar tidak hanya terfokus pada buku, dengan *gadget* kita dapat mengakses berbagai pengetahuan yang dibutuhkan tanpa harus pergi ke perpustakaan yang mungkin jauh jangkauannya.

Dari fungsi dan manfaat yang dimiliki oleh *gadget* manusia bisa menggunakannya untuk mempermudah komunikasi, sosial dan Pendidikan. Apalagi di masa pandemi covid-19 seperti sekarang ini yang membatasi tatap muka antara satu individu dengan individu yang lain. Akan tetapi jika gadget disalahgunakan fungsi dan manfaatnya bisa berdampak buruk bagi penggunanya.

Dampak negative penggunaan *gadget*, antara lain:

#### 12 Mengganggu Kesehatan

*Gadget* dapat mengganggu kesehatan manusia karena efek radiasi dan teknologi yang sangat berbahaya terutama untuk anak 12 tahun ke bawah, efek radiasi yang berlebihan akan menyebabkan penyakit kanker.

Dapat mengganggu perkembangan anak

Berbagai fitur yang dimiliki pada *gadget* dapat menimbulkan gangguan perkembangan anak, karena anak akan fokus pada fitur-fitur tersebut.

Dapat mempengaruhi perilaku anak

Menurut Romo (2013), bermain *gadget* dalam durasi yang panjang dan dilakukan setiap hari secara berkelanjutan bisa membuat anak berkembang kearah pribadi yang anti sosial.

Selain dampak positive yang bisa dirasakan ketika menggunakan *gadget*, dampak negative juga akan dirasakan yaitu mengganggu kesehatan, mengganggu perkembangan anak dan mempengaruhi perilaku anak. Hal ini haruslah menjadi perhatian bagi orang tua agar lebih bijak dan memberi pengawasan penggunaan *gadget* oleh anak. Apalagi di masa pandemi Covid-19 dimana segala sesuatu dilakukan secara online, seperti sekolah, bekerja dan belanja. Tidak bisa dipungkiri teknologi dalam arti disini *gadget* menjadi salah satu kebutuhan pokok bagi anak

Orang tua yang memberi keleluasaan pada anak menggunakan gadget harus memahami konsekuensi yang akan diterima, salah satunya adalah kecanduan *gadget*. Aspek-aspek kecanduan *gadget* menurut Young (1999) adalah:

- a. Merasa sibuk dengan gadgetnya,
- b. Merasa membutuhkan menggunakan internet dengan meningkatkan jumlah waktu untuk mencapai kepuasan,
- c. Berulang kali melakukan upaya untuk mengontrol, Mengurangi, atau menghentikan penggunaan *gadget* namun selalu gagal,
- d. Merasa gelisah, murung, depresi, atau marah ketika mencoba untuk mengurangi atau menghentikan penggunaan *gadget*,
- e. Bermain *gadget* lebih lama daripada yang direncanakan.

*Gadget* sangat digemari oleh semua kalangan, begitu pula dengan anak-anak. Hal ini menyebabkan pembuat gadget memiliki inovasi terhadap tampilan, aplikasi maupun bentuknya agar menarik konsumen, Dampak yang sangat dirasakan dengan kemajuan teknologi adalah dalam bidang sosial yang menunjukkan terhadap perilaku sosial dimana

8 perilaku sosial adalah suasana ketergantungan yang merupakan keharusan untuk menjamin keberadaan manusia. (Rusli Ibrahim, 2001).

### Perkembangan Sosial Anak

Salah satu aspek perkembangan yang mungkin dapat terpengaruh karena kecanduan *gadget* adalah perkembangan sosial. Menurut Ahmad Susanto, perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Dapat diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral dan tradisi, meleburkan diri menjadi satu kesatuan dan saling berkomunikasi dan bekerja sama.

4 Sejalan dengan pendapat tersebut Hurlock menyatakan perkembangan sosial berarti "Perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Menjadi orang yang mampu berinteraksi (socialized) memerlukan tiga proses. Diantaranya adalah belajar berperilaku yang dapat diterima secara sosial, memainkan peran sosial yang dapat diterima, dan perkembangan sifat sosial.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dikatakan bahwa perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial dari kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Anak yang mengalami kecanduan *gadget* akan sulit untuk berperilaku sesuai tuntutan masyarakat dikarenakan anak tersebut akan berperilaku yang tidak biasa dan lebih memperhatikan gadgetnya daripada berbaur dengan masyarakat.

#### Tahap Perkembangan Sosial Anak

Tahapan perkembangan anak-anak berbeda-beda tergantung pada tahapan usia tersebut. Charlotte Buhler dalam Abu Ahmadi menjelaskan tingkatan perkembangan sosial anak menjadi empat, yaitu:

- a. Tingkatan pertama: Dimulai umur 0;4/0;6 tahun, anak mulai melakukan reaksi positif terhadap orang lain, diantaranya anak tertawa karena mendengar suara orang lain.
- b. Tingkatan kedua: Terjadi pada usia ±2 tahun ke atas. Anak memiliki rasa bangga dan segan yang terpancar dalam gerakan dan mimiknya, jika anak tersebut dapat mengulangi yang lainnya. Contoh: Anak yang berebut benda atau mainan, jika menang dia akan kegirangan dalam gerak dan mimik.
- c. Tingkatan ketiga: Jika anak telah lebih dari umur ±2 tahun, mulai timbul perasaan simpati (rasa setuju) dan atau 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.
- e. Pada usia 4 tahun, anak makin senang bergaul dengan anak lain terutama teman yang usianya sebaya.
- f. Pada usia 5-6 tahun ketika memasuki usia sekolah, anak lebih mudah diajak bermain dalam suatu kelompok.

Pada tahapan perkembangan sosial anak di atas terlihat jelas bahwa anak senang dan membutuhkan bergaul dengan anak lain. Perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan norma atau aturan yang berlaku dalam masyarakat dimana anak

berada menjadi dasar perkembangan sosialnya. Anak yang mengalami kecanduan *gadget* akan susah untuk menyesuaikan diri dengan aturan dalam masyarakat, karena anak tidak berinteraksi langsung dengan masyarakat sekitar.

Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial anak usia dini menurut Dini P Daeng dalam Pujiana, yang dikutip oleh Singgih dan Yulia D. Gunarsa, yaitu:

- a. Memiliki kesempatan untuk bergaul dengan orang-orang yang ada di sekitarnya dengan berbagai usia dan latar belakang.
- b. Memiliki minat dan motivasi untuk bergaul. Semakin banyak pengalaman yang menyenangkan yang diperoleh melalui pergaulan dan aktivitas sosialnya, minat dan motivasinya untuk bergaul semakin berkembang.
- c. Memiliki bimbingan dan pengajaran dari orang lain, yang biasanya menjadi "model" untuk anak.
- d. Memiliki kemampuan berkomunikasi yang baik yang dimiliki anak. Dalam berkomunikasi dengan orang lain, anak tidak hanya dituntut untuk berkomunikasi dengan kata-kata yang dapat dipahami, tetapi juga dapat membicarakan topik yang dapat dimengerti dan menarik untuk orang lain yang menjadi lawan bicaranya.

Tingkah laku sosial anak pada mulanya dipengaruhi oleh keluarga, selanjutnya perkembangannya dipengaruhi oleh lingkungan sekolah dan masyarakat. Saat anak mulai bergaul atau menjalin hubungan sosial baik dengan orang tua, anggota keluarga, orang dewasa lainnya atau teman bermainnya anak mulai mengembangkan pola perilakunya.

Pola perilaku sosial anak (0-3 tahun)

Meniru

Anak meniru sikap dan perilaku orang yang sangat ia kagumi.

Persaingan

Keinginan untuk mengalahkan orang lain sudah tampak pada usia 4 tahun.

Kerja sama

Bermain secara kooperatif dan kegiatan berkelompok mulai berkembang dan meningkat.

Simpati

Semakin banyak kontak dalam bermain, semakin cepat simpati akan berkembang.

Empati

Empati membutuhkan pengertian tentang perasaan dan emosi orang lain tetapi juga membutuhkan kemampuan untuk membayangkan diri sendiri di tempat orang lain.

Dukungan sosial

Dukungan teman-teman menjadi lebih penting disbanding persetujuan orang dewasa.

Membagi

Membagi miliknya terutama mainan untuk anak-anak lain merupakan salah satu cara yang dilakukan anak untuk memperoleh persetujuan sosial.

#### Perilaku akrab

Anak yang waktu bayi memperoleh kepuasan dari hubungan yang hangat, erat dan personal dengan orang lain berangsur-angsur memberikan kasih sayang kepada orang di luar rumah.

#### Indikator Perkembangan Sosial

Anak yang memiliki perkembangan sosial yang baik jika memenuhi kriteria perkembangan sebagai berikut:

- a. Anak semakin mandiri dan mulai menjauh dari orang tua dan keluarga.
- b. Anak lebih mementingkan kebutuhan untuk berteman dan membentuk kelompok dengan sebaya.
- c. Anak yang memiliki kebutuhan yang besar untuk disukai dan diterima oleh teman sebaya,
- d. Anak mulai memiliki rasa tanggung jawab.
- e. Anak mampu mengidentifikasi dan memahami perasaannya sendiri,
- f. Anak mampu mengatur perilakunya sendiri,
- g. Anak mampu mengembangkan empati pada orang lain.
- h. Menjalin dan memelihara hubungan

Perkembangan sosial anak sangat dipengaruhi oleh bimbingan atau perlakuan orang tua terhadap anak dalam berbagai aspek kehidupan sosial maupun norma-norma kehidupan masyarakat juga mendorong dan memberikan contoh kepada anaknya bagaimana menerapkan norma-norma tersebut dalam kehidupan sehari-hari, sehingga anak bisa menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Anak yang bisa menyesuaikan diri dengan lingkungan sekolah maupun masyarakat diharapkan dapat diterima dalam kelompok sehingga dapat hidup layak dan dapat berkembang sesuai dengan tahapan perkembangan serta tuntutan lingkungan.

#### Kesimpulan

Di masa pandemi Covid-19 saat ini, gadget menjadi kebutuhan pokok bagi setiap orang salah satunya adalah anak. Keterbatasan mobilitas menjadikan gadget alat yang paling tepat untuk melakukan dan memudahkan berbagai macam aktivitas yaitu belajar, bekerja, belanja serta bermain. Berbagai fitur dan aplikasi yang menarik pada gadget sering membuat anak tertarik untuk berlama-lama memainkannya. Jika tidak dibatasi tentu hal ini akan berakibat buruk, salah satunya adalah kecanduan gadget. Kecanduan gadget memiliki dampak positif maupun negative bagi perkembangan anak. Salah satu dampak yang bisa muncul akibat kecanduan gadget adalah perkembangan sosial anak.

#### DAFTAR PUSTAKA

Ahmadi, Abu dan Sholeh, Munawar. (2005). Psikologi Perkembangan. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

- Essau, C. A. (2008). *Adolescent Addiction: Epidemiology, Assesment and Treatment*. New York: Elsevier Inc.
- Gunarsa, Singgih dan Gunarsa, Yulia D. (2003). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: PT. BPK Gunung Mulia
- Hurlock, Elizabeth B. (1995). *Perkembangan Anak Jilid 1*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Nuryanti, Lisa. (2008). *Psikologi Anak*. PT. Indeks
- Susanto, Ahmad. (2012). *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*,. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Soetjiningsih, Christina Hari. (2012). *Perkembangan Anak Sejak Pertumbuhan Sampai Dengan Kanak-Kanak Akhir*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Young, K. S. (1999). *Internet Addiction: symtoms, evaluation, and treatment*. In L. VandeCreek & T. Jacson (Eds) *Innovation in Clinical Practice: A Sorce Book*. Vol. 17.
- Yuwanto, L. (2010). *Mobile Phone Addict*. Surabaya: Putra Media Nusantara.



# KECANDUAN GADGET BAGI PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK SEBAGAI DAMPAK PANDEMIC COVID-19

## ORIGINALITY REPORT

13%

SIMILARITY INDEX

10%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

|   |   |    |
|---|---|----|
| 1 | <a href="https://ghufroncholid.wordpress.com">ghufroncholid.wordpress.com</a><br>Internet Source  | 1% |
| 2 | <a href="https://shopee.co.id">shopee.co.id</a><br>Internet Source  | 1% |
| 3 | <a href="https://solobersimfoni.org">solobersimfoni.org</a><br>Internet Source  | 1% |
| 4 | <a href="https://www.korpusdata.com">www.korpusdata.com</a><br>Internet Source  | 1% |
| 5 | Submitted to Universitas Gunadarma<br>Student Paper   | 1% |
| 6 | Submitted to Universitas Sanata Dharma<br>Student Paper   | 1% |
| 7 | Yola Suryani, Rini Palupi, Anggi Kusuma.<br>"Pendekatan modelling keperawatan anak pada orang tua dalam menstimulasi anak usia dini dengan masalah perubahan perilaku dengan kebiasaan menggunakan gadget",<br>Majalah Kesehatan Indonesia, 2020<br>Publication | 1% |

|    |  |      |
|----|--|------|
| 8  | <a href="http://konsultasiskripsi.com">konsultasiskripsi.com</a><br>Internet Source  | 1 %  |
| 9  | <a href="http://paudjermanclub.blogspot.com">paudjermanclub.blogspot.com</a><br>Internet Source  | 1 %  |
| 10 | Maria Denok Bakti Agustiningrum, Sri Sayekti, Dwi Hardiyanti, Dwi Asih Kumala Handayani, Sri Redjeki. "Tari Nawung Sekar: Kemampuan Sosial Anak Digital Natives di Era Revolusi Industri 4.0", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2021<br>Publication | 1 %  |
| 11 | <a href="http://paket-wisatabromo.com">paket-wisatabromo.com</a><br>Internet Source  | 1 %  |
| 12 | <a href="http://zonasultra.com">zonasultra.com</a><br>Internet Source  | 1 %  |
| 13 | <a href="http://repository.radenfatah.ac.id">repository.radenfatah.ac.id</a><br>Internet Source  | 1 %  |
| 14 | <a href="http://repository.ub.ac.id">repository.ub.ac.id</a><br>Internet Source  | 1 %  |
| 15 | <a href="http://repository.unjaya.ac.id">repository.unjaya.ac.id</a><br>Internet Source  | 1 %  |
| 16 | Muhammad Nurul Arifin. "The Qualified Islamic Religious Education Teachers as a Foundation in Learning at MI", eL Bidayah: Journal of Islamic Elementary Education, 2020<br>Publication  | <1 % |

|    |   |      |
|----|---|------|
| 17 | <a href="http://news.bsi.ac.id">news.bsi.ac.id</a><br>Internet Source   | <1 % |
| 18 | <a href="http://piaud.fitk.uin-malang.ac.id">piaud.fitk.uin-malang.ac.id</a><br>Internet Source   | <1 % |
| 19 | <a href="http://idtesis.com">idtesis.com</a><br>Internet Source   | <1 % |
| 20 | <a href="http://lifiakura.wordpress.com">lifiakura.wordpress.com</a><br>Internet Source   | <1 % |
| 21 | <a href="http://pohoseng.com">pohoseng.com</a><br>Internet Source   | <1 % |
| 22 | Yurissetiowati. "Hubungan Pengasuh Anak dengan Perkembangan Personal Sosial Anak Usia 4 – 6 Tahun di Tk Aisyiah Kota Kupang", HEALTH CARE : JURNAL KESEHATAN, 2021<br>Publication | <1 % |

Exclude quotes      On

Exclude matches      Off

Exclude bibliography      On