

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Temuan Umum

1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Desa Sidorejo merupakan salah satu kecamatan dari Kecamatan Medan Tembung di Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara. Kecamatan Medan Tembung adalah salah satu dari 21 kecamatan kota Medan di provinsi Sumatera Utara, Indonesia. Kecamatan Medan Tembung sebelah barat berbatasan dengan Medan Perjuangan, Kecamatan Medan Tembung sebelah timur berbatasan dengan Kabupaten Deli Serdang, Kecamatan Medan Tembung sebelah selatan berbatasan dengan Medan Denai, dan Kecamatan Medan Tembung sebelah utara berbatasan dengan Medan Denai.

Jumlah penduduk Kecamatan Medan Tembung ini berjumlah sebanyak 154.600 jiwa. Kecamatan Medan Tembung memiliki tujuh kelurahan, dimana salah satunya adalah Kelurahan Sidorejo. Kelurahan Sidorejo dipimpin oleh seorang Lurah, yaitu Ibu Raflina Lubis,SH. Kelurahan Sidorejo memiliki XX lingkungan, yang masing-masing lingkungan dipimpin oleh Kepala Lingkungan (Kepling). Luas wilayah dari kelurahan Sidorejo adalah kurang lebih 119 Ha. Kelurahan Sidorejo, memiliki rumah ibadah, berupa Masjid dan Gereja yang berjumlah 10 Masjid dan 11 Gereja, serta sarana pendidikan berjumlah 11 Sekolah.

Penduduk yang berada di lingkungan Kelurahan Sidorejo, memiliki banyak ragam Agama dan juga suku bangsa, seperti Suku Jawa, Aceh, Minang, Mandailing, Melayu Deli dan juga Batak. Agama yang dianut oleh Penduduk setempat pun sangat beragam. Namun, untuk di lingkungan VIII, yang merupakan tempat lokasi penelitian mayoritas menganut agama Islam. Kantor Lurah Kelurahan Sidorejo, berada di Jl. Suluh No. 84 Medan. Masyarakat Desa Sidorejo Hilir di Kecamatan

Medan Tembung, Desa Sei Kera Hilir I di Kecamatan Medan Perjuangan, Desa Medan Estate di Kabupaten Deli Serdang, dan Desa Sei Kera di Kecamatan Medan Perjuangan semuanya berbatasan dengan Desa Sidorejo di utara, selatan, timur, dan barat, masing-masing.



Gambar 4.1

Kantor Lurah Kelurahan Sidorejo

2. Visi dan Misi Kelurahan Sidorejo

Visi :

“Mewujudkan Sumber Daya Kelurahan Yang Profesional Dalam Pelayanan Menuju Masyarakat Yang Sejahtera, Humanis Yang Religius”

Misi :

- a. Meningkatkan Pelayanan masyarakat secara profesional, bebas dari KKN, cepat dan akurat.
- b. Meningkatkan Pemberdayaan masyarakat menuju sejahtera dan Humanis.
- c. Meningkatkan Kerukunan antar umat beragama yang multikultural.

3. Letak Geografis

Lingkungan VIII Kelurahan Sidorejo yang menjadi lokasi penelitian, dimulai dari Jl. Durung Nomor 2 sampai Nomor 98, Gang Ibu,

Nomor 2 sampai Nomor 59, Jl. Sering dari Nomor 1 sampai 63, dan Jl. Tempuling dari Nomor 93 sampai 97⁶⁶. Namun lokasi penelitian dilakukan disekitar rumah peneliti, yaitu dimulai dari Gang Ibu sampai dengan Jl. Durung Nomor 68. Penduduk di Lingkungan VIII berjumlah 363 Kartu Keluarga, dengan jumlah orang Dewasa sekitar 250 orang dan kurang lebih 150 orang anak-anak. Lingkungan VIII, Kelurahan Sidorejo, Kecamatan Medan Tembung dipimpin oleh Ibu Siti Hawani sebagai Kepala Lingkungan (Kepling). Lingkungan VIII, Kelurahan Sidorejo berbatasan dengan :

- a. Sebelah Barat : Lingkungan XI Kelurahan Sidorejo.
- b. Sebelah Timur : Lingkungan XIX Kelurahan Sidorejo.
- c. Sebelah Utara : Lingkungan VI Kelurahan Sidorejo.
- d. Sebelah Selatan : Lingkungan VII Kelurahan Sidorejo.



Gambar 4.2

Peta Kelurahan Sidorejo

⁶⁶ Wawancara dengan Kepala Lingkungan VIII, 26 Januari 2022.

4. Organisasi dan Kepengurusan

Struktur Kepengurusan di Kelurahan Sidorejo, Kecamatan Medan Tembung diketuai oleh seorang pemimpin, yang disebut sebagai Lurah. Pimpinan Kelurahan Sidorejo, dipimpin oleh seorang Ibu yang bernama Ibu Raflina Lubis, SH. (Lurah) dan Sekretaris bernama Ibu Elfi Sri Butan, SE. Dalam rangka meningkatkan mutu pelayanan kepada masyarakat setempat, Lurah Sidorejo membuat kebijakan baru, yaitu membuat jadwal piket bagi Kepala Lingkungan (Kepling) secara bergiliran setiap harinya, guna untuk membantu masyarakat dalam memberikan pelayanan yang dibutuhkan, dan memperkuat keakraban antara masyarakat dengan Kepala Lingkungan, serta disediakannya kotak saran sebagai tempat pengaduan masyarakat.



SUMATERA UTARA MEDAN

Gambar 4.3

Struktur Organisasi Pemerintahan Kelurahan Sidorejo

Kecamatan Medan Tembung

Pada masa pandemi yang mengancam Indonesia, Lurah Sidorejo, Kecamatan Medan Tembung, membuat kebijakan berupa Struktur Tim Gugus Tugas Percepatan Penanganan Coronavirus Disease 2019 Kelurahan Sidorejo, Kecamatan Medan Tembung guna untuk pemutusan rantai COVID-19 di tahun 2021 Lurah Sidorejo, yang

B. Temuan Khusus

Setiap orang dapat menggunakan gadget, dan dapat digunakan untuk keperluan apa saja selama memenuhi kebutuhan orang yang menggunakannya. Semua orang menggunakan elektronik saat ini, dari anak kecil hingga orang dewasa. Teknologi dan sains maju seiring dengan perkembangan zaman; salah satu kemajuan teknologi tersebut adalah penggunaan gadget. Pemakaian *Gadget* pada orang dewasa, dimanfaatkan sebagai alat untuk berkomunikasi, mengakses informasi, maupun sebagai media untuk belajar dan bekerja.

Namun, anak kecil biasanya hanya menggunakan gadget untuk bahan belajar, hiburan, dan menonton film animasi. Penggunaan teknologi anak usia dini harus selalu dalam jangkauan orang dewasa dan harus memiliki batas waktu yang ditetapkan. Akibatnya, orang tua memainkan peran penting dalam mendampingi anak-anak mereka dan memberikan contoh perilaku yang tepat. Baik dampak positif maupun negatif dari gadget sangat dirasakan oleh penggunanya. Orang tua dapat mengawasi, mendampingi, dan membimbing anaknya saat menggunakan teknologi, namun mereka juga perlu memperhatikan dan menyadari perkembangan anak usia dini.

Berikut kesimpulan yang diambil dari penelitian “Penggunaan Gadget dan Dampaknya Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Pada Masa Pandemi” yang dilakukan peneliti bekerja sama dengan sepuluh orang tua balita di Lingkungan VIII Desa Sidorejo, Kecamatan Medan Tembung, dan disusun dari jawaban atas pertanyaan yang diberikan informan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi.

1. Bentuk Penggunaan *Gadget* Anak Usia 5-6 Tahun pada Masa Pandemi COVID-19 di Lingkungan VIII Kelurahan Sidorejo Kecamatan Medan Tembung

Gadget adalah benda elektronik yang pada zaman sekarang dapat digunakan oleh siapa saja dan dimana saja. Penggunaan *Gadget* dapat digunakan oleh orang dewasa maupun anak-anak. Penggunaan *Gadget* pada umumnya bagi anak-anak digunakan sebagai alat untuk mereka bermain, baik bermain game yang ada di *Gadget*, maupun memainkan game secara online, penggunaan *Gadget* pada anak-anak umumnya, juga digunakan untuk menonton video dari aplikasi apa saja yang dapat mereka akses.

Penggunaan *Gadget* pada anak-anak maupun orang dewasa, memiliki waktu atau durasi yang beragam, dalam menggunakannya dalam satu hari bisa lebih dari 4 jam per harinya. Pada umumnya, sangat sedikit orang yang memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu belajar atau bahkan sebagai cara berkomunikasi dengan orang tuanya. Orang tua memainkan peran penting dalam bagaimana anak-anak mereka menggunakan teknologi. Mereka dapat bermain dengan mereka, bermain di samping mereka, dan mengawasi bagaimana mereka menggunakan perangkat mereka.

Peran orang tua, juga sangat penting dalam memberikan nasihat, arahan, serta sebagai pengingat bagi anak ketika anak larut dalam menggunakan *Gadget* secara berlebihan, khususnya di masa pandemi ini, dimana adanya keputusan untuk melakukan seluruh kegiatan dari rumah saja. Peran serta kesadaran orang tua, sangatlah berpengaruh dengan tumbuh kembangnya anak, untuk menghindari dampak yang dapat terjadi akibat dari penggunaan *Gadget* pada anak.

Orang tua dapat memberikan bimbingan kepada anak dengan berulang kali menyuruh mereka melakukannya, atau mereka dapat

membatasi jumlah waktu yang dapat dihabiskan anak untuk bermain gadget, misalnya dengan menetapkan aturan dan menegakkannya jika anak melanggarnya. Ketika seseorang mengalami fase pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa cepat untuk usianya, orang tua memainkan peran penting dalam memprediksi kesuksesan masa depan anak mereka.

Berikut hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan sepuluh orang tua di Kelurahan Sidorejo Kecamatan Medan Tembung tentang penggunaan *Gadget*, aplikasi yang dibuka ketika menggunakan *Gadget*, peran serta orang tua dalam bermain *Gadget*, durasi menggunakan *Gadget*, serta alasan atau faktor orang tua dalam memberikan *Gadget* di usia yang masih dini. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Informan 1 yang mempunyai anak berusia 6 tahun, beliau berpendapat :

“Saya baru memberikan Gadget kepada anak ketika anak saya berusia 5 tahun, alasannya karena saya setiap hari bekerja, jadi supaya tenang dan tidak mengganggu saya bekerja, dan anak saya tidak ada temannya di rumah, jadi saya memberikan Gadget untuk dia, biasanya bermain sendiri tanpa di didampingi, kecuali kalau saya sudah pulang kerja, biasanya Gadget nya saya ambil dari dia, apalagi masa pandemi, tidak sekolah dan di rumah saja, jadi memang anak saya lebih sering bermain Gadget nya di rumah, terkadang saya melihat dari history pencarian di Google atau di Youtube, yang dilihat anak saya tidak semuanya konten anak-anak, karena setiap video yang ada di beranda youtube itulah yang dia lihat juga, termasuk video-video tiktok, anak saya lebih sering melihat dan menonton video, dibandingkan main game. Biasanya kalau sudah terlalu dalam menggunakan Gadget, hukuman yang saya berikan adalah mencabut kartu paket data internet, jarang saya nasehati anak, tetapi langsung dengan tindakan mengambil Gadget yang digunakan, jadi untuk durasi penggunaan Gadget di masa pandemi ini tidak terkontrol dengan baik, mungkin bisa lebih dari empat jam per harinya.”

Pendapat di atas, diperkuat kembali dengan pengamatan peneliti, pada saat melakukan wawancara dengan Informan, anak dari informan tersebut, sedang bermain *Gadget* dengan melihat video lucu yang ada di beranda *Youtube*.

Sejalan dengan yang disampaikan oleh Informan 1, Informan 2 yang mempunyai anak usia 6 tahun juga berpendapat demikian :

“Saya sudah memberikan anak saya bermain Gadget sejak usianya 5 tahun, alasannya karena saya bekerjasetiap hari dan anak saya tidakpunya temannya di rumah, jadi saya memberinya Gadget untuk dia, alasan kedua, agar tidak berkelahi dengan abangnya, jadi diberikan Gadget, dan agar saya ketika bekerja lebih tenang. Biasanya bermain sendiri tanpa di didampingi, apalagi masa pandemi, tidak sekolah dan di rumah saja, jadi memang anak saya lebih sering bermain Gadgetnya, terkadang saya melihat anak saya juga bermain Gadget dengan temannya, terkadang di rumah, terkadang juga di rumah temannya, konten yang dilihat bukan konten anak-anak seusianya lagi, saya tidak bisa mengontrol, karena saya bekerja, dan juga saya sendiri bermain Gadget, kalau tidak diberikan anak saya akan marah, dan menangis, paling ketika anak saya tidur, barulah saya mengecek Gadget nya, dan melihat apa saja yang dilihat anak saya, itupun kalau saya sudah pulang kerja, jadi memang tidak ada yang kontrol anak saya dalam bermain Gadget. Aplikasi yang paling sering dilihat, youtube, tiktok, daripada main game. Biasanya kalau sudah terlalu dalam menggunakan Gadget, hukuman yang saya berikan adalah mencabut kartu paket data internet, jarang saya nasehati anak, tetapi langsung dengan tindakan mengambil Gadget yang digunakan, jadi untuk durasi penggunaan Gadget di masa pandemi ini tidak terkontrol dengan baik, mungkin bisa lebih dari lima jam per harinya, karena sampai baterainya habis baru berhenti bermain, kemudian di charger kembali”

Pendapat dari informan di atas, didukung oleh seorang tetangganya, yang menitipkan anaknya dengan Informan, dikarenakan tetangga tersebut, bekerja diluar rumah, beliau mengatakan :

“Benar bahwa anak dari Ibu ini setiap hari bermain Gadget, imbasnya ke anak saya, jadi melanggar peraturan yang kami sepakati untuk tidak bermain Gadget, hal ini dikarenakan ibunya sendiri juga tidak melarang namun membiar-biarkan anaknya bermain Gadget sesukanya, karena ibunya juga bermain Gadget.”

Pendapat diatas didukung dengan jawaban dari Informan 3 yang memiliki anak usia 6 tahun, berpendapat demikian :

“Saya memberikan anak saya bermain Gadget dari usia 3 tahun, anak bermain Gadget sendirian tanpa didampingi oleh orang tua, kecuali waktu pertama kali di usia 3 tahun sampai 4 tahun, saya yang memberikan Gadget kepada anak, alasannya adalah agar ketika saya mengerjakan tugas rumah, anak saya tidak menangis ketika ditinggalkan, dan tidak mengganggu saya ketika saya bekerja di dapur, tidak mengikuti saya kemana saya pergi, di usia yang ke 5 sampai 6 tahun kalau tidak diberikan Gadget kasihan anak saya melihat lingkungan sekitar dan anak-anak sebayanya bermain Gadget, saya tidak tega melihatnya. Biasanya fitur aplikasi yang dilihat oleh anak saya, youtube, ketika mengaksesnya anak saya menggunakan voice note dalam mencari video yang ingin dia lihat, selama pandemi lebih sering di rumah saja, jadi hampir setiap hari waktunya banyak dihabiskan dengan bermain Gadget, terkadang anak saya bermain game online juga, dia lebih suka bermain mobile legend, dan juga melihat video di aplikasi tiktok, jadi lebih sering melihat konten yang bukan konten anak-anak di youtube, dan di aplikasi video lainnya. Mungkin dalam satu hari sekali main Gadget durasinya bisa lebih dari 4 jam perhari, setelah 4 jam Gadget nya saya ambil dan nanti malam diberikan lagi, solusi ketika anak terlalu dengan Gadget, biasanya mencabut kartu paket data, atau tidak mengisi data internet”

Berdasarkan pendapat di atas, diperkuat kembali dengan hasil pengamatan yang peneliti temukan, pada saat wawancara dengan orang tua sepupu dari anak tersebut, berdasarkan pengamatan, peneliti melihat anak sedang bermain dengan Gadget dan sedang menonton video dari youtube anak melihat video yang bukan termasuk kepada konten video anak-anak, serta peneliti menemukan anak sedang bermain game online, kemudian ketika anak kalah dia berkata kasar.

Sejalan dengan yang disampaikan oleh Informan 3, Informan 4 yang memiliki anak usia 6 tahun, berpendapat sebagai berikut:

“Saya memberikan Gadget pada anak sejak anak usia 4 tahun, dengan bermain didampingi oleh orang tua, namun setelah usianya 5 tahun, anak bermain Gadget sendiri, tanpa didampingi lagi, anak saya dalam bermain Gadget tidak memiliki batas waktu, apalagi sejak usianya 6 tahun ini, dari usia 5 tahun anak saya diberikan Gadget karena, agar tidak mengganggu kakaknya saat belajar, jadi saya beli kan Gadget sendiri untuknya, pada masa pandemi seperti sekarang, kakaknya harus belajar secara online di

rumah, oleh karena itu bila tidak diberikan Gadget nya masing-masing, anak saya dan kakaknya lebih sering bertengkar, anak saya berhenti bermain Gadget sampai baterainya habis baru ia berhenti bermain, kemudian di cas sampai penuh, lalu dimainkan lagi, alasan yang lainnya adalah karena saya bekerja diluar, jadi supaya anak tidak bosan dan di rumah saja, untuk itu saya berikan Gadget kepadanya. Fitur yang sering dilihat oleh anak saya, tidak sesuai dengan usianya, anak saya paling sering menonton video di youtube, video orang berkelahi, video orang-orang dewasa, susah untuk dilarang kalau sudah bermain Gadget, solusi yang saya berikan adalah mencabut kartu paket datanya, namun di usianya yang sudah 6 tahun ini, anak saya sudah mengerti hotspot, jadi terkadang dia menghidupkan dan meminta hotspot dari Gadget yang lain.”

Informan ke 5, berpendapat sebagai berikut :

“Saya mengenalkan dan memberikan Gadget kepada anak saya sejak usia 3 tahun lebih, aplikasi yang paling sering anak saya mainkan adalah game online, melihat video di youtube, kalau sudah melihat youtube sudah tidak terkontrol lagilah apa saja yang dilihat oleh anak saya, karena apa yang lewat di beranda youtube videonya dia lihat, terkadang film kartun, terkadang juga video yang bukan termasuk tontonan anak-anak, selama pandemi ini , anak saya memang lebih sering bermain Gadget. Awalnya anak saya ditemani, namun pad usianya yang sekarang sudah tidak lagi, biasanya bermain di rumah atau sesekali masih mau diluar rumah, Biasanya bisa lebih dari 4 jam juga per harinya, kalau sudah main Gadget, karena anak saya bermain sampai baterai Gadgetnya habis, alasan saya memberikan Gadget karena agar anak bisa belajar dari Gadget, karena kalau belajar langsung anak saya kurang mau belajar, kemudian agar juga anak tidak mengganggu orang tua ketika mengerjakan tugas rumah, serta tidak menangis ketika anak saya tidak diberikan Gadget sewaktu melihat saya menggunakannya. Faktornya, mungkin awalnya karena melihat kakaknya menggunakan Gadget karena kakaknya jauh usianya di atas anak saya, kemudian yang kedua melihat saudara-saudaranya bermain Gadget waktu main kerumah atau kumpul acara keluarga, jadi saya berikan jugalah, biasanya kalau sudah terlalu dalam menggunakan Gadget saya ambil saja Gadgetnya atau matikan jaringan internet pada Gadget.”

Pendapat di atas, diperkuat dengan pengamatan peneliti kepada anak dari informan tersebut, pada saat melakukan wawancara, anak dari

informan tersebut sedang menonton video dari *youtube* dan melihat film luar negeri, yang berisi konten anak-anak yang diperankan oleh orang dewasa, serta film anak-anak yang sedang melakukan *vlog challenge*.

Sejalan dengan pendapat diatas, Informan 6 yang memiliki anak usia 5 tahun berpendapat bahwa, sebagai berikut :

“Saya memperbolehkan anak saya bermain Gadget sejak usia 4 tahun, boleh bermain setiap hari, apalagi ini masa pandemi kita disuruh di rumah saja, jadi saya rasa ini efektif untuk membuat anak tetap di rumah saja, biasanya anak saya dalam bermain Gadget tidak lebih dari satu jam, saya batasi juga menggunakannya, biasanya menggunakannya di rumah saja, anak saya lebih sering menonton video pembelajaran di Gadget, dalam menggunakan Gadget, anak saya tidak sembarangan, karena saya beri sandi pada Gadget, hal ini supaya saya tahu kapan waktu anak bermain Gadget, terkadang anak saya sering juga main Game Onlie di Gadget, paling sering permainan Mobile Legend, namun bila bermain Game saya sering memarahi anak. Alasan utama saya memberikan Gadget pada anak adalah supaya tidak mengganggu saya mengerjakan tugas rumah, agar anak saya tidak keluar rumah, serta agar anak saya mau belajar, karena anak saya bila belajar secara langsung diajarkan oleh orang tua, anak saya sedikit malas. Bila telah larut dalam menggunakan Gadget biasanya saya langsung mencabut kartu paket internetnya saja.”

Pendapat ini diperkuat, dengan pendapat Informan 7 yang memiliki anak di usia yang sama, yaitu 5 tahun, beliau berpendapat

“Saya memperbolehkan anak saya bermain Gadget namun harus tetap diawasi dan diingatkan atau dinasehati bila kelewatan batas, setiap hari saya membolehkan bermain Gadget, saya memberikan ketika anak meminta bermain saja, jika anak tidak meminta saya juga tidak menawarkan, anak saya diperbolehkan bermain Gadget saat usianya 4 tahun, aplikasi yang sering dibuka adalah video di Youtube, terkadang video yang dilihat adalah video anak-anak namun terkadang juga tidak, tapi selalu saya awasi dan saya merasa aman karena, setiap anak saya membuka Youtube, langsung terhubung ke televisi, jadi saya mengetahui apa yang dilihatnya pada saat menggunakan Gadget. Biasanya pada saat menggunakan Gadget anak saya lebih sering bermain di rumah, dan didampingi oleh orang tua, untuk waktu

penggunaannya, saya juga membatasi anak ketika bermain tidak lebih dari dua jam saja. Alasan saya memberikan Gadget, karena saya merasa kasihan kepada anak saya, bila melihat sepupu-sepupunya bermain Gadget, jadi ketika anak saya meminta saya memberikannya.”

Pendapat di atas bertolak belakang dengan pendapat dari Informan 8 yang mempunyai anak usia 6 tahun, dan 5 tahun mengenai penggunaan Gadget pada anaknya, beliau mengatakan:

“dalam menggunakan Gadget, saya membuat kesepakatan dengan anak dengan melibatkan suami saya, saya mengatakan kepada anak-anak saya boleh bermain Gadget setiap hari Sabtu dan Minggu saja, maksimal bermain lebih kurang 3 jam saja, anak diperbolehkan main Gadget sejak usia 4 tahun pada masa pandemi, saya dan suami membuat kebijakan dengan menyembunyikan Gadget di hari Senin sampai Jumat, orang tua juga selalu memantau jam untuk durasi penggunaan Gadget pada anak, dan menggunakan Gadgetnya hanya sekali saja dalam satu hari, yaitu di pagi hari, alasan memberikan Gadget kepada anak, karena di masa pandemi, adiknya melihat kakaknya bermain Gadget untuk keperluan sekolah, dikarenakan pembelajaran secara online. Fitur yang lebih sering dilihat anak saya adalah bermain game, dan juga melihat video YouTube, dan konten yang mereka lihat adalah masih konten anak-anak, misalnya melihat film Upin dan Ipin, dalam menggunakan Gadget saya bilang ke anak-anak untuk tidak mengecilkan volume Gadget, guna untuk dapat memantau apa yang mereka lihat, dalam bermain Gadget anak juga suka lupa waktu, untuk itu saya memberikan durasi waktu penggunaan 3 jam dalam satu hari, bermain Gadget hanya boleh di rumah saja, dan ketika bertemu dengan saudara tidak boleh pegang Gadget. Faktor awal saya memberikan Gadget pada anak, yaitu awalnya pada saat melihat anak rekan kerja saya bermain Gadget, dan juga awalnya di lingkungan keluarga melihat sepupu-sepupunya bermain Gadget juga, saya merasa kasihan kalau anak saya tidak diberikan juga. Biasanya kalau sudah terlalu lama menggunakan Gadget saya paling mengingatkan anak tentang kesepakatan yang telah dibuat bersama, memberitahukan dampak yang terjadi ketika terlalu lama menggunakan Gadget, serta memberikan hukuman bila mereka melanggar dengan tidak memberikan Gadget lagi kepada mereka.”

Berdasarkan pendapat di atas, diperkuat kembali dengan pengamatan peneliti, pada saat wawancara berlangsung, peneliti melihat

kedua anak dari Informan tersebut, sedang bermain Gadget dan masing-masing anak memegang Gadget dengan menonton video di *Youtube* film kartun, serta bermain *Game online*.

Sejalan dengan pendapat di atas, Informan 9 yang memiliki anak berusia 6 tahun juga memberikan pendapatnya mengenai penggunaan Gadget, beliau mengatakan :

“Saya memberikan Gadget kepada anak, sejak usia 3 tahun dengan didampingi oleh orang tua, pada usia 3 tahun, saya yang membukakan video youtube di Gadget, setelah usia sekarang sudah tidak lagi, biasanya anak saya bermain Gadget tidak lebih dari satu jam dalam menggunakannya, dan hanya diberikan pada hari minggu saja, dan fitur yang sering kali dibuka adalah youtube, dengan melihat video yang masih dalam tontonan anak-anak, seperti film kartun. Alasan saya memberikan Gadget pada hari minggu saja, adalah karena tidak 24 jam di televisi ada film anak-anak, agar anak tidak jenuh dengan aktivitas yang dilakukannya sehari-hari, pada hari minggu adalah hari libur sekolah. Faktor utama, di masa pandemi karena anak saya tidak bersekolah, jadi saya berikan agar anak saya bisa belajar, dan tidak lupa dengan pembelajaran yang dipelajari di sekolah, seperti hafalan-hafalan do’a, dan paling utama adalah saya sadar dampak Gadget banyak tidak baiknya untuk anak. Biasanya untuk sehari-hari, kecuali hari minggu saya tidak memberikannya, karena saya juga bekerja, jadi tidak ada Gadget di rumah, dan memberikan peringatan kepada orang rumah, misalnya tante atau neneknya untuk tidak memberikan Gadget. Anak saya lebih sering, menonton video, dibandingkan dengan bermain Game.”

Pernyataan di atas, didukung oleh pernyataan Informan 10, menyatakan sebagai berikut :

“Saat menggunakan Gadget saya memberi kebebasan pada anak dihari libur sekolah saja, yakni pada hari sabtu dan minggu, namun bila di hari biasa, atau hari sekolah, maksimal 2 jam saja dalam satu hari, namun itu jarang sekali, dalam bermain selalu dipantau dan didampingi oleh orang tua, atau orang yang lebih tua dari usia anak. Namun kalau di hari libur, kita membatasi juga dengan memberhentikan setiap 2 jam sekali, alasannya supaya tidak mengalami dampak negatif dari penggunaan Gadget terhadap perkembangannya, biasanya dengan mengajak anak bermain permainan yang lain, atau menonton televisi. Alasan saya

memberikan Gadget kepada anak agar anak mengerti teknologi dan mengetahui dunia pendidikan, dengan melihat tontonan atau video edukasi untuk perkembangan anak, dan juga game misalnya seperti game menyusun balok menjadi sebuah bangunan, Faktor memberikan Gadget pada anak saya adalah karena masa pandemi ini, abangnya belajar secara online, sedangkan saya dan ayahnya harus bekerja dari rumah, jadi supaya anak saya tidak mengganggu abangnya, dan juga orang tua nya, dikarenakan menjadikan Gadget di masa pandemi ini, sebagai media pembelajaran dan alat untuk bekerja. Saya memberikan Gadget pada anak di masa pandemi ini, pada usianya 4 tahun.”

Berdasarkan hasil wawancara dari sepuluh Informan yang memiliki anak usia 5 sampai 6 tahun di Lingkungan VIII, Kelurahan Sidorejo, dapat disimpulkan bahwa pemberian arahan, peringatan serta nasihat kepada anak ketika anak larut dalam menggunakan *Gadget* sangat diperlukan, karena anak usia dini belum memiliki penalaran yang baik, belum mengetahui dengan baik, hal yang baik untuk dirinya, dampak dari penggunaan *Gadget*, belum dapat memilih yang baik dan yang buruk, serta memiliki rasa keingintahuan yang tinggi akan sesuatu hal. Untuk itu peran orang tua di masa pandemi ini, sangatlah penting dalam meminimalisir dampak negatif yang akan terjadi pada perkembangan dan pertumbuhan serta kesehatan anak.

Dalam penelitian ini, juga masih ada ditemukan orang tua yang membiarkan anak bermain *Gadget* sendiri, tanpa didampingi oleh orang dewasa, maupun orang tua, dan kurangnya kesadaran orang tua terhadap dampak penggunaan *Gadget* dengan durasi yang berlebihan, serta kurangnya kontrolisasi orang tua dalam melihat aplikasi yang dibuka, atau video yang ditonton anak, yang berdampak pada pola perilaku atau perkembangan sosial anak. Meskipun, disini juga terdapat pola asuh yang sudah baik dari beberapa orang tua dalam penerapan penggunaan *Gadget* pada anak, yang dilatar belakangi oleh pendidikan orang tua, serta kesadaran orang tua terhadap perkembangan anak.

Pemberian *Gadget* untuk anak juga dilatarbelakangi oleh berbagai alasan dan faktor, faktor utama adalah keluarga, dan faktor selanjutnya adalah faktor lingkungan, serta keadaan, berbagai alasan orang tua memberikan *Gadget* dalam penelitian ini, hal yang melatarbelakangi adalah, agar memudahkan orang tua dalam melakukan pekerjaan rumah, agar anak tidak menangis, merasa kasihan dengan anak karena melihat lingkungan anak telah menggunakan *Gadget*, dan di masa pandemi adalah karena kebutuhan orang tua yang pada awalnya anak bermain menggunakan *Gadget* orang tua, kini orang tua harus menggunakan untuk bekerja dari rumah, dan agar anak tidak mengosik kegiatan yang dilakukan oleh orang tua, dan saudara kandungnya yang masih bersekolah.

2. Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun pada Masa Pandemi Covid-19 di Lingkungan VIII Kelurahan Sidorejo Kecamatan Medan Tembung

Kemampuan berperilaku sesuai dengan harapan sosial merupakan syarat perkembangan sosial. Perkembangan sosial anak-anak adalah evolusi perilaku mereka ketika mereka belajar menyesuaikan diri dengan hukum masyarakat dan lingkungan tempat mereka tinggal.

Perkembangan sosial awal melibatkan anak-anak menjadi terbiasa dengan teman sebayanya dan membentuk pola perilaku yang konsisten dengan norma sosial kelompok mereka. Anak-anak berusia lima atau enam tahun biasanya menunjukkan perilaku sosial yang terlihat dalam kehidupan sehari-hari, baik di dalam maupun di luar keluarga, dan mereka umumnya memiliki sikap bermain bersama. memiliki rasa tanggung jawab, empati, mau bekerjasama atau bersifat kooperatif, menunjukkan perasaan dengan berbentuk emosi, dan taat terhadap peraturan-peraturan yang telah disepakati bersama, dan tunduk terhadap perintah dan peraturan.

Berdasarkan hasil wawancara kepada beberapa Informan, tentang perubahan perilaku dan perkembangan sosial anak pada masa Pandemi COVID-19 di Lingkungan VIII Kelurahan Sidorejo, Kecamatan Medan Tembung adalah sebagai berikut :

Menurut Informan pertama mengatakan bahwa :

“Selama masa pandemi ini, anak saya jarang bermain diluar, lebih sering bermain sendiri di rumah, terkadang bermain Gadget, atau menonton televisi,karena anak saya sendiri di rumah, bila malam hari anak saya pergi mengaji,jadi bisa dikatakan anak saya kurang bermain dengan teman sebaya. Namun, bila ada sepupu yang datang, anak saya mau bermain dengan sepupunya, kalau untuk berbagi anak saya mau berbagi, yang sering saya lihat dengan sepupunya bila datang kerumah, Anak saya jadi anak yang pemaarah terkadang bila ada hal yang tidak sesuai dengan kehendaknya, untuk peraturan dalam bermain terkadang anak masih perlu diingatkan, baik itu mengenai aturan di rumah, kedisiplinan atau pun kegiatan-kegiatan sehari-hari, kalau tidak kadang-kadang anak saya asyik dalam bermain sehingga lupa waktu dan terbengkalai dengan aktivitas yang lain”

Hal ini sejalan dengan Informan 2 yang memiliki anak usia 6 tahun, juga mengatakan, bahwa :

“Selama masa pandemi ini, anak saya tidak sekolah, jadi lebih banyak bermain di rumah, bahkan ketika bermain dengan teman sebayanya pun, iya sambil memegang Gadget dan menjadikannya sebagai media bermain bersama temannya, kalau dinasehati anak saya marah,bahkan sempat berontak kalau tidak sesuai dengan keinginannya, dan sedikit melawan, anak saya terkadang tidak taat dengan aturan, lalai kalau sudah bermain, perlu diingatkan, dan kurang sopan santun dengan orang yang lebih tua.”

Pendapat diatasdidukung oleh Informan 3 yang mengatakan adanya perubahan perilaku anaknya

“Selama masa pandemi ini, anak saya jarang keluar rumah, jaranglah berinteraksi dengan teman sebayanya nya, kalau bermain dengan sepupunya sering berkelahi, anak saya lebih sering berinteraksi dengan orang dewasa, mungkin dikarenakan bermain Game Online bersama, selama masa pandemi ini, anak saya hanya takut kepada saya saja, bila dengan orang lain dia

kurang mau mendengarkan nasihat, atau arahan dari orang lain, dikeseharian anak saya lebih senang berbagi dengan anak perempuan, lebih perhatian, untuk berinteraksi anak saya biasanya, tidak langsung mengajak berteman atau berbicara dengan temannya, agak pemalu,, namun bila dengan orang yang sudah lama dikenal anak saya ramah, untuk mengikuti aturan dari saya, anak saya masih mengikuti, namun kalau dengan orang lain anak saya tidak.”

Namun, pada saat melakukan wawancara peneliti melihat anak dari informan ini, kurang sopan santun terhadap orang tua dewasa yang ada di rumah, yaitu neneknya, dan sikap anak dari informan ini, ketika ada tamu juga kurang sopan, ketika anak dimarahi oleh neneknya, anak ini melawan dan menjawab neneknya, serta mengatai neneknya dengan perkataan yang tidak sopan, anak juga suka melawan kepada Ayahnya, atau orang lain yang melarangnya, Namun, anak lebih menghormati ibunya, karena anak hanya takut kepada ibunya di rumah.

Pendapat dari Informan sebelumnya, diperkuat lagi dengan Pendapat Informan 4 yang menyatakan, adanya perubahan perilaku yang lebih kerah negatif.

“Masa pandemi ini, anak saya banyak menghabiskan waktu di rumah dengan saya, biasanya dia bermain bersama dengan teman-temannya, namun karena masa pandemi ini, kakaknya belajar secara online, jadi anak saya lebih sering bermain Gadget saja, perilaku yang paling sering dilakukan adalah berkelahi dengan teman, karena melihat video perkelahian di tiktok, anak saya dalam berbicara sudah berani berkata kotor atau jelek, itu juga melihat , bila anak saya bermain game, kalau anak saya kalah ia menangis, dan membanting Gadgetnya, dan mengeluarkan kata yang tidak baik, sejak pandemi ini, anak saya menjadi lalai dengan aturan dan mengurus dirinya sendiri, harus sering-sering saya ingatkan, di masa pandemi, anak saya jadi memiliki tingkat emosional yang tinggi, namun kalau untuk aturan, misalkan belajar dan mengaji anak saya tidak membantah, walaupun terkadang saya harus lebih tegas untuk memerintahnya untuk sifat berbagi dia jarang sekali, apalagi berbagi makanan dengan kakaknya, untuk peraturan anak lebih mendengarkan perintah Ayahnya, anak juga memiliki sifat kurang sopan santun dan kurang

menghargai orang dewasa, dan anak sukar buat mengikuti aturan.”

Pendapat diatas sejalan juga dengan pendapat Informan 5 yang mengatakan bahwa :

“sejak pandemi, anak saya lebih sering di rumah, perkembangan sosialnya,saya rasa jadi jarang main diluarsaja kalau bermain dia paling hanya bermain bersama abangnya saja, di rumah jarang keluar rumah, kalau sudah bermain, terutama bermain Gadget suka lupa waktu dan tidak mau lepas dari Gadgetnya, sambil makan pun sambil memegang Gadget, sesekali merespon kalau orang tua memanggil, karena kalau sudah bermain Gadget anak saya tidak bisa diganggu, kalau diganggu jadinya marah, terkadang kalau melihat abangnya dimarahi, dia malah tertawa mengejek abangnya, jadinya sering berkelahi juga, pada zaman sekarang ini, saya rasa kurang empati anak-anak, karena terkadang kalau misalkan abangnya jatuh atau siapa sajalah, bukannya ditolong malah dketawain, itu saja yang sering saya lihat, kalau untuk peraturan anak saya masih perlu diingatkan, untuk mengurus diri sendiri belum bisa, masih semua saya yang membantu dan mengingatkannya, misalkan sedang bermain diingatkan makan, atau mandi, terkadang bila sedang ayik ia akan marah, perihal menghargai orang yang lebih tua, dan sikap sopan santun, terutama sama neneknya, atau tamu anak saya saya rasa masih sopan, dan mau mengajak tamu, misalkan sepupu yang datang untuk bermain bersama, anak saya termasuk bijak, dan berani untuk memulai interaksi lebih dulu”

Sejalan dengan pendapat di atas, Informan 6 berpendapat bahwa :

“Sejak masa pademi anak saya lebih sering bermain Gadget, juga anak saya lebih sering berkumpul dan bermain bersama orang dewasa, dibandingkan dengan bermain kepada teman seusianya, dikarenakan anak saya ikut bermain mobile legend , anak saya jadi sering marah-marah kalau kalah dalam bermain, kemudian mau sesekali juga berkata yang tidak baik, kalau sudah bermain Game lupa waktu, mau mandi misalnya, harus disuruh dulu, atau diancam-ancam, kalau tidak terus saja bermain dengan Gadget.”

Pendapat diatas sedikit bertolak belakang dengan beberapa informan yang menyatakan hampir tidak ada perubahan sikap sosial anak di masa pandemi atau pun sebelum masa pandemi terjadi, ke arah

yang negatif. Pernyataan diatas ditegaskan dengan pernyataan Informan 7 yang menyatakan :

“Saya merasa tidak ada perubahan sosial yang terjadi kepada anak saya ke arah yang negatif, justru lebih kearah yang positif, yang tadinya anak saya itu orangnya sedikit pemalu, jadi lebih percaya diri ketika bermain bersama dengan temannya, dengan mengajak temannya bermain seperti yang ia lihat di youtube atau dari tontonan televisi, yang masih konten anak-anak, seperti Film Hana, jadi anak saya banyak belajar dan juga banyak perubahan perilaku ke arah yang lebih positif dari tontonan tersebut. Untuk kesehariannya anak saya masih tetap sama saja dengan sebelumnya, anak saya tetap juga bermain dengan teman sebaya, tetangganya meskipun dalam kondisi pandemi, bermain bersama di rumah dengan bermain tradisional, dan juga anak saya menjadi anak yang pengertian, dan senang berbagi juga, untuk aturan-aturan di rumah meskipun masih perlu diingatkan anak jarang membantah bila dinasehati dan diingatkan.”

Pendapat diatas didukung oleh Informan 8, yang menyatakan hal serupa, beliau mengatakan bahwa :

“Sejauh ini, perkembangan anak saya terutama perkembangan sosial, sepertinya anak saya ini orang yang memiliki jiwa sosial yang tinggi, mudah dalam bergaul dan berinteraksi dengan orang baru, apalagi orang sudah kenal, kalau di sekolah pun anak saya juga memanfaatkan waktu dengan baik dalam berjumpa dengan temannya, memiliki sopan santun yang baik, dan tidak pernah melawan dan berkata yang tidak sopan. Namun, terkadang kalau sudah bermain suka lupa waktu juga, oleh sebab itu, harus sering-sering diingatkan, biasanya anak saya selama pandemi begini, lebih sering main di rumah bersama saya atau bersama kakaknya saja, karena saya tidak bekerja masa pandemi”

Pendapat di atas, didukung dengan hasil dari pengamatan peneliti sendiri, ketika melakukan wawancara dengan Informan, anak dari Informan ini, ketika saya berada disana, anak informan tersebut, yang sedang bermain *Gadget*, kemudian menghentikan aktivitasnya, kemudian langsung menyuguhi minum dan sepiring kue, ketika peneliti sedang melakukan wawancara dengan Informan tanpa disuruh oleh orang tua, dan tidak menyela pembicaraan antara peneliti dengan Informan.

Perihal ini, sependapat dengan pernyataan dari Informan 9 yang menyatakan :

“perkembangan sosial anak saya, baik di masa pandemi maupun tidak, baik-baik saja, masih tetap sama bermain juga diluar rumah, bersama teman sebayanya, daripada main Gadget, tidak mengalami kendala, justru malah saya merasa anak saya lebih bijak , punya ide kalau bermain bersama dengan temannya, terkadang yang saya lihat ide tersebut, didapatkan dari tontonan yang dilihatnya, mau berbagi dengan sepupunya, dan mau bekerjasama pada saat bermain dengan sepupunya.”

Pendapat ini, diperkuat dengan pengamatan peneliti pada saat wawancara, anak dari informan tersebut sedang bermain kejar-kejaran dengan sepupunya di dalam rumah.

Sejalan dengan pernyataan di atas, diperkuat kembali dengan pendapat dari Informan 10 juga menyatakan hal yang sama, bahwa :

“Perkembangan sosial anak saya sejauh ini bagus-bagus saja, sebelumnya juga sama, bahkan selama pandemi ini, anak saya lebih sering mengalah saya lihat kalau bermain bersama dengan kakaknya, walaupun terkadang adalah bertengkar sedikit-sedikit, tapi setelah itu baik lagi, mungkin kalau untuk perubahan saya rasa masih sesuai dengan usianya juga, dikarenakan setiap anak juga pastinya seiring bertambahnya usia, pasti mengalami perubahan juga, kalau untuk bermain keluar rumah dengan orang lain, bahkan untuk keluar dari rumah juga tidak, dia merasa takut, takut nya disebabkan dengan adanya pemberitaan di televisi mengenai virus yang sedang menjangkit sekarang ini, yaitu virus corona, bahkan di awal-awal corona kemarin, dia tidak mau sama sekali keluar rumah, dan sempat mengalami sifat introvert, untuk perkembangan sosial, yang berkembang di masa pandemi ini, menurut saya anak saya jadi memiliki sifat empati yang tinggi, suka menolong, perhatian dengan orang disekitarnya, hal ini dikarenakan adanya kecemasan atau ketakutan yang dia rasakan bila ada anggota keluarga yang terkena virus tersebut”

Peneliti menyimpulkan perubahan perilaku sosial di masa pandemi, pada anak menggambarkan dua situasi, yang pertama adanya perubahan perilaku di masa pandemi ini dikarenakan berbagai faktor, salah satunya lingkungan yang mendukung untuk anak menggunakan

Gadget, di karenakan anak banyak menghabiskan waktu di rumah pada masa pandemi, sehingga interaksi anak dengan teman sebaya berkurang. Kedua, penggambaran tidak adanya perubahan perilaku sosial yang terjadi pada anaknya, baik di masa pandemi atau pun sebelum masa pandemi.

Perilaku sosial, yang terjadi di masa pandemi ini, merujuk kepada hasil wawancara dengan para orang tua, peneliti menyimpulkan ada dua perubahan perilaku sosial yang terjadi, yaitu perilaku sosial yang negatif, misalnya : anak menjadi anak yang susah diatur, anak jadi jarang keluar rumah dan bermain, bila anak bermain terkadang anak menjadikan *Gadget* sebagai media bermainnya, sikap anak yang kurang menghormati, dan menghargai orang yang lebih tua, melawan kepada orang tua, dan berkata yang tidak baik, berkelahi, hingga sampai ada anak yang cenderung memiliki sifat introvert

Perubahan perilaku sosial, juga ada ke arah yang positif, dari hasil wawancara dengan beberapa informan, misalnya anaknya menjadi lebih percaya diri, pandai bergaul dengan temannya, mau mengajak temannya bermain bersama lebih dulu, atau menyapa teman, serta anak memiliki sifat sopan santun, dan mampu bekerja sama, serta berbagi dengan temannya.

Lingkungan sekitar dan perilaku orang tua juga menjadi pemicu dari perubahan perilaku anak, serta orang tua sendiri juga harusnya dapat menjadi teladan atau contoh figur yang baik bagi anak, karena anak usia dini cenderung meniru perilaku yang dilihat baik secara langsung maupun dari video atau Game yang mereka mainkan. Perubahan perilaku yang terjadi, menjadikan perkembangan sosial pada anak mengalami sedikit perubahan.

3. Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun pada Masa Pandemi COVID-19 di Lingkungan VIII Kelurahan Sidorejo Kecamatan Medan Tembung

Saat ini, salah satu produk dari kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan adalah sebuah barang yang dikenal dengan nama *gadget*. *Gadget* merupakan barang yang ramah lingkungan di setiap pertumbuhannya. *Gadget* juga merupakan benda yang di zaman sekarang ini, hampir setiap orang dapat memilikinya dan menggunakannya, dengan adanya variasi bentuk, harga dan juga inovasi perangkat yang ditawarkan dari setiap perkembangan *Gadget*.

Selain dimanfaatkan oleh orang dewasa maupun anak-anak, *gadget* cenderung lebih sering digunakan di masa pandemi seperti yang kita alami saat ini. Pasalnya, pemerintah telah membuat kebijakan untuk menjalankan semua bisnis secara online dan dari rumah, bahkan dalam bidang pekerjaan dan pendidikan. Hal ini menyebabkan meningkatnya penggunaan dan pembelian *Gadget* di pasaran, sehingga yang sebelumnya dalam satu rumah hanya memiliki 2 buah *Gadget*, di masa pandemi ini, bisa memiliki lebih dari 2 *Gadget*, karena sebagai kebutuhan.

Gadget yang pada awalnya digunakan sebagai alat komunikasi, kita telah beralih fungsi lebih banyak, baik sebagai media hiburan, dan juga media pembelajaran, hal itu dikarenakan adanya inovasi yang secara terus-menerus berkembang sesuai dengan perkembangan zaman. Alat ini, dipercanggih lagi dengan fitur-fitur yang ada di dalamnya, sehingga pengguna lebih mudah dalam menggunakannya.

Perkembangan sosial, merupakan sebuah kondisi keahlian seseorang untuk berinteraksi dengan lingkungannya, tempat tinggal, serta sebagai sebuah tingkah laku yang dapat diterima di masyarakat. Perkembangan sosial ialah kemampuan untuk menyesuaikan diri

dengan lingkungannya serta terhadap aturan dan norma yang berlaku di masyarakat. Penggunaan *Gadget* di kehidupan sehari-hari dapat mempengaruhi perubahan perilaku sosial baik bagi orang dewasa maupun oleh anak-anak.

Gadget sendiri memiliki efek positif dan negatif, bagi penggunaannya, termasuk interaksi sosial. Hal ini, menimbulkan dampak bagi pengguna itu sendiri karena pemicunya salah satunya adalah penggunaan *Gadget* yang tidak terbatas khususnya pada anak, yang dapat mengganggu proses tumbuh kembang anak, termasuk perkembangan sosialnya.

Berdasarkan dampak, penggunaan *Gadget* terhadap perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun pada masa pandemi COVID-19 di Lingkungan VIII Kelurahan Sidorejo, Kecamatan Medan Tembung, tentang perubahan tingkah laku pada anak, setelah mengenal *Gadget* sebagai berikut. Informan 1 menyatakan bahwa :

“Anak saya setelah mengenal Gadget banyak sekali mengalami perubahan, yang pada umumnya anak seusianya bermain bersama teman, sejak pandemi ini karena ada Gadget jadi tidak mau keluar rumah, hampir tidak mau main diluar, dampak lainnya yang terjadi, anak saya menjadi malas belajar, menjadi anak yang pemarah, susah untuk dinasehati, dan mengalami gangguan tidur”

Sejalan dengan pendapat yang disampaikan oleh Informan 2 menyatakan :

“banyaklah dampak yang terjadi pada anak saya, sejak saya berikan Gadget, anak saya jadi susah diatur, melawan sama orang tua, kecanduan sama Gadget kalau baterai Gadget tidak habis ya ga berhenti mainnya, jadi lebih dewasa, dengan melihat video di Tiktok, dampak yang paling saya rasakan adalah ucapan yang keluar dari mulut anak saya, kata-kata yang tidak baik, jadi tidak sopan sama orang tua, dan sering berkelahi, karena melihat dan meniru yang dia lihat di game dan Gadget nya, bila tidak diberikan anak saya marah dan berakhir dengan tantrum.”

Pendapat di atas diperkuat dengan pendapat Informan 3, yang menyatakan :

“kalau untuk perubahan tingkah laku, anak saya jadi lebih berani melawan, tidak ada sopan santunya lagi, cuma takut sama saya saja. Susah juga dilarang ketika sudah diberikan Gadget ketika saya tidak ada di rumah, karena main Gadgetnya jadi sesuka hatinya, pernah anak saya sampai mengalami matanya bengkok sampai merah sekali, karena main Gadget seharian.”

Sejalan dengan pendapat di atas, Informan 4 menyatakan hal yang serupa, bahwa :

“setelah saya memberikan Gadget, pada anak saya, anak saya jadi kurang fokus dalam belajar, jadinya mau terus-terusan main Gadget saja kalau tidak dibatasi dan dilarang, Namun kalau untuk perubahan sosialnya, jadi hampir tidak pernah bermain diluar lagi, lebih suka sendirian dalam bermain, melawan sama orang tua, sering mengatakan perkataan yang tidak baik, karena bermain Game, tidak sopan santun sama orang yang lebih tua, tidak ada rasa hormat dan takut, bila bermain Game ketika kalah anak saya membanting Gadgetnya, marah-marah, sering berkelahi, karena melihat video dan mengalami gangguan tidur.”

Pendapat ini, diperkuat dengan pendapat Informan 5, yang menyatakan, bahwa :

“setelah saya kenalkan dan perbolehkan bermain Gadget anak saya menjadi kecanduan dengan Gadget, melawan sama orang tua, marah dan menangis bila tidak diberikan Gadget, kemarin karena keseringan bermain Gadget, anak saya sempat mengalami mata perih merah dan berair, selama dua hari, setelah ada Gadget ini anak saya bahkan ketika sedang makan pun, sambil memegang Gadget.”

Informan 6 menyatakan pendapat yang sejalan dengan pernyataan Informan sebelumnya, yang menyatakan :

“dampak positif bagi anak saya, ketika menggunakan Gadget, anak saya menjadi mengenal huruf, huruf hijaiyyah, untuk dampak negatifnya, karena saya kurang kontrol terhadap video yang dia lihat di youtube, jadi anak saya mau menirukan hal-hal yang negatif, seperti berkelahi, berkata yang tidak baik, omongannya

kurang sopan, ini dikarenakan bermain Game Online, sempat juga tantrum kalau tidak diberikan, menangis dan memberontak.”

Pendapat dari Informan selanjutnya, Informan 7 mengatakan dampak *Gadget* sendiri bagi anaknya adalah lebih ke arah yang positif, hal ini dikarenakan adanya kebijakan orang tua dalam membuat aturan-aturan pada saat menggunakan *Gadget*

“Menurut saya, Gadget bagi anak saya dampaknya lebih ke arah yang positif, awalnya anak saya ini orangnya pemalu, sejak bermain Gadget anak saya yang saya lihat menjadi lebih pemberani, pandai bergaul, lebih pintar, lebih bijak, lebih percaya diri, mungkin dikarenakan melihat konten yang dilihatnya di Youtube. Misalnya, seperti hafalan doa-doa sehari-hari, anak saya jadi lebih cepat hafalnya, kemudian anak saya jadi pandai berbahasa Inggris, menyebutkan warna atau nama buah dengan berbahasa Inggris, dan lain-lain.”

Pendapat ini diperkuat dengan pernyataan Informan 8 yang menyatakan, bahwa :

“untuk dampak Gadget bagi anak saya, saya rasa sejauh ini tidak ada yang negatifnya, mungkin dikarenakan adanya sistem pembatasan penggunaan dan durasi waktu penggunaan yang saya berikan juga mempengaruhi, dampak negatifnya sempat kemarin anak saya tantrum karena Gadget, namun tidak berlangsung lama. untuk efek positifnya anak saya lebih berani, percaya diri, lebih bijak, dan mempunyai rasa ingin tahu yang besar. Dampak yang paling saya rasakan adalah, Gadget memotivasi mereka untuk bangun pagi di hari libur sekolah.”

Sejalan dengan pernyataan di atas, Informan 9 yang memiliki kebijakan sama dalam menggunakan *Gadget* menyatakan, demikian bahwa :

“Menurut saya perkembangan sosial anak saya baik baik saja, jadi tidak ada dampak Gadget ini yang berdampak negatif justru malah lebih kearah yang positif, anak saya juga tidak berketergantungan dengan Gadget, karena itulah yang paling saya takuti, dampak positifnya, Gadget ini untuk anak saya, anak saya jadi belajar banyak hal dari video youtube yang ia lihat, jadi lebih suka bersenandung juga, karena mendengarkan shalawat atau pun

lagu anak-anak, dan jadi lebih percaya diri kala disuruh gurunya, sebelum libur karena pandemi kemarin.”

Pendapat ini diperkuat lebih lagi, dengan pernyataan dari Informan 10, yang memiliki kebijakan yang berbeda dalam penggunaan *Gadget* dari Informan lainnya, beliau menyatakan, bahwa :

“Menurut saya pribadi, lebih ke dampak positif ya, dikarenakan mungkin adanya aturan-aturan salam penggunaannya, sebenarnya yang saya hindari adalah dampak negatif yang akan terjadi kedepannya, kalau saya biarkan mereka terus menerus bermain terus menerus tanpa dibatasi, untuk itu saya memberikan kegiatan-kegiatan lain, sebagai selingan, untuk dampak negatifnya, anak saya cenderung menjadi anak yang introvert, karena dia takut dengan berita penyebaran virus, sehingga ia untuk keluar rumah dan bermain dengan temannya tidak mau.”

Merujuk dari wawancara yang dilakukan, peneliti menyimpulkan bahwa adanya akibat yang berdampak positif juga negatif pada anak dalam memakai *Gadget*. Namun, *Gadget* tidak hanya berdampak bagi perkembangan sosial anak saja, tetapi juga berdampak pada perkembangan kognitif anak, anak jadi malas belajar dan lambat dalam menerima atau menangkap pelajaran yang diberikan, perkembangan yang juga terganggu adalah perkembangan emosi pada anak, anak menjadi anak yang memiliki tingkat agresivitas yang tinggi, dan tantrum, serta tidak mampu mengontrol emosinya ketika kalah dalam bermain game atau sesuatu hal terjadi tidak sesuai dengan keinginannya.

Dampak *Gadget*, juga dapat mempengaruhi kesehatan pada anak, serta moral anak, sehingga membentuk karakter yang kurang baik bagi anak usia dini. Perubahan ini dikarenakan, faktor lain, selain *Gadget*, televisi juga mempengaruhi perilaku sosial anak, karena pada dasarnya televisi merupakan media yang digunakan sebagai media mendapatkan informasi dan hiburan.

Dampak positif dari pemakaian *Gadget* dan tontonan yang disaksikan oleh anak juga dapat mempengaruhi perilaku sosial anak, salah satu dampak positif dari *Gadget* adalah sebagai media pembelajaran bagi anak, untuk segi perkembangan sosialnya, anak menjadi anak yang pemberani, percaya diri, dan dapat berinteraksi secara langsung dengan teman sebayanya.

Hal ini dikarenakan, tontonan yang dilihat anak adalah tontonan yang positif, untuk perkembangan kognitif, anak juga bisa berkembang dengan menjadikan *Gadget* sebagai media pembelajaran, di dunia pendidikan, banyak dampak positif di bidang kognitif anak dari Informan yang berkembang dengan belajar melalui media *Gadget*, mereka bisa berbahasa Inggris, mengenal huruf abjad dan hijaiyyah, dan lainnya, hal ini dikarenakan anak menjadikan *Gadget*, sesuai dengan fungsinya serta peran serta orang tua dalam mengawasi anak ketika menggunakan *Gadget*.

Gadget berdampak yang positif bagi perkembangan anak, bila digunakan dengan baik dan selalu dalam pengawasan orang tua, akan lebih baik bila orang tua sendiri yang memilihkan tontonan yang layak untuk dilihat oleh anak, dan tetap memberikan jangka waktu atau durasi penggunaan *Gadget* pada anak, dan juga orang tua dapat memberikan filterisasi tontonan dengan anak sesuai dengan usianya. Hal ini dikarenakan, anak usia dini memiliki sifat rasa ingin tahu yang tinggi, jadi akan lebih baik bila orang tua menggunakan kata sandi pada *Gadget* demi untuk meminimalisir penggunaan *Gadget*, dan memberikan aplikasi yang sesuai dengan usia anak.

Penggunaan *Gadget* secara berlebihan memberikan dampak negatif bagi perkembangan sosial pada anak, adalah menjadikan anak yang kurang peduli kepada orang lain, anak menjadi anak yang kurang sopan santun, anak menjadi anak yang tidak taat peraturan, lupa waktu,

sehingga susah diatur, dan anak lalai dalam mengerjakan aktivitas sehari-hari, seperti mandi, dan lain-lain. Hal ini terjadi cukup signifikannya perubahan terjadi pada diri anak, dikarenakan kurangnya kesadaran orang tua dalam memberikan *Gadget* pada anak tidak sesuai dengan fungsinya, yang dapat menyebabkan dampak negatif pada anak. Untuk itu, peran serta orang tua menjadi kunci utama dalam meminimalisir dampak yang terjadi akibat dari penggunaan *Gadget* secara berlebihan.

Peran serta orang tua untuk mendampingi anak bermain dan menciptakan lingkungan yang positif untuk anak adalah sebuah kunci utama dalam membentuk perkembangan anak secara optimal. Kesadaran orang tua, mengenai dampak dari penggunaan *Gadget* secara berlebihan merupakan suatu pembelajaran penting sebagai orang tua demi mengoptimalkan dan meminimalisir dampak buruk yang dapat terjadi pada anak.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Sesuai dengan fokus penelitian, yaitu tentang dampak penggunaan *Gadget* pada anak usia 5-6 tahun di masa pandemi COVID-19 di Lingkungan VIII Kelurahan Sidorejo Kecamatan Medan Tembung. Penulis ingin penelitian ini dapat menjelaskan dengan jelas dan rinci dan memaparkan data secara menyeluruh mengenai Penggunaan *Gadget* pada anak usia 5-6 tahun pada masa pandemi COVID-19 di Lingkungan VIII Kelurahan Sidorejo, Kecamatan Medan Tembung.

1. Bentuk Penggunaan *Gadget* Anak Usia 5-6 tahun pada masa pandemi COVID-19 di Lingkungan VIII Kelurahan Sidorejo, Kecamatan Medan Tembung

Penggunaan *Gadget* pada anak usia 5-6 tahun di masa pandemi COVID-19 di Lingkungan VIII Kelurahan Sidorejo, Kecamatan Medan Tembung, mempunyai dua tipe atau jenis dalam menggunakan *Gadget*.

Ada dua tipe orang tua: mereka yang tidak membatasi penggunaan teknologi oleh anak-anaknya dan mereka yang melakukannya.

Tipe orang tua, yang pertama ini ialah jenis tipe orang tua yang enggan membatasi penggunaan *Gadget* pada anaknya, durasi penggunaan *Gadget* di masa pandemi, seperti sekarang ini semakin meningkat dari sebelumnya. Hal ini mengakibatkan anak mengalami kecanduan terhadap *Gadget*. Pada tahun 2021, Komisi Perlindungan Anak Indonesia melakukan survei penggunaan teknologi anak di masa Pandemi COVID-19. Berdasarkan temuan, 37% orang tua mengizinkan anak mereka menggunakan gawai, 71,3% anak memiliki gawai, dan 79% anak tidak memiliki batasan dalam menggunakan gawai. % dari 25.164 anak di 34 provinsi yang merupakan keseluruhan sampel.

Menurut temuan studi tersebut, anak-anak sering menggunakan teknologi untuk kegiatan selain belajar, termasuk berbicara dengan teman, menonton YouTube, meneliti subjek, menggunakan media sosial, bermain game online, menonton film, dan menggunakan aplikasi. Antara satu dan dua jam per hari (36,5%), antara dua dan lima jam per hari (34,8%), lebih dari lima jam per hari (25,4%), dan antara satu dan empat jam per minggu (3,3%), adalah jumlah tipikal waktu yang dihabiskan untuk online. Akibatnya, perlu adanya edukasi terkait penggunaan gawai anak.

Rekomendasi American Academy of Pediatrics 2018 menyarankan agar tidak menggunakan layar elektronik di sekitar anak di bawah usia 18 bulan. Anak-anak berusia antara 18 dan 24 bulan dapat terpapar media digital oleh orang tuanya. Waktu layar media untuk anak-anak harus dijaga tidak lebih dari satu jam per hari untuk

mereka yang berusia di bawah dua tahun dan tidak lebih dari dua jam per hari untuk mereka yang berusia lima hingga delapan tahun.⁶⁷

Tipe orang tua, yang kedua adalah orang yang membatasi anaknya dalam menggunakan *Gadget*, baik dari segi durasi maupun waktu dalam menggunakannya hanyalah satu minggu sekali atau dua minggu sekali. Kebijakan ini dibuat karena orang tua sadar akan dampak yang akan terjadi, dan adanya ketakutan dalam diri orang tua sendiri, mengenai kecanduan *Gadget* pada anaknya kelak. Perihal ini, menurut peneliti dikarenakan terdapatnya perbedaan latar belakang pendidikan orang tua, lingkungan disekitar anak, peran serta orang tua, dan pola asuh yang diterapkan dari setiap orang tua.⁶⁸ Peran orang tua sangat penting untuk mengontrol pemakaian *Gadget* pada anak. Adapun beberapa cara yang dapat dilakukan orang tua untuk anaknya, adalah :

1. Menetapkan batasan usia pemakaian *Gadget* : Cara ini agar tidak menimbulkan dampak penyalahgunaan dalam pemakaian *Gadget* pada anak.
2. Menetapkan batasan waktu pemakaian *Gadget*. : Cara yang dapat dilakukan, adalah dengan memberikan aturan kepada anak, baik durasi waktu, atau pun kapan anak boleh menggunakannya, dengan cara ini, diharapkan anak dapat memahami aturan waktu dan menjadi salah satu cara agar anak mengurangi penggunaan *Gadget*, supaya anak tidak kecanduan.
3. Hanya memasang aplikasi yang bermanfaat : Orang tua, dapat memilah aplikasi yang layak digunakan anak dalam mengakses *Gadget*, agar anak terhindar dari dampak negatif *Gadget*. Pilih

⁶⁷ Wardatus Sholihah, dkk, 2022, *Faktor yang mempengaruhi orang tua memberikan Gadget pada anak*, Jurnal Keperawatan Silampari, Vol.5, NO.2, h.122.

⁶⁸ Yayuk Sugiarti, dkk, 2022, *Pembatasan Penggunaan Gadget terhadap Anak di bawah Umur Oleh Orang Tua*, Jurnal Jendela Hukum, Vol.9, No.1. h. 84-85

aplikasi, yang bermanfaat, misalnya menjadikan *Gadget* sebagai media edukasi.

4. Secara teratur memeriksa gadget anak-anak: Sangat penting bagi orang tua untuk memeriksa gadget anak-anak mereka secara teratur sehingga mereka dapat melihat untuk apa anak-anak mereka menggunakannya dan aplikasi apa yang mereka buka. agar tidak menghasut anak-anak pikiran yang tidak menguntungkan.
5. Menginstruksikan anak-anak dalam keterampilan sosial: Salah satu pilihan adalah meminta mereka bermain atau memasukkan mereka ke dalam kelompok yang sesuai dengan keterampilan dan minat mereka sehingga mereka dapat berinteraksi dengan teman sebaya seusia mereka.

Gaya dan teknologi pengasuhan berjalan seiring. Pengasuhan adalah pekerjaan sehari-hari yang dilakukan orang tua atas nama anak-anak mereka, termasuk mengikuti mereka, mengelola pendidikan awal mereka, memantau, mengoreksi, dan menjaga mereka sampai perilaku mereka sesuai dengan standar dan aturan sosial. Gaya pengasuhan menurut sudut pandang Baumrind antara lain:

a. Pola Asuh Otoriter

Perilaku orang tua dalam gaya pengasuhan ini memiliki kontrol yang tinggi namun penerimaan pendapat yang rendah. Orang tua tegas tentang aturan. Cenderung emosional dan meremehkan pendapat anak, membuat perilaku anak rentan dan pengecut, mudah pengaruhi, tidak memiliki identitas yang jelas dan rentan terhadap permusuhan.

b. Permisif

Pendekatan pengasuhan ini mencontohkan perilaku orang tua dengan harapan tinggi yang menerima harapan tersebut tetapi

menunjukkan sedikit kendali. Beri mereka kesempatan untuk mengekspresikan diri apa pun yang mereka inginkan. Anak-anak mengembangkan impulsif, agresi, pemberontakan, harga diri rendah, dan kesulitan mengendalikan diri.

c. Demokratis

Pendekatan pengasuhan ini menempatkan nilai yang kuat pada penerimaan dan kontrol atas aktivitas setiap anak. Menurut gaya pengasuhan ini, orang tua berbicara kepada anak-anak mereka tentang apa yang mereka lakukan dan bagaimana pengaruhnya terhadap anak-anak lain. Pola asuh seperti ini memupuk anak-anak yang ramah, percaya diri dengan keyakinan mereka, sadar diri, sopan, mampu membantu orang lain, ingin tahu, dan berorientasi pada tujuan.

Baik pengaruh internal maupun eksternal dapat berdampak pada pola asuh orang tua saat mengasuh anak. variabel eksternal, khususnya tempat kerja, lingkungan, dan lingkungan sosial. Pola asuh yang dimiliki orang tua pada awalnya adalah aspek internal. Faktor-faktor berikut, menurut Maccoby & Mc Loby, dapat memengaruhi pola asuh:

a. Lingkungan tempat tinggal dan keluarga.

Jika sebuah keluarga tinggal dalam komunitas di mana kohesi sosial dan tata krama kurang, anak-anak juga akan memiliki sifat ini.

b. Model Parenting yang diperoleh

Karena keberhasilan gaya pengasuhan berikutnya, orang tua sering mewariskan kebiasaan pengasuhan mereka kepada keturunannya. Orang tua yang bekerja berjam-jam terkadang mempercayakan pengasuhan anak mereka kepada anggota keluarga.

c. Ekonomi

Orang tua berpenghasilan menengah lebih hangat daripada orang tua berpenghasilan rendah. Hal ini dikarenakan orang tua dari kelas ekonomi ke bawah akan menunjukkan kekuatan pada dirinya sendiri, sehingga orang tua sering kali menghukum anaknya.

d. Pendidikan

Latar belakang pendidikan orang tua memberikan wawasan tentang pertumbuhan dan perkembangan anak.

e. Nilai agama yang dianut oleh orang tua

Di negara barat, anak dan orang tua memiliki status yang sama, namun di negara timur, orang tua memiliki status yang lebih tinggi. Akibatnya, anak-anak di negara-negara timur menunjukkan rasa hormat dan kepatuhan yang lebih besar terhadap otoritas orang tua mereka.

f. Kepribadian

Misalnya, orang tua dengan sifat kepribadian tertutup, cenderung menganut pola asuh otoriter.⁶⁹

2. Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun pada masa Pandemi COVID-19 di Lingkungan VIII Kelurahan Sidorejo, Kecamatan Medan Tembung

Berdasarkan hasil wawancara dengan seluruh informan yang terlibat, dapat dikatakan bahwa perkembangan sosial anak di lingkungan ini ada dua perilaku sosial yang hadir yaitu pertama adanya perubahan perilaku sosial dalam kehidupan sehari-hari anak di masa pandemi. , yang disebabkan oleh banyak fakta pendukung. Perilaku

⁶⁹ Ayunda Yustina, 2021, *Kontribusi Pola Asuh Orang tua dalam Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Emosional anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 2 Jombang*, Jurnal PAUD Teratai, Vo. 10 , No. 1. h.2-3

sosial kedua adalah bahwa anak-anak di lingkungan ini memiliki kecenderungan yang lebih besar untuk terlibat dalam perilaku yang lebih agresif.

Perubahan perilaku sosial yang terjadi di masa pandemi, adalah anak kurang disiplin terhadap dirinya sendiri. Karena disiplin berdampak pada kehidupan yang akan datang, maka disiplin harus ditanamkan pada anak sejak dini. Pembiasaan disiplin akan dipraktikkan secara konsisten dan mungkin akan berdampak pada kehidupan sehari-hari anak di kemudian hari. Ini karena membantu anak-anak mendapatkan kontrol diri dan mempersiapkan mereka untuk berpartisipasi dalam kegiatan yang ditugaskan sesuai dengan peraturan. Indikator kedisiplinan anak, adalah sebagai berikut :

a. Disiplin Waktu

Termasuk kedisiplinan diawal dan diakhir sekolah, keinginan belajar di rumah dan kemampuan menyelesaikan tepat waktu jika anak bermain, diperlukan kedisiplinan dan komitmen orang tua.

b. Disiplin Perbuatan

Termasuk menghormati aturan, kemampuan untuk melakukan tugas secara mandiri dan mengatakan yang sebenarnya. Disiplin perbuatan ini juga menjadi hal yang penting dan utama agar anak tidak lengah dalam perbuatan lain yang harus dilakukan.⁷⁰

Yusuf mendefinisikan perkembangan sosial sebagai proses belajar bagaimana menyesuaikan diri dengan aturan, nilai, dan tradisi masyarakat dan menjadi bagian dari unit yang kohesif, cerewet, dan kooperatif. kehidupan sosial yang akan datang.

⁷⁰Ayunda Yustina, 2021, *Kontribusi Pola Asuh Orang tua dalam Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Emosional anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 2 Jombang*, Jurnal PAUD Teratai, Vo. 10 , No. 1. h.2.

Perkembangan sosial dan emosional anak Indonesia telah mencapai 69,9%, sesuai hasil Riset Kesehatan Dasar tahun 2019 tentang tumbuh kembang anak. Jika keadaan pemicunya tidak segera diatasi, maka perkembangan sosial anak akan terhambat. Hasil penelitian Novitasari menunjukkan bahwa kecenderungan anak untuk bermain dengan teknologi merupakan faktor atau stimulus yang dapat mempengaruhi perkembangan sosialnya. Penelitian Pangastuti yang didukung oleh penelitian lain menunjukkan bahwa anak muda yang menggunakan gadget secara berlebihan sepanjang waktu yang direkomendasikan oleh sejumlah ahli mengembangkan ketergantungan pada gadget dan kehilangan kepekaan terhadap lingkungan sekitar. Selain itu, orang memilih bermain game sendiri daripada dengan teman di perangkat mereka.⁷¹

3. Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun pada masa Pandemi COVID-19 di Lingkungan VIII Kelurahan Sidorejo, Kecamatan Medan Tembung

Kemajuan teknologi dan komunikasi telah memberikan dampak yang signifikan bagi dunia. Anak-anak terpengaruh oleh teknologi komunikasi yang semakin canggih ini, selain orang dewasa. Gadget adalah pertumbuhan baik dalam teknologi maupun komunikasi. Gadget kini dapat diakses atau dimanfaatkan baik oleh orang dewasa maupun anak-anak, sehingga dapat diakses oleh semua kalangan usia. Hampir semua orang menggunakannya sesuai dengan kebutuhannya, apalagi di masa pandemi seperti ini. Hal ini terjadi akibat kebijakan pemerintah yang melakukan segala aktivitas di rumah, termasuk pekerjaan dan pendidikan.

Tentunya kebijakan ini, menjadi hal yang baru bagi setiap orang, dan tidak semua orang siap dalam menghadapi situasi yang

⁷¹ Yuni Sulistyawati, dkk, 2019, *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah DI Kabupaten Pesawaran Lampung*, Wellnes and Health Magazine, Vol 1, No.2. h.2.

demikian, terutama bagi orang tua, yang tadinya segala aktivitas dilakukan secara langsung, orang tua yang bekerja, anak yang sekolah, namun kondisi ini membuat segala aktivitas dilakukan secara online, dan tidak jarang sekolah tetap masuk namun menjadikan *Gadget* sebagai media perantara untuk proses belajar dan mengajar. Perubahan ini, tentunya menimbulkan dampak yang cukup besar bagi tatanan kehidupan.

Anak-anak kita mengembangkan keinginan kompulsif untuk menggunakan barang dan perangkat, termasuk gadget. Karena gadget sekarang menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari orang-orang dari semua lapisan masyarakat, sulit untuk memantau penggunaannya, terutama oleh anak-anak yang memiliki akses ke segala hal, baik dan buruk. Anak-anak menjadi kecanduan gadget, yang menyebabkan mereka menggunakan aplikasi di gadget secara sembarangan dan terlena.

Aplikasi-aplikasi yang paling sering dibuka oleh anak melalui *Gadget* nya adalah menonton video, yang mereka akses melalui youtube, bermain Games. Menurut temuan wawancara dengan sejumlah informan, penggunaan teknologi yang berlebihan dan tidak diawasi dapat merugikan perkembangan anak, termasuk perkembangan sosialnya. Anak-anak usia 5-6 tahun yang terpapar Pandemi COVID-19 di Lingkungan VIII Desa Sidorejo Kecamatan Medan Tembung mengalami dampak negatif dan positif dari penggunaan teknologi.

Dampak Negatif yang terjadi pada anak, diantaranya adalah anak menjadi pribadi yang kurang peduli dengan sekitar, enggan bermain dengan teman sebaya, kurang sopan santun, menjadi anak yang pemarah, melawan sama orang tua, berkata tidak baik, dan tidak disiplin, bahkan sampai fase anak juga mengalami tantrum dan bersifat Introvert.

Seperti yang ditunjukkan oleh temuan penelitian Mayenti, yang menunjukkan bahwa dampak negatif penggunaan gadget mencapai 48,3%, anak-anak memiliki kecenderungan untuk cepat marah, hiperaktif, dan senang mencuri permainan teman mereka. Aspek negatif lain dari kecanggihan teknologi pada anak muda adalah menyebabkan mereka kehilangan kesadaran akan lingkungan sekitar dan lebih memilih bermain gadget daripada bermain dengan teman. Hubungan sosial anak dengan masyarakat akibatnya menurun atau mungkin berhenti.⁷²

Kurangnya interaksi sosial anak dengan lingkungan sekitar akan berdampak pada mereka yang mulai kecanduan gadget. Banyaknya waktu yang dihabiskan untuk menggunakan gadget, baik secara parsial maupun stimulan, berdampak besar pada cara orang berkomunikasi, yang berdampak pada psikis anak-anak, terutama mereka yang mengalami masalah kepercayaan diri dan pertumbuhan yang terhambat.⁷³

Sebelum mempertimbangkan apakah akan menawarkan barang elektronik kepada anak-anak, orang tua perlu mengetahui efek berikut:

- a. Anak kehilangan konsentrasi saat belajar dan hanya menyimpan informasi tentang gadget; misalnya, anak muda mengingat menggunakan gadget seolah-olah dia adalah karakter dalam game.

⁷² Irmayani, dkk , 2021, *Gambaran Perkembangan Psikososial Anak Prasekolah Berdasarkan Tingkat Ketergantungan Gadget*, Window of Nursing Journal, Vol 02 No.1, h. 230

⁷³ Ilga Maria dan Ria Novianti, 2020, *Efek Penggunaan Gadget pada Masa Pandemi CoVID-19 terhadap Perilaku Anak*, Atfaluna : Journal of Islamic Early Childhood Education, Vol 3, No.2.h. 79.

- b. Kurangnya motivasi untuk menulis dan membaca; Ini karena ketika anak-anak menggunakan aplikasi YouTube untuk menonton video, mereka biasanya hanya fokus pada gambar daripada menulis apa yang ingin mereka lihat.
- c. Keterampilan sosial yang berkurang, yang terlihat pada anak-anak yang lebih banyak bermain di luar dengan teman-temannya sambil mengabaikan lingkungan sekitar.
- d. Kecanduan, anak telah menjadikan *Gadget* sebagai kebutuhan untuknya, untuk itu anak akan sulit lepas dari *Gadget*.

Kecanduan adalah salah satu akibat dari anak muda yang banyak menghabiskan waktu menggunakan teknologi. Anak yang terpaku pada gadget akan merasa kesepian dan kekurangan teman. Maulida mengklaim bahwa anak muda yang kecanduan gadget seringkali menunjukkan ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Keinginan untuk beraktifitas hilang
- b. Membicarakan tentang teknologi
- c. Lebih banyak membantah jika tidak bisa menggunakan *Gadget*.
- d. Mudah sensitif dan mood cepat berubah
- e. Anak menjadi anak yang egois, sulit berbagi waktu dalam penggunaan *Gadget* dengan orang lain
- f. Anak menjadi berbohong, anak akan menggunakan berbagai cara agar bisa menggunakan *Gadget*.⁷⁴

Penggunaan *Gadget* pada anak memiliki dampak positif dan negatif, dampak positif dari *Gadget* antara lain, yaitu⁷⁵ :

⁷⁴Damalia, Aviani, “*Dampak Gaya Pengasuhan Permisif terhadap Penggunaan Gadget Pada Anak*” Seminar Nasional Pascasarjana, h. 72

a. Alat Komunikasi

Hadirnya *Gadget* dapat menjadi alat komunikasi yang mempermudah dalam berhubungan, misalnya berkomunikasi dengan orang tua, keluarga dan teman.

b. Alat Informasi Pembantu Pembelajaran Sekolah

Sebagai perangkat pembantu dalam pembelajaran, misalnya bisa dengan membuka aplikasi yang banyak manfaatnya bagi pembelajaran. Perihal, ini dapat mempermudah pembelajaran jangkauan jarak jauh, dengan memanfaatkan aplikasi *platform* pembelajaran, contohnya dengan video *youtube* dapat mempermudah orang tua dalam memahami materi pembelajaran, bagi anak harus tetap diawasi dan didampingi dalam menggunakan *Gadget*.

c. Alat untuk memutar musik atau hiburan

Adanya, alat pemutar musik maka anak bisa belajar mengaji dan mendengarkan tilawah serta sholawat, karena dengan pembiasaan mendengarkan bisa juga menjadi alat untuk mempermudah anak dalam menghafal alquran secara cepat.

d. Alat berkembangnya imajinasi

Mengembangkan dan menciptakan sesuatu hal yang baru, misalnya dengan membuat konten *youtube* cara membuat sesuatu hal yang tadinya rumit menjadi lebih mudah.

e. Meningkatkan rasa percaya diri

Ketika anak mampu membuat sebuah konten dan banyak dilihat dan disaksikan oleh orang lain, ini dapat menjadi apresiasi bagi anak,

⁷⁵Ai Farida, dkk, 2021, *Optimalisasi Gadget dan Implikasinya terhadap Pola Asuh Anak*, Jurnal : Inovasi Penelitian, Vol. 1 No. 8, h.1706-1707.

yang berdampak pada anak menjadi tambah percaya diri untuk menciptakan hal yang baru.

Adapun dampak negatif penggunaan *Gadget* pada anak antara lain:

a. Menjadi pribadi yang tertutup

Seorang anak yang kecanduan elektronik akan menganggap barang tersebut sebagai bagian integral dari identitasnya. Jika *Gadget* dijauhkan dari mereka, mereka akan menjadi gugup. Akan sesekali menghalangi kedekatan dengan orang tua, lingkungan sekitar, bahkan teman sekelas. Anak akan berkembang menjadi introvert jika hal ini dibiarkan.

b. Kesehatan otak terganggu

Saat anak-anak menggunakan teknologi untuk bermain, mereka membuka diri terhadap konten berbahaya, seperti kekerasan. Ketika seorang anak mengamati sesuatu, informasi tersebut kemudian dikumpulkan dan disimpan dalam memori otak mereka dan seringkali sulit untuk dihapus, bahkan setelah waktu yang lama. Anak akan mengalami kecanduan akibat hormon dopamin yang dihasilkan saat menonton konten kekerasan atau seksual jika masalah ini tidak segera ditangani.

c. Kesehatan mata terganggu

Menurut sebuah penelitian, orang yang bermain gadget lebih suka mendekatkannya ke mata, yang membuat otot mata bekerja lebih keras.

d. Gangguan Tidur

Anak-anak yang kecanduan elektronik akan terus terpikat olehnya jika tidak berada di bawah pengawasan orang tua. Jika aktivitas ini dilakukan terus menerus dalam waktu yang lama tanpa gangguan, tidur akan terganggu. Untuk alasan ini, sangat penting bagi orang tua dan anak untuk menyepakati cara memanfaatkan teknologi.

e. Suka menyendiri

Anak-anak perlu bermain dengan gadget mereka, itupun mereka melakukannya sendiri. Ketika seorang anak benar-benar sibuk menggunakan gadget, akan sulit baginya untuk khawatir dengan apa pun yang terjadi di sekitarnya. Anak-anak akan berjuang untuk fokus bahkan di dunia nyata, yang memiliki efek samping yang tidak menguntungkan membuat mereka menjadi anak-anak yang lebih suka menyendiri.

f. Perilaku Kekerasan

Anak-anak yang sering menonton film kekerasan, baik melalui game atau media lain yang menggambarkan kekerasan, menunjukkan perilaku kekerasan. Misalnya, jika seorang anak muda menonton konten kekerasan, jika disalahgunakan, anak tersebut dapat mempraktikkannya pada teman sebayanya, dan jika anak tersebut diintimidasi, ia dapat menjadi angkuh dan senang berkelahi. Akibatnya, sangat penting bagi orang tua untuk mengawasi dan mengajar anak-anak mereka saat mereka menggunakan teknologi.

g. Terpapar Radiasi

Beberapa pakar kesehatan mengatakan bahwa radiasi yang dipancarkan oleh *Gadget* dapat menimbulkan ancaman penyakit Alzheimer dan Parkinson. Untuk itu perlu adanya aturan-aturan saat menggunakan *Gadget*, misalnya dengan mengurangi durasi penggunaan pada anak.⁷⁶

⁷⁶ Nurul Novitasari, 2019, *Strategi Pendampingan Orang Tua Terhadap Intensitas Penggunaan Gadget pada Anak*, Al Hikmah : Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education, Vol 3, No. 2. h. 176-179