

## **PENGARUH PENGGUNAAN GAWAI TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI**

**Ajeng Meilia Lutfi**

Program Studi Bimbingan dan Konseling, Universitas Pancasakti Tegal  
[ajengmeilia168@gmail.com](mailto:ajengmeilia168@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh maraknya penggunaan gawai di masyarakat, termasuk penggunaan gawai oleh anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana pengaruh penggunaan gawai terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini pada TK Islam Darul Uchwah Desa Kalijambe Kecamatan Tarub Kabupaten Tegal. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif dengan jenis penelitian ex post facto. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 23 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket/kuesioner, observasi terstruktur dan wawancara tidak terstruktur. Teknik analisis statistik yang digunakan adalah regresi linier sederhana dengan taraf signifikansi  $\alpha=5\%$  (0,05). Berdasarkan hasil perhitungan uji regresi linier sederhana, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,184 dan nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,082 atau 8,2%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan gawai memiliki pengaruh positif sebesar 8,2% terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini pada TK Islam Darul Uchwah Desa Kalijambe Kecamatan Tarub Kabupaten Tegal. Akan tetapi, pengaruh tersebut tidak signifikan.

**Kata kunci:** Penggunaan Gawai, Perkembangan Sosial Emosional, Anak Usia Dini.

### **PENDAHULUAN**

Anak umur dini terletak pada masa keemasan di sejauh rentang umur pertumbuhan manusia. Masa keemasan ini terjalin pada rentang umur 0- 6 tahun. Pada masa ini, pertumbuhan serta perkembangan anak dalam bermacam aspek lagi hadapi perkembangan yang pesat. Perihal ini sejalan dengan komentar Sujiono( 2013, hlm. 6) yang mengemukakan kalau“ anak umur dini merupakan wujud orang yang lagi menempuh sesuatu proses pertumbuhan dengan pesat serta fundamental untuk kehidupan berikutnya”. Salah satu aspek yang tumbuh pesat tersebut merupakan aspek pertumbuhan sosial emosional.

Secara garis besar pertumbuhan sosial emosional mencakup pertumbuhan emosi serta pertumbuhan sosial. Goleman( 2016, hlm. 7) mengemukakan kalau“ emosi pada dasarnya merupakan dorongan buat berperan yang didasarkan pada perasaan, kondisi biologis serta psikologis”. Setelah itu Hurlock( dalam Nugraha serta Rachmawati, 2008, hlm. 18) mengemukakan kalau“ pertumbuhan sosial ialah perolehan keahlian berperilaku yang cocok dengan tuntutan sosial”. Secara yuridis penafsiran pertumbuhan sosial emosional, ialah“ Pergantian sikap yang berkesinambungan serta terintegrasi dari aspek genetik serta area dan bertambah secara individual baik kuantitatif ataupun kualitatif yang meliputi

bermacam aspek; pemahaman diri, rasa tanggung jawab buat diri sendiri serta sikap prososial”.

Pada anak umur dini, pertumbuhan sosial emosional sangat berarti buat dibesarkan sebab keahlian anak dalam mengelola emosi serta berhubungan sosial dengan orang lain sangat diperlukan kala anak merambah area di sekitarnya. Tanpa keahlian mengelola emosi serta keahlian melaksanakan interaksi sosial yang baik, anak hendak kesusahan untuk beradaptasi dengan area sosialnya. Keahlian ini pula hendak menolong anak buat menciptakan jati diri serta kedudukan anak dalam kehidupan nyata.

Pada masa globalisasi semacam dikala ini, seorang jadi terus menjadi gampang buat melaksanakan suatu interaksi sosial tanpa wajib bersosialisasi secara langsung ialah cuma dengan memakai media perantara semacam gawai. Gawai( dalam bahasa inggris: gadget) merupakan sesuatu peranti ataupun instrumen yang mempunyai tujuan serta guna instan yang secara khusus dirancang lebih mutakhir dibanding dengan teknologi yang diciptakan tadinya( Wikipedia, 2016, hlm. 1). Gawai mempunyai wujud yang beragam. Bagi Osland( dalam Effendi, 2013, hlm. 2) mengemukakan kalau“... gadget sendiri bisa berbentuk pc ataupun laptop, tablet Komputer, serta pula telepon seluler ataupun smartphone”.

Pengguna gawai dikala ini bukan cuma orang berusia ataupun anak muda saja, kanak-kanak yang masih duduk di bangku playgroup serta Halaman Anak- anak juga saat ini telah tidak asing dengan gawai, mereka telah memahami serta paham tentang kecanggihan gawai. Kanak- kanak banyak yang telah memahami bermacam wujud gawai semacam pc ataupun laptop, tablet Komputer, serta pula telepon seluler ataupun smartphone. Aplikasi- aplikasi yang ada di dalam gawai semacam aplikasi game, mulai dari game petualangan, tebak-tebakan sampai aplikasi pendidikan semacam aplikasi memberi warna, belajar membaca dan menulis huruf, menimbulkan kanak- kanak umur dini tertarik dengan gawai.

Sesi pertumbuhan anak pada masa umur dini ialah salah satu periode yang sangat berarti, sebab periode ini ialah masa keemasan. Bagi Montessori( dalam Sujiono, 2013, hlm. 54) mengatakan kalau“ umur keemasan ialah masa dimana anak mulai peka buat menerima bermacam stimulasi serta bermacam upaya pembelajaran dari lingkungannya baik disengaja ataupun tidak disengaja”. Supaya perkembangan serta pertumbuhan anak bisa berkembang serta tumbuh secara maksimal, hingga orang berusia wajib sanggup meningkatkan kemampuan anak secara optimal dengan membagikan stimulus- stimulus positif yang diperlukan oleh anak. Salah satu kemampuan anak yang wajib dibesarkan pada periode sensitif merupakan pertumbuhan sosial emosional.

Secara yuridis, penafsiran pertumbuhan sosial emosional tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan serta Kebudayaan Republik Indonesia No 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pembelajaran Anak Umur Dini, ialah“ Perubahan perilakuyang berkesinambungan serta terintegrasi dari aspek genetik serta area dan bertambah secara individual baik kuantitatif ataupun kualitatif yang meliputi bermacam aspek; pemahaman diri, rasa tanggung jawab buat diri sendiri serta sikap prososial”. Ada pula sikap sosial emosional yang diharapkan timbul pada anak umur dini yakni perilaku- perilaku yang baik, semacam ketertiban, kemandirian, tanggungjawab, yakin diri, jujur, adil, setia kawan, watak kasih sayang terhadap sesama serta mempunyai toleransi yang besar. Seluruh sikap yang

diharapkan timbul pada anak umur dini tersebut, terangkum di dalam Peraturan Menteri Pembelajaran serta Kebudayaan Republik Indonesia No 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pembelajaran Anak Umur Dini, selaku berikut:

- a. Pemahaman diri, terdiri atas memperlihatkan keahlian diri, memahami perasaan sendiri serta mengatur diri, dan sanggup membiasakan diri dengan orang lain;
- b. Rasa tanggung jawab buat diri sendiri, mencakup keahlian mengetahui hak- haknya, menaati ketentuan, mengendalikan diri sendiri, dan bertanggung jawab atas perilakunya buat kebaikan sesama; dan
- c. Sikap prososial, mencakup keahlian bermain dengan sahabat sebaya, memahami perasaan, merespon, berbagi, dan menghargai hak serta pendapat orang lain; berlagak kooperatif, toleran, serta berperilaku sopan. Pertumbuhan sosial sangat erat hubungannya dengan pertumbuhan emosional, meski tiap- tiap terdapat kekhususannya. Perihal ini sejalan dengan komentar Davison( dalam Goleman, 2015, hlm. yang mengemukakan kalau“... seluruh emosi adalah sosial. Kamu tidak dapat memisahkan pemicu emosi dari dunia kedekatan, interaksi sosial kitalah yang mendesak emosi kita”. Setelah itu Goleman( 2015, hlm. 6) mengatakan“ terus menjadi kokoh kita terhubung secara emosi dengan seorang, terus menjadi kokoh kekuatan timbal baliknya”.

Mengacu kepada Hurlock( dalam Tirtayani, dkk., 2013, hlm. 20- 21) ada 3 keadaan utama yang bisa pengaruhi pertumbuhan sosial emosional anak umur dini, ialah: keadaan raga, keadaan psikologis serta keadaan area. Keadaan raga berkaitan dengan raga motorik anak, keadaan psikologis berkaitan dengan mental serta intelegensi anak serta keadaan area berkaitan dengan tempat dimana anak berkembang serta tumbuh.

Pada dasarnya anak berkembang serta tumbuh cocok dengan area dimana anak terletak. Selaku contoh, anak yang berkembang serta tumbuh di area yang melek teknologi, sedikitnya hendak terbawa- bawa buat memakai teknologi, sebab pembiasaan yang dilihat anak merupakan seputar pemakaian teknologi. Salah satu contoh dari teknologi merupakan gawai.

Dikala ini, dunia teknologi data sudah tumbuh sangat pesat. Bersumber pada pengamatan periset di lapangan, nyaris seluruh warga dari bermacam golongan begitu pandai memegang, mengoperasikan, ataupun berkawan dengan gawai di mana saja. Bukan cuma orang berusia, kanak- kanak juga banyak yang telah pandai memakai gawai. Bersumber pada informasi statistik hasil survei yang dicoba oleh Common Sense Media di Philadelphia yang dilaporkan oleh Reporter Fajrina( CNN Indonesia, 4 November 2015),“... sebanyak 72% anak umur 8 tahun ke dasar telah memakai fitur mobile semacam smartphone, tablet, serta iPod semenjak tahun 2013, dimana kebanyakan anak umur 2 tahun lebih bahagia memakai tablet ataupun ponsel pintar tiap hari...”. Pemakaian gawai oleh anak umur dini ini, tidak terlepas dari bermacam guna yang ada di dalam gawai yang pastinya sangat menarik atensi anak.

Gawai ataupun gadget ialah perlengkapan yang penggunaannya wajib dibatasi. Karena, perlengkapan tersebut bisa bersifat adiktif yang hendak pengaruhi sistem badan. Psikolog anak, Raviando, dalam Liputan 6( 24 Februari 2016) berkata,“... pembatasan butuh dicoba

semenjak umur dini. Semenjak pemberian gadget awal kali kepada anak, orangtua wajib telah mengetahuinbatasnya”. Setelah itu, Asosiasi Dokter Anak Amerika Serikat serta Kanada( Permata, 2015, hlm. 3) mengatakan“ anak usia 0- 2 tahun hendaknya sama sekali tidak terpapar smartphome. Sedangkan anak umur 3- 5 tahun dibatasi satu jam per hari serta 2 jam per hari buat anak umur 6- 18 tahun”.

Mengacu kepada pendapat Andari (2013) tentang dampak *gadget* terhadap perkembangan anak, berikut beberapa dampak positif gawai bagi anak.

- a. Anak mendapatkan kemudahan terhadap informasi serta kemudahan untuk menjalin komunikasi dengan jarak yang jauh.
- b. Telepon seluler atau *smartphone* tidak hanya untuk berkomunikasi saja, tetapi anak juga bisa memanfaatkan *smartphone* untuk hiburan.
- c. Dengan kemajuan teknologi pada dunia internet, anak dapat mengenal serta menjalin komunikasi dengan banyak orang dari berbagai belahan di dunia.
- d. Akibat kemajuan teknologi, banyak permainan-permainan kreatif dan menantang yang disukai oleh anak-anak.

Adapunsisi negatif dari teknologi sekarang adalah mudahnya terhipnotis sehingga tidak sedikit yang menyukai dunia maya (bermain gawai) dan melupakan dunia nyata (bermain dengan teman). Dan hal ini juga menimpa pada anak-anak terutama pada anak usia dini. Mengacu kepada pendapat Andari (2013) tentang dampak *gadget* terhadap perkembangan anak, berikut ini beberapa dampak negatif lainnya.

- a. Malas menulis dan membaca.

Karena memberikan banyak kemudahan, tidak sedikit anak-anak yang tidak sabar dalam menghadapi kelambatan dan kesulitan pada kehidupan sehari-hari.

- b. Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi.

Selain itu, Priyatna (2012, hlm. 197) mengungkapkan beberapa dampak negatif lainnya yaitu dijelaskan berikut ini.

- c. Anak yang terbiasa bermain *game* lebih dari 1 jam perhari atau rata-rata 7-10 jam per minggu, boleh jadi mereka akan mengorbankan jatah waktu untuk mengerjakan PR dan waktu untuk belajar yang berakibat negatif untuk prestasi akademiknya di sekolah.

Anak menjadi malas untuk melakukan aktivitas fisik yang berimbas pada kesehatan anak. Jika anak terus menerus manatap layar pada gawai, hal itu dapat menyebabkan masalah pada penglihatan. Terlalu banyak duduk ketika bermain gawai juga dapat menyebabkan masalah pada tulang, sendi dan otot. Bahkan kurangnya aktivitas fisik juga dapat meningkatkan resiko mengalami kelebihan berat badan atau obesitas. Berkenaan dengan dampak negatif dari penggunaan gawai, Manumpil, dkk (2015, hlm. 5) mengungkapkan bahwa, “penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat berdampak buruk untuk kesehatan, seperti mata kering, gangguan tidur, sakit pada leher, dan obesitas”.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian tentang pengaruh penggunaan gawai terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini TK Islam Darul Uchwah Desa Kalijambe Kecamatan Tarub Kabupaten Tegal. ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan metode deskriptif dan jenis penelitian *ex post facto*. Teknik pengumpulan data dengan angket/kuesioner, observasi dan wawancara.

Populasi dalam penelitian ini adalah anak- anak TK Islam Darul Uchwah Desa Kalijambe Kecamatan Tarub Kupaten Tegal tersebut di ambil sampel sebanyak 23 orang berdasarkan hasil penyebaran angket/kuesioner untuk orang tua. Teknik analisis data yang digunakan ada dua, yaitu teknik analisis deskriptif dan teknik analisis statistik. Teknik analisis deskriptif digunakan untuk mengolah data hasil angket/kuesioner, hasil observasi dan hasil wawancara sedangkan teknik analisis statistik digunakan untuk mengolah data hasil angket/kuesioner dan menguji hipotesis penelitian.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penggunaan gawai anak TK Islam Darul Uchwah Desa Kalijambe Kecamatan Tarub Kupaten Tegal sebanyak 76% termasuk kriteria sangat rendah. Hal ini dapat dijelaskan karena mayoritas anak TK Islam Darul Uchwah Desa Kalijambe Kecamatan tarub Kabupaten tegal sudah mampu untuk menggunakan gawai sesuai dengan aturan penggunaanya seperti alokasi waktu penggunaan, tujuan penggunaan dan kepemilikan.

Berdasarkan hasil penyebaran angket/kuesioner untuk orang tua, mayoritas orang tua menjawab kadang-kadang pada pernyataan yang menyatakan bahwa anak bermain gawai dua kali dalam seminggu (setiap sabtu dan minggu) dan mayoritas orang tua menjawab kadang-kadang pada pernyataan yang menyatakan bahwa durasi setiap anak memainkan gawai adalah kurang dari 2 jam per hari. Selain itu, orang tua menyatakan sering pada pernyataan yang menyatakan anak terlihat antusias ketika bermain gawai. Batasan alokasi waktu penggunaan gawai yang ada pada angket/kuesioner tersebut, sesuai dengan yang dikemukakan oleh Asosiasi Dokter Anak Amerika Serikat dan Kanada (dalam Permata, 2015, hlm. 3) yaitu, “anak usia 0-2 tahun sebaiknya sama sekali tidak terpapar smartpone. Sementara anak usia 3-5 tahun dibatasi satu jam per hari dan dua jam per hari untuk anak usia 6-18 tahun”.

Kemudian, dari hasil penyebaran angket/kuesioner peneliti mengetahui bahwa mayoritas anak TK Islam Darul Uchwah Desa Kalijambe Kecamatan Tarub Kabupaten Tegal, sering menggunakan gawai untuk bermain games; kadang-kadang untuk belajar, seperti belajar membaca, menulis, berhitung, mengenal warna, mengenal hewan dan sebagainya; dan kadang-kadang untuk berkomunikasi ketika sedang berjauhan dengan orang tua. Tujuan penggunaan gawai berdasarkan hasil angket/kuesioner tersebut, sesuai dengan jawaban guru kelas dalam wawancara. Guru kelas mengungkapkan bahwa tujuan penggunaan gawai oleh anak- anak TK Islam Darul Uchwah Desa Kalijambe Kecamatan Tarub Kabupaten Tegal , di antaranya yaitu; sebagai media hiburan seperti bermain games, sebagai media komunikasi seperti untuk berkomunikasi jarak jauh dengan orang tua ketika orang tua

sedang melakukan tugas di luar kota, sebagai media dokumentasi untuk mengabadikan setiap momen kehidupan dan sebagainya.

Selanjutnya, terkait kepemilikan gawai pada anak, orang tua menyatakan bahwa kadang-kadang anak meminta dibelikan gawai dan kadang-kadang anak memaksa untuk meminjam gawai dari orang tua. Akan tetapi, orang tua sendiri yang sering meminjamkan anak gawai ketika orang tua merasa lelah untuk mengawasi anak bermain di luar atau ketika orang tua ingin beristirahat pada hari sabtu dan minggu.

Berkenaan dengan penggunaan gawai pada anak usia dini, peran orang tua dan guru sangat penting untuk mengontrol penggunaannya. Pada dasarnya anak tumbuh dan berkembang sesuai dengan lingkungan dimana anak berada. Penggunaan gawai pada anak juga tergantung dari lingkungannya. Jika lingkungan, dalam hal ini orang tua dan guru, memberikan pendidikan yang baik untuk anak maka penggunaan gawai pada anak akan baik. Begitu pula sebaliknya, jika lingkungan tidak memberikan pendidikan yang baik terkait penggunaan gawai, maka anak pun dikhawatirkan akan menggunakan gawai secara tidak baik yaitu cara yang tidak sesuai dengan aturan penggunaan gawai. orang tua boleh mengizinkan anak bermain gawai dengan catatan orang tua harus memperhatikan batasan waktu dan anak harus sudah memahami aturan penggunaan gawai serta orang tua pun harus selalu mendampingi anak, jangan sampai anak dilepas untuk bermain gawai sendirian. anak usia dini pada TK Islam Darul Uchwah Desa Kalijambe Kecamatan Tarub Kabupaten Tegal berdasarkan aspek variabel perkembangan sosial emosional.

Capaian perkembangan anak TK Islam Darul Uchwah Desa Kalijambe Kecamatan Tarub Kabupaten Tegal pada aspek kesadaran diri, secara umum sangat baik. Hal ini dapat dibuktikan dengan banyaknya jumlah anak yang berkembang sangat baik pada setiap indikator. Pencapaian ini dapat dijelaskan karena anak TK Islam Darul Uchwah Kalijambe Kecamatan Tarub Kabupaten Tegal tumbuh dan berkembang di lingkungan yang baik.

Berdasarkan pendapat narasumber dalam wawancara, dapat diketahui bahwa perkembangan kesadaran diri anak tidak terlepas dari pendidikan yang diberikan kepada anak. Seperti yang dipaparkan sebelumnya, bahwa salah satu faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan sosial emosional adalah kondisi lingkungan, salah satunya yaitu lingkungan sekolah. Sekolah TK Islam Darul Uchwah Desa Kalijambe Kecamatan Tarub Kabupaten Tegal memiliki strategi yang baik untuk membantu menstimulasi anak dalam mengembangkan kesadaran diri anak melalui pembiasaan, baik pembiasaan yang dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran maupun kegiatan bermain.

Capaian perkembangan sosial emosional anak TK Islam Darul Uchwah Desa Kalijambe Kecamatan Tarub Kabupaten Tegal pada aspek rasa tanggung jawab untuk diri sendiri, secara umum berkembang cukup baik. Hal ini dapat dibuktikan dengan banyaknya jumlah anak yang berkembang sangat baik pada indikator 1 dan 3, yaitu menaati aturan kelas (kegiatan, aturan) dan bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri.

Kemudian sebagian anak-anak mulai berkembang pada aspek 2, yaitu mengatur diri sendiri. Pencapaian ini dapat dijelaskan karena anak-anak TK Islam Darul Uchwah

Desa Kalijambe Kecamatan Tarub Kabupaten Tegal secara umum sudah mampu untuk menaati aturan pada kegiatan bermain maupun aturan pada kegiatan pembelajaran. Seperti, anak sudah terbiasa mengikuti tata tertib dan aturan sekolah, anak sudah terbiasa berhenti bermain pada waktunya, dan anak sudah terbiasa datang tepat waktu ke sekolah. Selain itu, anak-anak TK Islam Darul Uchwwah Desa Kalijambe Kecamatan Tarub Kabupaten Tegal juga sudah mampu bertanggungjawab atas perilakunya sendiri, seperti anak sudah mampu untuk menyelesaikan tugas yang diberikan, anak sudah terbiasa mengembalikan mainan pada tempatnya, dan anak dapat membedakan benda milik sendiri dan milik sekolah. Akan tetapi untuk kemampuan mengatur diri sendiri seperti mengurus dirinya tanpa bantuan (makan, mengikat tali sepatu dan sebagainya), membersihkan diri tanpa bantuan orang lain (mandi, menggosok gigi, buang air dan sebagainya), dan mengerjakan keperluannya sendiri (menyiapkan buku, alat tulis dan sebagainya) sebagian anak-anak TK Islam Darul Uchwah Desa Kalijambe Kecamatan Tarub Kabupaten Tegal masih membutuhkan bantuan dari orangtua di rumah maupun guru di sekolah.

Capaian perkembangan sosial emosional anak TK Islam Darul Uchwah Desa Kalijambe Kecamatan Tarub Kabupaten Tegal pada aspek perilaku prososial, sudah berkembang baik. Hal ini dapat dibuktikan dengan banyaknya jumlah anak yang berkembang sangat baik pada indikator 1 dan 3 yaitu, bermain dengan teman sebaya dan berbagi dengan orang lain, dan berkembang sesuai harapan pada indikator 2, yaitu mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar. Pencapaian ini dapat dijelaskan karena mayoritas anak-anak TK Islam Darul Uchwah Desa Kalijambe Kecamatan Tarub Kabupaten Tegal sudah menunjukkan sikap mudah bergaul atau berteman, mereka juga sudah mampu berbicara menggunakan bahasa yang baik dan sopan kepada temannya. Selain itu, anak-anak pun sudah terbiasa untuk berbagi kepada temannya seperti berbagi makanan, mainan atau alat tulis. Kemudian ketika ada salah satu temannya yang sedih mayoritas anak sudah mampu untuk bersimpati dan menghibur temannya dan ketika ada temannya yang tidak masuk sekolah karena sakit, anak-anak TK Islam Darul Uchwah Desa Kalijambe Kecamatan Tarub Kabupaten Tegal mau mendoakan temannya agar segera sembuh dan kembali masuk sekolah dengan bimbingan guru.

Semua capaian perkembangan anak tersebut, tentu saja tidak terlepas dari peranan guru di sekolah dalam menanamkan pembiasaan-pembiasaan yang baik. Adanya pendidikan yang diberikan sekolah kepada anak bertujuan agar anak-anak memiliki perilaku yang sesuai dengan apa yang diharapkan muncul pada diri anak sebagai bekal anak untuk menghadapi kehidupan di masa yang akan datang.

Dari pemaparan tentang perkembangan sosial emosional anak usia dini pada TK Islam Darul Uchwah Desa Kalijambe Kecamatan Tarub Kabupaten Tegal berdasarkan aspek variabel perkembangan sosial emosional tersebut, dapat diketahui bahwa ketiga aspek perkembangan sosial emosional anak tidak bisa lepas dari peranan orang tua di rumah maupun guru di sekolah. Narasumber dalam penelitian ini mengatakan bahwa, “perkembangan sosial emosional pada anak, terjadi karena beberapa faktor; yang pertama faktor usia, kedua faktor lingkungan dengan temannya dan ketiga faktor pendidikan dari orang tua dan guru”. Pendapat narasumber ini sejalan dengan pendapat Hurlock (dalam

Tirtayani, dkk., 2013, hlm. 21) yang mengungkapkan bahwa “terdapat tiga kondisi utama yang dapat mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak, yaitu: kondisi fisik, kondisi psikologi, dan kondisi lingkungan”. Faktor usia berhubungan kematangan. Kematangan yang diperlukan dalam perkembangan sosial emosional adalah kematangan fisik dan psikis. Kematangan fisik berkaitan dengan kondisi fisik anak dan kematangan psikis berkaitan dengan kondisi psikologis anak. Kemudian faktor yang kedua adalah faktor lingkungan dengan temannya. Tentu saja kondisi lingkungan dapat mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak, karena pada dasarnya anak tumbuh dan berkembang sesuai dengan lingkungan dimana anak berada. Sebagai contoh, anak yang tumbuh dan berkembang di lingkungan yang sosialnya tinggi maka anak akan tumbuh menjadi pribadi yang memiliki sosial yang tinggi .

faktor yang ketiga adalah faktor pendidikan dari orang tua maupun guru. Faktor pendidikan juga merupakan faktor tersebut berasal dari luar anak. Sama halnya, dengan faktor lingkungan dengan temannya, faktor pendidikan pun sangat menentukan perkembangan anak. Perkembangan sosial emosional anak pada TK Islam Darul Uchwah dipengaruhi oleh faktor dari luar penelitian. Akan tetapi, walaupun ada banyak dampak negatif yang ditimbulkan dari penggunaan gawai, orang tua dan guru memandang perlu mengenalkan gawai pada anak karena bagaimanapun anak-anak hidup pada zaman yang serba canggih, jangan sampai anak menjadi ketinggalan zaman karena tidak pernah diperkenalkan dengan gawai. Jika anak tidak diperkenalkan dengan gawai, dikhawatirkan anak tidak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan saat ini. Untuk mengantisipasi dampak negatif dari penggunaan gawai, narasumber mengatakan bahwa orang tua dan guru harus mengetahui batasan penggunaan gawai pada anak.

## **KESIMPULAN**

Bersumber pada hasil riset, hingga bisa diambil beberapa simpulan. Awal, kebanyakan kanak-kanak TK Islam Darul Uchwah Desa Kalijambe Kecamatan Tarub Kabupaten Tegal sebanyak 76% kriteria pemakaian gawainya sangat rendah. Kedua, kebanyakan kanak-kanak TK Islam Darul Uchwah Kecamatan Tarub Kabupaten Tegal sebanyak 87% pertumbuhan sosial emosionalnya telah tumbuh baik. Ketiga, pemakaian gawai anak umur dini pada kelompok TK Islam Darul Uchwah Desa Kalijambe Kecamatan Tarub Kabupaten Tegal mempengaruhi positif terhadap pertumbuhan sosial emosional anak, meski pengaruh tersebut sangat kecil serta tidak signifikan ataupun tidak bermakna. Keempat, pertumbuhan sosial emosional anak umur dini pada kelompok TK Islam Darul Uchwah Desa Kalijambe Kabupaten Tegal, sebesar 8, 2% dipengaruhi oleh pemakaian gawai. Sebaliknya sisanya sebesar 91, 8% dipengaruhi oleh aspek lain diluar riset ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andari. (2013). Dampak gadget pada Perkembangan Anak. [online]. Tersedia di: <http://Kumpulan-Tulisan-DAMPAK-GADGET-PADA-PERKEMBANGAN-ANAK.htm>. Diakses 21 Oktober 2016.
- Armstrong. (2003). *Smart Baby's Brain: Merangsang Kejeniusan Anak di Tiga Tahun Pertama*. Jakarta: Prestasi Pustaka CNN Indonesia. (2015). Tingkat Kecanduan Gadget di Usia Dini Semakin Mengkhawatirkan. [online]. Tersedia di: [http://m.cnnindonesia.com/teknologi/20151103\\_093518-185-89078/tingkat-kecanduan-gadget-di-usia-dini-semakin-mengkhawatirkan.htm](http://m.cnnindonesia.com/teknologi/20151103_093518-185-89078/tingkat-kecanduan-gadget-di-usia-dini-semakin-mengkhawatirkan.htm). Diakses 07 Maret 2017.
- Effendy, O. U. (2013). *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. PT. Bandung: Remaja
- Rosdakarya. Goleman, D. (2016). *Social Intelligence*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Manumpil, dkk. (2015). Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA Negeri 9 Manado. *Jurnal ejournal Keperawatan (e-Kep)*. Volume 3 Nomor 2 Tahun 2015, 1-5.
- Novitasari, W. & Khotimah, N. (2016). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai*. Volume 05 Nomor 03 Tahun 2016, 182-186.
- Nugraha, A. & Rachmawati, Y. (2008). *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.
- Permata, D. C. (2015). Pemanfaatan Ponsel Cerdas Sebagai Media Belajar Bagi Orangtua Dalam Mendukung Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini (Studi Pada Orangtua Di Kelurahan Ledeng Kecamatan Cidadap Kota Bandung). *Jurnal Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Priyatna, A. (2012). *Parenting di Dunia Digital*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Sujiono, Y. N. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. INDEKS.
- Wikipedia. (2016). Gawai. [online]. Tersedia di: <http://id.m.wikipedia.org/wiki/Gawai>. Diakses 7 Maret
- Kemendiknas. 2009. *Permen Nomor 58 Tahun 2009 Standart Perkembangan Anak*. Jakarta: Depdiknas.
- Masnipal. 2013. *Siap Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profesional*. Jakarta: Alex Media Kamputindo.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan, Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D*. Bandung: Alfabeta. Susanto. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Group.