

DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DI MASA PANDEMIC COVID-19

Sri wahyuningsih¹, Mulyani², Hanung Sudibyo³
Program Studi Bimbingan dan Konseling, Universitas Pancasakti Tegal
swn310800@gmail.com

ABSTRAK

Gadget adalah salah satu benda yang dapat mengubah dunia, begitupun dengan dampak yang ada pada benda tersebut terutama pada anak-anak di masa pandemic seperti sekarang ini yang pada dasarnya rentan dan mudah terpengaruh oleh hal-hal yang baru, maka dari itu penulis ingin meneliti terkait dengan hal tersebut. Dengan tujuan untuk memperoleh sebuah pemahaman sehingga anak mendapat didikan yang lebih baik dari orang tua. Tidak kalah penting juga peranan orang tua dalam mendidik anak yang sangat penting terhadap tumbuh kembang anak. Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif dengan menggunakan studi kasus yang ada di lapangan. Penelitian yang telah dilakukan pada anak usia 3 tahun berawal dari pemberian gadget oleh orangtuanya tujuannya agar anak tidak rewel sebab kedua orang tuanya sibuk bekerja, namun hal itu yang menjadi ketergantungan anak hingga sekarang dan akhirnya berdampak pada anak yang memang seharusnya bisa menyesuaikan dengan usia perkembangannya, namun karena pengaruh gadget itu anak justru mengalami ketelambatan dalam hal perkembangannya.

Kata kunci: Gadget, Anak, Pandemic Covid

PENDAHULUAN

Di awal tahun 2020, dunia digemparkan dengan merebaknya virus baru yaitu corona virus jenis baru (SARS-CoV-2) dan penyakitnya di sebut corona virus disease 2019 (COVID-19). Di ketahui asal mula virus ini berasal dari Wuhan, Tiongkok. Ditemukan pada akhir desember 2019. Sampai saat ini sudah dipastikan terdapat 65 negara yang telah terjangkit virus satu ini. (Data WHO, 1 Maret 2020) (PDPI, 2020).

Termasuk di Indonesia pun sampai saat ini terinfeksi 2 orang . angka kematian mencapai 3.087 atau 2,3 % dengan angka kesembuhan 45.726 orang. Terbukti pasien konfirmasi covid-19 di Indonesia berawal darisuatu acara di Jakarta di mana penderita kontak dengan warga asing (WNA) asal Jepang yang tinggal di Malaysia. Setelah pertemuan tersebut penderita mengeluhkan demam, batuk dansesak nafas (WHO, 2020).

Menurut WHO Di antara beberapa faktor penyebab adanya pandemic yaitu munculnya penyakit baru pada populasi, agen menginfeksi manusia dan menyebabkan penyakit serius, dan agen menyebar dengan muda dan berkelanjutan diantara manusia. Dan virus korona ini menyebar lewat lendir (droplet) manusia positif covid-19 ke manusia negative covid-19. Lendir itu terciprat saat manusia positif covid-19 bersin, batuk, atau berbicara kemudian terkena orang lain yang negatif.

Pada penelitian terdahulu tentang pengaruh Gadget terhadap akhlak anak dalam studi kasus di TK Elektrina Kertapati Palembang, Dampak dari teknologi khususnya Gadget terhadap pembentukan kepribadian anak antara lain anak akan menjadi lebih pemalas, kurangnya rasa percaya diri pada anak, berkurangnya kemampuan berkomunikasi anak, anak

akan lebih tertutup (introvert), ketergantungan anak untuk terus bermain Gadget, dan dampak negatif yang paling berbahaya adalah anak dengan bebas dapat mengakses situs-situs dewasa di internet yang dapat merusak moral anak.

Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui Pengertian anak usia dini (lingkup usia), Aspek perkembangan pada anak-anak, Tugas perkembangan pada usia anak, Faktor penyebab adanya covid 19, Dampak pandemic covid 19, Anjuran di masa pandemic, pengertian gadget, Manfaat gadget, Pengaruh gadget, Dampak gadget pada anak-anak.

Manfaat penelitian ini mencakup dua aspek yaitu, manfaat teoritis dan manfaat praktis. Manfaat teoritis yaitu sumbangsih ilmu memberikan pengetahuan dan khazanah keilmuan kepada seluruh elemen pendidikan siswa, mahasiswa, guru dan lain-lain. Dan manfaat praktis yaitu Untuk para orang tua/ masyarakat umum, Dengan adanya penelitian ini, diharapkan menjadi sebuah perhatian bagi orang para orang tua yang paling urgent sebab berpengaruh terhadap tumbuh kembang anak. Untuk mahasiswa, Dengan penelitian ini dapat diketahui dari adanya dampak

METODE PENELITIAN

Beberapa metode dalam penelitian ini yaitu: Pendekatan penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif, dimana objek penelitian berdasarkan subjeknya yang diteliti. Objek penelitian ini adalah anak-anak dengan tingkatan pendidikan dengan sample dari paud sampai dengan sd. Ruang lingkup penelitian ini mencakup usia anak-anak di desa karangbandung kecamatan ketanggungan kabupaten brebes. Instrument pengumpul data ini dengan menggunakan metode wawancara kepada pihak orang tua ataupun keluarga.

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif dengan menggunakan studi kasus. Studi kasus adalah studi yang mengeksplorasi suatu masalah dengan batasan terperinci, memiliki pengambilan data yang mendalam, dan menyertakan berbagai sumber informasi. Penelitian ini dibatasi oleh waktu dan tempat, dan kasus yang dipelajari berupa program, peristiwa, aktivitas atau individu.

Pada penelitian yang penulis ambillah menggunakan studi kasus tentang individu, dimana obyek yang diteliti itu terkait individu sendiri baik dari perilaku, habit dan lain lain mengenai gadget. Teknik pengumpulan data ini di antaranya yaitu:

Wawancara merupakan alat mengecek atau pembuktian terhadap informasi atau keterangan yang diperoleh sebelumnya. Teknik wawancara dalam penelitian kualitatif adalah wawancara mendalam. Wawancara mendalam yaitu proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab secara tatap muka antara pewawancara dengan informan dengan atau tanpa pedoman wawancara, di mana pewawancara dan informan terlibat dalam kehidupan sosial yang relative sama.

Dalam penelitian ini bertujuan untuk mencari informasi kepada orang secara langsung terkait adanya penggunaan gadget pada anak-anak. Observasi yaitu pengukuran berdasarkan identitas dari suatu objek. Observasi ini dilakukan dengan mengamati objek secara langsung untuk mengetahui perilaku-perilaku yang ditimbulkan selama bergelut dengan gadget.

HASIL DAN PEMBAHASAN



Pada gambar di atas adalah dokumentasi anak yang menjadi objek penelitian penulis. Anak bernama M. Azzam firmansyah (3), alamat Desa Karangbandung, Ketanggungan, Brebes. Dari pasangan bapak Hari Firmansyah dan Ibu Maria Ulfah

Pada penelitian ini menghasilkan, bahwa dari observasi yang telah dilakukan pada anak usia 3 tahun ini berawal dari pemberian gadget oleh orang tuanya sejak masih dini tujuannya agar anak tidak rewel sebab orang tuanya bekerja, tapi ternyata itu adalah salah kaprah didikan orang tua yang akhirnya berdampak pada anak yang memang seharusnya bisa menyesuaikan dengan usia perkembangannya, namun karena pengaruh gadget itu anak malah mengalami ketelambatan dalam hal perkembangannya.

Setelah dilakukan wawancara kepada orang tua anak mengenai perkembangan ataupun segala sesuatu terkait gadget memang banyak beberapa aspek yang terganggu seperti aspek fisik dan psikis. Aspek fisik seperti tumbuh kembang anak, di mana dalam hal ini anak memang mengalami keterlambatan dalam hal berbicara, ketika anak seusianya sudah lancar dalam berbicara akan tetapi dia belum lancar.

Pada aspek psikisnya anak menjadi introvert, tidak mau bergaul dengan kawan dilingkungannya. Seolah tidak bisa jauh dari telephone genggamnya, anak sudah sibuk dengan dunia mayanya. Kemudian anak menjadi agresif, mudah marah, yang berakibat anak bisa memberontak. Selain itu juga anak menjadi nakal ketika bermain dengan teman-teman sebayanya..

Lain halnya ketika diberikan gadget sesukanya, anak akan diam, dan sibuk dengan genggamannya, hingga tidak peduli pada orang yang berada disekitarnya. Anak menjadi cuek dan acuh tak acuh terhadap lingkungannya .sekalipun dengan orang-orang terdekatnya.

Pengaruh lingkungan juga memang sangat mempengaruhi dari perlaku anak. Anak yang tinggal di tempat yang notabenenya memang jarang berinteraksi sosial dengan orang-orang yang dilingkungannya juga berdampak kepada anak tersebut.memang tidak selamanya

mengurung diri di rumah, tetapi ada kalanya juga anak bermain dengan teman-temannya, namun sangat kecil sekali perbandingannya. Sebab lebih banyak bermain sendiri dari pada dengan kawan-kawan dilingkungannya.

Ketika dilihat dari segi pengawasan orang tua, anak memang kurang begitu diawasi sebab orang tua sibuk bekerja sehingga terkadang anak di rumah bersama ibunya. Jadi alternatif agar anak menjadi anteng ketikaditinggal orang tua yaitu dengan gadget. Memang berdampak cukup fatal ketika anak terlalu dibiarkan asyik dengan gadgetnya tanpa ada batasan waktu yang diberikan oleh orang tua.

Usaha-usaha yang dilakukan oleh orang tua anak yaitu dengan sekali-kali mengamankan gadget yang kemudian anak diajak bermain dengan mainan edukatif, entah itu dari huruf, angka dan yang lainnya. Sehingga sedikit demi sedikit ada pengurangan terhadap penggunaan gadget dalam sehari-harinya. Selain itu juga anak sudah mulai diberikan ilmu-ilmu agama mulai dari yang terendah, anak diajarkan mengaji agar kelak dewasa sudah paham tentang ilmu agama.

Pembahasan mengenai komunikasi orang tua terhadap anak dalam mencegah dampak negatif *Gadget*, bisa diambil kesimpulan tentang pengaruh *Gadget* terhadap akhlak anak dalam studi kasus di TK Elektrina Kertapati Palembang, Dampak dari teknologi khususnya *Gadget* terhadap pembentukan kepribadian anak antara lain anak akan menjadi lebih pemalas, kurangnya rasa percaya diri pada anak, berkurangnya kemampuan berkomunikasi anak, anak akan lebih tertutup (introvert), ketergantungan anak untuk terus bermain *Gadget*, dan dampak negatif yang paling berbahaya adalah anak dengan bebas dapat mengakses situs-situs dewasa di internet yang dapat merusak moral anak.

Dalam mengatasi ketergantungan *Gadget* anak orang tua dapat memberikan kesibukan kegiatan kepada anaknya, mengganti *Gadget* dengan alat bermain tradisional, mengajak anak untuk *explore* alam yang paling penting yaitu orang tua bisa meluangkan waktunya untuk bermain dan berkomunikasi dengan anaknya. Sebagai orang tua yang cerdas, orang tua harus memberikan batasan waktu kepada anaknya untuk bermain *Gadget*, selalu mendampingi anak saat bermain *Gadget*, memberikan pengertian tentang dampak positif dan negatif teknologi sehingga anak tau mana yang baik dan yang buruk, dan orang tua harus memantau kegiatan anak setiap harinya.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa dampak gadget pada anak-anak berdampak sangat signifikan terhadap kesehatan mental dan kognitifnya. Anak cenderung menjadi introvert dan susah bergaul dengan teman sebayanya. Juga dalam kemampuan berbicara cenderung terhambat dan tidak sesuai dengan tugas perkembangan di usianya. Seharusnya para orang tua bisa lebih bijak dalam mendidik anak agar tumbuh dan berkembang dengan semestinya. Juga bisa menggunakan handphone tidak dihadapan anak-anaknya yang dapat berdampak besar nantinya. Jangan karena keteladanan orang tua anak yang mengalami dampaknya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada Allah SWT yang telah memberikan nikmat sehat serta karunianya, kedua terimakasih kepada orang tua, ketiga terimakasih kepada bapak dan ibu dosen pembimbing yaitu ibu Mulyani, M.Pd dan bapak Dr. Hanung Sudibyo, M.Pd, teman-temanku tersayang, serta semua pihak yang telah terlibat.

DAFTAR PUSTAKA

<https://asahsaya.com/blog/2019/12/01/dampak-positif-dan-negatif-penggunaan-gadget-pada-anak/>

https://www.google.com/search?q=pengaruh+gadget+pada+anak-anak+jurnal&safe=strict&sxsrf=ALeKk03zzDI19uKwKZx-cpZ1OgqOK3F6Q%3A1617552891920&ei=--VpYNzLN5nfrQG9wpGwCA&oq=pengaruh+gadget+pada+anak-anak+jurnal&gs_lcp=Cgdnd3Mtd2l6EAMyCAghEBYQHRAeOgcIABBHELADOGYIABAWEB5QnYkBWpibAWDAngFoAXACeACAAC4CiAH6DJIBBzAuMi40LjGYAQCgAQGgAQdnd3Mtd2l6yAEIwAEB&scIent=gws-wiz&ved=0ahUKEwictZyM_uTvAhWZbysKHT1hBIYQ4dUDCAw&uact=5
<https://tribunkaltimwiki.tribunnews.com/2020/06/19/virus-corona-berasal-dari-kelelawar-atau-kebocoran-laboratorium-di-wuhan?page=2>

<https://news.detik.com/berita/d-4956764/penyebab-asal-mula-dan-pencegahan-virus-corona-di-indonesia>

<https://www.kompas.com/skola/read/2020/04/25/170000869/pandemi--faktor-penyebab-dan-tahapan?page=all>

https://id.wikipedia.org/wiki/Pandemi_COVID-19_berdasarkan_negara

<https://id.wikipedia.org/wiki/Pandemi>

http://repository.radenintan.ac.id/1788/3/Bab_2_%28dua_%29fix.pdf

<https://jurnal.univpgrilembang.ac.id/index.php/pernik/article/view/3840>

<https://textid.123dok.com/document/4yr38ndpy-teknik-analisis-data-metode-dan-teknik-penyajian-data.html>

Yuliana. 2020 *Corona Virus Disease (Covid-19); Sebuah Tinjauan Literature*. Wellness And Healthy Magazine, 2 (1), 187-192.

Ania, Nur Helda. Psikologi perkembangan anak perspektif Ibnu Ayyim al-Jauziyah. *Jurnal Pendidikan Islam al-i.tibar*, 2 (1), 38-55.

Ariston, Yummi, Frahasini. 2018. Dampak penggunaan gadget bagi perkembangan sosial anak sekolah dasar. *Journal of educational review and research*, 1 (2), 86-91.

Departemen pendidikan dan kebudayaan, Kamus Besar Bahasa Indonesia (Jakarta: Balai Pustaka, 1989), hlm. 50.

Kartini Kartono, Psikologi anak (Psikologi Perkembangan) (bandung: Mandar Maju, 1995). Hlm.78-101.

Ahmadi, A. (2003). Psikologi Umum. Pt. Asti Mahasatya.

Hurlock, Elizabeth B. Perkembangan anak (Jakarta: Erlangga, 1978). Hlm.25.

Hurlock, E.B. (2016). Psikologi Perkembangan (Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan) (5th ed). Erlangga.

Syifa, Layyinus, eka sari setianingsih, joko sulianto. 2019. Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan psikologi anak sekolah dasar. *Jurnal ilmiah sekolah dasar*, 3 (4), 527-533.

Fathoni, A.R. (2017). Pebngaruh gadget terhadap perkembangan anak usia dini. [Http://
Www.Artikelcakep.Top/2017/10/pengaruhgadget-terhadap_perkembangananak-
artikelcakep.Html](http://Www.Artikelcakep.Top/2017/10/pengaruhgadget-terhadap_perkembangananak-artikelcakep.Html).