



Pengaruh Gawai Terhadap Perilaku Anak Usia Dini Di Kelurahan Winangun Satu Lingkungan Satu Kota Manado

Jenny Dengah

Dosen Pada Program Studi PGPAUD

FIP Unima

Email: jennydengah@unima.ac.id

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima: 7 September 2021

Direvisi: 28 September 2021

Dipublikasikan: September 2021

e-ISSN: 2089-5364

p-ISSN: 2622-8327

DOI: 10.5281/zenodo.7340335

Abstract:

In this digital era, who doesn't know gadgets, multifunctional devices that are used in everyday life not only as a means of communication but also as entertainment. Not only adults, gadgets are also used by children at an early age for entertainment or education. It was found that there were children who behaved aggressively, some were friendly, and even forgot the time to rest, bathe or eat. The formulation of the problem in this study: how are the social and emotional behaviors of early childhood users of gadgets in the Winangun Satu Subdistrict, Neighborhood One, Malalayang District, Manado City. The method used in this study is a qualitative method because it is more suitable for gathering information. In the process of collecting data researchers used interviews, observation and documentation. Data analysis techniques Miles and Huberman (1992:20) were used in this study starting from data collection, data reduction, data presentation and drawing conclusions and verification. The subjects in this study were 2 young children who were 3 and 5 years old who spent time with gadgets. The results of the study show that the social behavior of early childhood users of devices as follows: children tend to prefer to be alone and find it difficult to adapt to a new environment. Children have irritable emotions when their parents want to take the device and will also cry and rebel

Keywords: *Gadgets, Behavior, Early Childhood*

PENDAHULUAN

Masyarakat terbentuk dari keluarga-keluarga. Dan jantung masyarakat, jantung organisasi, jantung suatu bangsa ialah keluarga. Kesejahteraan masyarakat, kemajuan organisasi, kemakmuran bangsa,

tergantung atas pengaruh-pengaruh keluarga.

Keluarga merupakan tempat awal dimana pendidikan dimulai. Di sini, orang tua bertanggung jawab memberikan pendidikan jasmani, mental dan spiritual.

Menjadi guru yang menuntun anak belajar tentang sikap hormat, penurutan dan pengendalian diri dalam pembentukan karakter serta potensi anak.

Pendidikan dimulai sejak seseorang masih bayi ditangan ibunya kemudian beranjak ke masa kanak-kanak, dari masa kanak-kanak ke masa remaja sampai ke tahap dewasa. Usia dini merupakan masa emas untuk anak dimana saat usia 0 – 5 tahun pemikiran paling mudah diajar, dan pelajaran-pelajaran yang diberikan akan diingat. karena pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat ini tidak dapat tergantikan pada masa mendatang. Menurut Mansur (2005:88) anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Mereka memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya.

Di era digital yang berkembang dengan pesat siapa yang tidak mengenal gawai menurut fisiologis dan psikologis.

Menurut Kurniawan (Rohman 2017:27:) Yang dimaksud dengan gawai adalah sebuah perangkat atau pekas mekanis yang mini atau sebuah alat yang menarik karena relatif baru sehingga akan banyak memberikan kesenangan baru bagi penggunaanya.

Gawai awalnya adalah alat komunikasi yang menghubungkan antara satu dengan yang lain telah bertransformasi menjadi satu perangkat multifungsi yang bisa mengambil gambar dengan fitur kamera, memutar lagu, mengakses internet, bermain game, bahkan bisa berbelanja dengan aplikasi, semuanya ada dalam genggaman. Bukan hanya orang dewasa, tetapi hampir semua kalangan termasuk anak-anak dan balita sudah memanfaatkan gawai dalam aktifitas yang dilakukan setiap hari, dimana gawai menjadi suatu kebutuhan. Di temukan bahwa ada anak

saat menggunakan gawai lupa waktu untuk istirahat, mandi ataupun makan. Bahkan ada anak yang mempunyai perilaku yang kasar.

Menurut (Uher 2013 : 47) *“Behavior is an essential means for individuals to externalise information from their psychical systems to their external surroundings. The memontariness of behaviours enables flexible and real time externalisations, which is essential for individuals ability to interact with and to adapt to dynamic and changing external surroundings example social interaction and ecological changes”* Perilaku adalah sarana penting bagi individu untuk mengekspresikan informasi dari sistem psikis individu ke lingkungan luarnya.

Perilaku adalah keadaan individu dalam memberikan tanggapan yang diwujudkan lewat perkataan, tindakan ataupun cara berpikir. Hurlock (2003:261) berpendapat bahwa perilaku sosial menunjukkan kemampuan untuk menjadi orang yang sosial.

Perilaku sosial adalah serangkaian tindakan yang dilakukan oleh individu dengan individu yang lain ketika mereka berinteraksi unuk menjadi orang yang bermasyarakat. Yang terlibat dalam perilaku verbal dan nonverbal bagaimana menghargai individu yang lain dalam perbedaan baik itu berupa pemikiran, tindakan, kepercayaan, dan emosi.

Goleman (1995:411) menyatakan bahwa “emosi merujuk pada suatu perasaan atau pikiran-pikiran khususnya, suatu keadaan biologis dan psikologis serta serangkaian kecenderungan untuk bertindak”. Reynold (1987) mengklasifikasikan emosi positif dan negatif sebagai berikut :

1) Emosi Positif : *Eagerness* (Rela),
Humor (Lucu), *Joy*
(Kegembiraan/Keceriaan), *Pleasure*
(Kesenangan/Kenyamanan), *Curiosity*
(Rasa Ingin Tahu), *Hapiness*

(Kebahagiaan), *Delight* (Kesukaan), *Love* (Rasa Cinta/Kasih Sayang), *Excitement* (Ketertarikan/Takjub)

2) Emosi Negatif : *Impatience* (Tidak Sabaran), *Uncertainty* (Kebimbangan), *Anger* (Rasa Marah), *Suspicion* (Kecurigaan), *Anxiety* (Rasa Cemas), *Guilt* (Rasa Bersalah), *Jealousy* (Rasa Cemburu), *Annoyance* (Rasa Jengkel), *Fear* (Rasa Takut), *Depression* (Depresi), *Sadness* (Kesedihan) *Hate* (Rasa Benci)

(Soemantri, 2004:142-143) menyatakan Fungsi dari emosi adalah sebagai berikut : a) menambah rasa nikmat bagi pengalaman sehari-hari, b) menyiapkan tubuh untuk melakukan tindakan, c) suatu bentuk komunikasi, d) mengganggu aktivitas mental, e) reaksi yang terus diulangi akan menjadi kebiasaan.

Emosi adalah perasaan yang dimiliki satu individu baik atau buruk seperti gembira, marah, takut, dan sedih yang menyakut aspek fisiologis dan psikologi.

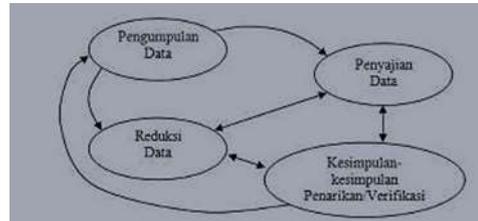
METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif karena lebih cocok untuk menggali informasi. Dalam proses pengumpulan data peneliti menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi.



Gambar I Paradigma Penelitian Teknik analisis data Miles dan Huberman (1992:20) di gunakan dalam penelitian ini

dimulai dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan menarik kesimpulan dan verifikasi.



Gambar II teknik Analisis Data Miles dan Huberman (1992 : 20)

Teknik analisis data dimulai dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan menarik kesimpulan dan verifikasi. Reduksi data merupakan salah satu bentuk analisis data untuk menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu, dan mengorganisasikan data sedemikian rupa sehingga melahirkan data yang valid dan akurat.

Tempat atau lokasi penelitian adalah 2 anak yang tinggal Kelurahan Winangun satu, Lingkungan satu, Kecamatan Malalayang, Kota Manado.

HASIL DAN PEMBAHASAN

- a. Bagaimana perilaku sosial anak usia dini pegguna gawai ? Berdasarkan hasil analisis data yang dikumpulkan, anak diberikan gawai agar anak tenang dan penurut ketika orang tua harus mengerjakan sesuatu agar anak berada dalam pengawasan orangtua. Tetapi anak akan menjadi ketergantungan dengan gawai, bahkan interaksi dengan anak-anak lain seusianya berkurang ketika menggunakan gawai. Anak mencontohi apa yang dilihat olehnya baik dari perkataan ataupun tindakan dari tontonan yang dia miliki dan dia lakukan dalam kehidupan sosialnya. Anak merasa kurang nyaman dengan lingkungan yang baru serta susah untuk bersosialisasi dengan sekitarnya, anak merasa bahwa lingkungan yang baru

adalah ancaman untuk dia karena konten tontonan anak dari gawai.

- b. Bagaimana Emosi anak usia dini pengguna gawai ? Anak yang menggunakan gawai merupakan anak yang mudah marah ketika jaringan gawai kurang bagus, anak mudah jengkel ketika gawai yang digunakan terhenti. Anak sulit beradaptasi dengan lingkungan baru dan pemilih dalam mencari teman dan ketika anak bermain ia juga tidak sabaran dan cenderung egois. Ketika kemauannya tidak terpenuhi dia akan menangis bahkan bisa merusak barang yang ada disekitarnya termasuk gawai, menyakiti diri sendiri bahkan memukul orang yang ada disekitarnya.

KESIMPULAN

Sebagaimana dikemukakan sebelumnya maka dirumuskan kesimpulan penelitian sebagai berikut:

1. Perilaku sosial anak usia dini pengguna gawai sebagai berikut
 - Anak mencontohi apa yang dilihat olehnya baik dari perkataan ataupun tindakan dari tontonan yang dia miliki dan dia lakukan dalam kehidupan sosialnya
 - Anak merasa kurang nyaman dengan lingkungan yang baru serta susah untuk bersosialisasi dengan sekitarnya
 - Anak merasa bahwa lingkungan yang baru adalah ancaman untuk dia karena konten tontonan anak dari gawai
 - Ketika menggunakan gawai kegiatan interaksi anak dengan anak-anak lain seusianya berkurang
 - Anak akan cenderung lebih suka menyendiri ketika menggunakan gawai anak hal tersebut membuat kemampuan bersosial anak kurang terbentuk.

2. Emosi anak usia dini pengguna gawai adalah sebagai berikut : ketika orang tua hendak mengambil gawai dari anak, anak akan marah menangis, dan juga memberontak anak bahkan bisa menyakiti dirinya dan juga orang yang ada

Saran

Berdasarkan kesimpulan sebelumnya maka disarankan :

1. Orang tua harus bijak dan mendampingi anak ketika menggunakan gawai kepada anak. Orang tua harus lebih selektif dalam memilih tontonan anak serta permainan yang anak miliki.
2. Orang tua jangan memberikan gawai seandainya kepada anak
3. Orang tua harus tegas dalam penggunaan waktu gawai
4. Orang tua harus menjadi contoh untuk anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Amin, Etika, Alih bahasa K.H Ahmad Ma'ruf, Jakarta : Bulan Bintang, 2008, h 12.
- Bogdan, Robert C; Biklen, Knopp Sari; *Qualitative Research for Education; And Introduction to Theory and Methods*; Allyn and Bacon; Boston, London;1982
- Creswell, Jhon W. (2010). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kualitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Esterberg, Kristin G; *Qualitative Methods in Social Research*, Mc Graw Hill, Newyork, 2002.
- Ferliana, Jovita Maria. (2016). Anak dan Gadget Yang Penting Aturan Main. Di unduh Pada 10 januari 2016 dari <http://nakita.grid.id/balita/anak-dangadget-yang-penting-aturan-main?page=2> (di akses pada 13 januari 2020)

- Goleman, *Emotional Intelligence*. PT Gramedia Pustaka Utama, 1996
- Hadiwidjodjo. (2014). Dampak Positif Penggunaan Gadget Bagi Anak, Di unduh pada 21 April 2106 dari <http://www.satuharapan.com/life/8-dampak-positifpenggunaan-gadget-bagi-anak> (di akses pada 13 januari 2020)
- Hurlock, Psikologi Perkembangan Edisi ke-5, Jakarta:Erlangga, 1993.
- Lexy J Moloeng. Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: Rosda Karya, 2005.
- Mansur. 2005. Pendidikan Anak Usia Dini, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Marshall, Catherine, Gretchen B Rossman; *Designing Qualitative Research, Second edition; sage publications, International Educational and Professional Publisher, London, 1995.*
- Moleong, Lexy J. 2010. Metodologi Penelitian Kualitatif, Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Nasution,S.1988.Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif. Bandung : Taristo Bandung.
- Slamet Suyanto. Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Yogyakarta : Hikayat Publishing, 2005.
- Sugiyono. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung : Alfabeta, 2015.
- Gerungan W.A, Psikologi Sosial (Bandung : Eresco, 2007), h 149.
- Yuniarni, Metode Pengembangan Anak Usia Dini, Pontianak 2010.