

## Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun (Studi Kasus di SPS Taam Annuur Kota Tasikmalaya)

Helma Amelia Apriani<sup>1</sup> Sumardi<sup>2</sup> Elan<sup>3</sup>

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya, Kabupaten Tasikmalaya, Provinsi Jawa Barat, Indonesia<sup>1,2,3</sup>

Email: [helmaamelia37@gmail.com](mailto:helmaamelia37@gmail.com)<sup>1</sup>

### Abstrak

Permasalahan yang diteliti yaitu ingin mendeskripsikan dampak yang ditimbulkan terhadap penggunaan *Gadget* baik dampak positif maupun negatif terhadap perkembangan emosional anak usia 5-6 tahun di SPS Taam Annuur Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya dan ingin mengetahui pola asuh yang digunakan oleh orang tua terhadap anak yang menggunakan *Gadget* secara berlebihan dan menjadi kecanduan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif yaitu studi kasus. Subjek penelitian ini adalah salahsatu anak yang berusia 5-6 tahun yang bersekolah di SPS Taam Annuur dan juga orang tua subjek. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juli-Agustus 2022. Hasil dari penelitian ini adalah penggunaan *Gadget* yang digunakan oleh anak yang berusia 5-6 tahun ini menggunakan *Gadget* dengan durasi yang lebih dari 3 jam perhari yang mengalami dampak yang ditimbulkan dampak positif, menambah pengetahuan anak. Namun dampak negatif yang ditimbulkan *Gadget* lebih banyak yang berpengaruh pada perkembangan emosional anak, terutama dalam pertumbuhan emosi. Dalam perkembangan emosi anak lebih mudah marah, menangis, membangkang, susah diatur dan seperti mempunyai dunianya sendiri dengan *Gadget*. Dan dilihat dari hasil observasi dan wawancara kepada orang tua anak, orang tuanya pun cenderung menerapkan pola asuh permisif dan menerapkan pola asuh otoriter sehingga menyebabkan anak berdampak perkembangan emosionalnya melalui *Gadget* dan pola asuh orang tuanya.

**Kata Kunci:** *Gadget*, Pola Asuh, Perkembangan Emosional Anak

### Abstract

*The research problem is to describe the impact on the use of Gadgets, both positive and negative impacts on the emotional development of children aged 5-6 years at SPS Taam Annuur, Cipedes District, Tasikmalaya City and want to know the parenting pattern used by parents for children who use Gadgets effectively. Overdo it and become addicted. The method used in this study is a qualitative research method, namely case studies. The subject of this research is one of the children aged 5-6 years who attend SPS Taam Annuur and also the subject's parents. This research was conducted in July-August 2022. The results of this study are the use of gadgets used by children aged 5-6 years using gadgets with a duration of more than 3 hours per day which have positive impacts, increasing children's knowledge. However, the negative impact caused by gadgets has more of an effect on children's emotional development, especially in emotional growth. In emotional development, children are more easily angry, cry, rebellious, unruly and seem to have their own world with gadgets. And judging from the results of observations and interviews with parents of children, their parents also tend to apply permissive parenting and authoritarian parenting, causing children to have an impact on their emotional development through gadgets and parenting styles.*

**Keywords:** *Gadgets, Parenting, Children's Emotional Development*



This work is licensed under a [Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

### PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi saat ini berkembang sangat pesat berbagai macam penemuan modern dengan tujuan mempermudah ruang gerak dan ruang lingkup manusia setiap

harinya. Sebagai contoh teknologi yang sangat banyak berkembang pesat pada saat ini adalah *Gadget*. dimulai dari munculnya telepon koin, telepon genggam (HP), tablet, laptop, komputer, sampai smartphone hingga saat ini semua orang menggunakannya. *Gadget* merupakan suatu alat komunikasi yang sangat wajib digunakan oleh orang-orang yang memiliki kepentingan pribadi baik bisnis atau pengerjaan tugas kuliah maupun kantor. Namun kenyataannya pada saat ini *Gadget* tidak hanya dipakai dikalangan dewasa saja tetapi remaja hingga anak-anak usia dini pun menggunakannya. Bahkan *Gadget* bukan lagi barang asing untuk memudahkan anak dalam mencari segala informasi dan berita yang dibutuhkan, terutama dalam belajar sambil bermain ataupun bermain sambil belajar. Akan tetapi penggunaan *Gadget* secara berlebihan akan berdampak buruk bagi perilaku anak dalam kesehariannya, karena akan membentuk anak-anak yang cenderung terus-menerus selalu menggunakan *Gadget* akan sangat ketergantungan dan menjadi kegiatan yang wajib dan rutin dilakukan oleh anak dalam aktifitas sehari-hari, dilihat pada saat ini pada saat ini anak lebih sering bermain *Gadget* daripada belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

Menurut (Slamet Suyanto, 2005) periode perkembangan anak yang sangat sensitif adalah saat usia 0-6 tahun sebagai masa anak sehingga sering disebut *the golden age*. Pada masa ini merupakan masa sensitif bagi anak untuk menerima berbagai upaya pengembangan seluruh potensi yang ada. Proses pertumbuhan dan perkembangan dengan pesat, seluruh aspek perkembangan yaitu seperti, kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial emosional, bahasa, nilai agama dan moral mengalami perkembangan yang luar biasa sehingga yang akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan selanjutnya.

Ketika anak berada pada masa *golden age* tersebut, mereka dapat menjadi peniru yang handal, mereka lebih pintar dari yang kita pikirkan, lebih cerdas dari yang terlihat, sehingga pada usia tersebut jangan kita anggap remeh. Jika anak usia tersebut sudah diberikan *Gadget* sebagai mainan, maka akan berpengaruh terhadap pemerolehan bahasanya. Bukan hanya efek bahasa, yang lebih mengkhawatirkan adalah gangguan pada perkembangan emosi sang anak. Dalam *Gadget* ada begitu banyak aplikasi seperti aplikasi *Youtube* dimana didalam *Youtube* banyak sekali video-video menarik dan selalu membuat anak tertarik dan penasaran apa isi didalam video tersebut kemudian menjadi kecanduan. Dimana apabila orang tua tidak memberikan anak *Gadget* atau terlambat memberikannya maka mereka akan menjadi pribadi yang tidak sabar, cepat marah, serta sulit mengendalikan emosi, bahkan tidak dapat mengatur emosinya.

Dan juga pengasuhan yang tepat dari orang tua sangatlah penting diberikan kepada anak, karena anak masih terlalu muda dan belum memiliki pengalaman untuk membimbing perkembangannya sendiri ke arah kematangan. Arahan serta bimbingan orang tua menjadi kunci keberhasilan anak untuk dapat membentuk kepribadiannya. Pola asuh merupakan sikap orang tua dalam berinteraksi, membimbing, membina, dan mendidik anak-anaknya dalam kehidupan sehari-hari dengan harapan menjadikan anak sukses menjalani kehidupan. Hal ini sejalan dengan pendapat Euis (2004) yang menyatakan bahwa pola asuh merupakan serangkaian interaksi yang intensif, orang tua mengarahkan anak untuk memiliki kecakapan hidup. Menurut Baumrind (dalam Mussen, 1994) terdapat tiga gaya pengasuhan yang diterapkan orang tua terhadap anak, diantaranya adalah pola asuh otoriter, pola asuh permisif, dan pola asuh demokratis.

Bentuk pola asuh yang diberikan orang tua kepada anak akan mempengaruhi perkembangan sosial anak. Hal ini sejalan dengan pandangan dengan pandangan sejumlah teoritis dan peneliti (dalam Santrock, 2007) yang mengatakan bahwa hubungan orang tua dengan anak berfungsi sebagai landasan emosional yang digunakan anak untuk mengeksplorasi dan menikmati hubungan dengan orang tua dengan anak.

## METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan tujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan dampak dari penggunaan *Gadget* terhadap perkembangan usia 5-6 tahun di SPS Taam Annuur. Menurut (Moleong, 2016) penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dipahami oleh subyek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah. Penelitian kualitatif secara umum dapat digunakan untuk penelitian tentang kehidupan masyarakat, sejarah tingkah laku, fungsionalisasi organisasi, aktivitas sosial, dan lain-lain. Kondisi objek yang alamiah dalam penelitian ini memiliki bahwa tidak adanya rekayasa dalam penelitian sehingga penelitian bersifat apa adanya. Jenis metode yang digunakan oleh peneliti yaitu studi kasus (*case study*).

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan wawancara. Observasi Observasi merupakan salah satu teknik dalam pengumpulan data yang sangat lazim dalam metode penelitian kualitatif. Observasi adalah bagian dalam pengumpulan data. Observasi berarti mengumpulkan data langsung dari lapangan (Semiawan, 2010). Objek dalam penelitian kualitatif yang diobservasi menurut Spradley (dalam Sugiyono, 2013) dinamakan situasi sosial yang terdiri atas tiga komponen yaitu *Place* (tempat), *Actor* (pelaku), dan *Activities* (aktivitas). Dalam penelitian ini yang diobservasinya yaitu keadaan anak, lingkungan anak, sikap anak.

Dan kemudian wawancara, merupakan salah satu teknik yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa wawancara (interview) adalah suatu kejadian suatu proses interaksi antara pewawancara (interviewer) dan sumber informasi atau orang yang di wawancarai (interviewee) melalui komunikasi langsung (Yusuf, 2014). Wawancara digunakan untuk teknik dalam pengumpulan data jika peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti atau peneliti mengetahui suatu hal dari responden dengan cara lebih mendalam. Maka dari itu teknik wawancara dilakukan dengan mewawancarai informan yaitu orang tua dari anak yang menggunakan *Gadget* secara berlebihan.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

#### Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 No. 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, non-formal, dan informal. Pendidikan adalah proses perubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran, latihan, proses, perbuatan, dan cara-cara mendidik. Dengan pendidikan manusia dapat mengembangkan segala potensi yang ada pada dirinya guna mencapai kesejahteraan hidup.

Menurut Nur Cholimah (2008) PAUD adalah usaha sadar dalam memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui penyediaan pengalaman dan stimulasi bersifat mengembangkan secara terpadu dan menyeluruh agar anak dapat bertumbuh kembang

secara sehat dan optimal sesuai dengan nilai, norma, dan harapan masyarakat. Pendidikan ini dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

### **Pengertian Anak Usia Dini**

Agusta (2012) Anak usia dini adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosial emosional, kreativitas, bahasa dan moral agama yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. Anak usia dini merupakan masa emas atau *golden age*, masa ketika anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Pada usia ini anak sering bertanya tentang apa yang mereka lihat. Di samping itu, anak memiliki keunikan sendiri-sendiri yang berasal dari faktor genetik atau bisa dari faktor lingkungan.

Anak usia dini merupakan masa peka dalam berbagai aspek perkembangan yaitu masa awal perkembangan kemampuan fisik motorik, bahasa, sosial emosional, serta kognitif. Menurut Piaget (dalam Slamet Suyanto, 2005), anak memiliki 4 tingkatan perkembangan kognitif yaitu tahapan sensori motor (0-2 tahun), pra operasional konkrit (2-7 tahun), operasional konkrit (7-11 tahun) dan operasional formal (11 tahun keatas). Karakteristik anak usia dini menurut Richard D.Kellough (dalam Kuntjojo, 2010, hlm. 121) adalah sebagai berikut: a) egosentris, b) memiliki curiosity yang tinggi, c) makhluk sosial, d) *the unique person*, e) kaya dengan fantasi, f) daya konsentrasi yang pendek, g) masa belajar yang paling potensial.

### **Karakteristik Anak Usia 5-6 Tahun**

Anak berusia 5-6 tahun sedang berada pada akhir dari bagian awal masa kanak-kanaknya. Karakteristik khusus bagi anak dalam kelompok usia 5-6 tahun sebagai berikut:

#### **1. Perkembangan kemampuan fisik**

Pada usia ini anak menunjukkan keingintahuan yang besar dan aktif. Dia bisa mengatur gerakan badannya dengan lebih baik dan lebih luwes. Anak juga bisa berjalan jinjit mundur dan berjalan mundur dengan tumitnya. Dia juga bisa berlari dengan cepat, melompat, berlari dengan satu kaki. Anak pada usia ini sudah bisa mencuci tangganya sendiri tanpa membasahi bajunya, berpakaian dan mengikat tali sepatunya sendiri. Koordinasi motorik yang baik berkembang sampai anak dapat mencontoh segitiga dan belah ketupat. Mereka mulai dapat menulis beberapa huruf dan angka dan menuliskan namanya dengan benar, anak juga dapat menggambar benda hidup.

#### **2. Penglihatan**

Anak usia 5-6 tahun dapat menguasai indera peraba, pendengaran dan penglihatan hampir sebaik orang dewasa

#### **3. Perkembangan intelektual**

Stenberg (1985) mengungkapkan bahawa ada tiga aspek dalam kecerdasan yaitu kecerdasan analitis, kecerdasan kreatif, kecerdasan praktis. Anak usia 5-6 tahun berada pada akhir tahap pra-operasional, tahap saat pemikiran simbolis sangat mendominasi hidupnya. Pemikiran simbolis membuat dia mampu untuk membuat susunan kata dan gambar yang menggambarkan suatu objek atau tindakan tertentu dalam pikiran anak.

#### **4. Perkembangan kemampuan bahasa**

Perkembangan bahasa berlangsung dengan cepat dan membantu anak untuk mengemukakan pikirannya. Kosakata anak meningkat sampai 8000-14000 kata pada anak usia 5-6 tahun. Kata tanya seperti kenapa, siapa, dimana, dan kapan lebih banyak digunakan sehingga anak pada usia ini cenderung banyak bertanya.

#### 5. Perkembangan kemampuan sosial

Anak usia 5-6 tahun menunjukkan lebih banyak kemampuan sosial. Hal ini dapat dilihat dari cara bermain anak yang lebih terarah dan mampu bekerjasama dalam bermain. Anak senang bermain bersama dan tolong menolong dalam mencapai keinginan tertentu. Ada kecenderungan tolong menolong ini dalam bermain dan kegiatan lainnya. Anak usia dini lebih siap untuk berpisah beberapa jam dari orang tuanya dibandingkan anak yang lebih muda dari itu. Anak sudah mampu berbagi dengan orang lain, mampu bertenggang rasa, sabar menunggu gilirannya dan mampu menerimatanggung jawab yang ringan.

#### 6. Perkembangan emosional

*Emotional intelligence* (kecerdasan emosi) adalah suatu tingkat kepandaian dalam memahami emosi orang lain dan mengatur emosinya sendiri, seperti mampu memotivasi diri sendiri dan tahan menghadapi rasa frustrasi, mengontrol gerak hati dan menunda kegembiraan, mengatur untuk berpikir, berempati, mampu membayangkan dan merasakan perasaan orang lain dan berharap. Salovey (dalam Goleman, 2015)

#### 7. Perkembangan Kepribadian

Selain karena faktor keturunan, lingkungan juga mempengaruhi perkembangan kepribadian anak. Anak mempelajari berbagai perilaku sosial dari apa yang mereka lihat. Selain itu, pada anak usia ini anak tidak hanya belajar tingkah laku yang kelihatan jelas, tapi juga dapat mempelajari gagasan, harapan, dan nilai-nilai. Penting untuk diperhatikan bahwa setiap anak itu unik, mereka tumbuh dengan lajunya masing-masing. Dan tidak semua aspek perkembangan tersebut tumbuh bersamaan atau berurutan sehingga hal yang wajar jika terjadi variasi dalam perkembangan anak. Agar menjadi perhatian para orang tua atau pendidik bahwa kegiatan dalam mendidik anak usia dini harus direncanakan dengan mempertimbangkan karakteristik anak.

### **Pengertian Gadget**

*Gadget* merupakan suatu perangkat yang memiliki fungsi lebih spesifik, bersifat praktis dan dirancang dengan teknologi canggih. Sesuai dengan pendapat dalam (Widiawati, 2014) yang menyatakan bahwa *Gadget* merupakan barang yang canggih yang diciptakan dengan berbagai jenis aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Jati (dalam Fajrin, 2015), trend *Gadget* terus berkembang di Indonesia, kecanggihan teknologi *Gadget* seperti *smarthphone*, *tablet*, dan *laptop* semakin berkembang seiring meningkatnya kebutuhan manusia akan media modern dan praktis. Misalnya, *Gadget* dalam bentuk handphone saat ini memiliki berbagai variasi OS (*Operating System*), seperti *android*, *windows phone* dan lainnya.

Media memungkinkan seseorang untuk melakukan sebuah interaksi sosial, khususnya untuk kontak sosial maupun berkomunikasi satu dengan yang lainnya tidaklah sulit, hanya dengan menggunakan *Gadget* seseorang dapat berinteraksi satu dengan yang lainnya. *Gadget* menurut kamus berarti perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. *Gadget* merujuk pada suatu peranti atau instrument kecil yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang berguna.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli dapat dikatakan bahwa *Gadget* merupakan alat elektronik yang canggih digunakan oleh semua kalangan dari anak-anak sampai orang dewasa dimana didalam *Gadget* banyak kegunaannya sehingga sangat berguna di zaman sekarang dalam membantu kehidupan secara keseluruhan.

### **Pengertian Pola Asuh**

Secara etimologi, pengasuhan berasal dari kata "asuh" yang artinya pemimpin, pengelolah, pembimbing, sehingga "pengasuh" adalah orang yang melaksanakan tugas membimbing, memimpin dan mengelolah. Pengasuhan yang dimaksud adalah mengasuh anak. Dalam pengertian tersebut dapat dipahami bahwa mengasuh anak adalah membimbing yang dilakukan terhadap anak yang berkaitan dengan kepentingan hidupnya. Menurut pendapat Casmini (2007) pola asuh orang tua adalah bagaimana orang tua memperlakukan anak, mendidik, membimbing, dan mendisiplinkan anak dalam mencapai proses kedewasaan sehingga pada upaya pembentukan norma-norma yang dipelihara masyarakat pada umumnya. Sedangkan Sears merumuskan pengertian pengasuhan anak sebagai keseluruhan interaksi antara orang tua dengan anak-anaknya yang melibatkan sikap, nilai, dan kepercayaan orang tua dalam memelihara anaknya.

Dari pendapat para pakar dapat penulis simpulkan bahwa pola asuh orang tua adalah bagaimana orang tua memperlakukan anak, mendidik, membimbing, dan mendisiplinkan anak dalam mencapai proses kedewasaan yang melibatkan sikap, nilai, dan kepercayaan orang tua dalam memelihara anaknya.

### **Jenis-Jenis Pola Asuh**

Orang tua memiliki cara dan pola tersendiri dalam mengasuh dan membimbing anak. Cara dan pola tersebut akan berbeda antara satu keluarga dengan keluarga lainnya. Dari penelitian Diana baumrind pada 1971, ada beberapa pola asuh yang ditunjukkan oleh para orang tua (Santrock, 2011) yaitu:

#### **1. Pola Pengasuhan Otoriter**

Merupakan gaya pengasuhan yang membatasi dan menghukum, dimana orangtua mendesak anak untuk mengikuti arahan mereka. Orangtua yang menerapkan pola pengasuhan ini memberikan batas dan kendali yang tegas pada anak dan meminimalisir perdebatan verbal. Ciri khas dari pola asuh otoriter adalah anak diharuskan mengulang pekerjaan yang dianggap orang tua salah, orang tua mengancam akan memberikan hukuman apabila anak tidak mematuhi perintahnya, dan orang tua menggunakan suara yang keras ketika menyuruh anak untuk melakukan suatu pekerjaan. Orang tua yang otoriter juga mungkin sering memukul anak itu, menegakkan aturan dengan tegas tetapi tidak menjelaskannya, dan menunjukkan kemarahan kepada anak itu. Anak-anak dari orang tua otoriter sering tidak bahagia, takut, dan cemas tentang membandingkan diri mereka dengan orang lain, gagal memulai kegiatan, dan memiliki keterampilan komunikasi yang lemah. Anak-anak dari orang tua otoriter dapat berperilaku agresif.

#### **2. Pola Pengasuhan Demokratis**

Merupakan gaya pengasuhan yang mendorong anak untuk mandiri namun masih menerapkan batas dan kendali pada tindakan mereka. Ada tindakan verbal memberi dan menerima, dan orangtua bersikap hangat serta penyayang terhadap anaknya. Ciri khas dari pola asuh demokratis adalah adanya komunikasi yang baik antara anak dan orang tua, dimana orang tua melibatkan diri dan berdiskusi tentang masalah yang dialami anak. Orang tua biasa memberikan pujian apabila anak melakukan hal yang baik dan mengajarkan anak agar

melakukan segala sesuatu secara mandiri dengan rasa tanggung jawab dan mencerminkan rasa kasih sayang.

### 3. Pola Pengasuhan Permissif

Merupakan gaya pengasuhan di mana orang tua sangat terlibat dengan anak-anak mereka tetapi hanya sedikit menuntut atau mengendalikan mereka. Orang tua semacam itu membiarkan anak-anak mereka melakukan apa yang mereka inginkan. Hasilnya adalah bahwa anak-anak tidak pernah belajar mengendalikan perilaku mereka sendiri dan selalu berharap mendapatkan apa yang mereka inginkan. Beberapa orang tua dengan sengaja membesarkan anak-anak mereka dengan cara ini karena mereka percaya kombinasi keterlibatan yang hangat dan sedikit pengekangan akan menghasilkan anak yang kreatif dan percaya diri. Namun, anak-anak yang orang tuanya memanjakan jarang belajar menghargai orang lain dan sulit mengendalikan perilaku mereka. Mereka mungkin mendominasi, egosentris, tidak patuh, dan memiliki kesulitan dalam hubungan teman sebaya.

### Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pola Asuh

Adapun faktor yang mempengaruhi pola asuh anak adalah (Zulfikar, 2017):

#### 1. Pendidikan Orang Tua

Pendidikan dan pengalaman orang tua dalam perawatan anak akan mempengaruhi persiapan mereka dalam menjalankan pengasuhan. Ada beberapa cara yang dapat dilakukan untuk menjadi lebih siap dalam menjalankan peran pengasuhan antara lain terlibat aktif dalam setiap pendidikan anak, mengamati segala sesuatu dengan berorientasi pada masalah anak, selalu berupaya menyediakan waktu anak-anak dan menilai perkembangan fungsi keluarga dan kepercayaan anak.

#### 2. Lingkungan

Lingkungan banyak mempengaruhi perkembangan anak, maka tidak mustahil jika lingkungan juga ikut serta mewarnai pola-pola pengasuhan yang diberikan orang tua terhadap anaknya.

#### 3. Budaya

Sering kali orang tua mengikuti cara-cara atau kebiasaan-kebiasaan masyarakat disekitarnya dalam mengasuh anak. Karena pola-pola tersebut dianggap berhasil dalam mendidik anak ke arah kematangan.

### Pengertian perkembangan Emosional

Perkembangan (*development*) adalah bertambahnya kemampuan (*skill*) dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur dan dapat diramalkan, sebagai hasil dari proses pematangan. Tahap ini mencakup adanya proses diferensiasi sel-sel tubuh, jaringan tubuh, organ-organ dan system organ yang berkembang sedemikian rupa, sehingga masing-masing dapat memenuhi fungsinya. Cakupan tahap ini termasuk juga perkembangan emosi, intelektual, dan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi terhadap lingkungan. (Sulistyawati A, 2013).

Perkembangan merupakan perubahan yang bersifat progresif, terarah, dan terpadu. Progresif mengandung arti bahwa perubahan yang terjadi mempunyai arah tertentu cenderung maju kedepan, tidak mundur kebelakang. Terarah dan terpadu menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang pasti antara perubahan yang terjadi pada saat ini, sebelumnya dan berikutnya. (Soetjiningsih dan ranuh, 2013).

Istilah emosi berasal dari kata *emotus* atau *emovere* atau mencerca (*to stir up*) yang berarti sesuatu yang mendorong terhadap sesuatu, misal emosi gembira mendorong untuk tertawa, atau dengan perkataan lain emosi didefinisikan sebagai suatu keadaan bergejolak penyesuaian diri yang berasal dari dalam dan melibatkan hampir keseluruhan diri individu. Menurut Sarlito Wirawan Sartono (dalam Sujiono, 2010). Berpendapat bahwa emosi merupakan setiap keadaan pada diri seseorang yang disertai warna afektif. Yang dimaksud warna afektif ini adalah perasaan-perasaan tertentu yang dialami pada saat menghadapi (menghayati) suatu situasi tertentu, contohnya: gembira, bahagia, takut, dan lain-lain.

Crow & Crow (dalam Mulyani, 2013) emosi adalah dimana keadaan mental dan fisiologis sedang dalam kondisi yang meluap-luap juga dapat diperlihatkan dengan tingkah laku yang jelas dan nyata. Perkembangan emosi dalam artian yang sederhana adalah luapan perasaan ketika anak berinteraksi dengan orang lain (Suyadi, 2010). Umar Fakhrudin menjelaskan bahwa perkembangan emosi adalah proses yang berjalan secara perlahan dan anak dapat mengontrol dirinya ketika menemukan *self comforting behavior* atau merasa nyaman atau dengan kata lain anak belajar emosinya secara bertahap.

Berdasarkan pendapat dari para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa perkembangan emosi adalah suatu keadaan yang kompleks dapat berupa perasaan atau pikiran yang ditandai oleh perubahan biologis yang muncul dari perilaku seseorang. Emosi diwakilkan oleh perilaku yang mengekspresikan ketidaknyamanan terhadap keadaan atau interaksi yang sedang dialami. Ciri-ciri emosi menurut Hurlock (Rosmala, 2005) ciri khas penampilan emosi pada anak sebagai berikut:

1. Emosi anak bersifat sementara dan lekas berubah. Misalnya anak marah mudah beralih ke senyum, tertawa ke menangis atau dari cemburu ke rasa sayang
2. Reaksi yang kuat terhadap situasi yang menimbulkan rasa senang atau tidak senang sangat kuat.
3. Emosi itu sering timbul dan nampak pada tingkah lakunya. Misalnya menangis, gelisah, gugup dan sebagainya.
4. Reaksi emosional bersifat individual
5. Emosi berubah kekuatannya. Pada usia tertentu emosi yang sangat kuat berkurang kekuatannya.

Berdasarkan rumusan masalah dan kajian pustaka maka penelitian ini memiliki tujuan yang ingin dicapai yaitu untuk dapat mengetahui dampak penggunaan *Gadget* terhadap perkembangan emosional anak usia 5-6 tahun di sps taam annuur.

## Pembahasan

Berdasarkan dari hasil peneliti menunjukkan bahwa *Gadget* yang diberikan oleh orang tua kepada anaknya berdasarkan karena orang tua mengenalkan terlebih dahulu pada anaknya karena orang tua sering bermain *Gadget* dihadapan anaknya sehingga anak mulai penasaran dengan benda yang di pegang oleh orang tuanya. Dan kemudian orang tua berpikir *Gadget* mempunyai tujuan tertentu seperti mengenalkan teknologi lebih dini atau sekedar untuk dalam mengasuh anak orang tua tidak bosan. Bagi orang tua yang seperti ini lebih beranggapan bahwa dengan *Gadget* dapat menambah pengetahuan anak dalam menonton video di aplikasi youtube dan aplikasi lainnya. Terkadang juga *Gadget* dapat dijadikan orang tua untuk mengalihkan anaknya agar tidak mengganggu pekerjaan orang tuanya hal ini diperkuat oleh pernyataan ibunya yang memang mengakui bahwa memberikan fasilitas berupa *Gadget* untuk anaknya yang masih berusia dini dibandingkan dengan permainan edukatif lainnya.

Dalam penggunaan *Gadget* kebanyakan anak lebih menggunakannya untuk bermain bukan hal yang lebih edukatif. Dari hal kecil tersebut anak yang awalnya senang bermain dengan temannya dapat berubah dengan terbiasanya diberikan *Gadget* sebagai pengganti teman bermain. Ketergantungan terhadap *Gadget* pada anak disebabkan karena lamanya durasi dalam menggunakan *Gadget*. bermain *Gadget* dengan durasi yang cukup panjang dan dilakukan setiap hari. Dampak yang ditimbulkan dari hal itu sebenarnya adalah dapat membuat anak lebih bersikap individualis karena lama-kelamaan menyebabkan lupa berkomunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan disekitarnya. berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa orang tua memahami *Gadget* sebagai sebuah alat yang merupakan hasil dari kemajuan teknologi, alat-alat tersebut berupa smarthphone, tab dan komputer. Kehadiran *Gadget* dalam kehidupan sehari-hari manusia, mengakibatkan positif dan negatif. Dampak positif dari *Gadget* yang dirasakan oleh orang tua bagi kehidupan mereka dan perkembangan anak yaitu *Gadget* sangat membantu pekerjaan, dengan kata lain adanya *Gadget* bisa membuat pekerjaan jadi lebih mudah.

Adapun beberapa dampak positif dari *Gadget* apabila orangtua bisa bijak dalam memberikannya kepada anak antara lain:

1. Kecanggihan fitur bahasa pada *Gadget* dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak.
2. Mendukung keingintahuan anak, dengan bimbingan orangtua anak dapat mengakses situs-situs yang ingin dipelajari anak di internet.
3. Merangsang anak untuk mengikuti perkembangan teknologi, sehingga anak tidak gagap teknologi di usianya.

Sedangkan dampak negatif *Gadget* terhadap tumbuh kembang anak diantaranya:

1. Mengganggu pertumbuhan otak anak. Pada usia 0-2 tahun, otak anak bertumbuh dengan cepat hingga dia berusia 21 tahun. Perkembangan otak anak sejak dini dipengaruhi oleh stimulasi lingkungan.
2. Stimulasi berlebih dari *Gadget* (hp, internet, tv, ipad, dll). Pada otak anak yang sedang berkembang, dapat menyebabkan keterlambatan kognitif, gangguan dalam proses belajar, tantrum, meningkatkan sifat impulsif, serta menurunnya kemampuan anak untuk mandiri.
3. Tumbuh kembang yang lambat. Bahaya penggunaan *Gadget* pada anak, juga membatasi gerak fisiknya. Yang membuat tumbuh kembang fisik anak menjadi terlambat. Paparan teknologi sejak dini juga memengaruhi kemampuan literasi dan prestasi akademik anak secara negatif.
4. Kurang tidur. 75% anak usia 5-10 tahun mengalami kurang tidur karena penggunaan teknologi tanpa pengawasan. Kekurangan tidur akan berdampak buruk pada nilai sekolah mereka, karena otak berkembang dengan baik saat tidur, dan anak butuh tidur yang cukup agar otaknya bisa berfungsi dengan baik.
5. Kelainan mental. Penelitian di Bristol University tahun 2010 mengungkapkan, bahaya penggunaan *Gadget* pada anak dapat meningkatkan risiko depresi, gangguan kecemasan, kurang atensi, autisme, kelainan bipolar, psikosis, dan perilaku bermasalah lainnya.
6. Sifat agresif. Konten di media yang bisa diakses anak, dapat menimbulkan sifat agresif pada anak. Kekerasan fisik dan seksual banyak tersebar di internet, dan jika tidak dilakukan pengawasan, anak bisa terpapar itu semua. Sehingga memicu timbulnya perilaku agresif dan cenderung menyerang orang lain pada anak.
7. Kecanduan. Ketika orangtua terlalu bergantung pada teknologi, mereka akan semakin jauh dari anak. Untuk mengisi kekosongan ikatan dengan orangtua, anak juga mulai mencari hiburan dari *Gadget*, yang pada akhirnya membuat mereka kecanduan teknologi, dan tidak bisa lepas darinya.

Dari pembahasan tersebut bisa ditemukan tentang pentingnya pola asuh yang diterapkan oleh orang tua terhadap penggunaan *Gadget* pada anak. Karena keluarga merupakan faktor penentu yang sangat mempengaruhi kualitas perkembangan anak untuk menaati peraturan (disiplin), mau bekerja sama dengan orang lain, bersikap toleran, menghargai pendapat orang lain, mau bertanggungjawab. Keluarga menjadi model pertama yang dilihat anak dan akan ditiru oleh anak. Perlakuan orang tua terhadap anak akan mempengaruhi perkembangan emosional anak. Keluarga merupakan faktor penentu yang sangat mempengaruhi kualitas perkembangan anak untuk menaati peraturan (disiplin), mau bekerja sama dengan orang lain, bersikap toleran, menghargai pendapat orang lain, mau bertanggungjawab. Keluarga menjadi model pertama yang dilihat anak dan akan ditiru oleh anak. Perlakuan orang tua terhadap anak akan mempengaruhi perkembangan emosional anak.

Hal ini bisa dilihat dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dimana orang tua subjek lebih cenderung menerapkan pola asuh permisif dan otoriter. Dimana orang tua yang sengaja memberikan *Gadget* pada anaknya agar tidak mengganggu aktifitasnya dan kesibukkan mereka yang sedang bekerja, yang menjadikan anak menjadi kecanduan dalam menggunakan *Gadget*, dimana intensitas waktu penggunaan yang lebih dari 3 jam. Dimana anak menjadi anti sosial lebih banyak menghabiskan waktunya di rumah dengan *Gadget*nya, menjadi sering marah dan menangis, tidak mendengar perkataan orang tuanya, harus menuruti kemauannya, dan selalu membangkang sehingga orang tua terkadang memarahinya dengan mengeluarkan nada tinggi dan terkadang tak segan-segan menghukuminya dengan hukuman fisik dikarenakan batas kesabarannya yang habis melihat tingkah laku anaknya. Tak jauh berbeda ketika ia di sekolah dimana disaat kegiatan pembelajaran berlangsung ia tidak pernah memperhatikan guru, mendengar intruksi guru, tidak selalu selesai mengerjakan tugasnya, tidak menuruti peraturan guru, ia juga tidak suka berbaur dengan temannya selalu menyendiri dan bermain sendiri.

Dapat dijelaskan bahwa penggunaan *Gadget* dan pola asuh orang tua yang diterapkan pada anak sangat berpengaruh terhadap perkembangan emosional anak. Untuk itu perlu adanya pengetahuan dan batasan yang dilakukan oleh orang tua pada saat anak menggunakan *Gadget*, karena pemakaian *Gadget* yang berkelanjutan dan tidak memiliki batas waktu dapat menimbulkan dampak buruk kecanduan *Gadget* sejak dini. *Gadget* memiliki banyak manfaat apalagi digunakan dengan cara yang benar dan semestinya diperbolehkan orang tua menegnalkan *Gadget* pada anak usia dini, tetapi harus diingat terdapat dampak positif dan dampak negatif pada *Gadget* yang dapat berdampak pada perkembangan emosionalnya. Selain itu orang tua juga memiliki peranan penting dalam memberikan pengawasan dan batasan dalam penggunaannya. Kendali orang tua dalam penerapan pola asuh merupakan sebuah tindakan penerimaan orang tua dalam menghadapi tingkah laku anaknya yang dinilai tidak sesuai dengan pola tingkah laku yang diharapkan oleh orang tua. Maka dari itu pola asuh yang digunakan juga sangat berpengaruh dalam perkembangan anak yang akan berkembang terus-menerus hingga dewasa kelak.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pembahasan mengenai dampak penggunaan *Gadget* dan pola asuh orang tua, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: dampak dari penggunaan *Gadget* terhadap perkembangan emosional anak usia 5-6 tahun di SPS Taam Annuur, sangat berdampak sekali terhadap perkembangan emosional anak tersebut dimana anak menjadi lebih mudah marah dan menangis, anti sosial, selalu membantah, tidak pernah mendengarkan perkataan orang tua, menjadi pemalas, kurang bersemangat, kurangnya rasa

percaya diri, berkurangnya berkomunikasi dengan orang tua, lebih tertutup, ketergantungan anak untuk terus bermain *Gadget* dan dampak negatif yang paling berbahaya adalah anak dengan bebas mengakses apapun yang ada didalam *Gadget* tersebut. Dan pola asuh orang tua sangat penting dalam mengurangi penggunaan *Gadget*. orang tua harus menjadi paling siap siaga dalam mengawasi anak jangan sampai karena sudah terlanjur menjadi kebiasaan yang sangat buruk bagi anak. Orang tua harus memberi perhatian lebih kepada anak jangan sampai acuh untuk kebaikan perkembangannya. Orang tua harus memberikan batasan dalam penggunaan *Gadget* meskipun harus dilakukan secara perlahan dan jika menggunakan dengan pola asuh otoriter anak akan semakin melawan dan akan menjadi trauma jika dilakukan secara terus-menerus. Orang tua harus memberikan contoh dan teladan yang baik untuk anaknya karena hal terpenting adalah untuk anaknya adalah orang tuanya sendiri.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ari, Sulistyawati, Dkk. (2010). *Asuhan Kebidanan pada Ibu Bersalin*. Jakarta: Salemba Medika.
- Ayunda, Y (2021). Kontribusi Pola Asuh Orang Tua Dalam Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak di TK Aisyiah Bustanul Athfal 2 Jombang. *Jurnal PAUD Teratai*. Universitas Negeri Surabaya. Vol. 10 No.1
- Cholimah, Nur (2008). Implementasi Program Pembelajaran PAUD, Tesis,. UPI:Bandung.
- Euis Sunarti. (2004). *Mengasuh Dengan Hati, Tantangan Yang Menyenangkan*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Fajrin, O.R.(2015). Hubungan Penggunaan Teknologi Mobile *Gadget* dan Eksistensi Permainan Tradisional pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal IDEA Societa*. Vol.2 No.6.
- Kuntjojo. 2010. *Model- model Pembelajaran*. Kediri : Universitas Nusantara PGRI.
- Midayana. (2019). Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini (Studi Kasus di TK Elektrina Kertapati Palembang) *PERNIK Jurnal PAUD*. Palembang. Vol.2 No.1
- Moleong. (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Mussen. (1994). *Perkembangan dan Kepribadian Anak*. Jakarta: Arcan Noor.
- Ratna P. (2021). Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Perkembangan Emosional Anak Usia Dini di TK Adifa Karang Mulya Kota Tangerang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. Universitas Panca Sakti Bekasi. Vol. 2 No. 2.
- Santrock, John W. (2011). *Perkembangan Anak Edisi 7 Jilid 2*. (Terjemahan: Sarah Genis B) Jakarta: Erlangga.
- Semiawan, C.R. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif: Jenis, Karakteristik, dan Keunggulannya*. Jakarta: Grasindo.
- Slamet Suyanto. (2005). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Soetjiningsih, Ranuh. (2013). *Tumbuh Kembang Anak Edisi 2*. Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 No. 14
- Yusuf, A.M. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.
- Zulfitria. (2017). Pola Asuh Orang Tua dalam Penggunaan Smartphone pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal ilmiah PGSD*. Tangerang Selatan: Jurusan PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta. No. 2 Vol.1. Hlm. 97.