



Influences of gadgets on students' learning achievement for early childhood

Indi Aminah, Elihami, Masnur
Universitas Muhammadiyah Enrekang
Email. indiidris29@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to determine how much influence gadgets have on the learning outcomes of early childhood students. This research is qualitative research. This research is carried out by collecting data in reasonable conditions by using work methods that are systematic, directed and responsible so that there is no essence in data collection activities or information that is reasonable. This indicates that the influence of the role of parents, students' learning motivation and the use of gadgets on student learning outcomes is powerful and significant.

Keywords: *early childhood, learning, achievement, gadgets*

Pendahuluan

WHO melaporkan bahwa 5–25% dari anak-anak usia prasekolah menderita gangguan perkembangan. Berbagai masalah perilaku anak seperti keterlambatan motoric, bahasa, dan perilaku social dalam beberapa tahun terakhir ini semakin meningkat. Dalam survei yang dilakukan *The Asianparent Insight* (2014) pada lingkup studi kawasan Asia Tenggara dengan melibatkan setidaknya 2.417 orang tua yang memiliki *gadget* dan anak dengan usia 3-7 tahun yakni Singapura, Thailand, Philipina, Malaysia, dan Indonesia. Dengan sejumlah sampel orang tua tersebut, diperoleh 3.917 sampel anak-anak usia 3-7 tahun pengguna *gadget* tersebut 67% diantaranya menggunakan *gadget* milik orang tua mereka, 18% lainnya menggunakan *gadget* milik saudara atau keluarga, dan 14% sisanya menggunakan *gadget* milik sendiri. Angka kejadian masalah perilaku pada anak di Indonesia antara 13-18%.

Pebriana (2017) menyatakan *gadget* adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. *Gadget* semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Kini kegiatan komunikasi telah berkembang semakin lebih maju dengan munculnya *gadget*. *Gadget* adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Diantaranya *smartphone* seperti *iphone*, *blackberry*, serta *notebook* (perpaduan antara *computer portabel* seperti *notebook* dan *internet*).

Hampir setiap individu mulai dari anak-anak hingga orang tua kini memiliki *handphone* dan *smartphone*. Tentu saja hal ini bukan hanya terjadi tanpa alasan karena daya konsumsi dan kebutuhan masyarakat saat ini sudah sangat jauh berbeda dibandingkan beberapa dekade ke belakang. Kini kebutuhan



akan komunikasi dan informasi menjadi hal yang paling penting bagi semua kalangan masyarakat, di tambah dengan mudahnya mengakses berbagai macam fitur yang ditawarkan dari penyedia jasa layanan dari produsen smartpone itu sendiri dan berbagai provider pendukung.

Perlu diketahui bahwa periode perilaku anak yang sangat sensitif adalah saat usia 1-5 tahun sabagai masa anak usia dini sehingga sering disebut the golden age. Pada masa ini seluruh aspek perilaku kecerdasan, yaitu kecerdasan intelektual, emosi, dan spiritual mengalami perilaku yang luar biasa sehingga yang akan mempengaruhi dan menentukan perilaku selanjutnya. Ketika anak berada pada the golden age tersebut, mereka menjadi peniru yang handal. Mereka lebih smart dari yang kita pikir, lebih cerdas dari yang terlihat, sehingga jangan kita anggap remeh anak pada usia tersebut. Jika anak usia tersebut sudah diberikan sebagai mainan, maka akan berpengaruh terhadap pemerolehan bahasanya. Bukan hanya efek bahasa, yang lebih mengawatirkan adalah gangguan pada perilaku emosi sang anak. Orang tua terkadang banyak yang tidak tahu akan perilaku yang terjadi pada anaknya, sehingga mereka tidak tahu akan kecepatan dan keterlambatan yang terjadi pada perilaku anak mereka. Padahal jika telah terjadi keterlambatan perilaku pada anak, anak membutuhkan penanganan yang cepat agar tidak berdampak bagi berkelanjutan mereka, (Abu-Rabia, 2000).

Penggunaan *gadget* secara terus menerus akan berdampak buruk terhadap pola pikir dan perilaku anak dalam kehidupan kesehariannya, anak-anak cenderung terus menerus menggunakan *gadget* akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang rutin dalam aktifitas sehari-hari, dalam hal ini sering kali anak-anak lebih memilih bermain *gadget* sehingga menyebabkan anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktifitas (Elihami, 2020). Mereka lebih memilih duduk di depan *gadget* dan menikmati permainan yang ada pada fitur-fitur tertentu dibandingkan interaksi dengan dunia nyata. Hal ini tentu berdampak buruk bagi perilaku dan kesehatan anak. Terutama pada segi psikologis dan otak. dampak negative lain juga dapat menyebabkan kurangnya mobilitas social pada anak, mereka lebih memilih bermain menggunakan *gadget* dibandingkan bermain Bersama teman sebayanya. Tidak jarang dijumpai, anak kesulitan untuk berkonsentrasi karena otak anak sudah diporsir pada dunia yang tidak nyata, (Agustin & Nafiah, 2019).

Dampak positif yang ditimbulkan dari *gadget* cukup banyak, diantaranya dalam pola pikir anak yaitu mampu membantu anak dalam mengatur kecepatan bermain, mengolah strategi dalam permainan, dan membantu meningkatkan kemampuan otak selama dalam pengawasan yang baik (Elihami, 2022b). Selain itu, aplikasi-aplikasi yang terdapat di *gadget* seperti google untuk mengakses materi pembelajaran kapan dan dimana saja. Selain itu ada youtube, dimana anak dapat mencari berbagai hal dan informasi yang menarik. Berbagai potensi dan kelebihan yang dimiliki *gadget*, diharapkan menjadi sumber belajar alternatif yang dapat meningkatkan efektifitas proses belajar anak. (Alidrus, 2012) menyatakan dampak positif penggunaan *gadget* yaitu berkembangnya imajinasi pada siswa, melatih sistem kerja otak siswa sehingga dapat menaikkan fungsi kecerdasan, meningkatkan kepercayaan diri pada siswa ketika memenangkan sebuah game yang disediakan *gadget*, mengembangkan kemampuan membaca, berhitung, dan menemukan solusi sebagai pemecahan masalah. Namun dibalik kelebihan tersebut, terdapat dampak negatif



penggunaan *gadget* seperti radiasi dalam *gadget* dapat merusak jaringan syaraf dan otak anak apabila sering menggunakan *gadget*. Selain itu, dapat menurunkan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain. Anak akan menjadi lebih individual dengan zona nyamannya bersama *gadget* sehingga kurang memiliki sikap peduli terhadap teman atau orang lain.

Kenyataan yang dijumpai sekarang, anak-anak lebih asik dengan *gadget* dari pada mendengarkan perintah orang tua. Selain itu seringkali ada yang marah jika diperintah oleh orang tua. Itulah salah satu bentuk kecanduan anak-anak terhadap *gadget* yang dimiliki. lebih mementingkan benda mati dari pada dunia nyatanya. Kejadian seperti ini tentu saja harus menjadi perhatian berbagai pihak untuk meningkatkan kewaspadaan terhadap anak-anak dalam penggunaan *gadget* sebagai media bermain atau media komunikasi. Khususnya dari lingkungan keluarga yaitu orang tua sebagai institusi yang pertama dalam pembentukan karakter tumbuh kembang anak, seharusnya memiliki batasan dan aturan yang jelas tentang pemberian *gadget* pada anak (Elihami, 2022a).

Sikap sosial anak yang demikian akan sangat berpengaruh terhadap perilaku sosial siswa, karena adanya *gadget* yang disalahgunakan akan semakin memanjakan siswa dalam mengerjakan tugas-tugas. Dampak negatif *gadget* diantaranya yaitu dapat menyebabkan penggunaanya lebih bersikap individualis. Bisa dikatakan manusia individualis karena menyebabkan lupa untuk berkomunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan sekitarnya, (Praherdhiono et al., 2018).

Masalah gangguan perilaku sosial pada anak dikhawatirkan dapat menyebabkan anak kesulitan dalam penyesuaian diri dengan lingkungan masyarakat. Anak akan kesulitan dalam berbagai tuntutan-tuntutan kelompok, kekurangannya kemandirian anak dalam berpikir dan berperilaku serta yang terpenting adalah gangguan dalam pembentukan konsep diri pada seorang anak (Amir & Basit, 2018).

Tujuan dari perilaku sosial anak yaitu membantu serta mempermudah anak untuk mulai bersosialisasi dengan orang-orang yang ada di sekitar anak yaitu seperti orang tua, guru saudara, dan teman sebaya, dan untuk membantu anak bergaul dengan lingkungan berupa tempat dia tinggal. Perilaku sosial pada anak sangat bermanfaat untuk anak, dengan adanya perilaku sosial ini, maka akan lebih memudahkan anak untuk berinteraksi dan bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Manfaat perilaku sosial bagi anak diantaranya yaitu : dapat menumbuhkan sikap ramah, anak mampu bersabar Ketika menunggu giliran, dapat menghargai perbedaan pendapat temannya, anak mampu menyelesaikan konflik secara bersama-sama, dan mampu bertingkah laku sesuai dengan aturan (Suyadi, 2019). Berdasarkan tersebut, dapat diketahui bahwa penggunaan *gadget* lebih banyak digunakan untuk membuka sosial media dan *Youtube*. Untuk mengkaji lebih mendalam terkait dampak dari penggunaan *gadget*, maka penulis berminat untuk melakukan penelitian sekaligus bahan penyusunan skripsi dengan judul Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Dini di TK PGRI Kulinjang



Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif karena hasil penelitian diperoleh dari observasi lapangan tidak diperoleh melalui prosedur statistik atau metode kuantitatif. Menurut Arifin (2012) jenis penelitian kualitatif adalah suatu proses penelitian yang dilakukan secara jujur dan wajar, tanpa adanya manipulasi sesuai dengan kondisi objektif bidang tertentu dan jenis data yang dikumpulkan dan khususnya jenis penelitiannya.

Penelitian ini dilakukan dengan menggumpulkan data dalam kondisi yang wajar dengan menggunakan metode kerja yang sistematis, terarah dan bertanggung jawab agar tidak esensi dalam kegiatan pengumpulan data atau informasi yang wajar. Hal ini dikarenakan subjek dalam penelitian ini adalah perkembangan perilaku sosial anak usia dini. Penelitian ini dilaksanakan di TK PGRI Kulinjang Kelurahan Tuara Kabupaten Enrekang yang pada bulan Oktober 2022. Pemilihan lokasi penelitian berdasarkan pertimbangan lokasi penelitian dan tempat tinggal peneliti berdekatan yang memudahkan dalam menjalankan penelitian, serta pertimbangan utama yaitu banyaknya anak usia dini yang menggunakan *gadget*. Data merupakan unsur yang sangat penting untuk dijadikan suatu dasar pertimbangan dalam mengambil suatu keputusan juga sesuatu yang sangat penting untuk dijadikan suatu dasar pertimbangan dalam mengambil suatu keputusan dan sangat penting dalam mencari jawaban dalam sebuah permasalahan penelitian. Dalam penelitian ini dibutuhkan 2 jenis data yaitu data primer dan data sekunder.

1. Data primer

Data primer dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh secara langsung dari informasi melalui observasi lapangan, dokumentasi, dan wawancara yang berkaitan dengan masalah yang dikaji.

2. Data sekunder

Data sekunder adalah data penunjang dari sebuah penelitian yang bersumber dari selain data primer yang secara tidak langsung sangat berguna untuk memperoleh informasi dalam penelitian. Data sekunder dalam penelitian ini diperoleh melalui studi kepustakaan yang berhubungan dengan permasalahan yang sedang dikaji seperti profil sekolah dan jumlah siswa Langkah mendapatkan data yang valid dibutuhkan suatu teknik pengumpulan data yang sistematis dan sesuai dengan jenis penelitian yang akan digunakan. Berikut ada tiga teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu : Observasi, Dalam observasi ini, peneliti terlibat dalam kegiatan sehari-hari sampel yang diamati atau digunakan sebagai sumber data penelitian. Teknik observasi dalam penelitian ini bertujuan agar peneliti dapat melihat, mendengar, dan menilai secara langsung informasi dan data yang terdapat dilapangan. Wawancara, yakni percakapan dengan maksud tertentu yang dilakukan oleh dua pihak yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara yang memberikan jawaban atas suatu pertanyaan tersebut. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis wawancara bebas



terpimpin dimana pewawancara memberikan kebebasan kepada terwawancara untuk memberikan tanggapan atau jawabannya sendiri. Teknik ini digunakan dengan tujuan untuk mendapatkan data yang relevan dan juga tidak menginginkan adanya kesalahpahaman antara peneliti dan terwawancara. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan kepada guru-guru TK PGRI Kulinjang dan orang tua siswa usia dini di TK PGRI Kulinjang.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pendidikan nonformal adalah pendidikan yang dilakukan secara teratur, dengan sadar dilakukan, tetapi tidak terlalu ketat mengikuti peraturan-peraturan yang tetap, seperti pada pendidikan formal di sekolah. Karena pendidikan nonformal pada umumnya dilaksanakan tidak dalam lingkungan fisik sekolah, maka pendidikan nonformal diidentik dengan pendidikan luar sekolah. Oleh karena itu pendidikan nonformal dilakukan diluar sekolah, maka sasaran pokok adalah anggota masyarakat. Sebab itu program pendidikan nonformal harus dibuat sedermikian rupa agar bersifat luwes tetapi lugas, namun tetap menarik minat para konsumen Pendidikan. Pendidikan nonformal adalah setiap kegiatan pendidikan yang terorganisir diselenggarakan di luar sistem pendidikan formal, diselenggarakan secara tersendiri atau merupakan bagian penting dari sebuah sistem yang lebih luas dengan maksud memberikan layanan khusus kepada warga belajar atau membantu mengidentifikasi kebutuhan belajar agar sesuai dengan kebutuhan dan mencapai tujuan belajarnya (Choo, 2009). Secara umum pendidikan nonformal dapat kita pahami sebagai sistem pendidikan yang terstruktur untuk mencapai tujuan belajar yang berada di luar sistem pendidikan formal. Adapun pengertian pendidikan nonformal yang dikemukakan para ahli, antara lain sebagai berikut:

Menurut (Adawiyah, 2018) mengemukakan bahwa pendidikan nonformal adalah perkembangan dari pendidikan informal yang disediakan oleh badan pemerintah atau non pemerintah, badan pembangunan internasional, penyedia nirlaba, kelompok pengusaha dan karyawan serta lain-lain dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan kelompok tertentu dan pembelajaran tertentu dan persyaratan pasar tenaga kerja. Program yang dilaksanakan melalui pendidikan nonformal dimaksudkan untuk melayani berbagai kebutuhan masyarakat yang karena sesuatu hal yang tidak memperoleh kesempatan belajar di sekolah formal. Kebutuhan belajar yang dimaksud mencakup kesehatan, nutrisi, keluarga, bencana, dan kebutuhan lain untuk memperbaiki kebutuhan keluarga, mengembangkan watak positif dan watak personal, meningkatkan produktivitas ekonomi, pendapatan keluarga, kesempatan pekerjaan dan memperkuat institusi keswadayaan, pengaturan diri (*self government*), dan partisipasi masyarakat.

Berdasarkan beberapa pengertian pendidikan luar sekolah diatas, apabila dilihat dari karakteristik dan tujuannya bahwa pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk pendidikan nonformal

1. Tujuan Pendidikan Nonformal

Pada dasarnya tujuan pendidikan nonformal atau luar sekolah tidak menyimpang dari tujuan pendidikan nasional, yaitu untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang



Maha Esa, berbudi pekerti luhur, berpendidikan, berdisiplin, bekerja keras, tangguh, bertanggung jawab, mandiri, Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 26 ayat 1 dan 2 menjelaskan bahwa :

- a) Pendidikan nonformal diselenggarakan bagi warga masyarakat yang memerlukan layanan pendidikan yang berfungsi sebagai pengganti, penambah, dan atau pelengkap pendidikan formal dalam rangka mendukung pendidikan sepanjang hayat
- b) Pendidikan nonformal berfungsi mengembangkan potensi peserta didik dengan penekanan pada penguasaan pengetahuan dan ketrampilan fungsional serta pengembangan sikap dan kepribadian profesional.

3. Syarat - syarat Pendidikan Nonformal

- a) Pendidikan nonformal harus memiliki tujuan yang jelas Tujuan merupakan sesuatu yang dirasakan manfaatnya oleh peserta didik atau masyarakat. Mengandung nilai-nilai, aspirasi, dan kebutuhan masyarakat sebagai peserta.
- b) Ditinjau dari segi masyarakat Program pendidikan nonformal harus menarik, baik hasil yang akan dicapai maupun pelaksanaannya
- c) Adanya integrasi pendidikan nonformal dengan program pembangunan dalam masyarakat Program pendidikan nonformal disesuaikan dengan arah pembangunan daerah yang bersangkutan
- d) Organisasi kesenian, kursus-kursus kesenian, penataran pembinaan kesenian
- e) Kegiatan lain (pembinaan pada nabi dan siaran pedesaan)

3. Fungsi Pendidikan Nonformal

Sebagai upaya membantu kehidupan masyarakat dalam bidang pendidikan pada khususnya dan memperoleh pekerjaan, sudjana dalam bukunya mengemukakan bahwa pendidikan nonformal berfungsi:

- 1) *Complement* (pelengkap) pendidikan sekolah
pendidikan nonformal menyajikan seperangkat kurikulum tetap yang dibutuhkan sesuai dengan situasi daerah dan masyarakat.
- 2) *Supplement* (tambahan)
pendidikan nonformal memberikan kesempatan pendidikan bagi mereka yang telah menamatkan jenjang pendidikan formal tetapi dalam tempat dan waktu berbeda.
- 3) Substitusi (pengganti) pendidikan sekolah
pendidikan nonformal dapat mengganti fungsi sekolah terutama pada daerah-daerah yang belum dijangkau program pendidikan sekolah.

Berdasarkan pendapat tersebut menunjukkan bahwa pendidikan luar sekolah memberikan kesempatan kepada seluruh warga masyarakat baik tua maupun muda untuk melengkapi warga masyarakat yang sedang sekolah dan sebagai penambah bagi mereka yang drop out atau pernah sekolah tetapi tidak melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi, maupun sebagai pengganti bagi mereka yang tidak pernah menduduki bangku sekolah.



4. Bentuk pendidikan nonformal

Pendidikan nonformal hampir selalu berurusan dengan usaha bimbingan, pembinaan, dan pengembangan warga masyarakat yang mengalami keterlantaran pendidikan dari keadaan kurang melihat ke masa depan menjadi seorang yang memiliki sikap mental pembaharuan dan pengembangan. Berikut ini bentukbentuk pendidikan nonformal:

a) *Community development*

Community Development merupakan usaha dan kegiatan pembangunan masyarakat yang dipelopori oleh tokoh-tokoh masyarakat setempat untuk memecahkan masalah-masalah lokal yang dihadapinya, termasuk masalah pendidikan, dengan mempergunakan kekuatan sendiri.

b) *Lerning society*

Learning society menggambarkan keadaan suatu masyarakat dimana warga masyarakatnya suka dan gemar belajar, ingin selalu meningkatkan pengetahuan, pengalaman, dan keterampilannya dari sumber maupun tanpa dipaksa, melainkan atas kemauan dan kesadarannya sendiri

c) *Deschooling society*

Deschooling society merupakan kegiatan - kegiatan pendidikan yang dilakukan oleh masyarakat dalam usahanya untuk membantu mengurangi beban pendidikan di sekolah

d) *Mass education*

Mass education adalah kegiatan pendidikan untuk pemuda dan orang dewasa yang karena satu dan lain sebab tidak pernah mengikuti pendidikan di sekolah atau meninggalkan sekolah sebelum tamat, yang diselenggarakan dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, termasuk disini kegiatan pendidikan pemberantasan buta aksara, buta bahasa dan buta pengetahuan dasar.

e) *Fundamental education*

Fundamental education mempunyai pengertian hampir sama dengan mass education, diselenggarakan terutama bagi para wanita, pemuda, dan orang dewasa dengan maksud agar mereka bisa menyesuaikan diri dengan masyarakat yang telah maju dan berkembang

f) *Community education*

Community education merupakan kegiatan pendidikan bagi kelompok - kelompok dalam masyarakat agar mereka dapat menolong diri mereka sendiri, dengan cara merubah sikap mental dan pola berpikirnya, serta memiliki pandangan dan kebiasaan-kebiasaan baru

g) *Adult education*

Adult Education merupakan kegiatan pendidikan yang diperuntukkan bagi para pemuda dan orang dewasa baik secara sendiri-sendiri ataupun bersama-sama, untuk berbagai macam kebutuhan yang bersifat fungsional karena dalam pendidikan ini lebih banyak diberikan latihan-latihan praktik dan hanya sedikit teori

h) *Estention education*



Extention education merupakan kegiatan penyebarluasan ilmu pengetahuan dan teknologi yang diselenggarakan oleh perguruan tinggi bekerjasama dengan pihak yang terkait dalam upaya memajukan kehidupan bangsa

i) *Life long education*

Life long education merupakan rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh tiap-tiap orang dimana dan kapan pun ia berada kegiatan itu dilakukan, karena proses belajar sesungguhnya tidak hanya terjadi di sekolah tetapi juga berlangsung di dalam keluarga dan masyarakat

j) *Recurrent education*

Recurrent education adalah usaha-usaha yang dilakukan untuk memberikan pendidikan kembali kepada mereka yang karena satu dan lain sebab terpaksa meninggalkan sekolah sebelum tamat, namun mereka masih mempunyai keinginan dan semangat untuk melanjutkan pada waktu dan kesempatan lain

k) *Permanent education*

Permanent education merupakan upaya untuk mengusahakan bagaimana agar warga masyarakat tetap mempunyai minat dan semangat belajar disepanjang kehidupannya sekalipun mereka telah menyelesaikan pendidikannya di sekolah, sehingga kegiatan belajar merupakan kebutuhan yang permanen, (Dewi et al., 2021).

l) *Indegenous education*

Indigenous education adalah kegiatan-kegiatan pendidikan yang bersifat tradisional, yang mengutamakan programnya di atas sadar nilai-nilai budaya sendiri, meskipun tidak menutup kemungkinan dikembangkannya nilai - nilai budaya tersebut secara kreatif dan inovatif.

A. Strategi Pendidikan Nonformal

Secara harfiah, kata strategi dapat diartikan sebagai seni (*art*) melaksanakan strategi yakni siasat atau rencana, banyak padanan kata “strategi” dalam bahasa inggris, dan dianggap relevan dengan pembahasan ini adalah kata *approach* (pendekatan) dan kata *procedure* (tahapan kegiatan).

Richard L. Daft mendefinisikan strategi (*strategy*) secara eksplisit, yaitu rencana tindakan yang menerangkan tentang alokasi sumber daya serta berbagai aktivitas untuk menghadapi lingkungan, memperoleh keunggulan bersaing, dan mencapai tujuan perusahaan. Adapun strategi yang ditawarkan beragam, diantaranya sebagai berikut:

- a. Strategi pembelajaran ekspositori (SPE) yakni strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses penyampaian materi secara verbal pada seorang guru kepada kelompok siswa dengan maksud agar siswa dapat menguasai materi pembelajaran secara optimal
- b. Strategi pembelajaran inkuiri (SPI) yakni menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan
- c. Strategi pembelajaran berbasis masalah (SPMB) yakni rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan kepada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah



- d. Strategi pembelajaran kooperatif (SPK) yakni kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan
- e. Strategi pembelajaran kooperatif (SPK) yakni kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan
- f. Strategi pembelajaran kontekstual (CTL) yakni strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkan dengan situasi kehidupan nyata
- g. Strategi PAIKEM yakni pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Sebagaimana namanya, maka tujuan pembelajaran strategi ini adalah partisipatif, aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan

Sesuai dengan rancangan Peraturan Pemerintah sasaran pendidikan nonformal dapat ditinjau dari beberapa aspek yakni sebagai berikut:

1) Sasaran Pelayanan

- Usia Pra-Sekolah (0-6 tahun)
Fungsi lembaga ini mempersiapkan anak-anak menjelang mereka pergi sekolah (Pendidikan Formal) sehingga mereka telah terbiasa untuk hidup dalam situasi yang berbeda dengan lingkungan keluarga.
- Usia Pendidikan Dasar (7-12 tahun)
Usia ini dilaksanakan dengan penyelenggaraan program kejar paket A dan kepramukaan yang diselenggarakan secara sesame dan terpadu
- Usia Pendidikan Menengah (13-18 tahun)
Penyelenggaraan pendidikan non formal untuk usia semacam ini diarahkan untuk pengganti pendidikan, sebagai pelengkap dan penambah program pendidikan bagi mereka
- Usia Pendidikan Tinggi (19-24 tahun)
Pendidikan non formal menyiapkan mereka untuk siap bekerja melalui pemberian berbagai keterampilan sehingga mereka menjadi tenaga yang produktif, siap kerja dan siap untuk usaha mandiri

2) Berdasarkan Lingkungan Sosial Budaya

- Masyarakat Pedesaan
Masyarakat ini meliputi sebagian besar masyarakat Indonesia dan program diarahkan pada program-program mata pencarian dan program pendayagunaan sumber-sumber alam.
- Masyarakat Perkotaan
Masyarakat perkotaan yang cepat terkena perkembangan ilmu dan teknologi, sehingga masyarakat perlu memperoleh tambahan tersebut melalui pemberian informasi dan kursus-kursus kilat .
- Masyarakat Terpencil
Untuk itu masyarakat terpencil ini perlu ditolong melalui pendidikan non formal yang mereka dapat mengikuti perkembangan dan kemajuan nasional.

3) Berdasarkan Sistem Pengajaran

Sistem Pengajaran dalam proses penyelenggaraan dan pelaksanaan program pendidikan non formal meliputi:



- Kelompok, organisasi dan lembaga
- Mekenisme sosial budaya seperti perlombaan dan pertandingan
- Kesenian tradisional, seperti wayang, ludruk, ataupun teknologi modern seperti televisi, radio, film, dan sebagainya.
- Prasarana dan sarana seperti balai desa, masjid, gereja, sekolah dan alat-alat pelengkapan kerja.

Dari sisi target grup yang disebut sebagai sasaran didik, pendidikan non formal memiliki cakupan garapan yang sangat luas sarta besar variabilitasnya. Khalayak sasaran yang ingin/ harus dilayani pendidikan non formal terentang seiring dengan kebutuhan belajar manusia untuk belajar sepanjang hayat, sejak anak usia dini sampai dengan orang usia lanjut. Dimana seseorang atau sebuah komunitas manusia muncul kebutuhan belajar (kebutuhan pengetahuan, keterampilan, dan sikap), maka di situ sebaiknya pendidikan non formal hadir. Dalam kapasitas inilah pendidikan non formal dikatakan bersifat multi audiens, tidak saja ditinjau dari segi usia, tetapi juga karakteristik individu dan sosial seperti jenis kelamin dan gender, demografi, geografis, pekerjaan, latar pendidikan formal, dan sebagainya (Pertiwi & Pusparini, 2021).

Sungguh sangat banyak kebutuhan belajar manusia yang hanya bisa didekati dan diselesaikan melalui pendidikan non formal. Sementara jelas sekali bahwa kemampuan sekolah menjangkau dan memenuhi kebutuhan belajar khalayak sasaran di luar main stream sekolah (persyaratan usia, syarat pendidikan pendahuluan, tempat tinggal, dan prasyarat formal lainnya) sangat terbatas.

Dengan demikian khalayak sasaran pendidikan non formal adalah semua orang yang membutuhkan layanan pendidikan untuk meningkatkan kemampuan (pengetahuan, keterampilan dan sikap) dalam upaya menggapai derajat, martabat, dan kualitas hidup yang lebih baik, lebih indah, lebih bernilai, dan lebih bermakna

B. Gadget

1. Pengertian Gadget

Gadget adalah alat komunikasi yang mempunyai banyak fungsi lewat berbagai fitur yang dimilikinya. *Gadget* dianggap lebih lengkap daripada alat elektronik lainnya karena fungsi dan sifatnya yang berbeda. *Gadget* merupakan istilah bahasa Inggris yang mengartikan sebuah perangkat atau instrument elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi khusus terutama untuk membantu manusia dalam menjakankan aktivitasnya. *gadget* adalah berbagai macam perangkat elektronik seperti laptop, smartphone, iPad, ataupun tablet lengkap dengan berbagai fitur dan aplikasi yang tersedia. *Gadget* diciptakan khusus untuk mempermudah kehidupan manusia dalam mengakses segala informasi yang ada di dunia ini, (Wahyudin et al., 2020)

Gadget pada masa kini sangat disukai anak-anak. Sebab *gadget* pada masa kini sangatlah berbeda jauh dengan *gadget* pada awal diproduksi yang hanya dapat digunakan untuk menelfon maupun mengirim pesan serta ditambah dengan desain yang tidak menarik. Sedangkan, *gadget* pada masa



kini telah berevolusi menjadi sebuah barang yang sangat menarik dengan desain yang menarik serta penggunaan teknologi touchscreen yang semakin membuatnya menarik, selain itu pula *gadget* masa kini telah terisi dengan berbagai macam aplikasi didalam *gadget* tersebut. Seperti games yang pada saat ini sangat bervariasi, mulai dari game bertemakan petualangan sampai pelajaran. Lalu, penyajian setiap aplikasi (games) yang beraneka warna dan karakter tak heran jika *gadget* sangat di gandrungi oleh anak pada masa ini.

Penyajian beraneka ragam aplikasi yang beragam tak ayal membuat seseorang sangat senang berlama-lama untuk didepan *gadget* mereka, sehingga penggunaan *gadget* menjadi berlebihan. *Gadget* pada era globalisasi sangatlah gampang dijumpai, sebab hampir semua kalangan masyarakat memiliki *gadget*. Pasalnya *gadget* tidak hanya beredar dikalangan remaja (usia 12-21 tahun) dan dewasa atau lanjut usia (usia 60 tahun keatas), tetetapi juga beredar dikalangan anak-anak (usia 7-11 tahun) dan ironisnya lagi *gadget* bukan barang asing untuk anak usia (3-7 tahun) yang seharusnya belum layak menggunakan *gadget*. Hal tersebut memang tidak lepas dari diberlakukannya pasar bebas dunia pada tahun 2008 yang dimana Indonesia termasuk dalam sasaran utama penjualan produk-produk elektronik khususnya teknologi *gadget*. *Gadget* yang awalnya hanya mampu dibeli oleh orang yang berpenghasilan tinggi, sekarang seseorang yang penghasilannya paspasan pun mampu membeli *gadget* dengan harga murah maupun engan system pembayaran berkala. Selain itu pula, tak jarang sekarang banyak produsen produsen *gadget* sengaja menjadikan anak-anak sebagai target pemasarannya, (Arikunto, 2013)

Anak usia di bawah 5 tahun, boleh-boleh saja diberi *gadget*. Tetapi harus diperhatikan durasi pemakaiannya, misalnya, boleh bermain tetapi hanya setengah jam dan hanya pada saat senggang, kenalkan *gadget* seminggu sekali, misalnya hari sabtu atau minggu. Lewat dari itu, ia harus tetap berinteraksi dengan orang lain". Pemakaian *gadget* dikategorikan dengan intensitas tinggi jika menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 120 menit /hari dan dalam sekali pemakaiannya berkisar >75 menit. Selain itu, dalam sehari bisa berkali-kali (lebih dari 3 kali pemakaian) pemakaian *gadget* dengan durasi 30-75 menit akan menimbulkan kecanduan dalam pemakaian *gadget*. selanjutnya, penggunaan *gadget* dengan intensitas sedang jika menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 40-60 menit/hari dan intensitas penggunaan dalam sekali penggunaan 2-3 kali/hari setiap penggunaan. Kemudian, penggunaan *gadget* yang baik adalah dengan kategori rendah yaitu dengan durasi penggunaan <30 menit/hari dan intensitas penggunaan maksimal 2 kali pemakaian.(Jannah et al., 2020)

Trinika dkk (2015) menambahkan bahwa pemakaian *gadget* dengan intensitas yang tergolong tinggi pada anak usia dini adalah lebih dari 45 menit dalam sekali pemakaian per harinya dan lebih dari 3 kali pemakaian per harinya. Pemakaian *gadget* yang baik pada anak usia dini adalah tidak lebih dari 30 menit dan hanya 1-2 kali pemakaian per harinya.

Tabel 2.1 Intensitas Penggunaan *Gadget* Anak Usia Dini

KATEGORI	DURASI	INTENSITAS
Tinggi	75 – 120 menit	Lebih dari 3 kali per hari
Sedang	40 – 60 menit	2-3 kali per hari
Rendah	5 – 30 menit	Max 1-2 kali per hari

2. Dampak Penggunaan *Gadget*

Teknologi *gadget* yang memiliki beragam manfaat dan kelebihan juga dapat mengakibatkan dampak positif dan dampak negatif bagi pengguna. Dampak positif *gadget* diantaranya yaitu memberikan kemudahan kepada para pengguna teknologi untuk berkomunikasi tanpa membutuhkan waktu yang lama untuk berkomunikasi. Dampak positif dari penggunaan *gadget* adalah sebagai berikut:

- 1) Memudahkan untuk berinteraksi dengan orang banyak melalui media sosial.
- 2) Mempersingkat jarak dan waktu, di era perilaku *gadget* yang canggih didalamnya terdapat media sosial seperti sekarang ini, hubungan jarak jauh tidak lagi menjadi hal yang menjadi masalah dan menjadi halangan.
- 3) Mempermudah para siswa mengkonsultasikan pelajaran dan tugas-tugas yang belum siswa mengerti. Hal ini biasa dilakukan siswa dengan sms atau whatsapp kepada guru mata pelajaran.
- 4) Mengetahui informasi tentang kegiatan-kegiatan yang diadakan di sekolah, siswa akan membagi informasi tentang kegiatan, foto yang berkaitan dengan kegiatan di sekolah kemudian membagikannya di grup atau juga bisa langsung membagikan kepada orang-orang tertentu.

Nurhaeda (2018) berpendapat bahwa *gadget* memiliki banyak manfaat apalagi digunakan dengan cara yang benar dan semestinya diperbolehkan orang tua mengenalkan *gadget* pada anak memang perlu tetapi harus diingat dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif penggunaan *gadget* yaitu mendapatkan pengetahuan luas, mempermudah komunikasi yaitu *gadget* merupakan salah satu alat yang canggih, dan melatih kreativitas anak yaitu kemajuan teknologi telah menciptakan beragam permainan yang kreatif dan menantang

Dokter anak asal Amerika Serikat, Cris Rowan mengatakan, perlu ada larangan untuk penggunaan *gadget* pada usia terlalu dini, yakni anak dibawah 12 tahun. Alasannya, sudah banyak penelitian yang membuktikan dampak negatif *gadget* pada mereka, yaitu :

a. Pertumbuhan otak yang terlalu cepat.

Di antara usia 0-2 tahun, pertumbuhan otak anak memasuki masa yang paling cepat dan terus berkembang hingga usia 21 tahun. Stimulasi lingkungan sangat penting untuk memicu perilaku otak, termasuk dari *gadget*. Hanya saja, stimulasi yang berasal dari *gadget* diketahui berhubungan dengan defisit



perhatian, gangguan kognitif, kesulitan belajar, implusif, dan kurangnya kemampuan mengendalikan diri.

- b. Hambatan perkembangan.
Saat menggunakan *gadget*, anak cenderung kurang bergerak, yang berdampak pada hambatan perkembangan. Satu dari tiga anak yang masuk sekolah cenderung mengalami hambatan perilaku sehingga berdampak buruk pada kemampuan berbahasa dan prestasi disekolah.
- c. Obesitas.
Penggunaan *gadget* yang berlebihan diketahui bisa meningkatkan risiko obesitas. Anak-anak yang diperbolehkan menggunakan *gadget* dikamarnya mengalami peningkatan risiko obesitas sebanyak 30 persen. Padahal, diketahui bahwa obesitas pada anak meningkatkan risiko stroke dan penyakit jantung sehingga menurunkan angka harapan hidup.
- d. Gangguan tidur
Tidak semua orangtua mengawasi anaknya saat menggunakan *gadget* sehingga kebanyakan anak pun mengoperasikan *gadget* di kamar tidurnya. Sebuah studi menemukan 75 persen anak-anak usia 9-10 tahun yang menggunakan *gadget* dikamar tidur, mengalami gangguan tidur yang berdampak pada penurunan prestasi belajar mereka.
- e. Penyakit mental
Sejumlah studi menyimpulkan, penggunaan *gadget* yang berlebihan merupakan faktor penyebab meningkatnya laju depresi, kecemasan, defisit perhatian, autism, gangguan bipolar, dan gangguan perilaku pada anak. Hal ini sesuatu dengan penelitian yang dilakukan oleh Novitasari dan Khotimah (2016), bahwa *gadget* mempunyai dampak pada interaksi sosial anak usia 3-7 tahun.
- f. Agresif
Anak-anak yang terpapar tayangan kekerasan dig*adget* mereka berisiko untuk menjadi agresif. Apalagi, saat ini banyak video game ataupun tayangan yang berisi pembunuhan, pemerkosaan, penganiayaan, dan kekerasan-kekerasan lainnya.
- g. Pikun digital
Konten media dengan kecepatan tinggi berpengaruh dalam meningkatkan risiko defisit perhatian, sekaligus penurunan daya konsentrasi dan ingatan. Peralnya, bagian otak yang berperan dalam melakukan hal itu cenderung menyusut.
- h. Adiksi
Karena kurangnya perhatian orangtua (yang dialihkan pula oleh *gadget*), anak-anak cenderung lebih dekat dengan *gadget* mereka. Padahal, hal itu memicu adiksi sehingga mereka seakan tak bias hidup tanpa *gadget* mereka.
- i. Resiko terkena radiasi



WHO mengategorikan ponsel dalam risiko 2B karena radiasi yang dikeluarkannya, apalagi anak-anak lebih sensitif terhadap radiasi karena otak dan system imun yang masih berkembang sehingga risiko mengalami masalah dari radiasi *gadget* lebih besar dari orang dewasa. Tidak berkelanjutan. Sebuah penelitian membuktikan, edukasi yang berasal dari *gadget* tidak akan lama bertahan dalam ingatan anak-anak. Dengan demikian, pendekatan pendidikan melalui *gadget* tidak akan berkelanjutan bagi mereka (Hasanah, 2017).

Penggunaan *gadget* yang digunakan berlebihan akan membuat anak menjadi ketergantungan dan menjadi aktivitas sehari-hari (Arnani & Husna, 2021). Menurut Kwan, dkk dalam (Chasanah & Kilis, 2018) kecanduan *gadget* merupakan perilaku yang maladaptive dengan ciri penggunaan *gadget* berlebihan, kesulitan untuk mengontrol dan mengganggu aktivitas sehari-hari. Bukan hanya orang dewasa yang dapat mengalami kecanduan *gadget* akan tetapi, anak-anak juga bisa mengalaminya ditambah lagi anak-anak masih belum dapat mengontrol keinginannya untuk untuk bermain *gadget*, anak-anak belum cukup mengerti jika penggunaan *gadget* yang berlebihan memiliki dampak yang kurang baik terhadap tubuhnya. Kecanduan *gadget* pada anak-anak bisa terjadi karena kurangnya pendampingan dan control orang tua dalam penggunaan *gadget*, karena kesibukan orang tua membiarkan anaknya untuk bermain *gadget* sampai tidak disadari anak menjadi kecanduan *gadget*.

Sunita dan Mayasi (Bintoro, 2019) menyatakan bahwa kecanduan *gadget* pada seorang anak dapat terlihat dari perilaku anak banyak menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain dengan *gadget*. Mengabaikan atau mengesampingkan kebutuhan lain hanya untuk bermain *gadget*, seperti lupa untuk makan dan mandi, dan anak mengabaikan teguran dari orang-orang disekitarnya. Kecanduan pada anak usia dini tidak dapat dihindari jika orang tua tidak mampu untuk mengontrol dan membimbing anak dalam dalam menggunakan *gadget*.

C. Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang berusia 3-7 tahun. Sedangkan hakikat anak usia dini adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perilaku dalam aspek fisik, kognitif, sosio emosional, kreativitas, bahasa, dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.

Di Indonesia pengertian anak usia dini ditunjukkan kepada anak yang berusia 0-6 tahun, berdasarkan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 Pasal 1 Ayat 14 yang berbunyi “pendidikan yang diperuntukkan bagi anak sejak lahir sampai usia 6 tahun”. Sedangkan menurut NAEYC (National Association For The Young Children), yaitu anak yang berusia antara 0 sampai 8 tahun yang mendapatkan layanan pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak dalam keluarga (family child care home), pendidikan prasekolah baik negeri maupun swasta, taman kanak-kanak (TK), dan sekolah dasar (SD). Hal ini dapat disebabkan pendekatan pada kelas awal sekolah dasar kelas I, II dan III hampir sama dengan usia TK 4-6 tahun.



Dalam psikologi perilaku anak usia dini dikatakan sebagai anak yang berumur 0-6 tahun. Pertumbuhan dan perkembangannya diperhatikan dengan cara memberi perlakuan yang baik berupa pendidikan usia prasekolah atau pendidikan sekolah dikelas-kelas awal Sekolah Dasar (SD). Anak usia dini adalah anak yang berusia antara 3-7 tahun (Suhada, 2016).

Jean Piaget (Suhada, 2016) mengidentifikasi perilaku individu dalam empat tahap :

1. Usia 0–2 tahun dikenal dengan tahap *Sensori Motor*.
Pada masa ini perilaku tertuju pada gerak refleks sebagai bukti adanya kemampuan menyadari ada sesuatu di dekatnya
2. Usia 2–7 tahun dikenal dengan tahap praoperasional.
Pada masa ini muncul ciri yang disebut dengan egosentris, yaitu kemampuan mengasosiasi sesuatu dengan dirinya.
3. Usia 7–18 tahun dikenal dengan tahap operasional konkret.
Pada masa ini anak telah memiliki kemampuan untuk mengenali hierarki.
4. Usia 18 tahun ke atas dikenal dengan tahap formal operasional.
Pada masa ini terbentuk kemampuan berpikir proposional dan berpikir dedutif

Penggunaan *gadget* pada anak usia dini biasanya dipakai untuk bermain game dari total keseluruhan pemakaian. Sedangkan yang cukup banyak juga dikalangan anak usia dini adalah pemakaian *gadget* untuk menonton animasi atau serial kartun anak-anak. Sedangkan hanya sedikit sekali yang menggunakannya untuk berkomunikasi dengan orang tua mereka atau untuk melihat video pembelajaran. Sari dan Mitsalia (2016) melaporkan bahwa rata-rata anak menggunakan *gadget* untuk bermain game dari pada menggunakan untuk hal lainnya. Hanya sedikit yang menggunakan untuk menonton kartun dengan menggunakan *gadget*. Nurrachmawati (2014) menambahkan bahwa pc tablet atau smartphone tidak hanya berisi aplikasi tentang pembelajaran mengenal huruf atau gambar, tetapi terdapat aplikasi hiburan, seperti sosial media, video, gambar bahkan video game. Pada kenyataannya, anak-anak akan lebih sering menggunakan *gadget* nya untuk bermain game dari pada untuk belajar ataupun bermain di luar rumah dengan teman-teman seusianya.

D. Tingkat Perilaku Anak

Pengertian perilaku menunjuk pada suatu proses ke arah yang lebih sempurna dan tidak begitu saja dapat diulang kembali. Perilaku menunjuk pada perubahan yang bersifat tetap dan tidak dapat diputar kembali. Dalam pertumbuhan, ahli psikologi tidak membedakan antara perilaku dan pertumbuhan, bahkan ada yang lebih memutamakan pertumbuhan. Sebenarnya, istilah pertumbuhan dimaksudkan untuk menunjukkan bertambah besarnya ukuran badan dan fungsi fisik murni. Menurut banyak ahli psikologi, istilah perilaku lebih dapat mencerminkan sifat yang khas mengenai gejala psikologis yang muncul (Fitriana, 2018).

Adapun tingkat perilaku dijelaskan sebagai berikut:



1. Usia bayi (0-1 tahun)

Pada masa ini bayi belum dapat mengekspresikan perasaan dan pikirannya dengan kata-kata. Oleh karena itu, komunikasi dengan bayi lebih banyak menggunakan jenis komunikasi non verbal. Pada saat lapar, haus, basah dan perasaan tidak nyaman lainnya, bayi hanya bisa mengekspresikan perasaannya dengan menangis. Walaupun demikian, sebenarnya bayi dapat berespon terhadap tingkah laku orang dewasa yang berkomunikasi dengannya secara non verbal, misalnya memberikan sentuhan, dekapan, dan menggendong dan berbicara lemah lembut. Ada beberapa respon non verbal yang biasa ditunjukkan bayi misalnya menggerakkan badan, tangan dan kaki. Hal ini terutama terjadi pada bayi kurang dari enam bulan sebagai cara menarik perhatian orang. Oleh karena itu, perhatian saat berkomunikasi dengannya. Jangan langsung menggendong atau memangkunya karena bayi akan merasa takut. Lakukan komunikasi terlebih dahulu dengan ibunya. Tunjukkan bahwa kita ingin membina hubungan yang baik dengan ibunya.

2. Usia pra sekolah (2-5 tahun)

Karakteristik anak pada masa ini terutama pada anak dibawah 3 tahun adalah sangat egosentris. Selain itu anak juga mempunyai perasaan takut oada ketidaktahuan sehingga anak perlu diberi tahu tentang apa yang akan akan terjadi padanya. Misalnya, pada saat akan diukur suhu, anak akan merasa melihat alat yang akan ditempelkan ke tubuhnya. Oleh karena itu jelaskan bagaimana akan merasakannya. Beri kesempatan padanya untuk memegang thermometer sampai ia yakin bahwa alat tersebut tidak berbahaya untuknya. Dari hal bahasa, anak belum mampu berbicara fasih. Hal ini disebabkan karena anak belum mampu berkata-kata 900-1200 kata. Oleh karena itu saat menjelaskan, gunakan kata-kata yang sederhana, singkat dan gunakan istilah yang dikenalnya. Berkomunikasi dengan anak melalui objek transisional seperti boneka. Berbicara dengan orangtua bila anak malu-malu. Beri kesempatan pada yang lebih besar untuk berbicara tanpa keberadaan orangtua. Satu hal yang akan mendorong anak untuk meningkatkan kemampuan dalam berkomunikasi adalah dengan memberikan pujian atas apa yang telah dicapainya.

3. Usia sekolah (6-14 tahun)

Anak pada usia ini sudah sangat peka terhadap stimulus yang dirasakan yang mengancam keutuhan tubuhnya. Oleh karena itu, apabila berkomunikasi dan berinteraksi sosial dengan anak diusia ini harus menggunakan bahasa yang mudah dimengerti anak dan berikan contoh yang jelas sesuai dengan kemampuan kognitifnya. Anak usia sekolah sudah lebih mampu berkomunikasi dengan orang dewasa. Perbendaharaan katanya sudah banyak, sekitar 3000 kata dikuasi dan anak sudah mampu berpikir secara konkret.

4. Usia remaja (15-18)

Fase remaja merupakan masa transisi atau peralihan dari akhir masa anak-anak menuju masa dewasa. Dengan demikian, pola pikir dan tingkah laku anak merupakan peralihan dari anak-anak menuju orang dewasa. Anak harus diberi kesempatan untuk belajar memecahkan masalah secara positif. Apabila



anak merasa cemas atau stress, jelaskan bahwa ia dapat mengajak bicara teman sebaya atau orang dewasa yang ia percaya. Menghargai keberadaan identitas diri dan harga diri merupakan hal yang prinsip dalam berkomunikasi. Luangkan waktu bersama dan tunjukkan ekspresi wajah bahagia.

Pada garis besarnya peristiwa perilaku itu mempunyai atau mengikuti prinsip-prinsip perilaku sebagai berikut :

- a) Perilaku itu mengikuti pola-pola tertentu dan berlangsung secara teratur.
- b) Perilaku itu selalu menuju ke differensiasi dan integrasi
Dari gerakan-gerakan yang bersifat massal, berkembang menjadi gerakan-gerakan khusus (bisa makan dengan sendok, memungut benda kecil dan lain-lain), dan terjadi koordinasi dan integrasi antara organ yang satu dengan organ yang lain.
- c) Perilaku tidak terjadi secara tiba-tiba, tetapi berlangsung berangsur-angsur secara teratur dan terus menerus.
- d) Suatu tingkat perilaku dipengaruhi oleh sifat perilaku sebelumnya

Ada dua faktor yang ikut menentukan pertumbuhan dan perilaku anak yaitu faktor intern anak itu sendiri dan faktor lingkungan di mana anak itu hidup. Dalam menentukan faktor yang mana yang dominant, ada tiga konsep yang dibicarakan yaitu :

a. Aliran *Nativisme*.

Kaum nativist ini berpendirian, bahwa nasib anak itu sebagian besar berpusat pada pembawaannya, sedangkan pengaruh lingkungan hidupnya hanya sedikit saja. Baik buruknya perilaku anak, sepenuhnya tergantung pada pembawaannya. Tokohnya adalah: Schopenhauer).

b. Aliran *Emperisme*.

Kaum Emperist ini berpendirian, bahwa perilaku anak itu sepenuhnya tergantung pada faktor lingkungan, sedangkan faktor bakat tidak ada pengaruhnya. Dasar pikiran yang digunakan ialah bahwa pada waktu dilahirkan, jiwa anak adalah dalam keadaan suci, bersih, seperti kertas putih yang belum ditulisi, sehingga dapat ditulisi menurut kehendak penulisnya. Pendapat ini dikenal dengan nama "Teori Tabula Rasa" dengan tokohnya John Lock.

c. Aliran *Convergensi*.

Teori ini adalah merupakan perpaduan antara pandangan nativisme dan empirisme, yang keduanya dipandang sangat berat sebelah. Aliran Convergensi ini berpendapat bahwa perilaku itu adalah hasil kerja sama antara kedua faktor yaitu pembawaan dan lingkungan, faktor dasar dan faktor ajar. Anak pada waktu dilahirkan telah membawa potensi-potensi yang akan berkembang, maka lingkungan yang memungkinkan berkembangnya potensipotensi tersebut (Tokohnya adalah : W. Stern).

Perilaku sosial diperoleh dari kematangan dan kesempatan belajar dari berbagai respon lingkungan terhadap anak dalam periode prasekolah, anak dituntut untuk mau belajar dan mampu menyesuaikan diri dengan berbagai orang, baik keluarga, guru, ataupun teman sebaya. Ada empat tingkatan perilaku sosial anak yaitu :



- 1) Tingkatan pertama, sejak dimulai umur 0;4/6;0 tahun, anak mulai mengadakan reaksi positif terhadap orang lain, antara lain ia tertawa karena mendengar suara orang lain. Anak menyambut pandangan orang lain dengan pandangan kembali dan lain-lain.
- 2) Tingkatan kedua, adanya rasa bangga dan senang yang terpancarkan dalam gerakan dan mimiknya, jika anak tersebut dapat mengulang yang lainnya. Contohnya, anak yang berebut benda atau mainan, jika menang dia akan kegirangan dalam gerakan dan mimik. Tingkatan ini biasanya mulai muncul pada usia anak ± 2 tahun keatas.
- 3) Tingkatan ketiga, jika anak telah lebih dari umur ± 2 tahun, mulai timbul perasaan simpati (rasa setuju) dan rasa antipati (rasa tidak setuju) kepada orang lain, baik yang sudah dikenalnya atau belum..
- 4) Tingkatan keempat, pada masa akhir tahun ke dua, anak setelah menyadari akan pergaulannya dengan anggota keluarga, anak timbul keinginan untuk ikut campur dalam gerak dan tingkahlakunya.

Selanjutnya karena anak sudah mulai kaya akan pengalaman sosial, terkadang timbul kesukaran bagi orang tua untuk mengatur. Anak sudah mulai berontak, melawan (pertikaian). Suatu ketika anak akan menjadi mudah keras kepala, cemburuan, dan lainnya, karena pada masa ini termasuk ada di dalamnyamasa kegoncangan pertama pada diri anak, yakni pada umur $\pm 3;0/0;4$ tahun (Rizanty et al., 2021).

E. Perilaku Sosial Anak Usia Dini

Melalui pergaulan atau hubungan sosial, baik dengan orang tua, anggota keluarga, orang dewasa lainnya maupun teman bermainnya, anak anak mulai mengembangkan bentuk-bentuk tingkah laku sosial. Dalam perjalanan hidupnya, tingkah laku sosial anak pada awalnya dipengaruhi dari lingkungan keluarganya. Kemudian pada selanjutnya, perkembangannya dipengaruhi dari lingkungan sekolah dan masyarakat.

Perilaku sosial anak sangat dipengaruhi oleh proses perlakuan atau bimbingan orang tua terhadap anak dalam berbagai aspek kehidupan sosial, atau norma-norma kehidupan bermasyarakat serta mendorong dan memberikan contoh kepada anaknya bagaimana menerapkan norma-norma ini dalam kehidupan sehari-hari. Proses bimbingan orang tua lazim disebut sosialisasi. Sosialisasi itu sebagai proses belajar yang membimbing anak ke arah perilaku kepribadian sosial sehingga dapat menjadi anggota masyarakat yang bertanggung jawab dan efektif. Sosialisasi dari orang tua ini sangatlah diperlukan oleh anak, karena dia masih terlalu muda dan belum memiliki pengalaman untuk membimbing perkembangannya sendiri ke arah kematangan.

Mulai bergaul atau hubungan sosial baik dengan orang tua, anggota keluarga, orang dewasa lainnya, maupun teman bermainnya, anak mulai mengembangkan bentuk-bentuk tingkah laku sosial. Lebih jelas lagi (Dragulanescu, 2002)mengemukakan bahwa pada usia anak, bentuk-bentuk tingkah laku sosial itu adalah sebagai berikut.

1) Negativisme

Negativisme sebagai gabungan antara keyakinan diri, perlindungan diri, dan penolakan terhadap yang berlebihan. Negativisme merupakan akibat suatu situasi sosial, misalnya disiplin yang terlalu keras atau sikap orang dewasa yang tidak



toleran. Negativisme pada anak kecil dinyatakan dalam bentuk tindakan fisik, membandel, pura-pura tidak mendengar, menolak makan dan mengompol.

2) Agresi

Agresi merupakan tindakan nyata dan mengancam sebagai ungkapan rasa benci. Semua anak kecil dalam batas-batas tertentu bersifat agresif. Sebelum anak berusia 4 tahun ia hanya mempunyai sedikit kesempatan untuk mengadakan kontak dengan orang lain sehingga mempunyai sedikit kesempatan untuk mengungkapkan agresinya. Selanjutnya Beberapa tingkah laku agresif yang biasa dijumpai pada anak-anak (Somantri, 2012) adalah sebagai berikut :

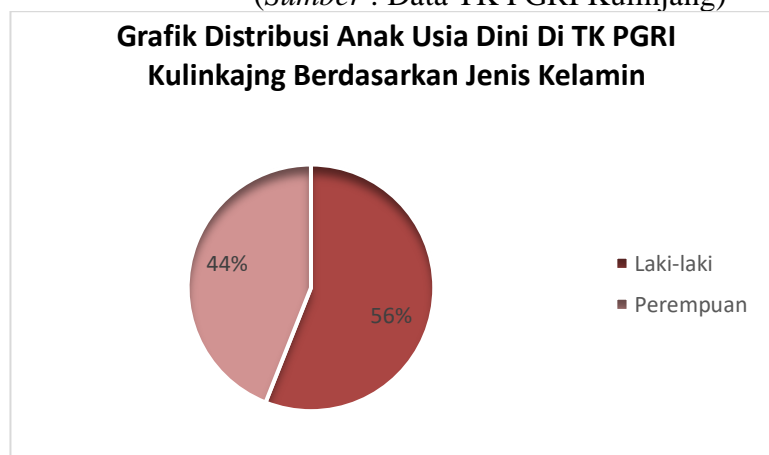
- a) Bertengkar, merupakan ungkapan rasa marah yang dibuat dengan menyerang orang lain. Bertengkar beda dari agresi, dalam arti kata bertengkar melibatkan dua orang dan salah satu memainkan peran mempertahankan diri, sedangkan dalam tingkah laku agresi tidaklah demikian.
- b) Mengejek dan mengganggu. Mengejek diartikan sebagai serangan yang bersifat verbal pada orang lain dengan maksud supaya orang yang diejek menjadi marah, sedangkan mengganggu diartikan sebagai tindakan yang menimbulkan rasa sakit dalam arti fisik dan orang yang melakukannya memperoleh kenikmatan dengan melihat korbannya merasakannya.
- c) Kerjasama Pada usia tiga atau empat tahun mereka mulai dapat bekerja sama. Makin banyak anak bergaul dengan anak lain, maka makin cepat dia dapat bekerja sama.
- d) Tingkah laku menguasai Diartikan sebagai tindakan untuk mencapai atau mempertahankan penguasaan suatu situasi sosial, bila diarahkan dengan tepat akan berkembang menjadi kepemimpinan.
- e) Kemurahan hati Yaitu kecenderungan anak mengesampingkan diri sendiri demi kepentingan kelompok.
- f) Ketergantungan Ketergantungan diartikan sebagai keinginan untuk mendapat bantuan dari orang lain untuk melakukan hal-hal yang tidak dapat dilakukannya sendiri atau dianggapnya tidak dapat dilakukannya sendiri. Pada mulanya menunjukkan ketergantungan kepada orang tua, kemudian ketergantungan beralih pada kakak-adiknya sebagai pengganti orang tua, dan ketergantungan kepada kelompok usianya.
- g) Persahabatan Anak-anak menunjukkan persahabatan baik dengan orang dewasa maupun dengan anak-anak lain. Kontak sosial merupakan kebutuhan, bila tidak terpenuhi akan menyebabkan perasaan kurang enak pada diri anak. Anak-anak mengungkapkan persahabatan dalam bentuk tindakan seperti : memeluk, mencium, membelai, dan sebagainya. Dengan meningkatnya kemampuan verbal anak, maka persahabatan diungkapkan dalam bentuk verbal.
- h) Simpati. Simpati diartikan sebagai kemungkinan untuk terpengaruh oleh keadaan emosional orang lain, dan hal ini dimungkinkan dengan adanya kemampuan seseorang untuk membayangkan dirinya pada posisi orang lain. Seorang anak menunjukkan simpati pada orang lain dengan cara menolong, melindungi, atau mempertahankan orang dari hal-hal yang mengganggu.

Hasil diperoleh dalam penelitian ini berupa data yang diperoleh melalui wawancara langsung kepada seluruh informan yaitu orang tua siswa TK PGRI Kulinjang. Jumlah siswa yang merupakan kategori anak usia dini di TK PGRI Kulinjang berjumlah 11 siswa dengan jumlah guru dan staff sekolah sebanyak 4 orang pengajar. Adapun frekuensi jumlah siswa disajikan dalam tabel dibawah ini.

Tabel 4.1 Daftar siswa TK PGRI Kulinjang

No.	Nama	Jenis Kelamin	
		L	P
1.	AIF	√	
2.	AJ	√	
3.	RS		√
4.	MA	√	
5.	AD		√
6.	IM		√
7.	ZN	√	
8.	ARM		√
9.	RA		√
10.	MF	√	
11.	MY	√	
Jumlah		6	5
Total Keseluruhan		11	

(Sumber : Data TK PGRI Kulinjang)



Gambar 2. Grafik distribusi berdasarkan jenis kelamin

Gadget merupakan media komunikasi yang praktis dan mudah digunakan oleh berbagai kalangan mulai dari lansia sampai anak usia dini. Penggunaan gadget terhadap anak usia dini merupakan sesuatu yang mempunyai dampak terhadap penggunanya, baik itu dampak positif maupun negatif. Dengan demikian penggunaan gadget pada anak usia dini harus dibatasi dengan pemberian jangka waktu tertentu dan pengawasan lebih dan baik oleh orang tua maupun keluarga. Peran orang tua dan keluarga sangat penting sebagai figur utama yang memberikan pengawasan dan



arahan dalam penggunaan *gadget* anak agar memberikan hal yang bermanfaat bagi tumbuh kembang anak usia dini dalam pemanfaatan *gadget* pada kehidupan sehari-hari.

Dalam penelitian ini menggunakan beberapa tahapan pengumpulan data yaitu interview atau wawancara secara langsung dengan para responden dalam penelitian ini yaitu orang tua / wali siswa usia dini dan guru di TK PGRI Kulinjang, melakukan observasi dan dokumentasi. Setelah data yang dibutuhkan terkumpul selanjutnya dilakukan pengolahan data dengan menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Analisis deskriptif kualitatif merupakan teknik analisis data bersifat *nun angka* (tidak menggunakan angka) atau data yang dikumpulkan berupa kata-kata dan gambar.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dengan mewawancarai secara langsung 11 orang tua / wali anak usia dini dan 3 orang guru di TK PGRI Kulinjang mengenai dampak penggunaan *gadget* pada perilaku sosial anak usia dini di TK PGRI Kulinjang dijabarkan sebagai berikut.

1. Bentuk penggunaan *gadget* pada anak usia dini di TK PGRI Kulinjang Kelurahan Tuara

Dari hasil wawancara terhadap orang tua siswa didapatkan informasi mengenai bentuk penggunaan *gadget* pada anak usia dini di TK PGRI Kulinjang. Adapun bentuk penggunaan *gadget* yang dimaksud yaitu siswa bermain *gadget* pada saat orang tua ada dirumah, hal ini sesuai dengan apa yang diungkapkan oleh orang tua siswa dalam wawancara langsung, beliau mengemukakan bahwa :

“kalau sudah pulang sekolah langsung cari *gadget*nya, tetapi tidak setiap hari dia main *gadget* hanya ketika saya sedang berada dirumah. Karena jika saya tidak sedang dirumah tidak ada *gadget* yang bisa ia gunakan, jika sudah seperti itu dia pergi main sama teman-temannya dan pulang sore hari”
(Orang Tua RS)

Hal lain mengenai penggunaan *gadget* pada siswa juga diungkapkan oleh salah satu orang tua siswa, beliau mengatakan :

“iya anak saya sudah menggunakan *gadget* karena dilingkungannya semua orang menggunakan *gadget*. Tetapi saya batasi dia hanya boleh membuka youtube tidak boleh bermain game dan Cuma saya berikan izin kurang lebih 4 jam sehari dari pagi sampai sore jadi ada istirahatnya main *gadget*” (Orang Tua MA)

Pendapat lain dari orang tua siswa justru mengizinkan anaknya bermain *gadget* agar dapat belajar mandiri, seperti yang diungkapkan oleh orang tua siswa dalam wawancara langsung :

“saya mengizinkan anak bermain *gadget* ketika berada dirumah agar ia bisa belajar secara mandiri karena kami sebagai orang tua tidak bisa membantu anak belajar setiap harinya. Meskipun ada dampak yang akan ditimbulkan dari penggunaan *gadget* tetapi kami memberikan kepercayaan pada anak”
(Orang tua MY)



Pendapat lainnya dikemukakan orang tua AD

“sepulang sekolah anak saya biasa meminta izin untuk bermain *gadget* karena ingin menonton kartun di youtube dan mengakses video lainnya, saya memberikan izin anak menggunakan *gadget* karena hanya mengakses youtube” (Orang tua AD)

Berdasarkan hasil wawancara dengan 4 orang tua siswa usia dini, disimpulkan bahwa mayoritas anak telah menggunakan *gadget*. Perangkat *gadget* yang digunakan adalah milik orang tua dan ada juga orang tua yang menyediakan *gadget* khusus untuk anaknya orang tua siswa lainnya ada yang belum mengizinkan anaknya menggunakan *gadget*. Bentuk penggunaan *gadget* masing-masing anak berbeda-beda ada yang hanya digunakan menonton youtube, ada anak yang menggunakannya bermain game dan ada juga yang memanfaatkan *gadget* untuk membuka aplikasi belajar yang memuat terkait pembelajaran siswa di sekolah.

2. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Dini Di TK PGRI Kulinjang

Gadget memiliki dampak tersendiri bagi penggunanya, dampak yang timbul tergantung apa dan bagaimana tujuan penggunaan *gadget* oleh penggunanya. Di era digital ini penggunaan *gadget* semakin intens dan hampir semua kalangan usia menggunakan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari hingga menjadi daya tarik yang ku dikalangan dewasa maupun anak-anak usia dini. dampak yang ditimbulkan *gadget* bukan hanya positif, namun ada dampak negatifnya juga terutama bagi anak usia dini dimana ini adalah fase pertumbuhan dan perkembangan yang dapat menjadi penentu dikemudian hari.

Berdasarkan hasil wawancara dengan para orang tua siswa dan guru TK PGRI Kulinjang, tentang bagaimana perilaku sosial anak yang menggunakan *gadget* dengan yang hanya sekali-kali menggunakan dan diawasi oleh orang tuanya.

Hasil wawancara dengan ibu Haslinda selaku guru memberikan jawaban :

“Perilaku siswa di sini berbeda-beda. Ada yang menurut ada juga yang berkali-kali ditegur baru mendengar. Ada yang sementara belajar tiba-tiba naik di meja, yang lain ada yang main dibelakang sama temannya kadang mainnya agak keras pukul-pukul seperti mencontoh dari tontonannya”

Wawancara dengan orang tua ZN mengenai dampak yang ditimbulkan *gadget* pada anaknya memberikan jawaban sebagai berikut :

“kalau sudah pegang *gadget* video yang dinonton itu ditirukan, kadang dia tiba-tiba keluarkan kata-kata yang seharusnya dia belum tau maknanya kadang saya marah kalau sudah begitu. Tetapi anak saya kalau disuruh nurut tidak melawan”



Pendapat lain diberikan oleh orang tua MY mengenai dampak penggunaan *gadget* pada anaknya

“di rumah anak saya pakai *gadget* itu bisa berjam-jam kalau disuruh makan atau disuruh apapun tidak akan dilakukan sampai *Gadgetnya* lowbat baru dia mau disuruh. Jarang juga belajar kalau disuruh nonton soal pelajaran dia tidak mau, *gadget* digunakan hanya untuk main game kadang saya takut soal perkembangannya tetapi anak saya sudah susah kalau dilarang karena dia melawan”

Dampak lain penggunaan *gadget* juga ditemukan sisi positifnya. Hasil wawancara dari orang tua AD yang memberikan pernyataan

“anak saya karena sering menonton youtube, jadi tau soal doa-doa sehari-hari. Anak saya juga kadang mengingatkan hal-hal yang dianggap sepele tetapi tidak baik, kalau ditanya dia tau darimana pasti dijawab nonton di youtube”

Hal serupa juga dirasakan orang tua RS mengenai dampak positif yang ditimbulkan *gadget* pada anaknya

“anak saya suka sekali mewarnai dan menggambar karena sering melihat video mewarnai dan juga hafal banyak lagu-lagu anak. Dia juga hafal beberapa sholawat yang sering ia dengar dinyanyikan anak seusianya di youtube, anak saya menurut ketika dibatasi memainkan *gadget*, tanpa melawan orang tua”

Berdasarkan uraian wawancara orang tua dan guru diatas, *gadget* memberikan dampak positif dan negatif terhadap perilaku anak tergantung dari bagaimana anak memanfaatkan *gadget*. Peran orang tua sangatlah penting disini, karena mereka seharusnya mengawasi bagaimana anaknya dalam menggunakan *gadget*. Hal positif bisa diperoleh ketika orang tua mengarahkan anaknya untuk memilih tontonan yang baik atau memberikan petunjuk soal fitur-fitur menarik dan bermanfaat pada *gadget*, sedangkan *gadget* akan berdampak negatif pada perilaku anak ketika orang tua membiarkan dan memberikan kebebasan penuh bagaimana anaknya menggunakan *gadget*. Anak yang tidak diarahkan akan bingung membedakan hal baik dan tidak baik yang disajikan oleh *gadget* sehingga mereka mencerna saja apa yang dilihat karena orang tua kurang atau bahkan sama sekali tidak mengawasi.

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi yang telah penulis lakukan maka hasil ada diuraikan secara terperinci mengenai penggunaan *gadget* terhadap perkembangan perilaku sosial anak usia dini TK PGRI kulinjang yang berjumlah 11 orang sebagai berikut :

a. Perilaku sosial AIF

Hasil observasi telah dilakukan, saat berada dirumah AIF patuh ketika orang tua menyuruh meskipun ketika dilarang atau dibatasi saat bermain *gadget* kadang marah dan menangis, saat anak tenang karena *gadget* orang tua akan membiarkan saja sampai anak tersebut diam dengan sendirinya. Siswa ketika berkomunikasi dengan keluarga dan tetangga maupun teman sebayanya



menggunakan bahasa yang baik dan berperilaku sopan. Saat disekolah guru berpendapat bahwa siswa tidak pernah membangkang pada guru dan tidak pernah kasar kepada teman sekelasnya dan aktif bermain di sekolah, tingkat komunikasi dengan guru dan sesama temannya juga baik

b. Perilaku sosial AJ

Hasil observasi yang telah dilakukan, perilaku AJ saat dirumah baik namun ketika berebut *gadget* dengan adiknya kadang ia menjadi kasar dengan memukul adiknya. Saat berada disekolah AJ termasuk pendiam dan tidak terlalu akrab dengan temannya, ia lebih suka bermain sendiri

c. Perilaku sosial RS

RS merupakan anak dengan kepercayaan diri yang baik, ketika tidak diberikan *gadget* saat dirumah ia akan pergi bermain dengan teman sebayanya, ia juga anak yang ramah kepada orang-orang yang lebih tua. Saat disekolah merupakan siswa yang tidak rewel dan bisa bergaul dengan baik kepada semua teman sekolahnya dan juga memiliki imajinasi tinggi terlihat dari cara ia mengerjakan tugas menggambar dan mewarnai.

d. Perilaku sosial IM

IM merupakan anak yang tertutup hal ini karena orang tua yang melarang anaknya keluar bermain dengan teman sebayanya dan memilih untuk memberikan anak *gadget* agar mau tinggal dirumah. Karena pembatasan yang diterapkan orang tua IM di rumahnya, hal ini berpengaruh terhadap perilakunya disekolah. IM ketika diajak berkomunikasi sangat pendiam dan menjawab seadanya dengan ragu-ragu pertanyaan yang diajukan guru, namun untuk pelajaran ia siswa yang pintar karena sudah bisa mengeja huruf di umur 4 tahun.

e. Perilaku sosial ARM

ARM memiliki sifat yang keras dan sudah diatur, saat sedang dirumah ia sering bertengkar dengan saudaranya kerna berebutan *gadget* tidak jarang ia memukul saudaranya sendiri. ARM sering membangkang ketika disuruh dan berbicara keras dan sedikit kasar kepada saudaranya, ketika sedang bermain bersamanya temannya ia sering bertengkar dan membuat teman bermainnya menangis. Saat dilakukan observasi terlihat anak tersebut ketika menggunakan *gadget*, video yang ia tonton adalah tontonan yang kurang baik dan mengandung unsur kekerasan sehingga ia mencontoh apa yang ia saksikan hal ini terjadi karena orang tua yang terlalu memberikan kebebasan kepada sang anak tanpa memberikan penjelasan dan pemahaman kepada anaknya mengenai apa yang baik dan tidak baik untuk ditonton. Saat ARM berada di lingkungan sekolah, ia menjadi susah diatur oleh guru. Menurut guru TK PGRI Kulinjang saat teman sekelasnya yang lain sedang belajar bersama guru, ARM susah berkonsentrasi dan membuat kegaduhan dikelas. Saat dilarang ARM tidak mengindahkan guru dan baru berhenti ketika guru menegur dengan suara yang keras, faktor lain yang menyebabkan sifat ARM menjadi keras dan membangkang karena saat ditegur dirumah oleh orang tua si anak akan dilukai secara verbal dan fisik oleh ayahnya sehingga ia mencontoh dan melampiaskan ke lingkungan sekitarnya



f. Perilaku sosial AD

Hasil observasi yang dilakukan dirumah dan disekolah, AD memiliki sifat yang bisa mengontrol perilaku dan emosinya. Ia hanya akan menggunakan *gadget* ketika telah meminta izin kepada orang tuanya, kata-kata yang ia gunakan sehari-hari pun dalam kategori yang sopan. Saat menggunakan *gadget* ia membuka tontonan yang berhubungan dengan pelajaran, AD juga membuka beberapa aplikasi edukasi yang ternyata sengaja dipasang orang tuanya dan diberikan batasan waktu penggunaan *gadget*, ketika waktunya habis ia akan mengembalikan *gadget* tersebut ke orang tuanya tanpa harus diminta terlebih dahulu. Saat disekolah AD, termasuk anak yang kreatif dan cerdas karena dengan mudah menghafal pelajaran dengan sangat sopan ketika berbicara dengan guru dan teman sebayanya begitupun di lingkungan tempat tinggal. Disini orang tua dari AD sangat mengerti tugas dan peran mereka sehingga mereka mampu mengembangkan perilaku anaknya dengan baik dan memanfaatkan penggunaan *gadget* ke arah yang positif.

g. Perilaku sosial MF

Hasil observasi yang telah dilakukan dirumah dan disekolah menunjukkan bahwa MF merupakan anak yang tidak bergantung pada *gadget*. Sepulang sekolah ia lebih memilih bermain dan berinteraksi langsung dengan teman sebayanya atau anak-anak yang lebih tua lainnya, MF lebih suka menghabiskan waktunya ke kebun mengikuti orang-orang sehingga perhatian teralihkan ke hal-hal lain bukan ke *gadget*. Disekolah perilaku MF baik dan termasuk sangat aktif ia sangat senang dengan pelajaran yang membuatnya bisa aktif dan berfikir seperti menyusun *puzzle* dan kartu ia juga baik dalam berteman dan berkomunikasi dengan temannya. Menurut orang tua dari MF ia lebih memilih membebaskan anaknya untuk bermain keluar rumah dibandingkan anak tinggal dirumah dan memainkan *gadget*, mereka berpendapat jika bermain dengan teman sebayanya diluar rumah akan membuat anak menjadi aktif dan belajar bersosialisasi dan akan memancing kepintaran anak.

h. Perilaku sosial ZN

Hasil observasi yang dilakukan dirumah dan sekolah, ZN menunjukkan perilaku yang normal untuk anak seusianya. Namun semenjak mulai menggunakan *gadget*, ZN sering tidur terlambat, sebelum tau menggunakan *gadget* ZN selalu tidur sekitar jam 8 malam namun setelah menggunakan *gadget* ia bisa tidur diatas jam 11 malam. Hal lain diungkapkan oleh orang tua ZN, bahwa anaknya mulai menggunakan kata-kata yang kadang tidak dimengerti, hal ini ia dapatkan dari menonton video di aplikasi tiktok dan dalam bergaul bersama teman sebayanya ia mulai memilih-milih teman tetapi orang tua selalu menegur dan mengingatkan untuk tidak seperti itu. Saat disekolah ZN juga melakukan hal yang sama, ia membedakan dalam memperlakukan temannya. Saat guru menegur juga ZN terlihat acuh dan tidak menggubris teguran guru.

i. Perilaku sosial MA

Hasil observasi di rumah dan sekolah, MA belum mampu berkomunikasi dengan baik jika sedang berada diluar rumah, kurangnya percaya diri dari



anak tersebut karena ia menghabiskan waktunya sehari-hari dengan bermain *gadget* dan komunikasi yang terjalin hanya dengan anggota keluarga yang ada di rumah saja hal ini membuat MA ketika diajak berkomunikasi dengan tetangga atau orang yang lebih tua darinya akan merasa takut dan malu yang mendorong anak tersebut ketika dewasa akan menjadi anak yang pemalu. Disekolah MA susah diajak berkomunikasi oleh guru namun ketika bersama dengan teman-temannya anak tersebut periang dan terbuka kepada teman-temannya tidak ada rasa malu atau takut yang ditampilkan.

j. Perilaku sosial RA

Hasil obeservasi yang telah dilakukan di rumah dan sekolah, RA memperlihatkan sifat yang normal untuk seusianya, saat di rumah anak punya mainan sendiri, ia hanya menggunakan *gadget* ketika bersama dengan orang tuanya. Hal ini telah menjadi peraturan anak ketika di rumah dan anak menerapkannya sehingga terbentuk sikap disiplin dan patuh pada atauran yang diterapkan orang tuanya. Saat disekolah RA, termasuk siswa yang sangat patuh dan ramah kepada guru dan selalu membantu guru untuk mengumpulkan dan membersihkan alat belajar setelah belajar di sekolah. RA memiliki kepribadian yang lembut dan sabar saat bermain dan berinteraksi bersama temannya ini tidak lepas dari peranan keluarga yang tidak membebaskan and memberikan *gadget* dengan semberono kepada anaknya dan benar-benar mengawasi anaknya ketika memainkan *gadget*.

k. Perilaku sosial MY

Hasil observasi yang telah dilakukan untuk menilai bagaimana perilaku MY tersebut ketika di rumah dan disekolah. Dari hasil pengamatan terlihat bahwa anak ketika di rumah terkadang menanpakan kenakalannya ketika ditegur oleh orang tuannya untuk berhenti bermain *gadget* dan ketika orang tua mengambil secara paksa *gadget* tersebut anak akan menangis dan berbicara dengan nada keras dan kasar hingga orang tua terpaksa menggunakan kekerasan fisik agar anak berhenti menangis dan tenang. Berdasarkan hal tersebut disimpulkan bahwa anak tersebut menganggap jika bersifat keras keinginannya akan dituruti dan tidak meras takut dan sungkan lagi pada orang tuanya, sehingga rasa menghormati kepada sesama manusianya sangat rendah. Saat berada dilingkungan sekolah, MY menunjukkan perilaku yang sangat berbeda, anak tersebut sangat patuh dan sopan kepada gurunya maupun ke sesama temannya, hal ini terjadi karena saat disekolah anak diperlakukan dengan baik dan sopan. Ketika ditegur, guru menggunakan kalimat baik dengan nada yang lembut sehingga siswa mencontoh perilaku tersebut.

Berdasarkan pemaparan hasil observasi diatas disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* pada perkembangan perilaku sosial anak usia dini di TK PGRI Kulinjang menimbulkan dampak positif dan juga negatif dalam keseharian anak di rumah dan disekolah. Bentuk-bentuk dampak positif yang ditimbulkan pada penelitian ini yaitu anak menjadi kreatif dan punya imajinasi tinggi, melatih kekuatan otak sang anak dalam menghafal dan mengingat, anak dapat belajar mengenai perilaku sopan santun yang diterapkan sehari-hari melalui tontonan video di youtube, dan anak menjadi faham mengenai teknologi yang sangat



bermanfaat untuk perkembangannya di era serba digital sekarang. Adapun dampak negatif yang ditimbulkan pada beberapa anak usia dini di TK PGRI Kulinjang yaitu menjadi ketergantungan pada *gadget* dengan durasi pemakaian lebih dari 5 jam sehari, gangguan tidur, kurangnya kemampuan komunikasi anak, menjadi pribadi yang tertutup dan pemalu, dan beberapa anak menjadi kasar dan membantah ketika *gadget*nya diambil.

3. Strategi Pendidikan Nonformal Dalam Pemanfaatan *Gadget* Untuk Perkembangan Perilaku Sosial Anak

Berdasarkan wawancara langsung yang dilakukan peneliti kepada pihak sekolah diperoleh uraian informasi sebagai berikut :

Wawancara yang dilakukan dengan kepala sekolah yaitu ibu Karmini selaku kepala sekolah memberikan jawaban

“Siswa tidak diperkenankan membawa *gadget* ke sekolah dengan alasan apapun, kami memberikan pemahaman kepada orang tua siswa kenapa kami melarang adanya *gadget* di lingkungan sekolah karena *gadget* bisa mengalihkan anak-anak jadi nanti tidak akan fokus pada guru dan pelajarannya. Tanpa *gadget* anak-anak juga akan leluasa bermain dengan teman-temannya disekolah sehingga bisa mengurangi ketergantungan anak-anak pada *gadget*”

Ibu muli selaku guru juga memberikan pendapat soal peran guru dalam pemanfaatan *gadget* untuk membanagun perilaku sosial anak yaitu

“saya beritahukan kepada orang tua siswa, kalau anaknya sedang menggunakan *gadget* tolong diawasi dan diarahkan membuka video-video yang memang bagus untuk perkembangan anak seperti chanel nusa dan rara di youtube yang mengajarkan soal adab dan nilai-nilai agama dan video-video yang bisa merangsang kepintaran anak, karena tontonan anak sangat mempengaruhi juga perilaku anak bagaimana nantinya akan terbentuk”

Berdasarkan hasil diatas, disimpulkan bahwa pihak sekolah TK PGRI Kulinjang paham mengenai dampak yang bisa ditimbulkan *gadget* pada anak usia dini dan telah berupaya dengan baik menghimbau kepada orang tua siswa. Upaya yang dilakukan pihak sekolah yaitu menyiapkan pelajar yang dapat membuat siswa aktif secara sensorik dan motorik untuk melatih siswa beraktivitas baik kreativitas maupun melatih fisik. Guru juga menyediakan permainan yang mampu melatih kesabaran dan fokus anak sehingga saat disekolah sehingga anak-anak teralihkan dari *gadget*

1. Bentuk penggunaan *gadget* pada anak usia dini di TK PGRI Kulinjang

Dalam penggunaan *gadget* terhadap anak usia dini di TK PGRI Kulinjang, terdapat berbagai macam bentuk penggunaan *gadget* antara lain :

a. Menonton



Menonton merupakan perbuatan melihat objek karena didorong oleh rasa ingin tau atas sesuatu yang terjadi. Perbuatan itu juga dapat dimaksud untuk menghibur diri. Para siswa cenderung menggunakan gadget untuk menonton hal-hal yang disajikan di sosial media. Beberapa hal yang di nonton oleh siswa merupakan sebuah pertunjukan film kartun. Jika orang tua kurang mengawasi anak maka akan berdampak pada kebiasaan anak menonton hal-hal yang tidak pantas yang berisi unsur kekerasan. Maka pengawasan orang tua sangat penting dalam hal ini.

b. Bermain

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan oleh setiap anak. Bahkan dapat dikatakan Sebagian anak mengisi waktu nya dengan bermain. Bermain tidak dapat dipisahkan dari kehidupan seorang anak. Anak saat ini tidak hanya bermain secara langsung namun juga bisa melalui *gadget* dengan bermain game online. Ada banyak pilihan game online yang tersedia di aplikasi smartphome. Anak cenderung sering bermain game online yang memberikan dampak pada pola pikir dan kebiasannya.

c. Belajar

Belajar merupakan sebuah proses perubahan tingkah laku sebagai akibat dari pengalaman dan latihan. Penggunaan *gadget* pada anak usia dini digunakan untuk membantu proses belajar anak. Anak cenderung lebih suka belajar menggunakan *gadget* karena tersedia beberapa fitur pembelajaran yang menyenangkan dan lebih mudah untuk dipahami. Selain itu, *gadget* juga menyediakan berbagai informasi yang dibutuhkan.

2. Dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak usia dini di TK PGRI Kulinjang.

a. Dampak positif penggunaann *gadget*

- 1) Dapat membantu anak mengembangkan ketrampilan motorik halusnya
- 2) Anak yang bergaul dengan dunia *gadget* cenderung lebih kreatif.
- 3) Lebih mudah mengakses pelajaran

b. Dampak negatif penggunaan *gadget*

- 1) Anak akan menjadi pribadi yang tertutup
- 2) Lebih banyak menghabiskan waktu bermain *gadget* disbanding belajar.
- 3) Meniru perilaku yang ditonton seperti aksi kekerasan

3. Strategi Pendidikan Nonformal dalam mengatasi penggunaan *gadget* pada anak usia dini di TK PGRI Kulinjang

Pendidikan Nonformal adalah jalur Pendidikan diluar Pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang. Adapun strategu Pendidikan Nonformal dalam mengatasi penggunaan *gadget* pada usia dini di TK PGRI Kulinjang sebagai berikut :

a. Strategi Pendidikan Bantuan Operasional Sekolah (BOS)

Demi mendukung kegiatan pembelajaran Pendidikan anak usia dini, pemerintah memberikan bantuan operasional sekolah yang dialokasikan khusus kepada TK PGRI Kulinjang. Bantuan oprasional sekolah tersebut di



berikan oleh pemerintah sejak tahun 2016 Untuk membantu dalam hal bantuan pembiayaan pelaksanaan kegiatan lain, pengadaan sarana prasarana pembelajaran sekaligus membantu dalam insentif guru pendidik.

b. Strategi sosialisasi dan promosi

Sosialisasi merupakan sebuah langkah awal dalam pengenalan, penanaman atau transfer kebiasaan dan nilai dalam sebuah kelompok atau masyarakat. Pendidikan nonformal memberikan sebuah sosialisasi pada Lembaga TK seperti di TK PGRI Kulinjang yang bertujuan agar semua anak usia dini memiliki kesempatan tumbuh dan berkembang optimal sesuai dengan potensi yang dimilikinya, sesuai tahapan perkembangan atau tingkat usia mereka.

c. Strategi laporan pelaksanaan kegiatan

Dalam rangka evaluasi yang di lakukan, kepala sekolah mengharuskan penyerahan laporan setiap kegiatan atau program yang telah di laksanakan. Melalui supervisi dan laporan dari masing- masing kordinator, lembaga TK dapat mengetahui sejauh mana kegiatan dan program Lembaga berjalan efektif dan efisien sesuai dengan apa yang diharapkan oleh lembaga Pendidikan nonformal.

d. Strategi kelompok bermain

Kelompok bermain adalah salah satu bentuk layanan pendidikan bagi anak usia 3-6 tahun yang berfungsi untuk membantu meletakkan dasar-dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan bagi anak usia dini dalam menyesuaikan diri dalam lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya, termasuk siap memasuki pendidikan dasar. Maka dari itu pembelajaran melalui kelompok bermain ini juga dapat mengurangi waktu anak untuk menggunakan *gadget*, dengan adanya pembelajaran ini dapat mengembangkan kemampuan berbahasa, daya pikir, keterampilan, dan dapat meningkatkan proses tumbuh kembang anak secara wajar.

e. Kunjungan Belajar Ke Rumah Peserta Didik

Kunjungan ke rumah atau *home visit* merupakan salah satu alternatif membangun komunikasi yang baik antara sekolah, orang tua/keluarga, serta siswa, diharapkan dapat membantu memecahkan kesulitan-kesulitan belajar. Pada cara ini akan diberikan edukasi kepada orang tua tentang waktu penggunaan *gadget* pada anak agar siswa tidak tergantung pada *gadget* dan lebih perhatikan anak-anaknya agar mereka tertarik belajar dibanding bermain *gadget*. Adapun jadwal pelaksanaan kunjungan dilakukan pihak sekolah setiap hari Sabtu-Ahad dengan membagi kelompok anak dengan pembagian satu kelompok anak di satu harinya.

Kesimpulan

Masa prasekolah merupakan periode penting dalam proses perkembangan manusia. Perkembangan dimasa itu akan menjadi penentu keberhasilan perkembangan anak di periode selanjutnya. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas siswa anak usia dini di TK PGRI Kulinjang telah menggunakan dan diberikan kebebasan dalam menggunakan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari. Beberapa siswa mengguna



gadget orangtua dan adapula beberapa siswa yang telah diberikan *gadget* tersendiri dari orang tuanya. *Gadget* merupakan media komunikasi yang sangat praktis baik dikalangan anak-anak maupun orang dewasa, semakin banyak *gadget* dan pengaruh aplikasi yang digunakan akan menimbulkan sebuah daya tarik bagi umat manusia khususnya pada anak-anak usia dini yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Hasil penelitian menunjukkan siswa di TK PGRI Kulinjang yang termasuk anak usia dini, lebih memilih menghabiskan waktunya bermain *gadget* dirumah dibandingkan menghabiskan waktu diluar rumah bermain dengan teman sebayanya. Hal ini didasarkan mereka merasa lebih mengasyikan menonton video dan bermain *gadget* dari pada harus bersosialisasi di lingkungannya, kurangnya pengawasan orang tua dan kebebasan bermain *gadget* yang diberikan orang tua membuat anak semakin ketergantungan. Ketika anak mulai ketergantungan pada *gadget* anak akan susah dilarang dan diberitahu membuat anak menjadi keras kepala, perilaku sosial yang ditunjukkan anak juga yaitu tidak tertarik bersosialisasi dengan masyarakat luar ataupun teman sebayanya ini merupakan salah satu dampak negatif yang ditimbulkan *gadget*.

Daftar Pustaka

- Abu-Rabia, S. (2000). Effects of exposure to literary Arabic on reading comprehension in a diglossic situation. *Reading and Writing*, 13, 147–157. <https://doi.org/10.1023/A:1008133701024>
- Adawiyah, R. (2018). *The Effectiveness Of Content Based Instruction In Teaching Speaking Skill For Efl Learners*. <https://doi.org/10.29408/VELES.V2I2.846>
- Agustin, I., & Nafiah, N. (2019). Pengaruh Kompetensi Kepribadian Guru terhadap Pembentukan Karakter Siswa di SD Negeri Margorejo VI/524 Surabaya. *Education and Human Development Journal*. <https://doi.org/10.33086/EHDJ.V4I2.1122>
- Alidrus, A. J. (2012). *PENDIDIKAN ISLAM; TRADISI DAN MODERNISASI DI TENGAH TANTANGAN MILENIUM III*. <https://www.semanticscholar.org/paper/ec0c140ed9c9f89e5f2a3c97d39ee2fb221eef62>
- Amir, D., & Basit, A. (2018). *Kompetensi Pedagogik dan Profesional Mahasiswa Jurusan PAI pada Pelaksanaan PPL Tahun Akademik 2017/2018*. <https://doi.org/10.15548/MRB.V1I1.284>
- Arikunto, S. (2013). *Dasar—Dasar Evaluasi Pendidikan*. <https://www.semanticscholar.org/paper/174f825cff1661cf357ffd6c9dae7f2da7ee204c>
- Choo, G. S. (2009). *Preliminary Study of Approaches to Learning and Teaching Self-Efficacy of Student-Teachers in Malaysia (12—26)*. <https://www.semanticscholar.org/paper/bfd221f7a3873213864aad311a0c95bbfce5dbbe>
- Dewi, P., Elihami, E., Usman, M., Asbar, A., & Saidang, S. (2021). Technology-Enhanced Learning Research In Higher Education: A recommendation System For creating Courses Using the Management Systems in the E-Learning 5.0.



- Journal of Physics: Conference Series*, 1933, null. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1933/1/012125>
- Dragulanescu, N. (2002). Social Impact of the “Digital Divide” in a Central–Eastern European Country. *International Information & Library Review*, 34, 139–151. <https://doi.org/10.1006/IILR.2002.0190>
- Elihami, E. (2020). *DEVELOPING THE NONFORMAL EDUCATION OF LEARNING IN MUHAMMADIYAH UNIVERSITY OF ENREKANG*. <https://www.semanticscholar.org/paper/862e345ac913d3111a23415d544f949dc6060af9>
- Elihami, E. (2022a). E-Learning Process in Elementry School: Bibliometrics Approach. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, null, null. <https://doi.org/10.33487/mgr.v3i1.3102>
- Elihami, E. (2022b). Relationship between nonformal education and Islamic Education in the Context of 2045 Agenda towards Education 4.0 and Society 5.0: Bibliometric Analysis. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, null, null. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.2.985-996.2022>
- Jannah, T., Astuti, C. C., & Suwarta, N. (2020). The Influence of Cooperative Learning Model Type Think Pair Share Assisted by Flip Book Media on Learning Outcomes in Graphic Design Subjects for Class X RPL Students at SMK PGRI 2 SIDOARJO. *Proceedings of The ICECRS*. <https://doi.org/10.21070/icecrs2020524>
- Pertiwi, A. K., & Pusparini, R. (2021). Vocational High School English Teachers’ Perspectives On “Merdeka Belajar” Curriculum. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*. <https://doi.org/10.31004/EDUKATIF.V3I5.672>
- Praherdhiono, H., Adi, E. P., & Prihatmoko, Y. (2018). *Strengthening Performance for Teachers in Early Childhood Education with Heutagogy on the Utilization of Digital Learning Media and Sources*. <https://doi.org/10.2991/ECPE-18.2018.16>
- Rizanty, R., Fridani, L., & Marjo, H. K. (2021). *The Development of Self Help Book for Counseling Guidance’s Teacher Experiencing Burnout Symptoms with Counseling Cognitive Behavioral Therapy*. <https://doi.org/10.29103/IJEVS.V3I1.3162>
- Suyadi, S. (2019). Integration of Anti-Corruption Education (PAK) In Islamic Religious Education (PAI) With Neuroscience Approach (Multi-Case Study in Brain Friendly PAUD: I Sleman Kindergarten Yogyakarta). *INFERENSI: Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan*. <https://doi.org/10.18326/INFSL3.V12I2.307-330>
- Wahyudin, D., Karim, A., Saepurrohman, A., & Odang, O. (2020). *Pengelolaan pembelajaran jarak jauh: Kajian dasar hukum dan respon mahasiswa*. <https://www.semanticscholar.org/paper/cf7b0c30a91137a93a1838b3f9d9f91bfe8c5db7>