

PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA PRASEKOLAH (3-6 TAHUN) AKIBAT PENGGUNAAN GADGET

Nur Laily Indah Sari^{1)*}, Inayatur Rosyidah²⁾, Agustina Maunaturrohmah³⁾
Fakultas Kesehatan
Prodi S1 Ilmu Keperawatan
ITSKes Insan Cendekia Medika Jombang

Corresponding author :* nurlaily1599@gmail.com

ABSTRAK

Anak usia prasekolah dapat mengalami gangguan perkembangan sosial emosional seperti sulit berinteraksi dengan orang lain serta bersikap agresif dikarenakan penggunaan *gadget* selama satu sampai dua jam bahkan lebih untuk menonton video atau bermain *game*. Tujuan dari penelitian untuk mengetahui gangguan perkembangan sosial dan emosional pada anak usia prasekolah akibat penggunaan *gadget* berdasarkan studi empiris lima tahun terakhir. Studi *literature review database crossref, google scholar, proQuest, PubMed, Eric, IOP Science (2018-2022)* artikel bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Populasi artikel perkembangan sosial emosional anak usia prasekolah (3-6 tahun) akibat penggunaan *gadget*. Ditemukan gangguan terhadap perkembangan sosial emosional anak usia prasekolah seperti sulit berinteraksi dan bersikap agresif. Adanya gangguan pada perkembangan sosial dan emosional pada anak usia prasekolah akibat *gadget*. Diharapkan orang tua dapat memberikan batasan terhadap penggunaan *gadget*, mengawasi konten yang diakses oleh anak dan mengarahkan anak pada penggunaan *gadget* untuk meningkatkan kompetensi anak.

Kata kunci : perkembangan sosial emosional, anak, *gadget*

ABSTRACT

Preschool-aged children can experience social-emotional development disorders such as difficulty interacting with other people and being aggressive due to using gadgets for one to two hours or even more to watch videos or play games. The purpose of this study was to determine social and emotional developmental disorders in preschool-aged children due to the use of gadgets based on empirical studies of the last five years. Study of literature review crossref database, google scholar, proQuest, PubMed, Eric, IOP Science (2018-2022) Indonesian and English articles. The population of articles on the socio-emotional development of preschool aged children (3-6 years) due to the use of gadgets. It was found that there were disturbances in the social and emotional development of preschoolers, such as difficulty in interacting and being aggressive. There are disturbances in social and emotional development in preschool age children due to gadgets. It is hoped that parents can provide limits on the use of gadgets, monitor the content accessed by children and direct children to use gadgets to improve children's competence.

Keywords: emotional social development, children, *gadget*

A. PENDAHULUAN

Teknologi saat ini bergerak dengan kecepatan sangat tinggi dan menjadi semakin canggih. Berbagai inovasi teknologi yang telah dikembangkan telah memberikan dampak yang signifikan bagi kehidupan manusia dalam berbagai disiplin ilmu, termasuk *gadget*. Penggunaan *gadget* seringkali kita amati sebagai salah satu jalan pintas orang tua dalam mendampingi anak dan balita sebagai pengasuh dalam berbagai aktifitasnya. Mereka menggunakannya untuk menemani anak-anaknya karena memiliki beragam fungsi dan aplikasi yang seru, sehingga orang tua dapat menjalankan pekerjaannya tanpa khawatir anaknya berkeliaran dan kotor, membuat orang tua tidak tenang dan mengganggu aktivitas mereka. *Data We Are Social & Hootsuite* dalam laporan *Digital 2022 Global Overview Report*, dari 7,91 miliar populasi dunia, sebanyak 4,95 miliar penduduk atau 62,5% sudah mengakses internet. Jumlah pemegang telepon genggam mencapai 5,31 miliar orang atau 67,1% dari populasi. Data Badan Pusat Statistik 2020 menunjukkan bahwa sebanyak 29% anak usia dini (1-6 tahun) di Indonesia menggunakan telepon seluler, 0,93% menggunakan komputer dan 12% menggunakan internet dalam 3 bulan terakhir. Pengenalan dini *gadget* kepada anak dapat berdampak pada pola sikap mereka dalam aktivitas sehari-hari. Kemampuan seorang anak untuk berpikir secara mandiri dan berperilaku secara mandiri, serta kemampuan mereka untuk membangun konsep diri yang positif, semuanya akan terpengaruh secara negatif oleh gangguan dalam perkembangan sosial mereka. Orang tua memiliki tanggung jawab untuk membatasi dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak karena mereka adalah guru, fasilitator, dan penjaga anak-anak mereka dalam hal penggunaan teknologi. (John et al., 2021). Dari hasil paparan latar belakang diatas, penulis tertarik untuk membuat *literature review* berdasarkan studi literature lima tahun terakhir mengenai perkembangan sosial emosional anak usia prasekolah (3-6 tahun) akibat penggunaan *gadget*.

B. BAHAN DAN METODE

Tabel 1 kriteria inklusi dan eksklusi

Kriteria	Inklusi	Eksklusi
Population/Problem	Artikel nasional dan internasional yang berhubungan dengan topik penelitian yaitu penggunaan <i>gadget</i> terhadap perkembangan sosial emosional anak usia prasekolah usia 3-6 tahun	Artikel nasional dan internasional yang tidak berhubungan dengan topik penelitian yaitu penggunaan <i>gadget</i> terhadap perkembangan sosial emosional anak usia prasekolah usia 3-6 tahun

<i>Intervention</i>	Tidak ada intervensi	Tidak ada intervensi
<i>Comparison</i>	Tidak adanya faktor pembandingan	Tidak adanya faktor pembandingan
<i>Outcome</i>	Terdapat pengaruh penggunaan <i>gadget</i> terhadap perkembangan sosial emosional anak usia prasekolah usia 3-6 tahun	Tidak terdapat pengaruh penggunaan <i>gadget</i> terhadap perkembangan sosial emosional anak usia prasekolah usia 3-6 tahun
<i>Study Design</i>	<i>Mix methods study, experimental study, survey study, cross sectional, analisis korelasi, analisis komparasi, studi kualitatif, studi kuantitatif</i>	<i>Literature review, systematic review, cohort dan book chapters</i>
Tahun Terbit	Artikel yang diterbitkan mulai tahun 2018	Artikel yang diterbitkan sebelum tahun 2018
Bahasa	Bahasa indonesia dan bahasa inggris	Selain bahasa indonesia dan bahasa inggris

Strategi dalam pencarian artikel yang digunakan dalam *literature review*, untuk melakukan review artikel ini menggunakan metode PICOST dan pencarian artikel menggunakan *crossref*, *google scholar*, *proQuest*, *PubMed*, *Eric*, *IOP Science* dengan terbitan tahun 2018-2022.

C. HASIL DAN ANALISIS

Tabel 2 Karakteristik umum dalam penyelesaian studi

No.	Kategori	n	%
A. Tahun Publikasi			
1.	2019	3	30
B. Desain Penelitian			
1.	Analitik <i>cross sectional</i>	9	90
C. Teknik Sampling			
1.	<i>Simple random sampling</i>	6	60
D. Variabel independen			
1.	Penggunaan <i>gadget</i>	4	40
E. Variabel dependen			
1.	Penyesuaian psikososial di usia prasekolah	3	30
F. Instrumen penelitian			
1.	Kuesioner	10	100
G. Analisis statistik penelitian			
1.	Uji <i>chi square</i>	5	50

Karakteristik artikel secara keseluruhan hampir sebagian artikel di terbitkan pada tahun 2019 sejumlah 3 artikel atau (30%), adapun desain pada artikel penelitian ini sebagian besar atau hampir seluruhnya sejumlah 9 artikel atau (90%) menggunakan analitik *cross sectional*. Teknik *sampling* sebagian besar sejumlah 6 artikel atau 60% menggunakan teknik *probability sampling* yaitu *simple random sampling*, variabel independen yang di teliti sebagian besar (40%) yaitu penggunaan *gadget*, variabel dependen yang di teliti sebagian besar (30%) yaitu penyesuaian psikososial di usia prasekolah, Instrumen penelitian seluruhnya menggunakan kuesioner sebanyak 10 artikel atau (100%) dan analisis statistik hampir setengahnya (50%) menggunakan uji *chi square*.

Tabel 3 perkembangan sosial emosional anak usia prasekolah

Aspek perkembangan sosial emosional anak usia prasekolah pengguna <i>gadget</i>			
Perkembangan sosial anak usia prasekolah	Khieu and hamzah (2018), Firmawati,nur (2019),	6	60
Alih-alih bermain dengan orang lain di lingkungan	muniroh and putri (2018), nabila et al. (2021), rita et		

mereka, anak-anak lebih suka menggunakan <i>gadget</i> mereka.	<i>al.</i> (2022), widya, sufriyani, nevi (2021)		
Perkembangan emosional anak usia prasekolah	Park and park (2020), ririn <i>et al.</i> (2019), ayu, nurul, gemah (2019), mira dan melly (2020)	4	40
Anak kesulitan untuk mengontrol dirinya sendiri terhadap penggunaan <i>gadget</i>			
Total		10	100

Berdasarkan 10 artikel terdapat 6 artikel yang menunjukkan gangguan pada perkembangan sosial anak yaitu penelitian yang di kemukakan oleh Firmawati dan Nur (2019), Nabila *et al.* (2021), Rita *et al.* (2022), Widya dkk (2021), Khiu dan Hamzah (2018), Muniroh dan Putri (2018) bahwa anak-anak gagal mematuhi rekomendasi AAP untuk tidak lebih dari 2 jam penggunaan media gabungan per hari. Ini adalah tren yang mengkhawatirkan karena sejumlah penelitian mengaitkan penggunaan media dengan hasil psikososial yang merugikan. Hal itu menyebabkan penurunan masalah sosial dan perilaku prososial pada anak. Berdasarkan 10 artikel terdapat 4 artikel yang menunjukkan adanya gangguan perkembangan emosional yaitu penelitian yang di kemukakan oleh Park dan Park (2020), Ririn, *et al.* (2019), Ayu dkk (2019), Mira dan Melly (2020). Para peneliti menemukan korelasi kuat antara penggunaan *smartphone* yang bermasalah dan prevalensi penggunaan *smartphone* yang bermasalah di antara pengguna *smartphone* usia prasekolah. *Smartphone* yang bermasalah lebih mungkin digunakan jika digunakan lebih dari dua jam.

D. PEMBAHASAN

a. Gangguan perkembangan sosial pada anak usia prasekolah akibat *gadget*

Hasil review 10 artikel didapatkan fakta terkait gangguan perkembangan sosial yang terjadi pada anak usia prasekolah, peneliti menemukan 60% artikel menunjukkan bahwa gangguan perkembangan sosial yang terjadi pada anak usia prasekolah akibat *gadget*. Penggunaan *gadget* kategori tinggi dan perkembangan sosial kategori kurang baik yaitu seperti anak lebih suka bermain sendiri didalam rumah dengan *gadget* nya dari pada bermain diluar bersama teman seusianya, anak sulit berinteraksi sosial dengan orang baru. Hal tersebut dikarenakan penggunaan *gadget* yang terlalu lama dapat berdampak buruk bagi perkembangan sosial anak. Penggunaan *gadget* yang berlebihan akan menghilangkan minat anak terhadap kegiatan lain, sehingga membuat anak lebih memilih menyendiri daripada bermain dengan teman bahkan orang tuanya karena asyik dengan *gadget*nya.

Menurut teori Maria Ariyanti dkk (2021), interaksi sosial anak dengan lingkungannya menjadi semakin terganggu ketika mereka menggunakan perangkat untuk waktu yang lama.. Akibat ketidakmampuan anak dengan teman-temannya tanpa *gadget*, interaksi sosial antar anak seringkali kurang membuahkan hasil. Selain itu, karena anak disibukkan dengan *gadget*, mereka sering melewatkan percakapan dan pertanyaan dari orang lain di sekitarnya. Serupa dengan teori yang dikemukakan oleh Simamora (2018) yang menyatakan bahwa reaksi negatif anak disebabkan oleh waktu penggunaan *gadget* yang lama, penggunaan perangkat dalam jangka waktu yang lama setiap hari dapat menyebabkan anak menjadi pribadi antisosial. Dampak yang ditimbulkan dari hal tersebut tentunya dapat membantu seorang anak menjadi lebih individualis karena masa usia prasekolah tidak berinteraksi dan kurang eksplor dengan lingkungan sehingga anak kurang memiliki kemampuan berkomunikasi.

Menurut peneliti, penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat berdampak negatif pada hubungan sosial anak-anak dengan keluarga dan lingkungan mereka, membuat mereka pasif dan cenderung menggunakan *gadget*. Anak-anak prasekolah biasanya senang menerima objek baru melalui aktivitas bermain. Anak-anak secara teratur menggunakan *gadget* untuk bermain dan memenuhi rasa ingin tahu mereka karena ada begitu banyak aplikasi menarik yang tersedia untuk mereka; akibatnya, sebagian besar dari mereka menghabiskan sepanjang hari menggunakannya, kurang memperhatikan lingkungan mereka. Anak-anak seusia mereka harus berinteraksi dan bermain dengan teman sekelasnya. Jika perkembangan sosial anak terganggu, dikhawatirkan anak akan sulit beradaptasi dengan dunia sosial di sekitarnya, tidak bergaul dengan teman sebayanya, dan tidak mau bermain atau bersosialisasi dengan mereka. Sebenarnya, anak usia ini harus bisa menerima anak lain seusianya, menunjukkan minat pada permainan, dapat menerima teman baru dari kelompoknya atau berpisah dari orang tua atau orang dewasa lainnya, dan toleran terhadap kelas sosial lainnya.

b. Gangguan perkembangan emosional pada anak usia prasekolah akibat gadget

Hasil dari 10 artikel yang di review, peneliti menemukan ada beberapa fakta tentang gangguan perkembangan emosional pada anak usia prasekolah pengguna gadget yaitu terdapat 40% artikel. bahwa penggunaan gadget pada anak usia prasekolah mengalami penggunaan gadget yang bermasalah. Intensitas waktu penggunaan gadget

berhubungan erat dengan penggunaan gadget bermasalah. Penggunaan smartphone selama lebih dari 2 jam dapat meningkatkan resiko penggunaan gadget bermasalah. Kriteria penggunaan gadget bermasalah yaitu: tidak bisa mengontrol diri dalam penggunaan gadget; hanya menganggap gadget paling penting di kehidupan sehari-harinya; hanya mau bermain dan belajar dengan menggunakan gadget yang mengakibatkan konsekuensi fisik, psikologis, dan sosial yang negatif. Penggunaan gadget yang terlalu lama dapat mempengaruhi tingkat agresi pada anak karena anak tidak dapat memahami perbedaan cara pandang orang lain. Anak juga berperilaku mengamuk yang dapat dipicu oleh beberapa keadaan, di antaranya kecemasan yang tidak dapat dikontrol, mudah marah ketika keinginannya tidak dituruti, sulit berkonsentrasi, serta berperilaku manja dan merusak.

Menurut pendapat Muthia (2018), bermain dengan teman sebaya kurang menyenangkan bagi anak-anak daripada menggunakan *gadget*. Ini terkait erat dengan banyak kemampuan yang ditawarkan perangkat *gadget*, banyak di antaranya tidak diragukan lagi lebih menarik bagi anak-anak. Kurangnya pengendalian diri saat menggunakan *gadget* merupakan salah satu dampak buruk yang mungkin terjadi pada anak. Anak-anak yang tidak dapat mengontrol penggunaan *gadget* mereka biasanya menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain *gadget*, anak mengabaikan kebutuhan lain hanya untuk bermain *gadget*. Contohnya termasuk lupa makan atau mandi, serta tidak mematuhi peringatan dari orang lain di sekitarnya. Selain itu, ciri-ciri tidak dapat mengontrol gadget termasuk merasa terlalu sibuk dengan *gadget*, merasa perlu menghabiskan lebih banyak waktu online untuk merasa puas, melakukan upaya berulang kali untuk melakukannya tanpa hasil, mencoba untuk mengurangi atau berhenti menggunakannya tetapi gagal total, merasa gelisah, murung, tertekan, atau marah saat melakukannya, dan memainkannya lebih lama dari yang diharapkan.

Menurut peneliti, penggunaan teknologi yang tidak terkendali, terutama di kalangan balita, dapat menyebabkan gangguan perkembangan emosi pada anak. Kemampuan mengendalikan emosi dan mendeteksi emosi pada anak harus dimiliki sebelum anak memasuki lingkungan yang berdampak pada perilakunya, sehingga perkembangan emosi pada anak prasekolah menjadi salah satu aspek terpenting dalam perkembangan anak. Perasaan senang, takut, marah, dan emosi lainnya adalah contoh dari emosi. Perkembangan emosi anak usia dini ditandai dengan munculnya perasaan evaluatif seperti

bangga, malu, dan bersalah. Munculnya emosi pada anak menunjukkan bahwa mereka sudah mulai memahami konsep menilai perilaku mereka. Kecenderungan untuk menggunakan teknologi yang tidak terkendali akan menumbuhkan ketergantungan, yang mungkin mengganggu hubungan sosial, mengurangi empati dan simpati, dan memotong waktu bersama keluarga. Akibatnya, anak-anak yang kecanduan *gadget* akan memusatkan perhatiannya pada dunia maya, dan ketika permintaan mereka untuk bermain *gadget* tidak dikabulkan atau dicabut dari *gadget*, emosi seperti khawatir, putus asa, kecewa, murka, dan gelisah akan muncul pada anak-anak. Menjadi tidak stabil secara emosional pada anak-anak adalah salah satu efek berbahaya dari *gadget*. Tingkah laku anak seperti serangan balik fisik (nonverbal) dan verbal (verbal) merupakan bentuk respon mereka terhadap perasaan kecewa karena keinginan mereka untuk menggunakan *gadget* tidak terpenuhi, dan hal ini dapat mengakibatkan perselisihan atau perkelahian jika terganggu saat menggunakan *gadget*. Pertumbuhan dan perkembangan anak, baik fisik maupun psikis, akan terkena dampak negatifnya.

Orang tua harus berusaha untuk meningkatkan interaksi positif antara ibu dan anak-anak mereka karena mereka dapat menawarkan banyak perasaan, pengalaman, dan kesempatan belajar sosial dan emosional yang memungkinkan anak-anak mencapai tingkat perkembangan sosioemosional yang tinggi. Kedekatan yang terjalin antara ibu dan anak akan mengurangi kemungkinan anak melakukan perilaku agresif dan antisosial. Anak yang terbiasa berinteraksi dengan ibu cukup intens dan dalam jarak dekat akan membuat anak belajar secara langsung tentang kemampuan mengelola emosi, mengendalikan diri, dan bertindak secara tepat sesuai situasi dan kondisi. Orang tua dihibau untuk meminimalkan anak-anak mereka bermain *gadget* di perangkat mereka yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif atau sosial mereka sejak usia dini.

E. KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Hasil *literature review* yang dilakukan oleh peneliti pada 10 artikel terkait anak usia prasekolah menunjukkan bahwa adanya gangguan pada perkembangan sosial dan emosional pada anak usia prasekolah akibat *gadget*.

2. Saran

Diharapkan *literature review* ini dapat digunakan sebagai evaluasi bagi seluruh pihak yang terlibat, diantaranya pihak sekolah, orang tua, peneliti berikutnya dan menjadi bahan pembelajaran referensi

bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian yang berfokus pada perkembangan sosial emosional anak usia prasekolah akibat *gadget* dengan menggunakan desain *cross sectional*.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Al Meyda Swastika Sari, Fina Fakhriyah, Ika Ari Pratiwi. (2020). Pengaruh Pola Asuh Demokratis terhadap Kemampuan Komunikasi Interpersonal Anak Usia 10-12 Tahun. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/download/1222/693>.
- American Academy of pediatrics. (2012). Breastfeeding and the Use of Human Milk. *Pediatrics*. 129: e827- e841.
- Fadlilah, S. and Krisnanto, P. D. (2019). Analisis Penggunaan Gadget dan Interaksi Sosial Anak Usia Pra Sekolah di Taman Kanak- Kanak Yogyakarta. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah* 4(2), pp. 103–109. <http://103.114.35.30/index.php/JKM/article/view/3186>
- Hastri Rosiyanti, Rahmita Nurul Muthmainnah. (2018). Penggunaan Gadget Sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Matematika Dasar. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/fbc/article/download/2750/2360>.
- Heri Saputro, Yufentri Otnial Talan.(2018). Pengaruh Lingkungan Keluarga Terhadap Perkembangan Psikososial Pada Anak Prasekolah. <https://thejnp.org/index.php/jnp/article/download/16/15/87>.
- Hijriati. (2019).Faktor Dan Kondisi Yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. File:///C:/Users/Public.Admin/Downloads/6392-14617-1-Sm.Pdf.
- I Gst A.A Cahyaningrum A, Ni Luh Putu Sri Erawati, Ni Nyoman Suindri.(2018). Hubungan Pola Asuh Ibu Dengan Perkembangan Anak Usia 4-5 Tahun Di Pendidikan Anak Usia Dini (Paud) Gembira Loka Denpasar Utara Tahun 2018. File:///C:/Users/Public.Admin/Downloads/1192-2837-1-Sm.Pdf.
- Junierissa Marpaung. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan (The Effect Of Use Of Gadget In Life). <https://Journal.Unrika.Ac.Id/Index.Php/Kopastajournal/Article/Download/1521/1107>.
- Kemenkes RI. (2016). Pedoman Pelaksanaan Stimulasi Deteksi dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang Anak