



Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

e-ISSN: 2723-6390, hal. 460-469

Vol. 4, No. 1, Juli 2023

DOI: 10.37985/murhum.v4i1.248

Analisis Dampak Penggunaan Gawai terhadap Perkembangan Psikososial Anak

Suwan Pradona¹, dan Waizul Qarni²

^{1,2}Bimbingan Penyuluhan Islam, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

ABSTRAK. *Pengguna gawai untuk saat ini bukan hanya sebatas di kalangan dewasa saja, bahkan kebanyakan anak-anak dan balita sudah menggunakan gawai dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak positif dan negatif penggunaan gawai terhadap perkembangan psikososial anak. Sekarang ini perkembangan teknologi yang sangat pesat bahkan dilengkapi berbagai fitur dan kegunaannya, membuat gawai tidak hanya digunakan oleh orang dewasa, bahkan hingga anak-anak yang berpengaruh kepada perkembangan psikososialnya. Fokus penelitian ini adalah anak-anak Desa Baja Kuning yang menggunakan gawai setiap harinya. Informan dalam penelitian ini yaitu 7 orang tua yang memberikan akses kepada anaknya untuk menggunakan gawai. Adapun metode dari penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang bersifat deskriptif. Dalam pengumpulan data peneliti menggunakan instrumen observasi, wawancara dan dokumentasi dengan teknik analisis data yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data serta penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan gawai berpengaruh signifikan terhadap perkembangan psikososial anak. Gawai memberikan efek positif dan negatif kepada anak ditentukan oleh ada atau tidaknya pengawasan dan pengarahan dari orang tua dalam penggunaan gawai.*

Kata Kunci : *Gawai; Perkembangan Psikososial; Anak*

ABSTRACT. *Currently, gadget users are not only limited to adults, in fact, most children and toddlers already use devices in their daily lives. This study aims to determine the positive and negative impacts of using gadgets on children's psychosocial development. Currently, the rapid development of technology is even equipped with various features and uses, making gadget not only used by adults, even children, which affect their psychosocial development. The focus of this research is the children of the Baja Kuning village who use gadget every day. The informant in this study were 7 parents who provide access to children to use gadget. As for the method of this study using a descriptive qualitative method. In collecting data researchers used observation instruments, interviews and documentation with data analysis techniques namely data collection, data reduction, data presentation and drawing conclusions. The results of this study indicate that the use of gadget has a significant effect on children's psychosocial development. Gadget have positive and negative effects on children depending on whether or not there is parental supervision and direction in using gadget.*

Keyword: *Gadget; Psychosocial Development; Child*

Copyright (c) 2023 Suwan Pradona, dkk

✉ Corresponding author : Suwan Pradona

Email Address : suwan0102191019@uinsu.ac.id

Received 21 Juni 2023, Accepted 19 Juli 2023, Published 21 Juli 2023

PENDAHULUAN

Masa anak-anak merupakan masa dimana setiap anak mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang begitu pesat dalam berbagai aspek yang berdampak pada kehidupan seterusnya. Menurut Hurlock masa anak-anak terbagi menjadi dua tahap, yang diantaranya masa anak awal/usia dini dan masa anak akhir. Masa anak awal/usia dini bermula sejak anak berusia 2-6 tahun dan masa anak akhir bermula 6 tahun hingga anak matang secara seksual. Anak merupakan pribadi yang “unik”, setiap anak memiliki potensi yang berbeda dan mengalami yang namanya proses perkembangan [1]. Erik Erikson berpendapat bahwa setiap orang mengalami perkembangan dari kanak-kanak hingga orang itu menjadi lansia yang dituangkan dalam teorinya yaitu teori psikososial [2]. Menurut Wong, perkembangan psikososial merupakan perubahan yang terjadi pada kepribadian, emosi serta hubungan sosial terhadap individu lain. Perkembangan psikososial seorang individu dapat dilihat dari sudut pandang psikologi [3]. Berdasarkan teori perkembangan, menurut Syamsu Yusuf pada dasarnya anak mengalami perkembangan mental yang meliputi perkembangan kognitif, perkembangan konsep diri, perkembangan bahasa serta perkembangan kepribadian yang mencakup didalamnya perkembangan psikososial [4].

Perkembangan psikososial yang normal dapat dilihat dari anak yang mempunyai kepribadian baik, mudah beradaptasi, responsif, dan percaya diri. Sebaliknya, jika anak mengalami perkembangan psikososial kurang baik, anak cenderung mempunyai sifat negatif diantaranya kurang percaya diri, sulit beradaptasi, canggung bersosial hingga mengasingkan diri dari orang lain [5]. Proses perkembangan psikososial pada anak dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Pemberian gawai pada anak termasuk faktor eksternal yang dapat berefek positif dan negatif terhadap perkembangan psikososial anak serta pola asuh maupun bimbingan dari orang tua juga menentukan keberhasilan tumbuh kembang anak kedepannya.

Pengguna gawai untuk saat ini bukan hanya sebatas di kalangan dewasa saja, bahkan kebanyakan anak-anak dan balita sudah menggunakannya [6]. Di Indonesia ada penelitian yang menyatakan bahwasannya 63% anak selalu menggunakan waktunya 30 menit perhari untuk bermain permainan *online* di sebuah gawai, sementara 15% ayah dan ibunya mengaku bahwa setiap anak bermain permainan *online* hingga 60 menit perharinya, serta sisanya sering menghabiskan waktu dengan bermain permainan *online* hingga melebihi batas maksimal anak menggunakan gawai seperti 60 menit lebih [7]. Sedangkan penggunaan gawai pada anak berdasarkan anjuran para ahli hanya sekitar kurang dari 60 menit perharinya. Ketika hal itu diterapkan, anak mempunyai peluang mengeksplor dunia luar rumah atau lingkungannya, bergaul dengan teman, serta membuatnya dapat beraktifitas dan dapat membantu mekanisme perkembangannya secara efektif [8].

Pada hakikatnya penggunaan gawai terhadap anak tidak selalu berefek buruk saja, sebab gawai memberikan efek positifnya kepada anak yang mendapat pengawasan dari orang tuanya seperti belajar online, menulis, mewarnai, menambah pengetahuan serta meningkatkan kemampuan otak kanan dalam kecepatan bermain selama dalam pengawasan orang tua. Namun demikian, lebih dominan dampak negatifnya pada

perkembangan anak [9]. Pemakaian gawai melebihi batas durasi maksimal pada seorang anak mampu mempengaruhi bahkan hingga menghambat perkembangannya [10]. Gawai berdampak langsung pada perkembangan tata bahasa-berbicara dan kemandirian-interaksi sosial seorang anak. Beberapa dimensi perkembangan itu akan berjalan secara efektif jika seorang anak dapat berinteraksi serta berkomunikasi secara langsung terhadap individu lain disekitarnya. Sedangkan, jika buah hati ketagihan hingga berlama-lama didepan layar gawai, hal seperti itu tidak akan terjadi [11].

Menanggapi peristiwa tersebut, pengawasan dan bimbingan dari orang tua kepada anaknya ketika bermain gawai perlu dievaluasi kembali. Terkadang anak yang kecanduan gawai disebabkan oleh rendahnya latar belakang pendidikan orang tua. Menurut Prasetyaningsih bahwa perkembangan teknologi saat ini turut mempengaruhi perkembangan dan pertumbuhan seorang anak dalam keluarga. Orang tua yang sibuk dengan urusan pekerjaan mereka berinisiatif untuk memberikan gadget kepada anaknya untuk bermain game, sarana untuk belajar dan hiburan [12]. Karena anak yang tidak diawasi biasanya cenderung tidak dapat mengontrol dirinya saat bermain gawai seperti tidak adanya batasan durasi, sehingga membuat anak tersebut menjadi individu yang tidak peka terhadap lingkungan sosial dan memiliki rasa inisiatif yang rendah. Bahkan bisa saja, anak yang kecanduan gawai tidak tahu bagaimana harus merasa bersalah karena melakukan atau tidak melakukan sesuatu [13].

Sebagaimana penelitian yang telah dilakukan oleh Trinika dapat disimpulkan bahwasannya didapati bahwa anak menggunakan *gadget* tidak hanya untuk belajar semata melainkan juga bermain *game* hingga tak kenal waktu. Terkadang anak sengaja diberikan *gadget* agar tidak bermain diluar rumah serta anak enggan mengganggu kegiatan orang tua dirumah. Hal tersebut dapat memicu terganggunya perkembangan interaksi sosial anak dengan teman sebayanya, sebab terlalu sibuk dan berlama-lama didepan layar *gadget* serta tidak memerdulikan keadaan atau lingkungan sekitarnya [14]. Senada dengan penelitian Azamiah menyimpulkan bahwa program psikoedukasi penggunaan gadget pada anak usia dini dapat meningkatkan pengetahuan orang tua tentang aturan penggunaan gadget terhadap anak usia dini. Sehingga program ini dapat mencegah pengaruh buruk yang ditimbulkan oleh gadget terhadap anak usia dini [15]. Adapun dampak buruk bagi anak yang ketergantungan gawai yaitu pada kesehatan seperti, dapat merusak mata jika terlalu lama dan bermain ditempat yang gelap serta dapat menyebabkan obesitas karena anak jadi malas bergerak serta gawai menghasilkan gelombang radiasi yang dapat mengganggu tumbuh kembang anak. Tentunya itu berbahaya terhadap perkembangan dan masa depan anak. Maka dari itu, sebagai orang tua harus semaksimal mungkin meminimalisir durasi penggunaan gawai terhadap anak. Menurut Widya bahwa pengguna gadget yang sudah kecanduan akan sulit untuk ditangani sehingga menciptakan pola tingkah laku yang menyimpang apabila tidak dilakukan pengontrolan yang tepat serta bijak [16].

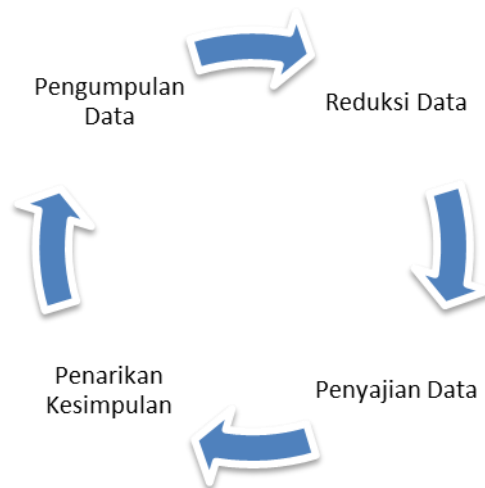
Pada penelitian sebelumnya juga, seperti yang dilakukan oleh Firmawati mengenai "Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah Di TK Negeri Pembina Limboto Kabupaten Gorontalo" dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* yang terlalu lama dapat berakibat buruk terhadap

perkembangan psikososial anak diantaranya lebih suka bermain sendiri, senang mencaci temannya, mudah marah, egois, serta menangis jika keinginannya tidak dituruti. Hal ini tidak lepas dari peran orang tua yang sibuk bekerja sehingga jarang meluangkan waktunya untuk berkomunikasi dan memberikan perhatian kepada anak. [17]. Sedangkan saat peneliti melakukan observasi dari rumah ke rumah, salah satu narasumber mengatakan bahwa penggunaan gawai pada anak juga membawa dampak baik. Yaitu kreativitas pada anak meningkat, sebagian anak menggunakan gawai untuk menggambar, mewarnai dan menonton video *handy craft* (kerajinan tangan). Maka daripada itu, untuk menindaklanjuti penelitian terdahulu, peneliti melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui penggunaan gawai seperti apa yang berpengaruh terhadap perkembangan psikososial anak dan juga peneliti menyajikan pengaruh negatif dan pengaruh positif yang ditimbulkan oleh gawai terhadap perkembangan psikososial anak.

METODE

Metode penelitian kualitatif merupakan metode yang digunakan dalam penelitian ini. Penelitian kualitatif adalah penelitian deskriptif yang menjabarkan secara teliti dan rinci apa yang ditemukan di tempat kejadian dan menjawab fakta-fakta yang ada [18]. Metode penelitian yang informasinya diperoleh dari pengamatan individu yang dirangkum dengan perkataan maupun tertulis merupakan penelitian kualitatif [19]. Dapat disimpulkan bahwasannya penelitian kualitatif ialah metode penelitian yang dilakukan secara langsung dengan informan untuk menggali informasi yang sesuai fakta dan disajikan secara deskriptif. Adapun instrumen penelitian yang digunakan peneliti antara lain wawancara, observasi dan dokumentasi. Dimana untuk mendapatkan informasi dari informan peneliti melakukan wawancara dan observasi yang dilakukan dalam jangka waktu yang sudah ditentukan.

Penelitian dilakukan pada bulan maret 2023 dari awal terbentuknya judul hingga proses penelitian di lakukan sampai dengan selesai untuk akhirnya menyusun laporan penelitian sebagai hasil dari penelitian yang dilakukan. Lokasi penelitian dilakukan di Desa Baja Kuning Kecamatan Tanjung Pura. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menggambarkan seperti apa efek maupun dampak dari penggunaan gawai terhadap perkembangan psikososial anak seperti kepribadian, emosi serta interaksi sosialnya. Adapun populasi dari penelitian ini berjumlah 7 orang tua dan 2 anak yang diberikan akses penggunaan gawai. Pada penelitian ini peneliti menentukan subjek yang dijadikan narasumber yaitu orang tua yang memfasilitasi anaknya dengan gawai. Hal tersebut sesuai dengan informasi dan data yang dibutuhkan untuk dilakukannya penelitian serta subjek pada penelitian dianggap telah memenuhi kriteria untuk menjawab rumusan masalah yang sesuai dengan topik yang diteliti. Dalam penelitian yang dilakukan teknik menganalisis data menggunakan model miles dan huberman yang dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data serta verifikasi.



Gambar 1. Analisis Data Model Miles dan Huberman

HASIL DAN PEMBAHASAN

Anak dalam perspektif Islam merupakan makhluk Allah SWT yang mulia dan kehadirannya suatu karunia untuk kedua orang tua. Sudah menjadi tanggung jawab orang tua untuk memelihara dan membina anak-anaknya menjadi seorang individu berakhlakul karimah, bermanfaat untuk manusia lain, dapat bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri, dan mampu bersosialisasi dengan orang disekitarnya. Maksudnya, di masa yang akan datang anak mampu terbiasa dan mudah menyesuaikan diri pada lingkungannya serta dapat dengan leluasa berinteraksi dengan masyarakat luas tanpa adanya kecanggungan. Pada hakikatnya, orang tua lah yang bertanggung jawab dalam mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak seperti keterampilan, wawasan pengetahuan, sosialisasinya hingga kesehatan jasmani dan rohaninya [20].

Proses pertumbuhan dan perkembangan yang dialami anak bersifat individual. Faktanya jika anak sukses ataupun gagal dalam menyelesaikan suatu fase perkembangan, maka itu dapat mempengaruhi kecakapannya dalam menghadapi fase-fase berikutnya [17]. Pada dasarnya anak mengalami perkembangan mental yang meliputi perkembangan kognitif, perkembangan konsep diri, perkembangan bahasa serta perkembangan kepribadian yang mencakup didalamnya perkembangan psikososial [4]. Perubahan yang terjadi pada kepribadian seseorang, emosional serta interaksi sosialnya seorang individu disebut perkembangan psikososial [3]. Perkembangan psikososial anak yang baik sangat diperlukan, karena anak mampu memiliki kepribadian yang baik, percaya diri, bersikap positif, punya inisiatif, mampu menjaga relasi yang baik dengan orang lain hingga memperoleh kesempurnaan ego [17]. Sudah menjadi tugas orang tua untuk mendukung perkembangan psikososial anak dengan baik dan memperhatikan berbagai hal yang dapat mempengaruhi perkembangannya. Untuk menghindari terjadinya pengaruh negatif dalam proses perkembangan psikososial, perlu diperhatikan aspek yang mempengaruhi perkembangan psikososial pada anak salah satunya seperti penggunaan gawai.

Gawai merupakan alat komunikasi masa kini yang berfungsi memudahkan aktivitas manusia sehari-hari. Menurut Pebriana gawai sendiri ikut andil dalam

mempengaruhi pola pikir dan perilaku seorang individu yang memakainya hingga timbul rasa kecanduan sebab gawai menyediakan aplikasi yang banyak membantu dan memudahkan kegiatan seseorang sehari-hari. Saat ini gawai digunakan oleh berbagai lapisan masyarakat baik kalangan atas maupun kalangan menengah kebawah. Seiring perkembangannya gawai sudah disajikan dalam berbagai bentuk dan model serta diisi dengan banyak fitur-fitur menarik dan bermanfaat bagi penggunaannya [21].

Pada awalnya gawai hanya digunakan oleh orang dewasa dan orang tua saja, tetapi seiring berkembangnya zaman untuk penggunaan dan pemakaian gawai sendiri merupakan hal yang lumrah sehingga banyak kita temui anak yang diberikan akses penggunaan gawai oleh orang tuanya. Anak merupakan individu yang belum bisa bertanggung jawab atas dirinya sendiri melainkan dibawah tanggung jawab individu yang lain yaitu orang tua [22]. Jika orang tua memberikan akses penggunaan gawai kepada anaknya disertai pengawasan pastinya memberikan dampak positif seperti belajar online melalui aplikasi yang ada di gawai.

Salah seorang narasumber mengatakan untuk memaksimalkan pengawasan kepada anaknya saat bermain gawai, sebagian orang tua dapat melakukan antara lain : 1) agar dapat memantau kegiatan anak saat bermain gawai hendaknya memilih akun email pribadi (orang tua) menjadi akun utama anak, 2) membatasi durasi bermain gawai tidak lebih dari 2 jam, 3) pada ba'da maghrib hingga jam 9 malam tidak ada aktifitas yang berkaitan dengan gawai, sebab itu adalah waktu efektif anak mengulang pelajaran, 4) sebagai orang tua hindari menggunakan gawai berlebihan didepan anak agar menjadi contoh, 5) hindari memarahi anak ketika terekspos konten negatif, sebaiknya berilah anak pengarahan dan penjelasan dengan cara yang mudah dicerna oleh anak seumurannya [23].

Hal ini sesuai dengan yang didapati peneliti saat melakukan pengumpulan data atau penggalian informasi dari beberapa orang tua dilapangan. Gawai dapat memberikan pengaruh positif kepada anak yang bermain gawai dibawah pengawasan mereka. Karena, ketika anak sedang asik bermain gawai ada peran orang tua yang membimbing dan mengarahkan anaknya untuk memanfaatkan gawai sebagai media untuk belajar online dan mengembangkan bakat, mencari konten edukasi mengenai ilmu pengetahuan dasar, serta dapat mengembangkan minat dan bakat anak dengan konten yang sesuai seperti membuat kerajinan dari bahan bekas, bermain alat musik, olahraga dan sebagainya. Dengan cara menonton konten positif dapat mendorong dan memotivasi anak menjadi individu yang lebih kreatif dan inovatif.

Sejalan dengan observasi dan wawancara yang telah dilakukan, peneliti menarik kesimpulan bahwasannya 4 dari 9 anak yang difasilitasi gawai oleh orang tuanya tetapi tidak disertai dengan pengawasan dan pengarahan. Hal itu membuat anak terlalu bebas dan berlama-lama berinteraksi dengan gawainya hingga menyebabkan anak enggan bahkan tidak mau berinteraksi dengan kawan sebayanya. Tentu saja anak yang diberikan akses gawai dalam pengawasan orang tua terhadap yang diberikan akses secara bebas memiliki perbedaan, baik dari segi kepribadian, emosional dan interaksi sosialnya. Sehingga anak yang tidak diberikan bimbingan dan arahan cara bijak menggunakan gawai dapat dengan mudah mengakses media informasi bahkan anak tidak ragu dan

sering mendownload aplikasi yang membuatnya terpaku hingga berjam-jam di depan layar gawai seperti aplikasi *game online*. Hal ini menyebabkan semakin kurangnya keefektifan aktivitas anak karena hanya sibuk dengan gawainya saja, kemudian perkembangan motorik anak menjadi terhambat.

Aktivitas anak di Desa Baja Kuning yang diberikan gawai dalam pengawasan orang tua dapat dikatakan efektif. Pemberian gawai ini berpengaruh positif terhadap perkembangan psikososialnya. Dari kepribadiannya sendiri, anak menjadi pribadi yang lebih disiplin dikarenakan jadwal durasi dan bermain gawai sudah diatur oleh orang tua. Narasumber mengatakan bahwasannya tidak bisa dipungkiri, anak akan mereka arahkan untuk mengkonsumsi konten positif seperti belajar menulis, belajar membaca, hingga mewarnai. Orang tua di Desa Baja Kuning mengatakan bahwa emosional pada anak berkembang seperti anak pada umumnya seperti rasa ingin tahunya, kasih sayangnya, amarahnya. Hal itu dikarenakan durasi bermain gawainya tidak lebih dari 2 jam bahkan 1 jam perhari. Dalam interaksi sosial, anak di Desa Baja Kuning tetap memiliki waktu mengeksplor dunia luar rumahnya dan bermain dengan teman sebayanya. Perilaku sosial anak di Desa Baja Kuning seperti kerja sama, meniru, dan rasa percaya dirinya berkembang dengan baik. Karena orang tua tetap memajemen kegiatan anak setiap harinya, seperti kapan harus belajar, berinteraksi atau bermain dengan teman sebayanya dan sudah dijadwalkan bermain dengan gawainya dengan durasi yang sudah ditentukan.

Adapun aktivitas anak di Desa Baja Kuning yang diberikan fasilitas bermain gawai tanpa diarahkan dan diawasi oleh orang tuanya dapat dikatakan tidak efektif dan cenderung menimbulkan dampak negatif. Salah satu orang tua mengatakan, pemberian gawai tanpa adanya pengawasan dan pengarahan dari yang lebih tua berpengaruh negatif terhadap perkembangan psikososial anak tersebut. Hal ini disebabkan durasi anak Desa Baja Kuning didepan gawainya tidak terkontrol hingga kegiatannya sehari-hari hanya berada di depan gawai. Dari kepribadiannya, seperti yang dikatakan salah seorang narasumber bahwasannya anak menjadi malas, kurang bergerak, dan menjadi individu yang kurang bersemangat. Mengenai emosionalnya beberapa orang tua mengatakan, anak menjadi mudah meledak amarahnya ketika orang tua meminta bantuan saat dia bermain gawai, dan rasa ingin tahunya berkurang. Bahkan, terkadang anak tersebut mengkonsumsi konten yang tidak sesuai dengan umurnya sehingga anak itu mengikuti perkataan yang tidak pantas seperti bahasa gaul hingga cacian. Sedangkan interaksi sosialnya anak cenderung kurang baik berkomunikasi dengan teman sebayanya, sebab akan timbul kecanggungan karena anak biasanya berinteraksi dengan gawai yang sifatnya hanya satu arah.

Salah satu orang tua mengatakan, gawai juga memberikan dampak positif terhadap anaknya. Dari pengamatannya beberapa minggu belakangan, anak menjadi pribadi yang jauh lebih kreatif dari sebelumnya. Selain durasi bermain gawai dibatasi, anaknya juga memanfaatkan gawai untuk belajar, menggambar bahkan mewarnai. Bahkan terkadang anaknya menonton video *handy craft* (kerajinan tangan) kemudian anaknya mencontoh video tersebut. Selain melihat videonya anak juga menunjukkan aksinya, dalam hal tersebut anak menghasilkan kerajinan tangan yang meningkatkan kreativitasnya dalam seni. Sedangkan Beberapa orang tua mengaku pengaruh negatif

yang ditimbulkan gawai yaitu anaknya jadi kurang mengeksplor dunia luar rumah dan kurang berinteraksi dengan teman sebayanya. Dikarenakan anaknya terlalu banyak menghabiskan waktu didepan layar gawainya di rumah. Hal ini juga menyebabkan komunikasinya dengan anggota keluarga yang lain berkurang hingga timbul rasa canggung dan tidak dapat memahami satu dengan yang lain. Perlu diketahui oleh orang tua, perkembangan psikososial sangat penting bagi kehidupan anak kedepannya. Jika perkembangan psikososialnya berjalan dengan baik, maka anak akan menjadi individu yang lebih percaya diri, kreatif, dapat bekerja sama, aktif, pintar, serta dapat diandalkan.

KESIMPULAN

Seperti dua sisi mata pisau, gawai dapat memberikan efek positif dan negatif sekaligus. Dalam penelitian yang telah dilakukan, gawai tidak hanya memberikan pengaruh negatif akan tetapi juga memiliki pengaruh dampak positif kepada anak yang dapat pengawasan serta pengarahan dari orang tua untuk memanfaatkan gawai dalam memudahkan kegiatan sehari-hari seperti belajar membaca, menulis hingga mewarnai. Hal positif lainnya ialah anak menjadi pribadi yang lebih kreatif dari melihat dan mencontoh konten video *handy craft* (kerajinan tangan) dengan bahan bekas seadanya. Orang tua mengatakan hal itu mendukung tumbuh kembang dan kreatifitas anak menjadi meningkat. Orang tua juga mengaku memfasilitasi anak dengan gawai juga bermaksud agar anak tidak menjadi individu yang buta terhadap perkembangan teknologi mengingat bahwasannya kita hidup di era milenial. Gawai akan memberi dampak negatif terhadap anak yang tidak dapat pengawasan serta bimbingan dari orang tua. Sehingga durasi anak berada didepan layar gawainya tidak terkontrol. Anak cenderung kurang mengeksplor dan menjelajahi dunia luar dengan teman sebayanya. Jika hal ini terus berlanjut ada kemungkinan anak menjadi individu yang anti sosial dan gawai memberikan pengaruh negatif terhadap kesehatan jika penggunaannya mulai ketergantungan. Hal itu menyebabkan menurunnya kualitas penglihatan mata, kurang atau malas gerak hingga menyebabkan obesitas dan gawai memancarkan radiasi yang dapat mengganggu tumbuh kembang anak. Maka dari itu, sebagai orang tua hendaknya lebih pintar dan bijak dalam menyikapi penggunaan gawai pada anak. Akan lebih baik, jika kita mampu memanfaatkan gawai secara lebih positif dan meminimalisir dampak negatif yang ditimbulkan untuk mencapai perkembangan psikososial yang optimal pada anak. Adapun kelemahan dalam penelitian ini yaitu peneliti kesulitan menentukan waktu wawancara dengan narasumber dikarenakan memiliki aktivitas sebagai ibu rumah tangga dan ada juga yang berdagang serta saat wawancara terkadang ada narasumber yang memberikan jawaban tetapi tidak sesuai dengan pertanyaan yang diajukan oleh peneliti.

PENGHARGAAN

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya peneliti ucapkan kepada warga Desa Baja Kuning Kecamatan Tanjung Pura yang telah membantu dan memudahkan peneliti dalam penyelesaian penelitian tersebut. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pengelola Jurnal Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini yang telah membantu

peneliti dengan membuat tulisan tersebut menjadi nyata bagi para pembaca dan masyarakat.

REFERENSI

- [1] L. Syifa, E. S. Setianingsih, and J. Sulianto, "Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar," *J. Ilm. Sekol. Dasar*, vol. 3, no. 4, p. 538, Nov. 2019, doi: 10.23887/jisd.v3i4.22310.
- [2] V. R. Moku and C. V. J. Boangmanalu, "Teori Psikososial Erik Erikson: Implikasinya bagi Pendidikan Agama Kristen di Sekolah," *VOX EDUKASI J. Ilm. Ilmu Pendidik.*, vol. 12, no. 2, pp. 180–192, Oct. 2021, doi: 10.31932/ve.v12i2.1314.
- [3] I. K. Rindawan, I. M. Purana, and F. Kamilia Siham, "Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Dalam Pembentukan Karakter Disiplin Pada Anak Dalam Lingkungan Keluarga," *J. Pacta Sunt Servanda*, vol. 1, no. 2, pp. 53–63, Sep. 2020, doi: 10.23887/jpss.v1i2.361.
- [4] U. A. Khasanah, L. PH, and N. Indrayati, "Hubungan Perkembangan Psikososial dengan Prestasi Belajar Anak Usia Sekolah," *J. Ilmu Keperawatan Jiwa*, vol. 2, no. 3, p. 157, Nov. 2019, doi: 10.32584/jikj.v2i3.426.
- [5] A. T. Meland, E. H. Kaltvedt, and E. Reikerås, "Toddlers Master Everyday Activities in Kindergarten: A Gender Perspective," *Early Child. Educ. J.*, vol. 44, no. 4, pp. 349–358, Jul. 2016, doi: 10.1007/s10643-015-0718-1.
- [6] F. Zhao, S. Egelman, H. M. Weeks, N. Kaciroti, A. L. Miller, and J. S. Radesky, "Data Collection Practices of Mobile Applications Played by Preschool-Aged Children," *JAMA Pediatr.*, vol. 174, no. 12, p. e203345, Dec. 2020, doi: 10.1001/jamapediatrics.2020.3345.
- [7] D. N. Sari, "An Analysis of the Impact of the Use of Gadget on Children's Language and Social Development," in *Proceedings of the International Conference of Early Childhood Education (ICECE 2019)*, 2020, vol. 449, no. Icece 2019, pp. 201–204. doi: 10.2991/assehr.k.200715.041.
- [8] S. N. Fajariyah, A. Suryawan, and A. Atika, "Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Anak," *Sari Pediatr.*, vol. 20, no. 2, p. 101, Oct. 2018, doi: 10.14238/sp20.2.2018.101-5.
- [9] R. Amelia, S. Salbiah, and R. A. Pangestu, "Penyuluhan Dampak Penggunaan Gawai Pada Anak Di Desa Jambuluwuk Kecamatan Ciawi," *EDUCIVILIA J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 4, no. 1, pp. 13–21, 2023, doi: 10.30997/ejpm.v4i1.6579.
- [10] Siqi Liang, *Proceedings of the 2022 2nd International Conference on Modern Educational Technology and Social Sciences (ICMETSS 2022)*, vol. 693. Paris: Atlantis Press SARL, 2023. doi: 10.2991/978-2-494069-45-9.
- [11] T. P. Sari and A. A. Mitsalia, "Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Personal Sosial The Effect Of The Use Of Gadgets To Personal Social (Tkit) Of Al Mukmin," *PROFESI*, vol. 13, no. 2, pp. 72–78, 2016, doi: 10.26576/profesi.124.
- [12] D. A. Sari, O. Purnamasari, and L. Zulhaini, "Edukasi Gadget Ramah Anak Usia Dini bagi Orang Tua," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, pp. 1–10, 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i1.149.
- [13] R. Dwi Pratiwi, L. Handoyo, S. Novy Romlah, and T. Rohaeti, "Psychosocial Development of Children Addicted Versus Not Addicted to Smartphones," *KnE Life Sci.*, vol. 2022, pp. 354–361, Feb. 2022, doi: 10.18502/cls.v7i2.10329.
- [14] S. Setianingsih, "Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Prasekolah dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas," *Gaster*,

- vol. 16, no. 2, p. 191, Oct. 2018, doi: 10.30787/gaster.v16i2.297.
- [15] M. Zulfah, K. Azamiah, H. Agustiani, and L. V. Pebriani, "Program Psikoedukasi Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, pp. 234–244, 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i1.197.
- [16] A. Z. Tifani and N. Nurhanifah, "Implikasi Permainan Latto-Latto terhadap Aspek Perkembangan Anak yang Kecanduan Gadget," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, pp. 125–135, 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i1.169.
- [17] F. Firmawati and N. U. I. Biahimo, "Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usiaprasekolah di TK Negeri Pembina Limboto Kabupaten Gorontalo," *Zaitun (Jurnal Ilmu Kesehatan)*, vol. 7, no. 2, Dec. 2021, doi: 10.31314/zijk.v7i2.1151.
- [18] Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV Alfabeta, 2016.
- [19] P. S. Rahmat, "Penelitian Kualitatif," *Equilibrium*, vol. 5, no. 9, pp. 1–8, 2009.
- [20] Y. Yuniatari and S. Suyadi, "Stimulasi Perkembangan Anak dengan Memanfaatkan Barang Bekas di Era New Normal," *ThufuLA J. Inov. Pendidik. Guru Raudhatul Athfal*, vol. 9, no. 1, p. 17, Jun. 2021, doi: 10.21043/thufula.v9i1.9221.
- [21] Putri Sofiatul Maola and T. Lestari, "Pengaruh Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar," *J. Educ. Psychol. Couns.*, vol. 3, no. 1, pp. 219–225, 2021, [Online]. Available: <https://ummaspul.e-journal.id/Edupsycouns/article/view/1403>
- [22] M. I. Dacholfany and U. Hasanah, *Pendidikan anak usia dini menurut konsep islam*. Amzah, 2021.
- [23] S. Setianingsih, "Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Prasekolah dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas," *Gaster*, vol. 16, no. 2, p. 191, Oct. 2018, doi: 10.30787/gaster.v16i2.297.