

PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL-EMOSIONAL ANAK USIA SEKOLAH DASAR

Diska Nur Fauziah
Unugiri, Bojonegoro, Indonesia
diskanurfauziah@gmail.com

Abstract

This study aims to examine the influence of gadget use on the social-emotional development of elementary school children. The issues discussed include the form of gadget use by children and its impact on their social and emotional. The method used is a literature review by analyzing various sources and previous studies related to gadget use and children's social-emotional development. The results of the study indicate that excessive gadget use has the potential to inhibit direct social interaction and trigger negative emotional problems in children. However, targeted and limited gadget use can support the development of creativity and knowledge. This study emphasizes the importance of monitoring and regulating gadget use so that children's social-emotional development remains optimal.

Keywords: *gadget; social-emotional; elementary school children*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan gadget pada perkembangan sosial-emosional anak usia sekolah dasar. Masalah yang dibahas meliputi bentuk penggunaan gadget oleh anak-anak serta dampaknya terhadap sosial dan emosional mereka. Metode yang digunakan adalah literature review dengan menganalisis berbagai sumber dan studi terdahulu terkait penggunaan gadget dan perkembangan sosial-emosional anak. Hasil kajian menunjukkan penggunaan gadget yang berlebihan berpotensi menghambat interaksi sosial langsung dan memicu masalah emosional yang kurang baik pada anak. Namun, penggunaan gadget yang terarah dan dibatasi dapat mendukung pengembangan kreativitas dan pengetahuan. Penelitian ini menegaskan pentingnya pengawasan dan pengaturan penggunaan gadget agar perkembangan sosial-emosional anak tetap optimal.

Kata kunci: gadget; sosial-emosional; anak sekolah dasar

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat membawa perubahan signifikan dalam kehidupan sehari-hari, termasuk bagi anak usia sekolah dasar. Gadget seperti smartphone, tablet, dan komputer kini menjadi bagian dari aktivitas harian anak-anak. Perkembangan sosial-emosional adalah kemampuan individu dalam berinteraksi sosial, memahami perasaan diri dan orang lain, serta mengelola emosi secara tepat¹. Anak usia sekolah dasar, yang sedang dalam tahap penting pembentukan karakter dan keterampilan sosial, sangat rentan terhadap pengaruh lingkungan, termasuk penggunaan gadget. Penelitian oleh Adesky dkk.² menunjukkan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan dapat mengurangi waktu anak untuk berinteraksi langsung dengan orang lain, sehingga berpotensi menghambat perkembangan sosial dan emosional. Selain itu pendapat lain menyatakan bahwa paparan layar gadget yang tidak terkontrol dapat menimbulkan gangguan tidur dan masalah emosional seperti kecemasan dan iritabilitas pada anak-anak³.

Berdasarkan latar belakang tersebut, muncul pertanyaan utama dalam penelitian ini, yaitu bagaimana bentuk penggunaan gadget oleh anak-anak usia sekolah dasar dan apa dampaknya terhadap perkembangan sosial-emosional mereka. Perumusan masalah ini penting untuk mengidentifikasi hubungan antara frekuensi, durasi, serta pola penggunaan gadget dengan aspek sosial-emosional yang meliputi kemampuan berkomunikasi, empati, kontrol diri, dan hubungan interpersonal. Berbagai penelitian terdahulu telah mencoba menelaah fenomena ini, seperti salah hasil studi oleh yang menemukan kaitan negatif antara penggunaan media digital dengan keterampilan sosial anak⁴. Namun, ada pula kajian yang menunjukkan sisi positif penggunaan gadget, terutama jika diarahkan pada konten edukatif dan disertai pengawasan orang tua. Oleh karena itu, kajian literatur yang mendalam sangat diperlukan untuk memahami secara komprehensif pengaruh gadget terhadap aspek sosial-emosional anak.

Tujuan utama penulisan artikel ini adalah untuk mengkaji dan menganalisis pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial-emosional anak usia sekolah

¹ R. D. (2009). Papalia, D. E., Olds, S. W., & Feldman, *Psikologi Perkembangan Manusia*, ed. Nyonya Annick Beve, Human Deve (De Boeck Supérieur).

² B. adesky, J. S., Schumacher, J., & Zuckerman, "Mobile and Interactive Media Use by Young Children: The Good, the Bad, and the Unknown. *Pediatrics*, 135(1), 1-3," 2015, <https://doi.org/10.1542/peds.2014-2251>.

³ M. Cain, N., & Gradisar, "Electronic Media Use and Sleep in School-Aged Children and Adolescents: A Review. *Sleep Medicine*, 11(8), 735-742," 2010, <https://doi.org/10.1016/j.sleep.2010.02.006>.

⁴ C. A. Christakis, D. A., Zimmerman, F. J., DiGiuseppe, D. L., & McCarty, "Paparan Televisi Dini Dan Masalah Perhatian Berikutnya Pada Anak, 113(4), 708-713," 2004, <https://doi.org/10.1542/peds.113.4.708>.

dasar berdasarkan tinjauan pustaka dari berbagai sumber yang relevan. Melalui pendekatan literature review, artikel ini berusaha memberikan gambaran yang jelas mengenai bentuk penggunaan gadget oleh anak-anak, serta dampak positif dan negatifnya terhadap kemampuan sosial dan emosional mereka. Dengan demikian, diharapkan hasil kajian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi orang tua, pendidik, dan pembuat kebijakan dalam mengatur dan membimbing penggunaan gadget agar mendukung perkembangan sosial-emosional anak secara optimal.

B. Metode Penelitian

Penulisan ini menggunakan metode perpustakaan atau yang biasa disebut dengan studi literatur dengan pendekatan kualitatif. Data berupa informasi dan temuan dari jurnal yang membahas pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak usia sekolah dasar. Prosedur pengumpulan data dilakukan dengan mencari artikel di database dari beberapa hasil penelitian, baik jurnal nasional maupun jurnal internasional yang dijadikan sebagai landasan teori menggunakan kata kunci seperti “penggunaan gadget,” “perkembangan sosial emosional,” dan “anak sekolah dasar.” Literatur yang dipilih adalah yang relevan, terpercaya, dan mencakup sumber terbaru maupun sumber penting dari tahun sebelumnya.

Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif dengan cara mengelompokkan dan membandingkan hasil penelitian dari berbagai sumber. Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi pola, kesamaan, serta perbedaan temuan yang berkaitan dengan pengaruh gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak, yang kemudian dijadikan dasar untuk pembahasan dan kesimpulan.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Bentuk Penggunaan Gadget Pada Anak

Musibah Pandemi Covid 19 yang terjadi beberapa tahun belakang menimbulkan dampak yang sangat penting. Wabah yang terjadi dalam kurun waktu lebih dari dua tahun itu memberikan perubahan dan kendala dalam segala hal, mulai dari aktivitas sosial, pekerjaan, hingga pendidikanpun terkena dampaknya. Pemelajaran yang sebelumnya dilakukan di sekolah secara tatap muka akhirnya terpaksa harus dilaksanakan di rumah secara daring (dalam jaringan). Pada akhirnya pembelajaran dilakukan menggunakan bantuan gadget melalui beberapa aplikasi. Kebijakan ini tentunya memberikan banyak kendala dalam prosesnya. Banyak anak yang memiliki keterbatasan smartphone, kurangnya biaya untuk membeli paket internet, daerah tempat tinggal dengan jaringan yang susah dijangkau, minimnya waktu orang tua dalam pengawasan terhadap anak saat daring karena faktor kesibukan pekerjaan dan lain sebagainya.

Efek dari daring ini menjadikan anak-anak cenderung lebih sering menggunakan gadget, bahkan terbawa pada saat diluar kebutuhan belajar seperti game online dan media sosial. Apalagi anak usia sekolah dasar yang baru dikenalkan oleh gadget akan memiliki ketertarikan lebih tinggi dibandingkan usia dewasa. Kondisi ini terbawa sampai pendidikan kembali pada awal, yaitu tatap muka. Hal ini menjadikan anak mulai acuh tak acuh pada lingkungannya, fokus pada gadget yang dimainkan dan gaya serta bahasa meniru yang dilihat pada gadget. Seperti yang diungkapkan pada penelitian Syifa, dkk (2019) bahwa penggunaan gadget pada anak lebih dari 2 jam per hari mengakibatkan anak akan mengalami perubahan dalam segi sikap ataupun perkembangan moralnya⁵

Pebriana (2017) mengatakan gadget dapat mempengaruhi pola pikir dan perilaku seseorang yang menggunakan dengan merasa kecanduan karena menyediakan fitur aplikasi yang dapat diakses dengan mudah oleh manusia dalam memenuhi kebutuhan kesehariannya⁶. Sehingga anak-anak mulai nyaman dan memiliki ketertarikan akan fitur-fitur yang tersedia didalamnya.

Dari beberapa pendapat dalam penelitian yang dilakukan oleh Andriyani, Arifin dan Wahyuningsih(2021) menyimpulkan bahwa penggunaan gadget pada anak-anak khususnya anak sekolah dasar akan berdampak bagi perkembangan sosial mereka. Sehingga dalam hal ini, diharapkan peran orang tua dan guru, agar dapat membantu anak-anak dalam mengontrol serta mengawasi dan memberikan bimbingan pada anak terkait penggunaan gadget⁷. Namun, tidak semua orang tua mampu dan memiliki waktu luang untuk mengontrol serta mengawasi penggunaan gadget anaknya saat dirumah. Hal ini juga yang membuat anak lebih bebas bermain hingga tidak sedikit anak menjadi ketergantungan pada gadget tanpa kenal waktu.

Diluar dampak negatif yang terjadi, perkembangan teknologi dan gadget juga membawa peerubahan dan kemudahan dalam banyak aktivitas. Penggunaan yang bijak dapat menimbulkan dampak positif dan juga sebaliknya. Rofiqo dkk.⁸ menyebutkan manfaat penggunaan gadget bagi manusia dalam kehidupan sehari-hari:

⁵ T. Maola, P. S., & Lestari, "Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar.," *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 3(1) (2021): 219–25.

⁶ Putri Hana Pebriana, "Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini.," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no (2017): 1–6.

⁷ Y Andriyani, Y., Arifin, M. H., & Wahyuningsih, "Dampak Negatif Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Siswa Sekolah Dasar Di Era Globalisasi," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 6(2) (2021): 175–85.

⁸ M I Rofiqo and L H Fauziah, "Dampak Teknologi Dan Gadget Pada Perkembangan Sosial–Emosional Pada Anak-Anak," *Prosiding ...*, no. November (2024): 262–71, <https://prosidingpsi.unmer.ac.id/index.php/sinopsi/article/view/96%0Ahttps://prosidingpsi.unmer.ac.id/index.php/sinopsi/article/download/96/97>.

1) Komunikasi

Gadget merupakan bentuk perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang mempermudah manusia untuk dapat mengakses dan berbagi informasi dan mempermudah komunikasi antar manusia. Banyak fitur atau aplikasi yang merupakan bentuk perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Hal ini memudahkan manusia dalam mengakses berita dan mencari informasi terkini di seluruh daerah bahkan sampai luar negeri hanya melalui layar tanpa ada batasan.

2) Sumber belajar

Perkembangan internet yang dapat di akses melalui gadget, laptop, komputer, tab dapat membantu dalam proses belajar. Kita dapat mengakses pembelajaran terkait agar dapat mengoptimalkan kegiatan belajar. Serta memudahkan para guru untuk mengakses bahan ajar sebagai penunjang pembelajaran dan juga pemanfaatan media pembelajaran interaktif. Gadget dapat menimbulkan banyak dampak positif jika digunakan sebagaimana mestinya.

3) Hiburan

Tidak dapat disangkal bahwa pengembangan teknologi ini dapat memberikan opsi hiburan kepada pengguna. Perangkat ini memiliki banyak fitur aplikasi yang membantu menghilangkan kelelahan, saturasi, dan ulasan. Fitur aplikasi, yang merupakan opsi hiburan, termasuk TikTok, YouTube, Snapvideo, PUBG, legenda seluler, video, Vidio, Disney, Netflix, dan fitur aplikasi lainnya yang dapat diunduh melalui PlayStore atau iOS. Tapi tetap bijaksana untuk menggunakannya.

2. Perkembangan Sosial-Emosional Anak

Perkembangan sosial merupakan perkembangan tingkah laku dan kemampuan dimana anak dapat beradaptasi dengan lingkungannya. Pengembangan sosial dapat dikatakan sebagai proses pembelajaran yang beradaptasi dengan lingkungan anak dengan memperhatikan norma, moral, dan aturan yang berlaku. Menurut Farida Mayar, mengatakan “Perkembangan sosial adalah bentuk pencapaian kematangan dalam hubungan sosial”. Pernyataan tersebut diartikan bahwasannya perkembangan sosial menjadi proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap, moral, norma, dan tradisi, sehingga dapat meleburkan diri menjadi suatu kesatuan yang memiliki ikatan dalam berkomunikasi dan bekerja sama⁹. Anak mulai berinteraksi pertama kali dengan keluarganya di rumah, lalu meluas dengan tetangga sampai dengan orang yang ada di lingkungan sekolah. Tingkah sosial anak cenderung mengikuti tingkah seseorang yang dilihat di sekitarnya, terutama keluarga.

⁹ S Julacha, “Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar Di SDN

2Sukahurip,” *GUAU: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam* 2(2) (2022): 127–32.

Menurut Riana Mashar perkembangan emosional merupakan proses untuk mengendalikan, mengolah, dan mengontrol emosi agar mampu merespon secara positif setiap kondisi yang merangsang munculnya emosi-emosi ini¹⁰. Emosi sendiri adalah perasaan sedih, senang, marah, kecewa dan lainnya yang timbul dalam diri seseorang karena sebuah faktor dan dalam keadaan tertentu. Emosi diwakili oleh perilaku yang mengekspresikan kenyamanan atau ketidaknyamanan terhadap keadaan atau interaksi yang sedang dialami¹¹. Setiap anak memiliki tingkat emosi yang berbeda-beda. (dalam Darmiah)¹² menyebutkan Perkembangan emosi pada anak usia antara 5 sampai 12 tahun yaitu:

1. Pada anak usia 5 -12 tahun anak mulai mempelajari kaedah dan aturan yang berlaku, anak mempelajari konsep keadilan dan anak mulai mampu menjaga rahasia. Ini adalah ketrampilan yang menuntut kemampuan untuk menyembunyikan informasi-informasi.
2. Pada Anak usia 7 - 8 tahun perkembangan emosi anak telah menginternalisasikan rasa malu dan bangga.
3. Pada anak Usia 9-10 tahun anak dapat mengatur ekspresi emosi dalam situasi social dan dapat merespon stres emosional yang terjadi pada orang lain. Selain itu dapat mengontrol emosi negative seperti takut dan sedih, anak belajar apa yang membuat dirinya sedih, marah atau takut sehingga belajar beradaptasi agar emosi tersebut dapat dikontrol.
4. Pada anak Usia 11 – 12 tahun pengertian anak tentang baik buruk, tentang norma-norma, aturan, serta nilai-nilai yang berlaku dilingkungkannya menjadi bertambah dan juga lebih fleksibel, tidak sekaku saat usia kanak-kanak awal.

Perkembangan sosial dan emosional anak adalah 2 hal yang saling berkaitan. Dalam pendidikan sosial dan emosional dalam diri anak memengaruhi kemampuan kognitifnya. Perkembangan pada seseorang tidak terlepas dari interaksinya dengan orang lain. Kemampuan sosial-emosional yang baik harus diterapkan pada anak mulai usia dini untuk perkembangan dirinya di kemudian hari. Anak yang kurang dalam perkembangan sosial akan sulit mengendalikan emosi, oleh karena itu ini adalah hal yang perlu diperhatikan.

3. Dampak Gadget Pada Perkembangan Sosial-Emosional Anak Sekolah Dasar

Penggunaan gadget pada anak tentunya memiliki dampak positif serta negatif. Dampak positifnya anak lebih mudah mengakses pengetahuan yang lebih luas, lebih kreatif,

¹⁰ Maria Christanty and Fitri Rofiyarti, "Hubungan Penggunaan Smartphone Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini," *MOTORIC (Media of Teaching Oriented and Children)* 7, no. 2 (2023): 538–46.

¹¹ Darmiah, "PERKEMBANGAN DAN FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI EMOSI ANAK USIA MI," *Sustainability (Switzerland)* 11, no. 1 (2019): 1–14.

¹² Darmiah.

dapat berkomunikasi dengan teman ataupun anak di tempat lain dengan mudah serta dapat menjadikan gadget sebagai sarana belajar yang interaktif. Dampak positif ini dapat didapatkan dengan pemberian pengarahan pada anak tentang manfaat positif gadget yang sebenarnya. Menurut Dhani Rizki Syaputra menyimpulkan bahwa dengan menggunakan gadget yang berteknologi canggih, anak-anak dengan mudah dan cepat untuk mendapatkan informasi mengenai tugas nya disekoloh. Misalnya kita ingin browsing internet dimana saja dan kapan saja yang ingin kita ketahui. Dengan demikian dari internet kita bias menambah ilmu pengetahuan¹³.

Diluar dampak positif tersebut, tentunya dampak negatifnya lebih luas. Anak menjadi ketergantungan pada gadget, kurang interaksi sosial dengan teman sebayanya, serta anak menjadi malas beraktivitas karena merasa lebih nyaman memainkan gadget yang berisi banyak fitur tersebut. Menurut Ratih Ibrahim, bahwa “Kemajuan teknologi berpotensi membuat anak cepat puas dengan pengetahuan yang diperolehnya sehingga menganggap apa yang didapatnya dari internet atau teknologi lain adalah pengetahuan yang terlengkap dan final”¹⁴. Pada faktanya ada begitu banyak hal yang harus digali lewat proses pembelajaran tradisional dan internet tidak bisa menggantikan kedalaman suatu pengetahuan. Kalau tidak dicermati, maka akan ada kecenderungan bagi generasi mendatang untuk menjadi generasi yang cepat puas dan cenderung berpikir dangkal¹⁵.

Banyak dampak yang terjadi seperti yang disebutkan oleh Iswanto dan Onibala, mereka mendefenisikan bahwa, “Anak-anak yang sering menggunakan gadget, sering kali lupa dengan lingkungan sekitarnya, mereka lebih memilih bermain menggunakan gadget dari pada bermain bersama teman-teman dilingkungan sekitar tempat tinggal”¹⁶. Dan juga pada gadget terdapat tontonan dan hal negatif yang seharusnya belum boleh dipertontonkan atau dilihat oleh anak-anak. Bagi anak usia sekolah dasar hal ini menjadi penghambat dalam proses belajar mereka. Dimana pada usia ini, anak cenderung mengikuti apa yang dilihatnya. Oleh karena itu harus dipastikan apa yang dilihat dan yang ada pada lingkungan mereka adalah hal yang positif. Menurut Adek Diah Saputri mengatakan bahwa “Dampak negatif dari penggunaan gadget adalah anak cenderung untuk individualis, susah bergaul dan apabila sudah kecanduan akan sangat sulit untuk dikontrol dari pemakaian gadget yang pada akhirnya otak anak-anak sulit berkembang karena terlalu sering bermain

¹³ Kusuma. Yuliandi dan D. Ardhy Artanto, *Internet Untuk Anak Tercinta* (Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 2011).

¹⁴ dkk Jonathan, *Perancangan Board Game Mengenai Bahaya Radiasi Gadget Terhadap Anak* ((Surabaya: Universitas Kristen Petra Surabaya, 2015).

¹⁵ Milana Abdillah Subarkah, “Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak,” *Rausyan Fikir: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan* 15, no. 1 (2019): 125–39, <https://doi.org/10.31000/rf.v15i1.1374>.

¹⁶ A Febriati, L. D., & Fauziah, “Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Sosial Emosional Anak Usia Prasekolah Di TK Yogyakarta,” *The Shine Cahaya Dunia Kebidanan* 1(1) (2015).

game”¹⁷. Anak yang kecanduan bermain gadget terutama game online, tingkat emosi dalam dirinya menjadi tinggi. Dalam game anak mempunyai prinsip harus menjadi pemenang. Terlalu asik bermain game membuat anak lupa waktu dan merasa selalu ingin memainkannya terus-menerus. Hal ini memengaruhi dan menghambat proses perkembangan sosial dan emosional anak. Namun penggunaan gadget pada anak sekolah dasar saat ini memang sudah tidak bisa terpisahkan. Oleh karena itu peran guru dan orang tua sangat penting dalam mengawasi penggunaan gadget pada anak.

4. Peran Orang Tua Dalam Perkembangan Sosial-Emosional Anak

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi proses perkembangan anak, salah satunya adalah pola pengasuhan pada anak¹⁸. Sebagai anggota keluarga dan juga anggota masyarakat, orang tua memiliki peran penting sebagai pengasuh dan mentor bagi anak-anak mereka. Mereka bertanggung jawab atas pembentukan dasar-dasar perilaku anak-anak mereka. Sikap, perilaku, dan kebiasaan orang tua selalu menjadi contoh yang diamati, dinilai, dan ditiru oleh anak-anak. Ini mencakup cara orang tua memberlakukan aturan, memberikan penghargaan dan hukuman, menegakkan otoritas, serta memberikan perhatian dan respons terhadap anak-anak mereka¹⁹.

Menurut Muhadi (2016:57), anak memiliki kecenderungan yang lebih besar untuk meniru kebiasaan orang tua mereka daripada orang lain, bahkan jika orang tersebut tinggal dalam satu rumah. Fenomena ini disebabkan oleh kedekatan intensitas interaksi antara orang tua dan anak, terutama pada anak usia 0-6 tahun yang dikenal sebagai masa emas. Pada fase ini, anak cenderung menyerap segala hal yang dipresentasikan oleh orang tua sebagai stimulus. Informasi tersebut kemudian diproses oleh anak dan direspons dalam bentuk tindakan yang konkret. Anak cenderung bereaksi dengan tindakan konkret. Mereka akan meniru perilaku orang tua mereka, bahkan jika diperintahkan, anak akan kesulitan untuk melaksanakan suatu tugas tanpa contoh konkret dari orang tua. Sebaliknya, anak akan lebih mudah menyelesaikan tugas jika telah melihat contoh langsung, terutama yang diperlihatkan oleh orang tua²⁰.

Menurut Wulandari (2020)²¹, dukungan orang tua memegang peranan penting dalam perkembangan sosial-emosional anak. Berikut beberapa poin utama peran orang tua berdasarkan hasil penelitian tersebut:

¹⁷ Christanty and Rofiyarti, “Hubungan Penggunaan Smartphone Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini.”

¹⁸ Mallevi Agustin Ningrum, “Pola Pengasuhan Anak Usia Dini,” *Surabaya : Unesa University Press*, 2015. : 12

¹⁹ Agustin Ningrum.13-14

²⁰ Yunanto Muhadi, “Sudah Benarkah Cara Kita Mendidik Anak,” *Yogyakarta: Diva Press*, 2016.57

²¹ R Wulandari, “Pengaruh Dukungan Orang Tua Terhadap Regulasi Emosi Anak,” *Umal Psikologi Indonesia* 16(1) (2020): 34–41.

1. Memberikan Dukungan Emosional yang Responsif
Orang tua yang tanggap dan peka terhadap kebutuhan emosional anak mampu menciptakan rasa aman dan nyaman bagi anak. Hal ini membantu anak belajar mengelola emosinya dengan baik, sehingga anak lebih mampu menghadapi stres dan situasi sosial yang menantang.
2. Menjadi Model Regulasi Emosi
Anak cenderung meniru cara orang tua mengelola emosi. Orang tua yang mampu mengendalikan emosinya dengan baik akan menjadi contoh positif bagi anak dalam belajar mengenali, mengekspresikan, dan mengendalikan perasaan mereka sendiri.
3. Mendorong Perkembangan Kemandirian Emosional
Orang tua yang memberikan kesempatan kepada anak untuk menyelesaikan masalah emosionalnya secara mandiri, namun tetap memberikan dukungan bila diperlukan, membantu anak membangun kepercayaan diri dan kemandirian dalam mengelola emosi.
4. Membentuk Pola Komunikasi yang Terbuka
Komunikasi yang baik antara orang tua dan anak sangat berpengaruh dalam perkembangan sosial-emosional. Orang tua yang aktif mendengarkan dan mengajak anak berdiskusi tentang perasaan dan pengalaman sosialnya memperkuat keterampilan sosial dan emosional anak.
5. Memberikan Batasan dan Pengajaran Nilai Sosial
Orang tua juga berperan dalam menanamkan norma dan nilai sosial melalui pengasuhan yang konsisten. Dengan batasan yang jelas dan didukung oleh kasih sayang, anak belajar mengendalikan perilaku dan menghargai orang lain dalam interaksi sosial.

Fadilah (dalam Christanty and Rofiyarti)²² juga menyebutkan “Hal-hal yang dilakukan orang tua untuk meminimalisir anak dari pengaruh negatif penggunaan smartphone :

- a. Mendampingi anak
- b. Membuat kesepakatan waktu dalam penggunaan smartphone
- c. Membuat kesepakatan dalam membuka fitur-fitur yang akan dibuka
- d. Modelling yang baik dari orang tua
- e. Orang tua dapat menaruh smartphone dengan baik
- f. Mengajak anak untuk belajar bersama

Orang tua memang harus menjadi modelling bagi anak. Orang tua yang juga selalu bermain gadget didepan anak menjadikan anak mencontoh hal tersebut. Oleh karena itu selain memberi pengawasan orang tua harus memberikan contoh yang baik. Selain itu, disekolah

²² Christanty and Rofiyarti, “Hubungan Penggunaan Smartphone Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini.”

guru juga harus membimbing serta memberi motivasi pada siswa akan penggunaan gadget ini.

Pentingnya peran orangtua dalam perkembangan sosial dan emosional anak usia dini mencakup beberapa aspek krusial. Pertama, orangtua memberikan lingkungan yang aman dan mendukung di mana anak merasa dicintai dan dihargai, yang merupakan prasyarat untuk perkembangan emosi yang sehat. Kedua, mereka memberikan bimbingan dalam mengenali dan mengungkapkan emosi secara tepat, membantu anak memahami dan mengelola perasaan mereka dengan baik. Ketiga, orang tua sebagai role model dalam interaksi sosial, membantu anak memahami norma-norma sosial, etika, dan cara berkomunikasi yang efektif²³.

Dalam mengembangkan keterampilan sosial esensial ini orangtua berperan sebagai pembimbing bagi anak di lingkungan keluarga. Mereka bertanggung jawab untuk mendidik, membimbing, mengajak, dan mengarahkan anak menuju hal-hal yang baik dan bermanfaat, khususnya dalam mengembangkan aspek sosial anak yang melibatkan interaksi dengan orang lain²⁴. Menurut (Rahayu et al., 2023) pola asuh yang diterapkan orang tua dapat mempengaruhi berbagai aspek perkembangan anak, termasuk fisik, kognitif, dan sosial-emosional²⁵. Oleh karena itu, pola asuh dari Orang tua yang baik menjadikan perkembangan sosial-emosional yang baik pula dan memengaruhi pola pikir mereka ketika dewasa.

D. Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan dalam penulisan ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget pada anak sekolah dasar memiliki berbagai bentuk, antara lain sebagai media hiburan, sumber belajar, serta alat komunikasi. Bentuk penggunaan gadget yang beragam ini memengaruhi cara anak berinteraksi dengan lingkungan sosialnya dan berdampak pada perkembangan sosial-emosional mereka. Dalam aspek perkembangan sosial-emosional, anak sekolah dasar mengalami proses pembelajaran dalam mengenali, mengelola emosi, serta membangun hubungan sosial yang positif.

Pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial-emosional anak sekolah dasar dapat bersifat positif maupun negatif, tergantung pada intensitas dan pola penggunaan. Penggunaan gadget yang berlebihan dan kurang terkontrol cenderung

²³ Rofiqo and Fauziah, "Dampak Teknologi Dan Gadget Pada Perkembangan Sosial–Emosional Pada Anak-Anak." 21.

²⁴ Rusmayadi Tahirah, Ilmi, Ismawati, Megawati, Herman, "Pentingnya Peran Orangtua Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini," n.d.

²⁵ D. Rahayu, D. R., Yulianti, Y., Fadillah, A. E., Lestari, E., Faradila, F., & Fitriana, "Peran Orang Tua Dalam Pendidikan Anak," (*DE_Journal*) 4(2) (2023): 887–892.

menimbulkan dampak negatif, seperti berkurangnya interaksi tatap muka dengan teman sebaya dan anggota keluarga, yang pada gilirannya dapat menghambat kemampuan anak dalam berkomunikasi secara efektif dan mengelola emosi dengan baik. Sebaliknya, penggunaan gadget secara proporsional dan disertai dengan konten yang edukatif dapat mendukung perkembangan kognitif dan sosial anak jika didampingi pengawasan yang tepat.

Peran orang tua dalam perkembangan sosial-emosional anak sangat penting dalam konteks penggunaan gadget. Orang tua berfungsi sebagai pengawas dan pembimbing yang mengatur durasi serta kualitas penggunaan gadget oleh anak. Selain itu, orang tua juga memberikan dukungan emosional dan menjadi model perilaku sosial yang baik bagi anak. Dengan keterlibatan aktif orang tua, anak dapat belajar mengelola emosi dan berinteraksi sosial secara sehat, meskipun gadget tetap menjadi bagian dari kehidupannya. Oleh karena itu, keseimbangan antara penggunaan gadget yang sehat dan interaksi sosial nyata yang dibimbing oleh peran orang tua sangat diperlukan untuk memastikan perkembangan sosial-emosional anak berlangsung optimal.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan gadget tidak dapat dilepaskan dari kehidupan anak sekolah dasar, namun dampaknya sangat tergantung pada bagaimana gadget tersebut digunakan dan peran orang tua dalam mengelola penggunaan tersebut. Penggunaan gadget yang seimbang, didukung oleh pengawasan dan pendampingan orang tua, mampu meminimalisir dampak negatif sekaligus memaksimalkan manfaat positif bagi perkembangan sosial-emosional anak.

Daftar pustaka

- adesky, J. S., Schumacher, J., & Zuckerman, B. "Mobile and Interactive Media Use by Young Children: The Good, the Bad, and the Unknown. *Pediatrics*, 135(1), 1-3,," 2015. <https://doi.org/10.1542/peds.2014-2251>.
- Agustin Ningrum, Mallevi. "Pola Pengasuhan Anak Usia Dini." *Surabaya : Unesa University Press.*, 2015.
- akeuchi, L., & Stevens, R. "The New Coviewing: Designing for Learning Through Joint Media Engagement. The Joan Ganz Cooney Center at Sesame Workshop,," 2011.
- Andriyani, Y., Arifin, M. H., & Wahyuningsih, Y. "Dampak Negatif Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Siswa Sekolah Dasar Di Era Globalisasi." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 6(2) (2021): 175–85.
- Cain, N., & Gradisar, M. "Electronic Media Use and Sleep in School-Aged Children and Adolescents: A Review. *Sleep Medicine*, 11(8), 735-742.,," 2010. <https://doi.org/10.1016/j.sleep.2010.02.006>.
- Christakis, D. A., Zimmerman, F. J., DiGiuseppe, D. L., & McCarty, C. A. "Paparasi

-
- Televisi Dini Dan Masalah Perhatian Berikutnya Pada Anak, 113(4), 708-713.,” 2004.
<https://doi.org/10.1542/peds.113.4.708>.
- Christantya, Maria, and Fitri Rofiyarti. “Hubungan Penggunaan Smartphone Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini.” *MOTORIC (Media of Teaching Oriented and Children)* 7, no. 2 (2023): 538–46.
- Darmiah. “PERKEMBANGAN DAN FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI EMOSI ANAK USIA MI.” *Sustainability (Switzerland)* 11, no. 1 (2019): 1–14.
- Febriati, L. D., & Fauziah, A. “Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Sosial Emosional Anak Usia Prasekolah Di TK Yogyakarta.” *The Shine Cahaya Dunia Kebidanan* 1(1) (2015).
- Jonathan, dkk. *Perancangan Board Game Mengenai Bahaya Radiasi Gadget Terhadap Anak*. (Surabaya: Universitas Kristen Pertra Surabaya, 2015).
- Julaeha, S. “Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar Di SDN 2Sukahurip.” *GUAU: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam* 2(2) (2022): 127–32.
- Kusuma. Yulianti dan D. Ardhy Artanto. *Internet Untuk Anak Tercinta*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 2011.
- Maola, P. S., & Lestari, T. “Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar.” *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 3(1) (2021): 219–25.
- Muhadi, Yunanto. “Sudah Benarkah Cara Kita Mendidik Anak.” *Yogyakarta: Diva Press*, 2016.
- Papalia, D. E., Olds, S. W., & Feldman, R. D. (2009). *Psikologi Perkembangan Manusia*. Edited by Nyonya Annick Beve. Human Deve. De Boeck Supérieur, 2010, 2010.
- Pebriana, Putri Hana. “Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini.” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no (2017): 1–6.
- Rahayu, D. R., Yulianti, Y., Fadillah, A. E., Lestari, E., Faradila, F., & Fitriana, D. “Peran Orang Tua Dalam Pendidikan Anak.” *(DE_Journal)* 4(2) (2023): 887–892.
- Rofiqo, M I, and L H Fauziah. “Dampak Teknologi Dan Gadget Pada Perkembangan Sosial–Emosional Pada Anak-Anak.” *Prosiding ...*, no. November (2024): 262–71.
<https://prosidinginopsi.unmer.ac.id/index.php/sinopsi/article/view/96%0Ahttps://prosidinginopsi.unmer.ac.id/index.php/sinopsi/article/download/96/97>.
- Subarkah, Milana Abdillah. “Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak.” *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan* 15, no. 1 (2019): 125–39.
<https://doi.org/10.31000/rf.v15i1.1374>.
- Tahirah, Ilmi, Ismawati, Megawati, Herman, Rusmayadi. “Pentingnya Peran Orangtua Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini,” n.d.
- Wulandari, R. “Pengaruh Dukungan Orang Tua Terhadap Regulasi Emosi Anak.” *Urmal Psikologi Indonesia* 16(1) (2020): 34–41.
-