



Analisis Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini dalam Penggunaan Gawai di Era Digitalisasi

Ardhana Reswari ^{1,a}, Moh. Abdan Syakuro ^{2,b}

¹ Institut Agama Islam Negeri Madura, Pamekasan, Indonesia

² Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta, Indonesia

^a ardhana.reswari@iainmadura.ac.id, ^b 22204031014@student.uin-suka.ac.id

Informasi artikel	ABSTRAK
<p>Received : April 04, 2023. Accepted : September 07, 2023. Publish : October 09, 2023.</p> <p>Kata kunci: <i>Perkembangan Sosial Emosional; Anak Usia Dini; Gawai;</i></p>	<p>Kecanduan dalam penggunaan gawai pada anak usia dini dapat mendorong dan mengganggu laju perkembangan sosial emosional anak. Penelitian ini mencoba mendeskripsikan perkembangan sosial emosional anak usia dini dalam penggunaan gawai di era digitalisasi. Adapun metode yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif dengan menggunakan pendekatan studi kasus. Adapun lokasi penelitian ini terletak di RA An-Najah I Desa Karduluk Kecamatan Pragaan Kabupaten Sumenep Jawa Timur. Adapun data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan data skunder. Narasumber yang diwawancarai dalam penelitian ini yaitu guru atau kepala sekolah, orang tua, dan siswa RA. Hasil penelitian menunjukkan intensitas penggunaan gawai pada anak usia dini mengalami kecanduan menggunakan gawai untuk selalu digunakan pada setiap harinya. Perkembangan sosial emosional anak didik di RA An-Najah I terbilang baik dan berkembang karena bentuk emosi yang diketahui dari anak didik mencakup ciri-ciri perkembangan sosial emosional anak usia dini. Adapun dampak penggunaan gawai pada perkembangan sosial emosional anak didik di RA An-Najah I memiliki pengaruh terhadap perkembangan anak yang dimana terdapat hal positif dan negatif bagi perkembangan sosial anak usia dini.</p>
<p>Keywords: <i>Social Emotional Development; Early Childhood; Gadgets;</i></p>	<p>ABSTRACT <i>Addiction to the use of devices in early childhood can encourage and interfere with the rate of children's social emotional development. This study attempts to describe the social emotional development of early childhood in the use of gadgets in the digitalization era. The method used is descriptive qualitative using a case study approach. The research location is located in RA An-Najah I, Karduluk Village, Pragaan District, Sumenep Regency, East Java. The data used in this study are primary data and secondary data. The informants interviewed in this study were teachers or school principals, parents, and RA students. The results of the study showed that the intensity of using devices in early childhood was addicted to using devices to always use them every day. The social emotional development of students at RA An-Najah I is fairly good and developed because the forms of emotion known from students include the characteristics of early childhood social emotional development. The impact of the use of devices on the social emotional development of students at RA An-Najah I has an influence on children's development where there are positive and negative things for the social development of early childhood.</i></p>

PENDAHULUAN

Pendidikan atau perguruan tinggi merupakan sebuah kebutuhan utama untuk kemajuan suatu bangsa dan negara. Pendidikan Adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (P. R. Indonesia, 2003). banyak yang masih harus diperbaiki dari kondisi pendidikan yang ada saat ini, mulai dari masalah birokrasi pendidikan yang masih tumpang tindih, simpang siur, dan tidak terkoordinasi dengan baik, sampai dengan masalah dalam pendidikan itu sendiri, yakni pada proses kegiatan belajar mengajar yang masih harus diperbaiki metode dan sistemnya. Hal itu sangat mendesak untuk dilakukan mengingat pendidikan adalah investasi masa depan bangsa dimana anak bangsa dididik agar bisa meneruskan gerak langkah kehidupan bangsa ini menjadi bangsa yang maju dan berpendidikan (Suwarno, 2017).

Pendidikan adalah upaya sadar untuk mentransformasikan ilmu pengetahuan, keahlian dan nilai-nilai kehidupan untuk mempersiapkan anak didik menuju kedewasaan dan kematangan. Pendidikan ini secara formal dilaksanakan pada jenjang-jenjang pendidikan dari taman kanak-kanak (TK/RA), sekolah dasar (SD/MI), sekolah menengah pertama (SMP,MTS), sekolah menengah umum (SMU/MA) dan perguruan tinggi (Solichin, 2017). Pendidikan adalah proses pengubahan sikap dan perilaku seseorang atau kelompok di dalam usaha mencerdaskan manusia melalui pengajaran serta pelatihan (Syah, 2001). Pendidikan merupakan sebuah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dalam proses pembelajaran agar peserta didik mampu mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, sikap, dan kreativitas (Sanjaya, 2014).

Pengertian anak usia dini di Indonesia diperuntukkan untuk anak usia 0-6 tahun, dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 ayat 14 yang menyatakan pendidikan AUD merupakan pendidikan bagi anak sejak lahir sampai usia 6 tahun . sedangkan anak usia dini menurut NAEYC (National Association for The Education of Young Children), adalah anak berusia 0-8 tahun yang mendapatkan layanan pendidikan di taman penitipan anak. Menurut (Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, 2014) bahwa, tingkat pencapaian perkembangan menggambarkan pertumbuhan dan perkembangan yang diharapkan dicapai anak pada rentang usia tertentu. aspek perkembangan anak usia dini yaitu nilai-nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni. Masa peka anak dalam berbagai aspek perkembangan yaitu waktu anak mengembangkan aspek seni, fisik motorik, bahasa, sosial emosional, kognitif, dan moral keagamaan. Anak adalah individu kecil yang memiliki potensi untuk dikembangkan. Anak memiliki karakteristik tertentu yang khas dan khusus dan tidak sama dengan orang dewasa. Mereka selalu aktif, dinamis, antusias dan ingin tahu terhadap apa yang dia lihat, didengar, dirasakan, mereka seolah-olah pernah bereksplorasi dan belajar (Suyanto, 2005).

Perkembangan teknologi semakin canggih dan berkembang pesat sampai ke penjuru dunia.Hal ini menyebabkan berbagai pengaruh pola hidup manusia baik pola

pikir maupun perilaku, diantara teknologi yang sangat mempengaruhi pola pikir manusia adalah gawai. Gawai merupakan media yang digunakan sebagai sarana komunikasi antara satu individu ke individu yang lain pada zaman modern ini. Gawai sangat mempengaruhi pola pikir manusia dalam hal komunikasi, yang didalamnya melibatkan orang dewasa bahkan anak usia dini sekalipun sehingga berdampak besar pada psikologis anak usia dini dalam hal interaksi sosial.

Gawai adalah salah bentuk dari suatu perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada era ini yang tentu perkembangannya menjadi pekerjaan besar bagi pendidik dan orang tua anak dalam mengimbangi pola pikir dan perilaku anak usia dini agar tidak terjerumus pada hal-hal negatif. Tentunya dengan adanya bantuan teknologi seperti gawai dapat mempermudah kegiatan manusia agar tidak memakan waktu yang lama.

Interaksi Sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang menyangkut hubungan antara individu, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok. Interaksi sosial akan terjadi jika adanya sebuah kontak sosial dan adanya komunikasi (Soekanto, 1992). Perkembangan sosial emosional adalah perkembangan perilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial, dimana perkembangan emosional adalah suatu proses dimana anak melatih rangsangan-rangsangan sosial terutama yang didapat dari tuntutan kelompok serta belajar bergaul dan bertingkah laku (Hurlock, 1978). Pada anak usia dini memanglah sangat dibutuhkan karena anak nantinya akan diajarkan bagaimana hidup dalam lingkungan masyarakat. Pada anak usia dini anak mengalami perkembangan dalam tahap mengeksplorasi dan berinteraksi langsung dengan sekitarnya. Anak usia dini biasanya cenderung senang dengan hal-hal yang baru yang didapatkan melalui aktivitas bermain. Tidak jarang pula anak bermain dan memuaskan rasa penasarannya mereka melalui gawai. Karena gawai merupakan hal menarik bagi mereka apalagi ditambah dengan aplikasi berupa game online yang terdapat pada gawai, sehingga kebanyakan dari anak usia dini menghabiskan waktu seharian untuk bermain gawai padahal anak seusia mereka harus bermain dengan teman sebayanya. Tindakan interaksi sosial merupakan sebuah tindakan seorang individu yang dapat mempengaruhi individu-individu lainnya dalam lingkungan sosial (Musyarofah, 2017).

Perkembangan anak yang semakin individualis ini menyebabkan anak kurang peduli terhadap lingkungan sekitarnya, sehingga sosialisasi di masyarakat tidak terjalin dengan baik. Padahal proses sosialisasi ini akan berkelanjutan sampai anak tumbuh dewasa jika anak masih terpaku dengan kecanggihan teknologi maka anak akan mengalami kesulitan dalam berinteraksi dengan masyarakat sekitarnya. Interaksi sosial merupakan merupakan pula salah satu prinsip integritas kurikulum pembelajaran yang meliputi keterampilan berkomunikasi, yang bekerjasama yang dapat untuk menumbuhkan komunikasi yang harmonis antara individu dengan lingkungannya (Domitila et al., 2021). Orang tua harus mampu memahami akan penggunaan gawai yang baik dan tepat, orang tua juga harus mampu mengontrol dan mengawasi anak dengan melakukan pendampingan dalam penggunaan gawai. Sejak usia dini anak harus dikenalkan pada kemampuan mengenali, mengolah, dan mengontrol emosi, serta perilaku sosialnya agar dapat merespon dengan baik setiap kondisi dan sosial yang muncul dihadapannya (Nugraha & Rachmawati, 2013). Ada dua dimensi emosional yang sangat penting diketahui oleh seorang pendidik ialah senang dan tidak senang atau suka tidak suka dan intensitas dalam term kuat-lemah atau halus kasarnya atau dalam dangkalnya emosi (Hijriati, 2019).

Berdasarkan analisa peneliti terkait fenomena yang terjadi di RA An-Najah I Karduluk yaitu banyaknya orang tua yang dari anak ketika mengantarkan anak ke sekolah sambil membawa handphone yang kadang menyebabkan anak cenderung menggunakannya karena tertarik, oleh sebab itu ini menjadi kajian penting bagi peneliti ketika anak sering menggunakan gawai akan berpengaruh terhadap suatu perkembangan sosial emosional AUD yang sedang melakukan pembelajaran di sekolah. Berdasarkan pengamatan sementara oleh peneliti pada waktu berkunjung ke sekolah RA An-Najah I Karduluk yakni tidak hanya murid saja yang menjadi kajian namun diantaranya juga orang tua si anak yang cenderung membebaskan anak menggunakan gawai di waktu istirahat pembelajaran. Anak usia dini yang memiliki kepekaan terhadap fenomena yang terjadi diantaranya ketika orang tua anak menggunakan gawai disitulah awal pertama anak memiliki banyak pertanyaan di dalam otaknya tentang apa yang sedang dilakukan oleh orang tua ketika menggunakan handphone sehingga secara tidak langsung keingintahuan anak muncul untuk juga menggunakan gawai sama seperti apa yang orang tuanya lakukan, maka dari itu peneliti memfokuskan penelitian ini pada penggunaan gawai oleh anak usia dini terhadap perkembangan sosial emosionalnya.

Pada penelitian ini peneliti berencana untuk mengembangkan sebuah teori lama atau penelitian lama yang sudah diteliti oleh peneliti sebelumnya. Peneliti mencantumkan beberapa penelitian terdahulu untuk membantu dalam kelancaran dan menemukan originalitas (keaslian) dari penelitian ini. Diantaranya adalah dilakukan oleh peneliti tentang “Perkembangan sosial emosional anak usia dini dalam penggunaan gawai”, dalam penelitian ini lebih fokus pada perkembangan psikologis anak usia dini di RA An-Najah I Karduluk yang dipengaruhi oleh aplikasi Gawai. Sedangkan peneliti terdahulu yaitu diantaranya: *Pertama*, (Sapardi, 2018) adapun persamaan dan perbedaan penelitian ini dengan penelitian ini yaitu: persamaan yang nampak terletak pada metode pengumpulan datanya yang sama menggunakan metode Wawancara dan observasi. Perbedaannya, artikel yang ditulis oleh Vivi Syofia Sapardi lebih membahas keterkaitan Gawai dengan perkembangan anak prasekolah, sementara penelitian ini mengarah pada penggunaan gawai pada perkembangan sosial emosional anak usia dini di RA An-Najah I Karduluk.

Kedua, (Rahmawati et al., 2020) adapun persamaan dan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang ditulis oleh peneliti yaitu: Persamaan penelitian ini yakni terletak pada objek yang diteliti yaitu anak untuk melihat seberapa besar pengaruh penggunaan gawai pada perkembangan sosial emosional. Perbedaannya terletak pada usia yang diteliti sehingga nampak perbedaan perilaku anak dan menggunakan teori yang berbeda karena anak RA masih berada di usia 3-4 tahun.

Ketiga, (Setyowati, 2017) adapun persamaan dan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang ditulis oleh peneliti yaitu, persamaannya terletak pada penggunaan gawai oleh anak usia dini yang diteliti dengan tujuan yang sama ingin mengetahui sejauh mana perkembangan sosial emosional anak usia dini ketika menggunakan gawai. Adapun perbedaannya penelitian ini lebih fokus pada bentuk interaksi anak ketika menggunakan dan tidak menggunakan gawai dan penelitian ini lebih luas.

Keempat, (Sinta, 2018) adapun persamaan dan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang ditulis oleh penulis yakni sama-sama membahas pengaruh gawai terhadap anak usia dini dengan teori yang sama digunakan dalam penelitian ini, sedangkan perbedaannya hanya terdapat pada tingkat sekolah yang diteliti yaitu TK

sedangkan Penelitian ini yang diteliti di tingkat RA. Berdasarkan rincian di atas, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perkembangan sosial emosional anak usia dini dalam penggunaan gawai di era digitalisasi.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Jenis penelitian ini merupakan penelitian studi kasus, sedangkan metode pendekatan yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Penelitian dilakukan dengan maksud mendeskripsikan perkembangan emosional anak usia dini dalam penggunaan gawai. Adapun lokasi penelitian ini terletak di RA An-Najah I Desa Karduluk Kecamatan Pragaan Kabupaten Sumenep Jawa Timur. Jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara semistruktur yang dimana jenis wawancara ini sudah termasuk dalam kategori in-depth interview. Adapun data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan data skunder. Sumber data primer yaitu berupa hasil interview, observasi, dan dokumentasi dalam kegiatan anak bermain gawai. Kemudian sumber data skunder terdiri dari buku, jurnal, laporan dan beberapa literatur lain yang berkenaan dengan tema besar dalam penelitian ini. Adapun narasumber yang diwawancarai dalam penelitian ini yaitu guru atau kepala sekolah, orang tua, dan siswa RA An-Najah I. Dalam hal ini data yang di analisis adalah data yang terhimpun dalam transkrip observasi, wawancara, dan identifikasi data yang selanjutnya data dianalisis dan diinterpretasikan kemudian dijadikan sebuah laporan tertulis. Peneliti dalam hal ini menggunakan teknik triangulasi sumber dan triangulasi metode.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan Gawai Oleh Anak Didik di RA An-Najah I

Berdasarkan hasil wawancara kepada siswa kelas B2 RA An-najah I menunjukkan bahwa anak yang berada di kelas tersebut menggunakan gawai. kegemaran siswa terhadap gawai yang digunakan untuk menonton film di aplikasi youtube, anak tersebut menggunakan handphone milik ayahnya dan bahkan tidak ada larangan sama sekali yang diberikan oleh orang tu anak tersebut. Berdasarkan pernyataan yang dikemukakan oleh fawaid diketahui bahwa dirinya sudah mengenal gawai dalam bentuk dasar dan bahkan sudah mampu mengoperasikannya dengan bermain game, bahkan anak ini diberikan kelonggaran oleh orang tuanya untuk menggunakan gawai. Diketahui dari hasil wawancara peneliti dengan yamna bahwa dirinya sangat menyukai gawai dan mengoperasikannya dengan bermain game ular, ini menjadi bukti banyaknya anak yang gemar pada gawai dan sudah mampu menggunakannya. Ungkapan yang diberikan oleh Imroatul Lutfia juga menyampaikan bahwa dirinya sudah mampu mengoperasikan gawai milik kakaknya dengan bermain game, serta memberitahu bahwa jam bermainnya pada saat anak tersebut pulang dari sekolahnya. Selanjutnya keterangan yang diberikan alfan kepada peneliti semakin memperkuat bukti bahwa kecanduannya anak terhadap gawai dan bahkan juga sudah mahir dalam menggunakannya serta lebih ironisnya juga tidak adanya larangan dari orang tua terhadap anaknya. Bentuk penggunaan yang dapat menimbulkan dampak negatif misalnya kecanduan gawai akan cepat dirasakan karena penggunaan yang secara terus-menerus (Mita Widiastiti & Sastra Agustika, 2020).

Berdasarkan pernyataan beberapa siswa diatas dapat disimpulkan bahwa siswa RA An-Najah I Karduluk kelas B2 rata-rata mengetahui terhadap gawai dan mampu mengoperasikan gawai pada aplikasi tertentu seperti games, youtube dan aplikasi

lainnya. Pada waktu peneliti wawancara siswa secara langsung di dalam ruang kelas terlihat anak sangat bersemangat sekali ketika diberikan pertanyaan seputar gawai serta kebanyakan siswa kelas B2 sudah bisa dikatakan mahir dalam menggunakannya. Anak usia dini yang menggunakan gawai harus diberikan pola asuh yang tepat, dimana orang tua selalu memberikan pengawasan dan bimbingan terhadap anak yang menggunakan gawai karena penggunaan gawai bagi anak akan memberikan dampak yang positif jika mendapatkan pola pengasuhan dan bimbingan yang tepat, namun akan memberikan efek negatif jika kurang mendapat bimbingan dan kontrol dari orang tua (Azwi et al., 2022).

Berdasarkan hasil keterangan kepala sekolah RA An-Najah I Karduluk, peneliti mengetahui bahwa aturan sekolah tidak memperbolehkan anak membawa handphone yang disebabkan ada salah satu anak yang membawa handphone ke ruang kelas pada waktu pembelajaran dimulai sehingga anak kurang fokus pada guru yang sedang mengajar. Peneliti menemukan sebab sekolah melarang anak atau siswa membawa gawai ke sekolah.

Keterangan dari salah satu orang tua siswa diatas dapat disimpulkan bahwa apa yang dikatakan Imroatul Hasanah adalah benar dirinya suka menggunakan gawai pada waktu diwawancarai di dalam kelas, namun peneliti melihat ada sedikit keterpaksaan bagi orang tua karena anaknya sering mengancam apabila tidak diperbolehkan bermain handphone. Informasi yang diberikan bahwa, orang tua dari Alfin panggilannya memang memperbolehkan anak mengoperasikan handphone, namun orang tua memberikan batasan waktu untuk anak bermain.

Dari uraian diatas diperkuat dengan data hasil observasi di rumah anak didik yang bernama Fawaidul Mubarrok, Alfin Kamali Hasan, dan Imroatul lutfi berlokasi di Desa Karduluk menunjukkan bahwa anak-anak bermain gawai dirumah setelah pulang sekolah dengan diawasi oleh orang tua anak. Dalam proses anak bermain gawai, orang tua memberikan aturan dan waktu bermain bagi anaknya. Terlihat didalam sebuah foto dan video anak sedang bermain gawai diantaranya adalah Fawaidul Mubarrok menonton film kartun berjudul boboiboy yaitu kartun anak yang menampilkan drama super hero, terlihat bahwa fawaid sangat fokus pada apa yang dilihatnya di gawai dan tidak berkomunikasi sama sekali dengan teman yang ada disampingnya, Begitupun dengan alfin yang bersemangat menonton film ultraman di aplikasi youtube, serta juga lutfia yang juga terlihat senang dan gembira. Anak-anak tersebut menggunakan gawai dengan adanya pendampingan dari orang tuanya masing-masing pada saat ada dirumahnya. Adapun hasil observasi tersebut dituangkan dalam bentuk video yang di unggah ke aplikasi youtube (Apriliyana, 2022c).

Gambar 1. Dokumentasi Anak Didik RA Menggunakan Gawai Dirumah



Berdasarkan paparan data diketahui bahwa, penggunaan gawai oleh anak usia dini di RA An-Najah I dapat dilihat dari seberapa seringnya anak menggunakan gawai dalam satu hari atau jika dilihat dari setiap minggunya anak menggunakan gawai. Beberapa peserta didik diketahui sudah sangat mahir menggunakan gawai seperti

mengaplikasikan game, youtube dan aplikasi lainnya. Kegemaran siswa banyak tertuju pada penggunaan gawai yang dimana telah peneliti ketahui pada saat observasi di sekolah, intensitas penggunaan gawai yang terlalu sering berakibat pada malasnya anak untuk belajar dan bentuk emosi yang dikeluarkan oleh anak cenderung tidak terkontrol sehingga anak kadang merasa sedih ketika orang tuanya langsung tidak memperbolehkan anak bermain gawai. Menurut (Alia & Irwansyah, 2018) dampak negatif dan efek samping dari pemakaian teknologi digital antara lain, menurunnya prestasi belajar karena penggunaan yang berlebihan.

Sikap anak yang sangat agresif kepada orang tua, anak menirukan adegan-adegan pertarungan dan sering marah tanpa adanya kejelasan pun terjadi apabila sudah kecanduan terhadap gawai dan bahkan tanpa adanya pengawasan orang sikap anak akan semakin brutal. Pemberian nasihat dan saran terhadap anak usia dini harus disampaikan secara pelan, perlahan dan bertahap. Karena anak usia dini merupakan individu yang sedang mengalami proses perkembangan yang pesat dan fundamental.

Menurut (Al-Ayouby, 2017) gawai memiliki dampak negatif, diantaranya yaitu, penurunan konsentrasi saat belajar (pada saat belajar anak menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan gawai, misalnya anak teringat dengan permainan gawai seolah-olah dia seperti tokoh dalam game tersebut), malas menulis dan membaca. Oleh karena itu, orang tua dituntut untuk lebih kreatif dalam mengasuh anak, mendidik anak serta memberikan waktu pendampingan anak dalam bermain tidak hanya memfasilitasi namun juga perlu adanya kontrol dari orang tua dan mengarahkan anak dalam bermain (Mita Widiastiti & Sastra Agustika, 2020).

Diketahui bahwa kecanduan anak terhadap penggunaan gawai disebabkan karena faktor orang tua anak yang memperbolehkan anak bermain gawai. Kini kehidupan sosial anak-anak lebih terpengaruh oleh teknologi (Al-Ayouby, 2017). Lebih sering anak usia dini berinteraksi dengan gawai dan juga dunia hanya mempengaruhi daya pikir anak terhadap sesuatu di luar hal tersebut, ia juga akan merasa asing dengan lingkungan sekitar karena kurang interaksi sosial.

Siswa RA An-Najah I Karduluk kelas B2 rata-rata mengetahui terhadap gawai dan mampu mengoperasikan gawai pada aplikasi tertentu seperti games, youtube dan aplikasi lainnya. Pada waktu peneliti wawancara siswa secara langsung di dalam ruang kelas terlihat anak sangat bersemangat sekali ketika diberikan pertanyaan seputar gawai serta kebanyakan siswa kelas B2 sudah bisa dikatakan mahir dalam menggunakannya. Anak didik sering menggunakan gawainya ketika sudah pulang sekolah dengan ditemani oleh orang tuanya dan anak diberikan waktu bermain oleh orang tuanya. Maka dari itu, peran keluarga yang berfungsi memadai adalah keluarga yang bertipe seimbang dimensi kedekatan dan adaptabilitasnya, kedua tipe tersebut yang mampu mewujudkan keharmonisan keluarga, dan sangat membantu individu dalam melewati masa-masa sulit ketika menemui problem kehidupan, sehingga meniscayakan perilaku kekerasan orang tua pada anak akan tereleminir (Supaat & Fa'atin, 2019).

Gawai dapat digunakan oleh siapa saja dan untuk apa saja tergantung dari kebutuhan pemilikinya. Pemakaian gawai pada sekarang ini sudah digunakan mulai dari anak usia dini hingga orang dewasa. Semakin berkembangnya zaman tidak bisa dipungkiri lagi bahwa perkembangan teknologi berlangsung semakin pesat dan penggunaannya telah menjangkau berbagai lapisan kehidupan masyarakat, mulai dari anak usia dini sampai orang dewasa.. penggunaan oleh orang dewasa biasa digunakan untuk alat komunikasi, mencari informasi, dan lain sebagainya. Sedangkan pemakaian

pada anak usia dini biasanya terbatas dan penggunaannya hanya sebagai media pembelajaran, bermain game, dan menonton animasi. Pemakaiannya pun dapat memiliki waktu yang beragam dan berbeda durasi serta intensitas pemakaiannya pada orang dewasa dan anak-anak (Al-Ayouby, 2017).

Menurut (Sapardi, 2018) dalam penelitiannya diketahui bahwa, gawai yang dilengkapi berbagai fitur seperti sosial media, video, audio, gambar, dan game sebagai sarana hiburan membuat anak usia dini di PAUD/TK Islam Budi Mulia tertarik menggunakan gawai. Kemudahan dalam mengakses berbagai media informasi dan teknologi menyebabkan anak kecanduan dalam menggunakan gawai sehingga anak akan lebih banyak menggunakan waktunya dengan menggunakan gawai dan menjadi malas bergerak dan beraktivitas.

Berdasarkan fakta dilapangan penggunaan gawai oleh anak didik di RA An-Najah I dilakukan pada waktu anak pulang dari sekolah artinya digunakan di rumah masing-masing dengan adanya pendampingan dari orang tua anak. Gawai yang digunakan oleh anak didik berupa handphone yang sering digunakan untuk bermain game dan menonton film kartun dan memutar lagu-lagu anak usia dini di aplikasi youtube. Batasan dan pendampingan diberikan oleh orang tua secara konsisten dan mengarahkan anak didik dengan baik dalam menggunakan gawai, sehingga anak didik mampu terkontrol oleh orang tuanya masing-masing dalam mengakses fitur-fitur yang tersedia di dalam gawai.

Beberapa peserta didik diketahui sudah sangat mahir menggunakan gawai seperti mengaplikasikan game, youtube dan aplikasi lainnya. Kegemaran siswa banyak tertuju pada penggunaan gawai yang dimana telah peneliti ketahui pada saat observasi di sekolah, intensitas penggunaan gawai yang terlalu sering berakibat pada malasnya anak untuk belajar dan bentuk emosi yang dikeluarkan oleh anak cenderung tidak terkontrol, kurangnya interaksi dengan teman dan lingkungan sekitarnya. Oleh sebab itu, pendidik harus memberikan solusi dengan bijak akan masalah tersebut dengan cara pembelajaran akan lebih bermakna bagi anak jika materinya sesuai dengan tahap perkembangan penalaran serta memberikan contoh-contoh konkrit dari lingkungan kehidupan anak (Sutomo, 2014).

Berdasarkan teori, kajian terdahulu, dan fakta dilapangan diatas dapat disimpulkan bahwa, penggunaan gawai oleh anak didik di RA An-Najah I sesuai dengan apa yang dikemukakan teori-teori diatas bahwa, penggunaan gawai pada anak usia dini sering digunakan untuk bermain game dan memutar video di aplikasi youtube dan anak didik mengalami kecanduan dalam menggunakan gawai yang diakibatkan oleh adanya ketertarikan anak didik terhadap fitur-fitur yang disediakan oleh gawai di dalamnya serta gawai sudah merupakan bagian dari kehidupan anak didik di RA An-Najah I untuk selalu digunakan pada setiap harinya.

Perkembangan Sosial Emosional Anak Didik RA An-Najah I

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, mengemukakan bahwa anak didik di RA An-Najah I memiliki rasa tanggung jawab tinggi, suka menolong sesama teman sebayanya, peduli terhadap teman, dan terbiasa aktif dan mematuhi perintah dari guru dengan bentuk sikap anak yang sudah terbiasa antri serta berbaris dengan rapi sebelum masuk kedalam kelas. Senada dengan pernyataan kepala sekolah diatas menunjukkan bahwa anak didik di RA An-Najah I memiliki rasa tanggung jawab, suka menolong sesama teman, dan sudah terbiasa antri sebelum masuk kelas. Sejalan dengan teori

perkembangan yang dikemukakan oleh (Khaironi, 2018) bahwa, perkembangan emosional adalah kemampuan individu untuk mengelola dan mengekspresikan perasaannya dalam bentuk ekspresi tindakan yang dinampakkan melalui mimik wajah maupun aktivitas lainnya (verbal atau non verbal) sehingga orang lain dapat mengetahui dan bahkan memahami kondisi atau keadaan yang sedang dialaminya. perkembangan sosial emosional adalah luapan perasaan ketika anak berinteraksi dengan orang lain (Suyadi, 2010, p. 108).

Data di atas didukung oleh hasil observasi yang dilakukan peneliti di lembaga RA An-Najah I yang menunjukkan bahwa disekolah anak-anak sudah terbiasa antri dan berbaris dalam kegiatan apel pagi, upacara, saat makan bersama. Nampak terlihat sangat beraturan dalam baris berbaris serta berbagi ketikan kegiatan makan bersama pada waktu jam istirahat sekolah.

Gambar 2. Dokumentasi Upacara Anak Didik RA An-Najah I



Berdasarkan paparan data diatas diketahui bahwa, perkembangan sosial emosional anak didik di RA An-Najah I ketika di analisa dari pernyataan guru dan kepala sekolah yaitu anak mengalami perkembangan sosial yang sangat pesat. Dalam perkembangannya dapat kita lihat bahwa anak sudah terbiasa mengantri dan berbaris dengan rapi sebelum masuk kedalam kelas, anak didik memiliki rasa tolong menolong sesama temannya ketika ada salah seorang anak yang jatuh dan menangis lalu anak didik yang lainnya mengajaknya bermain dan menolongnya agar anak dapat ceria kembali, interaksi anak dengan sesama temannya terbilang juga sangat baik dan mampu merespon dan menanggapi dari komunikasi satu sama lainnya, anak didik sangat memiliki rasa tanggung jawab tinggi disekolah dalam menyelesaikan tugas dan mematuhi instruksi yang diberikan oleh guru kelasnya.

Beberapa bentuk emosi diatas dapat pula kita simpulkan bahwa siswa RA An-Najah I mengalami peningkatan atau perkembangan emosi dengan laju yang sangat pesat. Kegiatan-kegiatan pembiasaan positif yang dilakukan oleh guru di sekolah, seperti pembiasaan rutin (salam, sapa, senyum), do'a bersama, pembiasaan spontan (pemberian pujian dan reward), kegiatan bermain sosial meliputi bermain bebas setiap hari sabtu, dan jam pulang sekolah mampu mengembangkan potensi dan kemampuan sosial emosional anak (Nurhasanah et al., 2021).

Dilihat dari hasil observasi dan hasil identifikasi data pada paparan data diatas menunjukkan perkembangan sosial emosional anak yang baik karena terlihat dalam foto pada saat kegiatan upacara anak sudah mampu berbaris dengan rapi dan beraturan. Hal yang sama juga terjadi pada saat kegiatan makan bersama terlihat tata letak duduk anak yang melingkar dan beraturan serta anak saling berbagi makanan satu sama lainnya. Bentuk emosi diatas merupakan sebuah perkembangan sosial emosional anak yang sudah terbilang baik yakni mayoritas anak berkembang sesuai harapan. Pengembangan sosial emosional anak usia dini adalah suatu proses pembinaan tumbuh kembang, contohnya pada anak usia lahir hingga enam tahun secara menyeluruh yang mencakup aspek fisik dan non fisik, dengan memberikan rangsangan bagi

perkembangan jasmani, rohani, motorik, akal pikir, emosional, dan sosial yang tepat agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal (Abdoellah, 2020).

Perkembangan sosial emosional anak usia dini adalah kepekaan anak untuk memahami perasaan orang lain ketika berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari (Suyadi, 2010, p. 109). Kata interaksi secara umum dapat diartikan saling berhubungan atau saling bereaksi dan terjadi pada dua orang individu atau lebih. Sedangkan sosial adalah berkenaan dengan masyarakat (Wiyono et al., 2008). Tingkat interaksi anak dengan orang lain dimulai dari orang tua, saudara, teman bermain hingga masyarakat luas. Dapat dipahami bahwa perkembangan sosial emosional tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dengan kata lain membahas perkembangan emosi harus bersinggungan dengan perkembangan sosial, begitu pula sebaliknya membahas perkembangan sosial harus melibatkan emosional, sebab keduanya terintegrasi dalam bingkai kejiwaan yang utuh.

Di sisi lain, perkembangan sosial emosional merupakan perkembangan perilaku yang sesuai dengan tuntunan sosial, dimana perkembangan emosional adalah suatu proses dimana anak melatih rangsangan-rangsangan sosial terutama yang didapat dari tuntunan kelompok serta belajar bergaul dan bertingkah laku (Hurlock, 1978, p. 2). Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa, perkembangan sosial adalah tingkat jalinan interaksi anak dengan orang lain mulai dari orang tua, saudara, teman bermain, hingga masyarakat secara luas. Sementara perkembangan sosial emosional adalah luapan perasaan ketika anak berinteraksi dengan orang lain. Dengan demikian perkembangan sosial emosional adalah kepekaan anak untuk memahami perasaan orang lain ketika berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut (Mayar, 2013) bahwa, ciri-ciri perkembangan sosial anak usia dini 3-4 tahun yaitu: menyatakan gagasan yang kaku peran jenis kelamin, memiliki teman baik meskipun dalam waktu jangka yang pendek, sering bertengkar tetapi dalam waktu yang singkat, dapat berbagi dan mengambil giliran, ikut ambil bagian dalam setiap kegiatan pengalaman di sekolah, mempertimbangkan setiap guru merupakan hal yang sangat penting, ingin menjadi yang nomor satu, menjadi lebih posesif terhadap barang-barang kepunyaannya.

Perkembangan emosi anak usia dini berlangsung secara bersamaan dengan perkembangan sosial anak usia dini (Wiyani, 2014, pp. 35–36). Bahkan banyak yang berasumsi bahwa perkembangan emosi pada anak usia dini sangat dipengaruhi oleh perkembangan sosial mereka meskipun perkembangan emosi tersebut kemudian memberi pengaruh pula terhadap perkembangan sosial mereka (Hurlock, 1978, p. 256). Hal itu dikarenakan emosi yang ditampilkan anak usia dini sebenarnya merupakan respon dan hubungan sosial yang ia jalani dengan orang lain, dan emosi tersebut juga akan mempengaruhi keberlanjutan hubungan sosial tersebut. Jadi pada dasarnya ada semacam siklus antara perkembangan sosial dan perkembangan emosi pada anak usia dini. Selanjutnya ada dua dimensi emosional yang sangat penting diketahui oleh seorang pendidik ialah senang dan tidak senang atau suka tidak suka dan intensitas dalam term kuat-lemah atau halus kasarnya atau dalam dangkalnya emosi (Hijriati, 2019).

Berdasarkan fakta dilapangan diketahui bahwa, perkembangan sosial emosional anak didik di RA An-Najah I mengalami perkembangan sosial yang sangat pesat. Dalam perkembangannya dapat kita lihat bahwa anak sudah terbiasa mengantri dan berbaris dengan rapi sebelum masuk kedalam kelas, anak didik memiliki rasa tolong

menolong sesama temannya ketika ada salah seorang anak yang jatuh dan menangis lalu anak didik yang lainnya mengajaknya bermain dan menolongnya agar anak dapat ceria kembali, interaksi anak dengan sesama temannya terbilang juga sangat baik dan mampu merespon dan menanggapi dari komunikasi satu sama lainnya, anak didik sangat memiliki rasa tanggung jawab tinggi di sekolah dalam menyelesaikan tugas dan mematuhi instruksi yang diberikan oleh guru kelasnya. perkembangan sosial emosional anak yang baik karena terlihat dalam foto pada saat kegiatan upacara anak sudah mampu berbaris dengan rapi dan beraturan. Hal yang sama juga terjadi pada saat kegiatan makan bersama terlihat tata letak duduk anak yang melingkar dan beraturan serta anak saling berbagi makanan satu sama lainnya. Bentuk emosi yang dikeluarkan oleh anak sesuai dengan teori perkembangan sosial emosional menurut (Lubis, 2019) bahwa, perkembangan sosial-emosional adalah kepekaan anak untuk memahami perasaan orang lain ketika berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan teori, kajian terdahulu, dan fakta dilapangan diatas dapat disimpulkan bahwa, fakta lapangan yang diketahui oleh peneliti memiliki kesesuaian dengan teori yang dikemukakan oleh Sujiono dan Suyadi, artinya dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa perkembangan sosial emosional anak didik di RA An-Najah I terbilang baik dan berkembang karena bentuk emosi yang diketahui dari anak didik mencakup ciri-ciri perkembangan sosial emosional anak usia dini.

Dampak Positif Dan Negatif Penggunaan Gawai Pada Perkembangan Sosial Emosional Anak Didik Di RA An-Najah I

Berikut hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan beberapa narasumber yang ada di lembaga RA An-Najah I. Peneliti mencoba mengorek informasi dari orang nomor satu di lembaga RA An-Najah I Karduluk mendapatkan keterangan yang valid dimana kepala sekolah memiliki peran sentral di sekolah dalam menjalankan suatu program, dengan landasan itulah peneliti mewawancarai Fatimatuz Zahro' untuk mengatakan secara langsung dampak yang diperoleh dari penggunaan gawai terhadap perkembangan sosial emosional anak. Berdasarkan keterangan yang diperoleh peneliti dari kepala sekolah bahwa gawai memang memiliki dampak positif dan negative, namun bukan berarti gawai tidak memiliki fungsi terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini.

Senada dengan pendapat dari Imamatul Hasanah, guru kelas B2 RA An-Najah I bahwa, pengaruh gawai bagi anak adalah positif, seorang kepala sekolah dan guru dapat memberikan keterangan yang valid karena mereka berkecimpung dan bersentuhan langsung dengan anak di sekolah, artinya guru dan kepala sekolah dapat mengetahui sejauh mana perkembangan anak di sekolah. Berbicara mengenai penggunaan gawai bagi anak berdampak positif bagi perkembangan emosional anak usia dini di RA An-Najah I Karduluk dimana kepala sekolah menulisnya dalam bentuk keterangan yang diberikan kepada peneliti bahwa gawai sangat penting untuk anak bisa lebih maju dan bahkan dampaknya tidak hanya terhadap perkembangan sosial emosional anak saja, namun gawai juga digunakan sebagai sarana untuk mengembangkan moral keagamaan anak, salah satunya adalah gawai dapat digunakan sebagai sarana untuk anak bisa menghafal hadist dan murotal juz amma atau surat-surat pendek.

Para pelaku pendidikan juga menyadari lebih khususnya guru di RA An-Najah I Karduluk bahwa adanya gawai yang memberikan sumbangsih dalam mendorong perkembangan sosial emosional anak sangat penting sebagai sarana yang digunakan

dalam media pembelajaran di sekolah. Diketahui pada keterangan diatas bahwa anak akan berkembang sosial emosionalnya ketika menggunakan gawai yaitu bermain games dan menonton youtube seperti apa yang dikatakan guru kelas B2 karena dengan kepekaan anak mampu mengambil hal positif pada apa yang dilihatnya.

Lebih lanjut, keterangan Raihana bahwa, gawai memiliki dampak positif dan negatif terhadap perkembangan sosial emosional anaknya, diketahui bahwa Lutfia anaknya dapat meniru dan bernyanyi lagu anak yang ditontonnya. Berikut juga pendapat dari Fitriani orang tua dari Alfin Kamali Hasan yang mengatakan bahwa, perkembangan anaknya yang terasa sejak menggunakan handphone bisa mengungkapkan emosinya lewat cerita dari film ultraman yang tonton. Beberapa dampak positif penggunaan gawai yaitu memudahkan anak dalam mengasah kreatifitas dan kecerdasan anak, seperti adanya aplikasi mewarnai, menggambar dan menulis, anak anak tidak perlu memerlukan buku untuk belajar karna pada gawai di fasilitasi internet yang dapat membantu anak untuk mencari berbagai persoalan, menambah pengetahuan anak melalui media sosial yang dapat memberikan informasi (Miranti & Putri, 2021).

Berdasarkan hasil penyajian data diatas melalui wawancara, menunjukkan bahwa penggunaan gawai pada anak usia dini di RA An-Najah I Karduluk sangatlah berpengaruh terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini. Buktinya juga orang tua dari siswa merasakan semenjak anaknya tau mengoperasikan handphone, orang tua anak pun mengetahui emosi positif yang dikeluarkan oleh anak yang disebabkan dari gawai, diantaranya anak mampu mengungkapkan emosinya dengan baik melalui cerita dan kepekaan anak, meniru karakter orang lain, rasa empati dan simpati anak aktif. hal ini adalah salah satu bentuk perkembangan sosial emosional anak yang baik. Senada dengan ciri-ciri dampak positif penggunaan gawai yaitu memudahkan anak dalam mengasah kreatifitas dan kecerdasan anak, seperti adanya aplikasi mewarnai, menggambar dan menulis, anak anak tidak perlu memerlukan buku untuk belajar karna pada gawai di fasilitasi internet yang dapat membantu anak untuk mencari berbagai persoalan, menambah pengetahuan anak melalui media sosial yang dapat memberikan informasi (Miranti & Putri, 2021).

Uraian diatas didukung dengan hasil observasi, foto, dan video kepada anak di rumahnya menunjukkan bahwa, anak mampu bernyanyi menirukan apa yang sudah dilihat di youtube. Terlihat sangat bersemangat sekali dan dengan wajah bahagia ketika anak bernyanyi. Kemudian data diatas didukung dengan hasil penilaian harian dan catatan anekdot RA An-Najah I yang menunjukkan bahwa dari 18 anak berkembang sesuai harapan >50%.

Berdasarkan keterangan yang disampaikan Fatimatuz Zahro' kepada peneliti bahwa dampak negatif dari penggunaan gawai dapat membuat emosi anak yang tidak terkontrol dan anak sering marah serta malas dalam belajar. Pada keterangan yang diberikan oleh Mamluatul Hasanah kita ketahui bahwa dampak negatif dari penggunaan gawai terhadap perkembangan sosial emosional anaknya yaitu anak malas dalam belajar sehingga mengeluarkan bentuk emosi yang sangat marah apabila dilarang menggunakan handphone oleh orang tuanya. Berdasarkan keterangan Raihanah dapat disimpulkan bahwa anaknya sering marah dan mengancam tidak mau sekolah merupakan bentuk emosional yang dikeluarkan anak karena anak tidak dilarang bermain gawai oleh orang tuanya, hal ini menjadi bukti bahwa dampak negatif dari gawai terhadap perkembangan emosional Lutfia memang benar.

Dapat disimpulkan dari keterangan Fitriana bahwa dampak negatif dari penggunaan gawai oleh anaknya yang bernama Alfin yaitu mengeluarkan bentuk emosi dengan meniru gaya ultraman yang bertarung di dalam film dengan diperagakan kepada adiknya, kejadian ini merupakan bentuk emosi anak yang melakukan kekerasan fisik terhadap adiknya. Peristiwa ini merupakan dampak negatif penggunaan gawai terhadap perkembangan sosial emosional anak yang sangat karena anak tidak terkontrol lagi dan menyebabkan kekerasan fisik.

Berdasarkan keterangan yang diberikan oleh kelima narasumber dapat disimpulkan bahwa dampak negatif yang terjadi dari penggunaan gawai terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini di RA An-Najah I Karduluk yaitu anak akan tidak mampu mengontrol emosinya sendiri dengan bentuk emosi yang sering marah, malas belajar, dan agresif terhadap orang tua, serta kecanduan yang berlebihan terhadap gawai sehingga berdampak kekerasan yang dilakukan oleh anak akibat dari meniru peran yang ditontonnya. Adapun menurut (Miranti & Putri, 2021) beberapa dampak negatif akan lebih menimbulkan efek tidak baik penggunaan gawai yaitu anak anak lebih banyak menirukan adegan adegan dari video yang akan mereka tonton, menjadi kurang berinteraksi dengan orang lain karena anak anak lebih mementingkan gawai mereka, menjadi kecanduan dalam bermain game sehingga melupakan mengerjakan hal hal yang lain.

Uraian data diatas didukung dengan hasil observasi, foto, dan video yang menunjukkan bahwa dampak negatif dari penggunaan gawai yaitu anak menirukan seperti apa yang ditontonnya pada file ultraman sehingga mengakibatkan adanya kekerasan anak terhadap adiknya sendiri dengan memukulnya dan bertengkar seperti layaknya film ultraman di video (Apriliyana, 2022a).

Gambar 3. Dokumentasi Anak Menirukan Adegan Peperangan Ultramen



Berdasarkan paparan data diatas dapat diuraikan bahwa, dampak penggunaan gawai pada perkembangan sosial emosional anak usia di RA An-Najah I memiliki dampak positif dan dampak negatif. Adapun dampak positifnya antara lain anak mampu mengungkapkan emosinya dengan baik melalui cerita dan kepekaan anak, meniru karakter orang lain, rasa empati dan simpati anak aktif, menambah pengetahuan anak, membangun dan melatih kreativitas anak yang diantaranya anak dapat bernyanyi dengan baik dan menirukan lagu-lagu anak usia dini yang terdapat di dalam gawai. Penggunaan gawai yang benar dapat memberikan dampak positif bagi pembelajaran siswa, para siswa yang sudah berlebihan menggunakan gawai, akan kesulitan untuk menghentikan, sebab akan menjadi dampak yang berkepanjangan (Manurung et al., 2020). Senada dengan (Zuhra et al., 2022) beberapa dampak positif dari penggunaan gawai yaitu bisa meningkatkan rasa percaya diri anak, meningkatkan kemampuan dalam berbahasa serta bisa menambah kosa kata pada anak.

Pengaruh gawai terhadap perkembangan sosial emosional anak didik juga dirasakan oleh orang tua anak dimana juga cukup besar dampak positif yang diperoleh,

dengan bukti yang terdapat pada identifikasi data hasil penilaian harian dan catatan anekdot RA An-Najah I perkembangan sosial emosional anak dapat berkembang sesuai harapan disekolah.

Sedangkan dampak negatifnya yaitu anak akan tidak mampu mengontrol emosinya sendiri dengan bentuk emosi yang sering marah, malas belajar, dan agresif terhadap orang tua, serta kecanduan yang berlebihan terhadap gawai, menjadi ketergantungan terhadap gawai, sehingga dalam menjalankan segala aktivitas hidupnya anak menjadi sulit berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Penggunaan gawai secara berlebihan dapat mengganggu emosi anak, dan lebih suka bermain dengan gawainya dan bahkan anak meniru adegan pertempuran dalam filem sehingga berdampak pada emosi anak yang senang memukul kepada adiknya dengan meniru gaya ultraman di film yang ditontonnya. Memang dalam hal ini, media sosial memiliki dampak positif dan negatif yang nyata pada berbagai aspek kehidupan manusia, dalam aspek sosiologis dan komunikasi, perkembangan media sosial telah mengubah komunikasi tradisional satu arah menjadi komunikasi multidimensi, Akibatnya komunikasi tatap muka perlahan-lahan hilang. perannya sebagai bentuk utama interaksi sosial (Fauzi & Ayub, 2019). Adapun menurut (Miranti & Putri, 2021) beberapa dampak negatif akan lebih menimbulkan efek tidak baik penggunaan gawai yaitu anak-anak lebih banyak menirukan adegan adegan dari video yang akan mereka tonton, menjadi kurang berinteraksi dengan orang lain karena anak-anak lebih mementingkan gawai mereka, menjadi kecanduan dalam bermain game sehingga melupakan mengerjakan hal-hal yang lain.

Gawai memang dibutuhkan untuk sarana komunikasi terhadap segalanya. Tetapi pengawasan serta bimbingan orang tua terhadap anak harus selalu dilakukan. Karena jika orang tua terlena dengan anak yang bisa bermain gawai lama-lama anaknya hanya bisa bermain gawai dan tidak bisa berkomunikasi dengan lingkungan sekitarnya, yang seharusnya anak dengan usia 5-6 tahun adalah bermain dengan teman dan lingkungannya, tanpa pengawasan anak bisa terjerumus kepada konten-konten yang tidak semestinya seperti channel video, situs-situs terlarang, perkelahian atau pembunuhan dalam games, ketergantungan teknologi dan lain sebagainya. Penggunaan gawai yang berlebihan pada anak akan menimbulkan sifat egois pada anak. Senada dengan teori yang menguraikan bahwa penggunaan gawai secara berlebihan dan tanpa pengawasan orang tua mengancam tumbuh kembang anak usia dini karena berada pada usia yang rentan terdampak pengaruh negatif, dampak negatif menggunakan teknologi pada anak yang tidak disadari orang tua bisa menuntun pada hal lain seperti menurunnya kualitas hubungan antara anak dan orang tua (Suryameng, 2019).

Gawai merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk memudahkan segala sesuatu dalam kehidupan sehari-hari, namun terdapat beberapa manfaat dan kekurangan yang ditimbulkan oleh gawai itu sendiri yaitu terdapat suatu dampak positif dan negatif yang diantaranya yaitu: Dampak positif penggunaan gawai yakni, mendapatkan pengetahuan luas bagi anak, mempermudah komunikasi, melatih kreativitas anak yaitu kemajuan teknologi telah menciptakan beragam permainan yang kreatif dan menantang. Adapun dampak negatif penggunaan gawai yakni, mengganggu kesehatan, karena gawai dapat mengganggu kesehatan manusia yang disebabkan efek radiasi dari teknologi sangat berbahaya bagi kesehatan terutama pada anak-anak yang berusia 12 tahun ke bawah, mengganggu perkembangan anak, gawai

memiliki fitur-fitur yang canggih seperti, kamera, video, game dan lain-lain. Fitur itu semua dapat mengganggu proses pembelajaran di sekolah, rawan terhadap tindak kejahatan dan kekerasan, mempengaruhi perilaku anak, yaitu kemajuan teknologi berpotensi membuat anak cepat puas dengan pengetahuan yang diperolehnya sehingga menganggap apa yang didapatnya dari internet atau teknologi yang lainnya adalah pengetahuan yang terlengkap yang menjadi generasi cepat puas dan cenderung berpikir dangkal (Nurhaeda, 2018). Senada dengan (Mukarromah, 2019) dalam penelitiannya menguraikan bahwa, anak usia dini di Desa Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak diketahui dari beberapa anak yang diteliti dipengaruhi oleh gawai dan media lain seperti televisi yang dikarenakan anak telah kecanduan dalam menggunakannya.

Berdasarkan fakta dilapangan bahwa, dampak penggunaan gawai pada perkembangan sosial emosional anak usia di RA An-Najah I memiliki dampak positif dan dampak negatif. Adapun dampak positifnya antara lain anak mampu mengungkapkan emosinya dengan baik melalui cerita dan kepekaan anak, meniru karakter orang lain, rasa empati dan simpati anak aktif, menambah pengetahuan anak, membangun dan melatih kreativitas anak yang diantaranya anak dapat bernyanyi dengan baik dan menirukan lagu-lagu anak usia dini yang terdapat di dalam gawai. Pengaruh gawai terhadap perkembangan sosial emosional anak didik juga dirasakan oleh orang tua anak dimana juga cukup besar dampak positif yang diperoleh, dengan bukti yang terdapat pada identifikasi data hasil penilaian harian dan catatan anekdot RA An-Najah I perkembangan sosial emosional anak dapat berkembang sesuai harapan disekolah. Sedangkan dampak negatifnya yaitu anak akan tidak mampu mengontrol emosinya sendiri dengan bentuk emosi yang sering marah, malas belajar, dan agresif terhadap orang tua, serta kecanduan yang berlebihan terhadap gawai, menjadi ketergantungan terhadap gawai, sehingga dalam menjalankan segala aktivitas hidupnya anak menjadi sulit berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Penggunaan gawai secara berlebihan dapat mengganggu emosi anak, dan lebih suka bermain dengan gawainya dan bahkan anak meniru adegan pertempuran dalam filem sehingga berdampak pada emosi anak yang senang memukul kepada adiknya dengan meniru gaya ultraman di film yang ditontonnya. Penggunaan gawai yang benar dapat memberikan dampak positif bagi pembelajaran siswa, para siswa yang sudah berlebihan menggunakan gawai, akan kesulitan untuk menghentikan, sebab akan menjadi dampak yang berkepanjangan (Manurung et al., 2020). Senada dengan (Zuhra et al., 2022) beberapa dampak positif dari penggunaan gawai yaitu bisa meningkatkan rasa percaya diri anak, meningkatkan kemampuan dalam berbahasa serta bisa menambah kosa kata pada anak.

Berdasarkan teori, kajian terdahulu, dan fakta dilapangan diatas dapat disimpulkan bahwa, fakta lapangan yang diketahui oleh peneliti memiliki kesesuaian dengan teori yang dikemukakan oleh Nurhaeda dan fakta lain diluar yang dikemukakan oleh Titik Mukarromah, artinya dapat diketahui bahwa dampak penggunaan gawai pada perkembangan sosial emosional anak didik di RA An-Najah I memiliki pengaruh terhadap perkembangan anak yang dimana terdapat hal positif dan negatif bagi perkembangan sosial anak usia dini. Nampak jelas bahwa dampak positif penggunaan gawai pada perkembangan sosial emosional anak didik di RA An-Najah I lebih besar dari pada dampak negatifnya, diketahui bahwa perkembangan sosial emosional pada anak dapat berkembang sesuai harapan dan baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa, penggunaan gawai pada anak usia dini sering digunakan untuk bermain game dan memutar video di aplikasi youtube dan anak didik mengalami kecanduan dalam menggunakan gawai yang diakibatkan oleh adanya ketertarikan anak didik terhadap fitur-fitur yang disediakan oleh gawai di dalamnya serta gawai sudah merupakan bagian dari kehidupan anak didik di RA An-Najah I untuk selalu digunakan pada setiap harinya. Perkembangan sosial emosional anak didik di RA An-Najah I terbilang baik dan berkembang karena bentuk emosi yang diketahui dari anak didik mencakup ciri-ciri perkembangan sosial emosional anak usia dini. Adapun dampak penggunaan gawai pada perkembangan sosial emosional anak didik di RA An-Najah I memiliki pengaruh terhadap perkembangan anak yang dimana terdapat hal positif dan negatif bagi perkembangan sosial anak usia dini. Nampak jelas bahwa dampak positif penggunaan gawai pada perkembangan sosial emosional anak didik di RA An-Najah I lebih besar dari pada dampak negatifnya, diketahui bahwa perkembangan sosial emosional pada anak dapat berkembang sesuai harapan dan baik.

REFERENSI

- Abdoellah. (2020). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Direktorat Guru dan Tenaga Kependidikan Pendidikan Anak Usia Dini Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Republik Indonesia. http://simdiklat.gtkpaud.kemendikbud.go.id/upload/modul_materi/3_Modul_Di_klat_Dasar_2020_Perkembangan_Anak_Usia_Dini.pdf
- Al-Ayouby, M. H. (2017). *Dampak Penggunaan Gawai Pada Anak Usia Dini (Studi di PAUD dan TK. Handayani Bandar Lampung)* [Universitas Lampung]. <http://digilib.unila.ac.id/27131/2/SKRIPSI FULL.pdf>
- Alia, T., & Irwansyah. (2018). Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital. *A Journal of Language, Literature, Culture and Education POLYGLOT*, 14(1), 65–78. <https://doi.org/10.19166/pji.v14i1.639>
- Apriliyana, L. (2022a). *Alfin Kamali Hasan yang sedang mempragakan adegan bertarung seperti filem ultramen yang ditontonnya di youtube, berikut adalah link video anak tersebut sedang mempragakan bertarung seperti ultramen didalam gawai (https://youtu.be/26MzooFBIqE)*. <https://youtu.be/26MzooFBIqE>
- Apriliyana, L. (2022b). *Imroatul Lutfia yang sedang menggunakan gawai sebagai sarana bernyanyi lagu anak usia dini, dan berikut adalah link video anak tersebut sedang bernyanyi lagu anak usia dini yang seperti lagu didalam gawai (https://youtube.com/shorts/fSYNLKY_zbw?feature=)*. https://youtube.com/shorts/fSYNLKY_zbw?feature=share
- Apriliyana, L. (2022c). *Link video Alfin Kamali Hasan sedang menggunakan Gawai (https://youtu.be/pDV_nkXTMvE)*, *Link video Fawaidul Mubarrok sedang menggunakan gawai (https://youtu.be/NrMjkWH_9T0)*, *Link video Imroatul Lutfia sedang menggunakan gawai (https://youtube.com/shorts)*. https://youtu.be/pDV_nkXTMvE
- Azwi, A. I., Yenni, & Oktavianis. (2022). Hubungan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Yang Menggunakan Gawai Pada Anak

- Usia Dini. *REAL in Nursing Journal (RNJ)*, 5(1), 24–36.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.32883/rnj.v5i1.1507>
- Domitila, M. M., Wulandari, F., & Marhayani, D. A. (2021). Analisis Penggunaan Gawai Terhadap Interaksi Sosial Anak Sekolah Dasar Negeri Kota Singkawang Mindi. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 6(2), 131–141.
<https://doi.org/https://doi.org/10.33369/jip.6.2.131-141>
- Fauzi, N. A. F., & Ayub. (2019). Fikih informasi: Muhammadiyah's perspective on guidance in using social media. *Indonesian Journal of Islam and Muslim Societies*, 9(2), 267–293. <https://doi.org/10.18326/ijims.v9i2.267-293>
- Hijriati. (2019). Faktor dan Kondisi yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Bunayya*, V(2), 94–102.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22373/bunayya.v5i2.6392>
- Hurlock, E. B. (1978). *Child Development (terjemahan Med Meitasari Tjandrasa)*. Mc Graw Hill.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, Pub. L. No. 137 Tahun 2014 (2014). <https://luk.staff.ugm.ac.id/atur/bsnp/Permendikbud137-2014StandarNasionalPAUD.pdf>
- Indonesia, P. R. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Issue 1)*. Sekretaris Negara Republik Indonesia. <https://luk.staff.ugm.ac.id/atur/UU20-2003Sisdiknas.pdf>
- Khaironi, M. (2018). Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age Hamzanwadi University*, 3(1), 92–105.
<https://doi.org/https://doi.org/10.29408/goldenage.v2i01.739>
- Lubis, M. Y. (2019). Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Bermain. *Generasi Emas*, 2(1), 47.
[https://doi.org/10.25299/ge.2019.vol2\(1\).3301](https://doi.org/10.25299/ge.2019.vol2(1).3301)
- Manurung, L., Widiyanto, S., Suyana, N., & Iramdan. (2020). Peran Orang Tua untuk Mengurangi Dampak Gawai pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 6(1), 203–207.
<https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.5734192>
- Mayar, F. (2013). Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Sebagai Bibit Untuk Masa Depan Bangsa. *Al-Ta Lim Journal*, 20(3), 459–464.
<https://doi.org/10.15548/jt.v20i3.43>
- Miranti, P., & Putri, L. D. (2021). Waspada Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Cendekiawan Ilmiah PLS*, 6(1), 46–55. <https://doi.org/https://doi.org/10.37058/jpls.v6i1.3205>
- Mita Widiastiti, N. L. G., & Sastra Agustika, G. N. (2020). Intensitas Penggunaan Gawai Oleh Anak Usia Dini Ditinjau Dari Pola Asuh Orang Tua. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 112–120.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23887/paud.v8i2.25179>
- Mukarromah, T. (2019). *Dampak Penggunaan Gawai Pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak [IAIN Metro]*.

- <https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/1089/1/SKRIPSI> TITIK MUKARROMAH NPM. 1501010303 - Perpustakaan IAIN Metro.pdf
- Musyarofah. (2017). Pengembangan Aspek Sosial Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Aba Iv Mangli Jember Tahun 2016. *Interdisciplinary Journal of Communication*, 2(1), 99–122. <https://doi.org/10.18326/inject.v2i1.99-122>
- Nugraha, A., & Rachmawati, Y. (2013). *Metode Pengembangan Sosial Emosional* (1st ed.). Universitas Terbuka.
- Nurhaeda. (2018). Dampak Penggunaan Gawai Pada Anak Usia Dini Dalam Pandangan Islam Di PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu. *ECEIJ: Early Childhood Education Indonesian Journal*, 1(2), 72–74. <https://doi.org/https://doi.org/10.31934/ecej.v1i2.518>
- Nurhasanah, N., Sari, S. L., & Kurniawan, N. A. (2021). Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Usia Dini. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(02), 91–102. <https://doi.org/10.46963/mash.v4i02.346>
- Rahmawati, I., Kristiana, D., & M.Fadlillah. (2020). Hubungan Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Di Era 4.0. *Edupedia*, 5(2), 145–154. <https://doi.org/10.24269/ed.v4i2.543>
- Sanjaya, W. (2014). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. PT. Kencana Prenada Media Group.
- Sapardi, V. S. (2018). Hubungan Penggunaan Gawai Dengan Perkembangan Anak Usia Prasekolah Di PAUD/Tk Islam Budi Mulia. *Jurnal Menara Ilmu*, XII(80), 143. <https://doi.org/https://doi.org/10.33559/mi.v12i80.634>
- Setyowati, R. (2017). Perbedaan Bentuk-Bentuk Interaksi Sosial Pada Anak Usia 3-6 Tahun Yang Menggunakan Dan Tidak Menggunakan Gawai Di Tkit Al Hikam Delunggu. *JOURNAL Psikologi*, 346–354. http://digilib.mercubuana.ac.id/manager/t!@file_artikel_abstrak/Isi_Artikel_610035785356.pdf
- Sinta. (2018). Pengaruh Gawai Terhadap Perkembangan Sosial Anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal VI. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(2), 1–11. <https://doi.org/10.26418/jppk.v7i2.23853>
- Soekanto, S. (1992). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Rajawali.
- Solichin, M. (2017). *Psikologi Belajar*. Pena Salsabila.
- Supaat, & Fa'atin, S. (2019). The Muslim Millennial Family Typology: The Role Of Muslim Family Circumflex Model To Avoid Parents' Violent Behavior Against Children In Indonesia. *Indonesian Journal of Islam and Muslim Societies*, 9(1), 1–29. <https://doi.org/10.18326/ijims.v9i1>
- Suryameng. (2019). Pendampingan Dialogis Orangtua Dalam Penggunaan Gawai Pada Anak Usia Dini. *DUNIA ANAK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 40–49. <https://doi.org/https://doi.org/10.31932/jpaud.v2i2.764>
- Sutomo, I. (2014). Modification Of Character Education Into Akhlaq Education For The Global Community Life. *Indonesian Journal of Islam and Muslim Societies*,

- 4(2), 291–316. <https://doi.org/https://doi.org/10.18326/ijjims.v4i2.291-316>
- Suwarno, W. (2017). *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. AR-RUZZ Media.
- Suyadi. (2010). *Psikologi Belajar PAUD*. Bintang Pustaka Abadi.
- Suyanto, S. (2005). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Hikayat Publishing.
- Syah, M. (2001). *Psikologi pendidikan dengan pendekatan baru*. Remaja Rosdakarya.
- Wiyani, N. A. (2014). *Mengelola dan Mengembangkan Kecerdasan Sosial dan Emosi Anak Usia Dini*. AR-RUZZ Media.
- Wiyono, A. S., Ancok, D., & Hartono, J. (2008). Aspek Psikologis pada Implementasi Sistem Teknologi Informasi. *E-Indonesia Initiative Konferensi Dan Temu Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Indonesia*, 21–23. http://repository.poltekapp.ac.id/id/eprint/2195/1/moam.info_aspek-psikologis-pada-implementasi-sistem-teknolog_5a37fe9a1723dd2325df8c71.pdf
- Zuhra, H., Husnaini, N., & Imran, K. S. (2022). Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 2-3 Tahun di Dusun Oi Saja Kabupaten Bima Nusa Tenggara Barat. *KIDDO : JURNAL PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI*, 3(2), 1–15. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v3i2.5721>