

Share: Social Work Journal	Volume: 13	Nomor: 1	Halaman: 11 - 22	ISSN: 2339-0042 (p) ISSN: 2528-1577 (e) https://doi.org/10.40927/share.v13i1.40927
----------------------------	------------	----------	------------------	---

DAMPAK PENGGUNAAN GAWAI (*GADGET*) TERHADAP PERILAKU SOSIAL ANAK USIA DINI

Nurliana Cipta Apsari¹, Lia Siti Nurfauziah², Dessy Hasanah Siti Asiah³

^{1,3}Pusdi CSR, Kewirausahaan Sosial dan Pemberdayaan Masyarakat FISIP Unpad, ²Prodi Sarjana Ilmu Kesejahteraan Sosial FISIP Unpad

Email: nurliana.cipta.apsari@unpad.ac.id, lia16003@mail.unpad.ac.id, dessy@unpad.ac.id

Submitted : 26 Juli 2022; Accepted : 5 April 2023, Published: 1 Agustus 2023

Abstrak

Fenomena anak usia dini yang menggunakan gawai (*gadget*) sudah mulai banyak ditemui baik itu di perkotaan maupun di pedesaan. Hal tersebut saat ini sudah dianggap biasa karena orangtua yang memberikan gawai (*gadget*) secara langsung pada anak. Kemudian, anak tidak diberikan batasan waktu dalam bermain gawai (*gadget*) sehingga anak suka bermain gadget (*gadget*) dengan durasi yang cukup lama lebih dari satu jam. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak dari penggunaan gawai (*gadget*) terutama dalam hal perilaku sosial anak usia dini. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian studi deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perilaku sosial pada anak usia dini yang diakibatkan dari penggunaan gawai (*gadget*) dapat dilihat dari perilaku anak dalam kerjasama, menghargai, berbagi, serta membantu. Perilaku sosial anak usia dini menjadi berbeda saat berada di lingkungan sekolah maupun di lingkungan rumah. Anak usia dini menjadi tidak peduli dengan lingkungan sekitar dan hanya memikirkan diri sendiri. Sehingga, dalam bertemu dan bermain dengan teman sebaya anak menjadi kesulitan dalam bersosialisasi karena anak menjadi asyik sendiri. Hal itu disebabkan karena ketika di rumah anak terbiasa diberikan gawai (*gadget*) dan bermain gawai (*gadget*) sendiri tidak diajak berkomunikasi oleh orangtuanya. Selain itu, anak juga tidak pernah keluar rumah untuk bermain dengan teman sebayanya.

Kata Kunci: Anak Usia Dini, Gawai (*Gadget*), Perilaku Sosial

Abstract

The phenomenon of early childhood using gadgets has begun to be found, both in urban and rural areas. This is now considered normal because it is parents who provide gadgets directly to children. Then, children are not given a time limit in playing gadgets so that children like to play gadgets with a long enough duration of more than one hour. The purpose of this study was to determine the impact of using gadgets, especially in terms of early childhood social behavior. The research method used in this research is a descriptive study research method with a qualitative approach. The results of this study indicate that social behavior in early childhood resulting from the use of gadgets can be seen from the behavior of children in cooperation, respect, sharing, and helping. The social behavior of early childhood becomes different when they are in the school environment and at home. Early childhood becomes indifferent to the surrounding environment and only thinks about themselves. So, in meeting and playing with peers, children have difficulty in socializing because children become engrossed in themselves. This is because when children are used to being given gadgets and playing with gadgets, their parents are not invited to communicate with them. In addition, children also never leave the house to play with their peers.

Keywords: *Early Childhood, Gadgets, Social Behavior*

Share: Social Work Journal	Volume: 13	Nomor: 1	Halaman: 11 - 22	ISSN: 2339-0042 (p) ISSN: 2528-1577 (e) https://doi.org/10.40927/share.v13i1.40927
----------------------------	------------	----------	------------------	---

PENDAHULUAN

Salah satu teknologi yang saat ini berkembang pesat adalah gawai (*gadget*). Gawai (*gadget*) merupakan perkembangan teknologi pada zaman modern yang dapat diterima oleh kalangan masyarakat dan telah membuat penggunaannya menjadi ketergantungan. Pengguna gawai (*gadget*) ini bukan hanya orang dewasa saja tetapi saat ini banyak anak yang sudah menggunakan gawai (*gadget*) (Wijoyono, 2015). Menurut informasi dari lembaga riset digital marketing Emarketer memperkirakan bahwa pada tahun 2018 jumlah pengguna gawai (*gadget*) yang aktif di Indonesia lebih dari 100 juta orang (kominfo.go.id, 2015). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Rideout, 2016 dalam Sujianti, 2018) diketahui bahwa di Indonesia pada tahun 2011 pengguna gawai (*gadget*) pada anak yang berusia 5 tahun yaitu sebanyak 38%, kemudian pada tahun 2013 meningkat menjadi 72%. Dengan adanya peningkatan tersebut, sebanyak 23% orangtua yang memiliki anak berusia 5 tahun mengaku bahwa anak-anak mereka gemar menggunakan gawai (*gadget*). Anak-anak menggunakan gawai hanya sebagai sarana bermain bukan untuk berkomunikasi. Sedangkan dari 82% orangtua melaporkan bahwa mereka *online* setidaknya sekali dalam seminggu. Adapun alasan anak-anak dapat menggunakan gawai (*gadget*) menurut Fajrina (2015) karena sebanyak 70% orangtua mengaku bahwa mereka mengizinkan anak-anaknya yang berusia 6 bulan hingga 4 tahun menggunakan gawai (*gadget*) ketika mereka sedang mengerjakan pekerjaan rumah serta 65% melakukan hal yang sama untuk menenangkan anak saat berada di tempat umum. Ketika orangtua memberikan gawai (*gadget*) kepada anak, menurut Delima (2015) sebanyak 94% orangtua menyatakan bahwa anak-anak yang berusia 4-6 tahun biasa menggunakan gawai (*gadget*) untuk bermain *game*, sedangkan sisanya mereka mengatakan bahwa anak mereka tidak terbiasa interaksi di gawai (*gadget*). Waktu yang biasa digunakan anak untuk sekali bermain *game* adalah sebagian besar anak (63%) anak menghabiskan waktu maksimum 30 menit untuk sekali bermain *game*. Sementara 15% anak bermain *game* selama 30 menit sampai 60 menit dan sisanya dapat bermain *game* lebih dari satu jam. Jadi, dapat diketahui berdasarkan penjelasan diatas, anak usia dini dapat menggunakan gawai (*gadget*) karena diberikan langsung dan mendapatkan izin dari orangtuanya agar anak tidak

rewel ketika orangtua sedang melakukan pekerjaan serta agar anak tidak rewel ketika berada di luar rumah. Penggunaan gawai (*gadget*) oleh anak usia dini juga biasanya hanya digunakan untuk sebagai hiburan atau bermain *game* bukan untuk berinteraksi dengan orang.

Asosiasi dokter anak Amerika dan Kanada menekankan bahwa anak usia 0-2 tahun tidak diperbolehkan menggunakan gawai (*gadget*). Sedangkan anak usia 3-5 tahun dibatasi hanya satu jam per hari dan dua jam untuk anak usia 6-18 tahun. WHO (Badan Kesehatan Dunia) juga membagi lama durasi menggunakan gawai (*gadget*) ke tiga kategori usia anak, yaitu pertama, untuk bayi di bawah usia satu tahun, WHO menyarankan untuk tidak menggunakan gawai (*gadget*) sama sekali. Kedua, bayi usia satu tahun masih tidak direkomendasikan menggunakan gawai (*gadget*). WHO menyarankan, anak baru boleh menggunakan gawai (*gadget*) pada usia 2 tahun, tapi itupun harus kurang dari satu jam. Ketiga, anak usia 3-4 tahun juga tidak boleh menggunakan gawai (*gadget*) lebih dari satu jam. Sama seperti usia 1-2 tahun, anak usia 3-4 tahun masih perlu memperbanyak aktivitas fisik sehari-hari. Tetapi faktanya, anak-anak justru menggunakan gawai 4-5 kali lebih banyak dari jumlah yang telah direkomendasikan (www.viva.co.id, diakses pada tanggal 26 Februari 2019).

Pada tahun 2020, di Indonesia sebanyak 29% anak usia dini menggunakan gawai (*gadget*) dalam tiga bulan terakhir. Rinciannya, bayi yang berusia kurang dari satu tahun sebesar 3,5%, anak balita 1-4 tahun sebesar 25,9%, dan anak prasekolah 5-6 tahun sebesar 47,7%. Selain itu, sebanyak 12% anak-anak pada usia ini sudah dapat mengakses internet. Anak prasekolah memiliki proporsi paling besar, yakni 20,1%, dibandingkan anak balita yang sebesar 10,7% dan bayi 0,9% (databoks.katadata.co.id, diakses pada tanggal 12 Agustus 2021). Jawa Barat merupakan provinsi yang memiliki jumlah pengguna internet terbanyak yaitu mencapai 35.100.611 jiwa (kompaspedia.kompas.id, diakses pada tanggal 12 Agustus 2021).

Penggunaan gawai (*gadget*) oleh anak usia dini yang melebihi batas waktu yang telah ditentukan maka akan berdampak pada anak. Penggunaan gawai (*gadget*) itu dapat berdampak positif maupun berdampak negatif. Dampak penggunaan gawai (*gadget*) dapat berpengaruh pada perkembangan psikologis anak seperti tidak

Share: Social Work Journal	Volume: 13	Nomor: 1	Halaman: 11 - 22	ISSN: 2339-0042 (p) ISSN: 2528-1577 (e) https://doi.org/10.40927/share.v13i1.40927
----------------------------	------------	----------	------------------	---

suka bicara, egois, membuat anak malas untuk berimajinasi, lebih agresif, dan sebagainya (Nafidahtul, 2015). Sedangkan dampak positif dari penggunaan gawai (*gadget*) bagi anak yaitu anak menjadi lebih kreatif serta mengembangkan pengetahuan (Ishwidharmaja, 2014).

Selain itu, dampak negatif dari penggunaan gawai (*gadget*) yang lain menurut Mubarak (2013) adalah *antisocial behavior*. Hal ini terjadi ketika seseorang merasa gawai (*gadget*) merupakan satu-satunya hal yang paling penting dalam hidupnya, sehingga ia melupakan keadaan di sekitarnya. Kemudian, akan muncul ketidakpedulian dalam dirinya terhadap lingkungannya. Satu-satunya hal yang dapat menarik perhatiannya hanyalah gawai (*gadget*). Sehingga, akibat yang timbul dari hal tersebut adalah anak menjadi jarang berinteraksi dengan orang-orang yang berada di lingkungan sekitarnya, lalu ia akan kesulitan untuk bersosialisasi dan menjalin relasi dengan orang-orang sekitarnya (Mubarak, 2013). Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka artikel ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh penggunaan gawai terhadap perilaku sosial anak usia dini.

Berdasarkan penjelasan diatas, penggunaan gawai (*gadget*) yang dilakukan oleh anak usia dini tidak hanya dapat berdampak positif akan tetapi dapat berdampak negatif bagi anak. Dampak negatif dari penggunaan gawai (*gadget*) sendiri dapat berpengaruh pada perilaku sosial anak usia dini dimana anak akan sulit untuk melaksanakan peranannya saat berada di lingkungan. Anak yang kurang bisa bersosialisasi dengan lingkungan akibat dari penggunaan gawai (*gadget*) tersebut maka akan menyebabkan keberfungsian sosial anak menjadi terganggu. Keberfungsian sosial secara sederhana memiliki arti bahwa seseorang mempunyai kemampuan dalam melaksanakan fungsi dan peran sosialnya dalam menjalankan tugas-tugas kehidupannya sesuai dengan status sosial (Raharjo, 2017). Keberfungsian sosial sangat penting dalam individu maupun kelompok agar dapat diterima oleh lingkungan. Namun, jika anak usia dini sudah kecanduan gawai dan keberfungsian sudah terganggu maka untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan adanya peran pekerja sosial khususnya pekerja sosial anak dan keluarga. Oleh karena itu, pada artikel ini akan dibahas mengenai dampak penggunaan gawai (*gadget*) pada anak usia dini terhadap perilaku sosial serta didalamnya

terdapat peran pekerja sosial dalam menangani permasalahan ini.

METODE

Metode penelitian yang digunakan di dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penggunaan metode ini bertujuan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan secara lengkap mengenai dampak penggunaan gawai terhadap perilaku sosial anak usia dini. Metode deskriptif merupakan suatu metode yang dilakukan untuk meneliti suatu kondisi, pemikiran atau peristiwa pada masa sekarang. Tujuan dari penelitian deskriptif adalah untuk membuat deskripsi, gambaran, atau pelukisan secara sistematis, aktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang akan diselidiki. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang dilakukan dengan maksud untuk menafsirkan suatu fenomena yang terjadi. Menurut Bogdan & Taylor (1975) dalam Rustanto (2015:12) penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Dalam penelitian mengenai dampak penggunaan gawai terhadap perilaku sosial anak usia dini ini nantinya akan menghasilkan data-data deskriptif dari informan. Untuk penentuan informan, peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel *purposive sampling* yaitu pemilihan informan menurut kriteria tertentu yang telah ditetapkan. Kriteria tersebut yaitu orangtua yang memiliki anak usia dini yang suka bermain gawai (*gadget*) selama lebih dari satu jam per hari. Penghitungan anak bermain gawai (*gadget*) lebih dari 1 jam dalam sehari ini tidak sekaligus anak bermain gawai (*gadget*) 1 jam lebih akan tetapi bisa dijeda-jeda asalkan dalam satu hari itu jika dihitung anak menggunakan gawai (*gadget*) lebih dari satu jam. Sedangkan untuk data awal mengenai anak usia dini yang bermain gawai (*gadget*) lebih dari 1 jam dalam sehari peneliti menyebarkan kuisioner terlebih dahulu kepada orangtua. Kuisioner tersebut dibuat untuk memudahkan peneliti dalam menentukan informan yang memiliki anak usia dini yang berumur 3-6 tahun dan menggunakan gawai (*gadget*) lebih dari 1 jam dalam sehari. Berdasarkan hasil dari kuisioner tersebut terdapat empat orang anak yang bermain gawai (*gadget*) lebih dari 1 jam dalam sehari. Oleh karena itu, informan yang dipilih dalam penelitian ini adalah seseorang yang terlibat langsung dengan anak usia dini dalam kehidupan sehari-hari dan

Share: Social Work Journal	Volume: 13	Nomor: 1	Halaman: 11 - 22	ISSN: 2339-0042 (p) ISSN: 2528-1577 (e) https://doi.org/10.40927/share.v13i1.40927
----------------------------	------------	----------	------------------	---

selalu bersama anak. Untuk itu peneliti menetapkan informan dalam penelitian ini adalah guru di sekolah dan seorang ibu sebagai salah satu orangtua anak usia dini. Alasan peneliti memilih informan guru karena mereka mengetahui dan memantau perilaku sosial anak di sekolah setiap harinya. Selain guru, peneliti juga memilih informan orangtua khususnya ibu karena ibu merupakan orang yang paling dekat dengan anak dan selalu bersama anak seharian sehingga ibu tahu perilaku sosial anak dalam kehidupan sehari-hari. Alasan peneliti memilih seorang ibu sebagai informan dikarenakan figur dalam keluarga yang paling dekat dan memiliki daya lekat paling kuat dengan anak adalah seorang ibu. Seorang ibu biasanya memiliki waktu yang lebih banyak dengan anak dikarenakan ibu merupakan seorang ibu rumah tangga sedangkan ayahnya bekerja sehingga tidak selalu bersama anak dan memiliki waktu dengan anak hanya sedikit. Pada dasarnya, ibu merupakan sosok yang lebih peka dan tahu persis apa yang dirasakan oleh anak. Karena hal itulah, anak merasa lebih nyaman, lebih percaya dan yakin pada seorang ibu. Peran seorang ibu sangat penting dalam menentukan tumbuh kembang anak karena seorang ibu menjadi panutan (*the role model*) bagi anak. Sehingga anak harus mendapatkan pengasuhan yang tepat dan memadai (Robbiyah, Ekasari & Witarsa, 2018).

Alat yang digunakan ketika penelitian berlangsung adalah peneliti menggunakan instrumen pengumpulan data berupa pedoman wawancara. Pedoman wawancara ini berisi hal-hal yang akan ditanyakan kepada informan secara rinci dan lengkap. Selain itu, peneliti juga menggunakan catatan lapangan, yaitu catatan yang digunakan untuk menuliskan hal-hal yang didengar, dilihat dan dialami dalam rangka pengumpulan data. Alat yang digunakan sebagai catatan lapangan berupa alat perekam suara dan kamera untuk mendokumentasikan kegiatan penelitian.

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam proses pengumpulan data dapat dibagi menjadi dua, yaitu:

a. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari lapangan. Data primer yang dikumpulkan melalui teknik pengumpulan data yaitu wawancara mendalam dan observasi. Wawancara mendalam merupakan suatu proses memperoleh keterangan informasi untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab baik dengan menggunakan pedoman wawancara ataupun

tanpa menggunakan pedoman wawancara. Dalam melaksanakan kegiatan wawancara, peneliti mencatat dan mendengarkan dengan teliti informasi yang disampaikan oleh informan. Sedangkan observasi adalah pengamatan yang dilakukan baik secara langsung atau tidak langsung terhadap suatu objek yang diteliti untuk memperoleh data. Observasi tersebut dilakukan melalui pengamatan dan penginderaan.

b. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang tidak diperoleh secara langsung dari lapangan melainkan melalui sumber-sumber lain diantaranya adalah studi kepustakaan dan studi dokumentasi. Studi kepustakaan merupakan pengumpulan data yang dilakukan dengan cara membaca atau mempelajari berbagai macam buku atau berbagai literatur lain yang berkaitan dengan topik penelitian. Sedangkan studi dokumentasi merupakan proses pengumpulan data-data atau dokumen yang dibutuhkan dalam penelitian yang ditelaah secara intens sehingga dapat mendukung dan menambah kepercayaan dari suatu kejadian.

Untuk pengolahan dan analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan beberapa tahap, diantaranya yaitu:

1. Reduksi Data. Mereduksi data berarti menggolongkan, mengkategorikan serta menghilangkan data-data yang tidak diperlukan dan fokus terhadap data-data yang penting sehingga hal ini dapat memberikan gambaran yang jelas serta mempermudah dalam melakukan pengumpulan data.
2. Penyajian. Penyajian data dilakukan dengan cara menyusun data yang dilakukan dalam bentuk uraian teks, bagan, tabel atau grafik. Dengan melakukan penyajian data akan memudahkan peneliti dalam memahami hasil data yang telah didapatkan dari lapangan.
3. Penarikan Kesimpulan. Penarikan kesimpulan merupakan hasil analisis yang dapat digunakan untuk menjawab rumusan masalah di dalam penelitian.

Lokasi yang dipilih oleh peneliti yaitu TK Seroja yang berada di daerah Majalengka. TK Seroja merupakan tempat yang cocok untuk melakukan penelitian ini karena didalamnya terdapat anak yang sesuai dengan kriteria penelitian yaitu anak-anak yang berumur 3-6 tahun. Selain itu, pengambilan lokasi ini juga dapat memudahkan peneliti dalam pengumpulan data-data yang dibutuhkan dan mengingat keterbatasan waktu, tempat dan materil.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Anak Usia Dini

Anak usia dini termasuk pada periode *golden age* dalam fase perkembangan manusia. Pada masa ini terjadi pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang datang dari lingkungannya. Kemampuan anak usia dini dalam mengontrol diri, berinteraksi dengan orang lain, dan penggunaan bahasa dalam berinteraksi merupakan modal awal anak dalam mempersiapkan tahap perkembangan berikutnya, yaitu tahap sekolah (Wong, 2008: 67). Anak usia dini adalah pribadi yang mempunyai berbagai macam potensi. Potensi-potensi tersebut dirangsang dan dikembangkan agar pribadi anak tersebut berkembang secara optimal. Tertunda atau terhambatnya pengembangan potensi-potensi tersebut akan mengakibatkan timbulnya suatu masalah (Supartini, 2004: 59). Dengan demikian anak pra sekolah adalah anak yang berusia 3-5 tahun yang memiliki berbagai macam potensi yang harus dikembangkan. Masa usia dini adalah masa yang sangat baik dalam pembentukan karakter seseorang karena di masa ini pertumbuhan dan perkembangan seseorang terjadi sangat pesat. Pesatnya pertumbuhan dan perkembangan tersebut dapat terjadi seiring dengan mudahnya ia menyerap segala tingkah laku yang dilihat, didengar dan dirasakan. Untuk itu, para orang dewasa harus lebih memperhatikan segala tingkah laku yang dilakukan agar anak usia dini dapat menyerap tingkah laku yang baik agar kelak ia terbentuk menjadi karakter yang baik pula.

Berdasarkan uraian diatas, anak usia dini merupakan anak yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangannya sangat pesat. Usia anak-anak adalah usia dimana interaksi dan komunikasi yang dilakukan dengan orang-orang yang baru disekitarnya dilakukan secara intens. Anak-anak cenderung senang untuk bermain dan berinteraksi secara langsung. Namun, jika anak sudah bermain gawai cenderung akan diam di depan gawainya tanpa peduli terhadap lingkungan sekitar. Gawai (*gadget*) memberikan banyak perubahan-perubahan pada anak, khususnya pada perilaku sosial anak. Anak yang menggunakan gawai secara berlebihan jika dibiarkan terlalu lama maka tidak menutup kemungkinan bahwa sikap sosial yang baru bagi anak yakni sikap acuh tak acuh terhadap lingkungan sosial, baik interaksi antar teman sebaya, orangtua maupun lingkungan sekitar (Munisa, 2020).

Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki karakteristik yang khas dan berbeda dengan anak yang usianya diatas delapan tahun (Hartati, 2005). Anak usia dini memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Bersifat egosentris. Menurut Piaget, anak masih melihat dunia dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri, belum dapat bersikap sosial yang melibatkan orang yang ada disekitarnya. Hal itu bisa diamati ketika anak saling berebut mainan atau menginginkan sesuatu namun tidak dipenuhi oleh orangtuanya.
2. Memiliki rasa ingin tahu. Anak memandang bahwa dunia ini dipenuhi oleh hal-hal yang menarik dan menakutkan. Hal ini mendorong rasa ingin tahu (*curiosity*) yang tinggi. Rasa ingin tahu anak bervariasi, tergantung apa yang menarik perhatiannya. Semakin banyak pengetahuan yang didapat dari rasa ingin tahu yang tinggi maka akan semakin kaya daya pikir anak.
3. Bersifat unik. Menurut Bredekamp (1987), anak memiliki keunikan sendiri seperti dalam gaya belajar, minat dan latar belakang keluarga. Keunikan ini dimiliki oleh anak sesuai dengan bawaan, minat, kemampuan dan latar belakang budaya serta kehidupan yang berbeda satu sama lain.
4. Memiliki imajinasi dan fantasi. Anak biasanya memiliki dunia sendiri dan biasanya tertarik dengan hal-hal yang bersifat imajinatif sehingga kaya dengan fantasi. Kadang anak bertanya tentang sesuatu yang tidak dapat ditebak oleh orang dewasa. Hal itu disebabkan mereka memiliki fantasi yang luar biasa dan berkembang melebihi apa yang dilihatnya.
5. Memiliki daya konsentrasi pendek. Pada umumnya anak sulit untuk berkonsentrasi pada suatu kegiatan dalam jangka waktu yang lama. Daya konsentrasi yang pendek membuat anak masih sulit untuk duduk dan memperhatikan sesuatu untuk jangka waktu yang lama, kecuali terhadap kegiatan yang menarik, menyenangkan dan tidak membosankan.

Anak usia dini memiliki karakteristiknya sendiri dalam kehidupan sehari-hari. Anak akan menunjukkan karakteristiknya pada siapapun baik itu keluarga, teman maupun orang lain. Karakteristik anak biasanya anak tunjukkan ketika sedang bermain, belajar maupun aktivitas lain

yang sedang anak lakukan. Namun, ketika anak sudah bermain gawai (*gadget*) anak akan cenderung menjadi diam dan akan fokus pada gawainya (*gadget*) nya sendiri. Hal itu terbawa oleh anak dalam kehidupan sehari-hari yang secara tidak sadar bahwa anak sudah kecanduan gawai (*gadget*) dan menyebabkan karakteristik anak tidak terlihat dalam kehidupan sehari-hari.

Tugas Perkembangan Anak Usia Dini

Tugas perkembangan merupakan sesuatu yang harus dipenuhi oleh orangtua agar perkembangan anak usia dini dapat terjadi secara optimal. Havighurst (1961: 55) mengartikan tugas-tugas perkembangan itu adalah sebagai berikut:

"A development task is a task which arises at or about a certain period in the life of the individual, successful achievement of which leads to his happiness and to success with later task, while failure leads to unhappiness in the individual, disapproval by society and difficulty with later task."

Tugas perkembangan merupakan suatu tugas yang muncul pada periode tertentu dalam rentang kehidupan individu, yang apabila tugas itu dapat berhasil dituntaskan akan membawa kebahagiaan dan kesuksesan dalam menuntaskan tugas berikutnya; sementara apabila gagal maka akan menyebabkan ketidakbahagiaan dalam diri individu yang bersangkutan, menimbulkan penolakan masyarakat, dan kesulitan-kesulitan dalam menuntaskan tugas-tugas berikutnya.

Menurut Gunarsa dan Gunarsa (2000: 116) tugas perkembangan yang harus diselesaikan anak usia 3-5 tahun adalah:

1. Belajar memperoleh keterampilan fisik untuk melakukan permainan
2. Belajar membentuk sikap yang sehat terhadap dirinya sendiri sebagai makhluk biologis
3. Belajar bergaul dengan teman sebaya
4. Belajar memainkan perannya sesuai dengan jenis kelamin
5. Belajar keterampilan dasar dalam membaca, menulis dan berhitung
6. Belajar mengembangkan konsep sehari-hari
7. Mengembangkan kata hati
8. Belajar memperoleh kebebasan bersifat pribadi
9. Mengembangkan sikap positif terhadap kelompok sosial

Berdasarkan uraian diatas bahwa terdapat tugas perkembangan anak yang harus diselesaikan pada masa usia 3-5 tahun karena perkembangan pada anak merupakan hal yang sangat penting.

Adanya gawai (*gadget*) dalam kehidupan anak tidak menutup kemungkinan dapat membuat anak dalam masa perkembangan dapat terganggu. Salah satu contoh dalam perkembangan anak adalah belajar bergaul dengan teman sebaya merupakan hal yang akan sulit dilakukan jika anak sudah kecanduan bermain gawai (*gadget*). Anak akan lebih asyik bermain gawai (*gadget*) sendiri tanpa mau bergaul dengan teman sebaya. Oleh karena itu, diperlukan batasan waktu dalam bermain gawai (*gadget*) dan batasan menggunakan gawai (*gadget*) disesuaikan dengan situasi yang sedang berlangsung.

Perkembangan Sosial Anak Usia Dini

Perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Dapat juga diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral, tradisi, meleburkan diri menjadi satu kesatuan dan saling berkomunikasi dan bekerjasama. Kematangan sosial anak akan mengarahkan pada keberhasilan anak untuk lebih mandiri dan terampil dalam mengembangkan hubungan sosialnya. Perkembangan sosial anak sangat dipengaruhi oleh proses perlakuan atau bimbingan orangtua di keluarga dan guru di sekolah dalam mengenalkan berbagai aspek kehidupan sosial, atau norma-norma kehidupan bermasyarakat atau mendorong dan memberikan contoh kepada anak bagaimana menerapkan norma-norma tersebut dalam kehidupan sehari-hari (Musyarofah, 2017).

Menurut Hurlock (2000:250) dalam Musyarofah (2017) mengatakan bahwa perkembangan sosial adalah perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Sejalan dengan pendapat diatas, menurut pendapat Allen dan Marotz (2010:31) perkembangan sosial adalah area yang mencakup perasaan dan mengacu pada perilaku sosial dan respon individu terhadap hubungan mereka dengan individu lain. Perilaku sosial yang dilakukan oleh individu harus sesuai dengan norma yang berlaku pada suatu tempat yang dijadikan sebagai pedoman atau kebiasaan bertingkah laku dalam masyarakat. Perilaku sosial biasanya merupakan suatu tindakan yang memiliki manfaat bagi orang lain seperti mau berbagi, kerja sama, menolong, dan menghargai. Perilaku sosial ini dapat terstimulus melalui lingkungan sosial dimana anak tinggal. Oleh karena itu, lingkungan sangat memberikan peranan yang sangat besar terhadap

berkembangnya perilaku sosial anak. Menurut Helms & Turner (1998: 225) dalam Mahardika (2014) perilaku sosial anak dapat dilihat dari empat dimensi, yaitu: (1) anak dapat bekerjasama (*cooperating*) dengan teman, (2) anak mampu menghargai (*altruism*) baik dalam hal menghargai milik, pendapat, hasil karya teman, atau kondisi-kondisi yang ada pada teman, (3) anak mampu berbagi (*sharing*) kepada teman, (4) anak mampu membantu (*helping others*) orang lain.

Ciri perkembangan sosial pada anak usia 4-6 tahun menurut Piaget dalam Musyarofah (2017) sebagai berikut:

1. Usia 4 tahun. Anak sangat antusias, lebih menyukai bekerja dengan dua atau tiga teman yang dipilih, suka memakai baju orangtua/orang lain, dapat membereskan alat permainannya, tidak menyukai apabila dipegang tangannya dan menarik perhatian karena dipuji.
2. Usia 5 tahun. Anak senang di rumah dekat dengan ibu, ingin disuruh/senang membantu, senang pergi ke sekolah, kadang-kadang malu dan sukar bicara, bermain dengan kelompok dua atau lima orang, serta bekerjanya terpacu oleh kompetisi dengan anak lain.
3. Usia 6 tahun. Anak mulai terlepas dari ibu, menjadi pusatnya sendiri, mementingkan diri sendiri, antusiasme yang implusif, dapat menjadi faktor pengganggu di kelas, menyukai pekerjaannya dan selalu ingin membawa pulang.

Children Resources International dalam Susanto (2011: 143) mengemukakan bahwa keterampilan sosial yang dimiliki oleh anak usia dini antara lain: a) memilih teman bermain; b) memulai interaksi dengan anak lain; c) berbagi mainan atau makanan; d) meminta izin untuk memakai benda orang lain; e) mengekspresikan emosi melalui beberapa tindakan, kata-kata dan ekspresi wajah; f) menunggu atau menunda keinginan selama lima menit; g) menikmati kedekatan sementara dengan salah satu teman; h) menunjukkan kebanggaan terhadap keberhasilannya; i) dapat membuat sesuatu karena imajinasi dominan; dan j) memecahkan masalah dengan teman sekelas melalui proses pergantian, persuasi dan negosiasi.

Menurut Hurlock (2000:251) dalam Musyarofah (2017) untuk mencapai perkembangan sosial dan mampu bermasyarakat, seorang individu memerlukan tiga proses. Ketiga proses tersebut saling berkaitan, jadi apabila terjadi kegagalan

dalam salah satu proses akan menurunkan kadar sosialisasi individu. Ketiga proses ini yaitu:

1. Belajar berperilaku yang dapat diterima secara sosial. Setiap kelompok sosial mempunyai standar masing-masing bagi para anggotanya mengenai perilaku yang dapat diterima. Agar dapat diterima dalam suatu kelompok sosial, seorang anak harus mengetahui perilaku seperti apa yang dapat diterima. Sehingga mereka dapat berperilaku sesuai dengan patokan yang dapat diterima.
2. Belajar memainkan peran sosial yang dapat diterima. Setiap kelompok sosial memiliki pola kebiasaan yang telah ditentukan oleh para anggotanya. Pola kebiasaan tersebut tentu saja harus dipatuhi oleh setiap anggota kelompok. Misalnya kesepakatan bersama untuk kebiasaan dikelas antara guru dan murid.
3. Perkembangan proses sosial untuk bersosialisasi dengan baik, anak harus menyukai orang dan kegiatan sosial dalam kelompok, jika mereka dapat melakukannya, maka mereka akan dengan mudah menyesuaikan diri dan dapat diterima sebagai anggota kelompok sosial tempat mereka bergabung.

Dampak Penggunaan Gawai terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Dini

Sebagian dari bentuk perilaku sosial yang berkembang pada masa kanak-kanak awal, merupakan perilaku yang terbentuk atas dasar landasan yang diletakan pada masa bayi. Sebagian lainnya merupakan bentuk perilaku sosial baru yang mempunyai landasan baru. Banyak di antara landasan baru ini dibina oleh hubungan sosial dengan teman sebaya di luar rumah dan hal-hal yang diamati anak dari tontonan televisi atau buku komik (Hurlock, 2003: 262).

Dalam tulisan ini, menurut Helms & Turner (1984: 225) pola perilaku sosial anak dapat dilihat dari empat dimensi, yaitu:

1. Anak dapat bekerjasama (*cooperating*) dengan teman.
2. Anak mampu menghargai (*altruism*) teman.
3. Anak mampu berbagi (*sharing*) kepada teman.
4. Anak mampu membantu (*helping others*) orang lain

Share: Social Work Journal	Volume: 13	Nomor: 1	Halaman: 11 - 22	ISSN: 2339-0042 (p) ISSN: 2528-1577 (e) https://doi.org/10.40927/share.v13i1.40927
----------------------------	------------	----------	------------------	---

Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Kerjasama

Penggunaan gawai pada anak usia dini dapat berdampak pada kerjasama ketika anak berada di sekolah maupun di lingkungan rumah. Kerjasama merupakan suatu usaha bersama antara individu maupun kelompok untuk mencapai tujuan. Kerjasama dapat dilihat ketika anak bermain dengan teman serta bekerja dengan tim dalam mencapai tujuan baik itu di sekolah maupun di lingkungan rumah. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, perilaku kerjasama muncul pada anak usia dini ketika anak bermain dengan teman sebaya saat berada di sekolah seperti bermain lego sebelum menyusun lego mereka berdiskusi dahulu untuk menentukan bentuk lego yang akan dibuat. Selain itu, perilaku kerjasama juga muncul ketika anak bermain saat waktu istirahat, biasanya anak berdiskusi terlebih dahulu dalam membuat dua grup dengan membagi tugas ada yang menjadi polisi dan penjahat ketika ada anak yang menjadi polisi mereka bertugas untuk menangkap penjahat. Kemudian, perilaku kerjasama lain muncul ketika anak usia dini saat berada di kelas dalam mengerjakan tugas kelompok, seperti dalam bermain tebak kata ketika permainan dimulai anak berdiskusi dan memberitahu satu sama lain kata yang telah diberikan oleh gurunya. Hal tersebut sejalan dengan Helms & Turner (1984) dalam (Mahardika, 2014), mengatakan kerjasama merupakan anak dapat bekerja dalam kelompok untuk mencapai suatu tujuan atau menyelesaikan tugas kelompok. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, berdasarkan penelitian yang telah dilakukan ternyata perilaku kerjasama itu tidak semua anak bisa melakukannya ada juga anak yang tidak bisa untuk diajak kerjasama. Hal tersebut muncul ketika anak yang lain sedang bermain bersama teman untuk menyelesaikan tugas, anak ini malah lebih asyik dengan dunianya sendiri tanpa mau bergabung dalam kelompok dan bermainpun hanya sendiri tidak dengan temannya. Sehingga, anak terlihat egois tanpa memperhatikan lingkungan sekitar. Sikap egois ini sejalan dengan pendapat Hurlock (2003), anak masih melihat dunia dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri, belum dapat bersikap sosial yang melibatkan orang yang ada disekitarnya. Hal itu terbentuk pada anak usia dini karena anak tadinya sering bermain gawai (*gadget*) sendiri. Ketika anak bermain gawai (*gadget*) ia akan fokus pada gawai (*gadget*) saja tidak memperhatikan lingkungan sekitar.

Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Menghargai

Penggunaan gawai oleh anak usia dini bisa berdampak pada perilaku menghargai anak kepada teman sebaya, keluarga, dan lingkungan sekitar. Menghargai merupakan perilaku yang ditunjukkan oleh seseorang ketika ia mengakui dan tidak mengganggu hak orang lain. Perilaku menghargai ini sangat penting karena manusia adalah makhluk sosial yang hidup berkelompok, dimana setiap individu dalam kelompok tersebut memiliki haknya masing-masing. Maka, sikap menghargai ini menjadi penting dimiliki oleh setiap individu, termasuk anak usia dini untuk melanjutkan hidup bersosialisasi. Perilaku menghargai yang muncul pada anak usia dini seperti menghargai kepemilikan yaitu menghargai barang orang lain dengan tidak mengambil barang milik orang lain dan menghargai pendapat orang lain yaitu dengan cara mendengarkan pendapat orangtua maupun guru. Namun, perilaku menghargai ini bagi anak usia dini tidaklah mudah karena masih ada anak usia dini yang belum paham akan pentingnya menghargai orang lain. Oleh karena itu, orangtua maupun guru di sekolah memberikan pemahaman mengenai perilaku menghargai agar bisa dikembangkan sejak dini. Apabila perilaku menghargai ini tidak dikembangkan sejak dini, anak kemungkinan sulit menjalin relasi yang positif dengan teman atau orang lain. Sebagai contoh, apabila ia tidak memahami bahwa setiap anak memiliki hak kepemilikan, ia akan sering merebut mainan teman, sehingga menimbulkan konflik pertemanan yang kemudian berdampak pada kehidupan bersosialisasinya. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian di lapangan bahwa terdapat perilaku tidak menghargai yang muncul pada anak usia dini adalah ketika anak tidak bisa menghargai milik orang lain. Sikap yang muncul adalah anak mengambil barang milik temannya, seperti mengambil alat tulis tanpa sepengetahuan yang memiliki barang. Kemudian, ketika perbuatan yang tidak menghargai milik ini anak mendapatkan sanksi sosial dari teman-temannya. Teman-temannya menyebut ia sebagai pencuri dan mengejeknya sebagai pencuri. Hal itu sesuai dengan apa yang dikatakan Hurlock (2003) bahwa mengejek merupakan serangan secara lisan terhadap orang lain. Mengejek tersebut merupakan perilaku yang tidak baik. Karena anak yang diejek mendapatkan serangan secara lisan dari temannya sehingga dapat membuat anak menjadi *down* tidak mendapatkan kepercayaan lagi dari temannya dan

Share: Social Work Journal	Volume: 13	Nomor: 1	Halaman: 11 - 22	ISSN: 2339-0042 (p) ISSN: 2528-1577 (e) https://doi.org/10.40927/share.v13i1.40927
----------------------------	------------	----------	------------------	---

juga dapat memicu konflik dengan temannya. Oleh karena itu, menghargai orang lain merupakan hal yang sangat penting dipahami dan diimplementasi oleh anak usia dini dalam kehidupan sehari-hari agar anak usia dini dapat diterima di lingkungan masyarakat secara baik. Perlu adanya bimbingan dari orangtua maupun guru di sekolah untuk mengajarkan perilaku menghargai ini.

Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Berbagi

Berbagi merupakan sikap yang penting dilakukan oleh anak usia dini kepada temannya. Berbagi sendiri memiliki arti memberi atau menerima sesuatu seperti barang, cerita, makanan, dan segala hal yang penting dalam hidup kita. Pada anak usia dini berbagi ini perlu diketahui oleh anak-anak karena hal tersebut dapat membuat anak mengenal teman sebayanya. Sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti perilaku berbagi yang muncul pada anak usia dini seperti berbagi makanan kepada orang terdekat yaitu teman maupun keluarga serta berbagi cerita kepada orang terdekat yaitu ibu, guru maupun teman tanpa adanya paksaan maupun dorongan dari orang lain hal itu dilakukan atas inisiatif dari diri hati nuraninya sendiri. Menurut Hurlock (1978) dalam Rachmana (2013) berbagi merupakan sikap kemurahan hati nurani terhadap lingkungan sosial yang bertujuan akan penerimaan situasi sosial. Namun, tidak semua anak bisa melakukan hal tersebut, ada anak yang memang sulit untuk memiliki perilaku berbagi dalam dirinya karena anak cenderung tidak peduli dengan lingkungan sekitar dan masih memikirkan dirinya sendiri. Hal tersebut dipengaruhi oleh sikap dari anaknya sendiri yang masih egois serta ajaran orangtua dimana orangtua sangat berperan penting dalam perkembangan sosial anak. Anak perlu mendapat kesempatan dan dorongan untuk membagi apa yang mereka miliki kepada orang lain serta belajar memikirkan orang lain dan berbuat untuk orang lain. Hal tersebut dapat dilakukan oleh anak jika anak sudah mendapatkan bimbingan dari orangtua maupun dari gurunya di sekolah.

Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Membantu

Membantu merupakan sikap yang wajib diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Karena pada dasarnya manusia itu tidak bisa hidup sendiri dan pasti selalu membutuhkan pertolongan orang lain baik itu dalam hal yang besar maupun hal yang kecil. Oleh karena itu, anak sejak dini harus

diajarkan mengenai sikap membantu oleh orangtuanya maupun oleh gurunya. Membantu disini dapat dilihat berdasarkan anak membantu orang yang mengalami kesulitan baik itu hal kecil maupun hal besar. Menurut penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti perilaku membantu yang muncul pada anak usia dini seperti ketika ibunya sedang memakai baju namun sulit menutup resleting karena di belakang maka anak akan membantu, ada anak yang membantu menyapu, menjemur pakaian, mengambilkan minum saat orangtua kepedesaan ketika makan serta membantu orang lain dalam hal membereskan ruang kelas setelah pelajaran selesai atau saat waktu pulang sekolah. Selain itu, anak juga membantu dalam mengambil buku paket yang ada di lemari untuk dibagikan kepada teman-temannya tanpa disuruh oleh gurunya atau ia membantu secara inisiatif. Hal tersebut merupakan perilaku yang muncul pada anak usia dini dalam membantu orang yang mengalami kesulitan di lingkungan rumah. Anak melakukan hal itu secara inisiatif atas kemauannya sendiri tanpa ada yang menyuruhnya. Membantu merupakan salah satu sikap yang ramah. Menurut Hurlock (2003) sikap ramah ini merupakan salah satu perilaku sosial yang baik. Maksud dari sikap ramah ini sendiri adalah anak kecil memperlihatkan sikap ramah melalui kesediannya melakukan sesuatu untuk orang lain atau anak lain dan dengan mengekspresikan kasih sayang kepada mereka. Namun, disisi lain tidak semua anak bisa membantu orang lain karena ada beberapa anak yang masih terlihat cuek tidak peduli dengan lingkungan sekitar sehingga anak belum bisa membantu orang lain dalam hal apapun. Hal tersebut terjadi karena anak sudah terbiasa menggunakan gawai (*gadget*) tanpa memperhatikan orang lain dan tidak mau peduli terhadap orang lain.

Pekerjaan Sosial dengan Anak dan Keluarga

Pekerjaan sosial merupakan bidang keahlian yang memiliki kewenangan untuk melaksanakan berbagai upaya guna meningkatkan kemampuan orang dalam melaksanakan fungsi-fungsi sosialnya melalui proses interaksi, agar orang dapat menyesuaikan diri dengan situasi kehidupannya secara memuaskan (Skidmore dan Thackeray dalam Budhi, Santoso & Meilany, 2015:48). Sedangkan pekerja sosial adalah sebuah profesi pertolongan yang tujuannya untuk meningkatkan keberfungsian sosial baik secara perorangan, kelompok, maupun masyarakat.

Share: Social Work Journal	Volume: 13	Nomor: 1	Halaman: 11 - 22	ISSN: 2339-0042 (p) ISSN: 2528-1577 (e) https://doi.org/10.40927/share.v13i1.40927
----------------------------	------------	----------	------------------	---

Keberfungsian sosial adalah kemampuan dalam melaksanakan tugas kehidupannya sehari-hari sesuai dengan peranan sosialnya (Setiawan, 2018).

Salah satu bidang garapan pekerja sosial yaitu dengan anak dan keluarga (*social work with children and family*). Pekerja sosial yang bekerja dengan anak biasanya tidak melakukan intervensi hanya kepada anak saja, tetapi juga berhubungan dengan keluarga. Karena keluarga merupakan tempat anak diasuh yang memiliki kompleksitas, keragaman dan perubahan yang selalu ada setiap saat (O'Loughlin, 2008:5). Sistem yang ada dalam keluarga membentuk sebuah pola interaksi dan komunikasi diantara anggota-anggotanya. Pekerja sosial yang bekerja dengan anak dan keluarga harus senantiasa mempertimbangkan pola interaksi dan komunikasi yang terjadi dalam satu unit keluarga tersebut (Apsari, 2015: 56).

Dalam praktiknya, seorang pekerja sosial bekerja dengan anak dan keluarga dengan cara memisahkan pusat perhatian dari isu yang dihadapi oleh anak dan keluarga. Isu yang dihadapi oleh anak biasanya akan berkaitan dengan aspek pertumbuhan dan perkembangan anak tersebut sesuai usianya. Sementara itu, isu yang dihadapi keluarga dapat disebabkan oleh keterbatasan orangtua dalam memahami pertumbuhan dan perkembangan anaknya, keterbatasan orangtua terhadap layanan yang tersedia agar mereka dapat memenuhi pertumbuhan dan perkembangan anak (Apsari, 2015: 57). Hal tersebut sesuai dengan permasalahan yang terdapat dalam penelitian ini dalam menangani anak yang kecanduan *gadget* seorang anak dapat terganggu dalam perkembangan sosialnya sehingga perilaku sosial yang dilakukan oleh anak tidak sesuai dengan anak lain pada umumnya.

Berkaitan dengan pelayanan kepada anak dan keluarga, nilai dan kode etik pekerja sosial selalu berkaitan dengan dualisme pelayanan dan kekuasaan. Sebagai seorang pekerja sosial yang bekerja dengan anak dan keluarga, pekerja sosial berperan untuk memberikan pelayanan demi kepentingan terbaik bagi anak dan juga berperan untuk mewakili wewenang untuk menentukan pihak-pihak yang berperilaku tidak demi kepentingan terbaik bagi anak (Apsari, 2015: 72).

Peran pekerja sosial ketika bekerja dengan anak dan keluarga diantaranya (Budhi, Santoso & Meilany, 2015:116):

1. Peranan sebagai inisiator (*initiator role*). Peranan ini memberikan perhatian pada

masalah atau hal-hal yang berpotensi menjadi masalah. Oleh karena itu, sebagai seorang inisiator, pekerja sosial berupaya memberikan perhatian pada isu-isu yang ada di sekitar, seperti perilaku anak yang kecanduan dengan *gadget* yang bisa berpotensi menjadi masalah. Masalah tersebut nantinya akan berakibat negatif bagi anak yang kecanduan *gadget*. Anak akan mendapatkan dampak negatif dari *gadget* seperti anak akan merasa bahwa *gadget* adalah salah satu hal yang paling penting dihidupnya sehingga ia tidak akan mepedulikan orang yang ada di sekitarnya. Hal tersebut dapat menghambat perkembangan sosial anak karena anak tidak bisa bersosialisasi dengan lingkungannya. Di sinilah peranan pekerja sosial sebagai inisiator untuk menyadarkan bahwa ada permasalahan yang terjadi di lingkungan mereka.

2. Peranan sebagai pemungkin (*enabler*). Cara yang dilakukan oleh pekerja sosial adalah mengidentifikasi tujuan, memfasilitasi untuk berkomunikasi, dan memberikan peluang untuk pemecahan masalah. Pendekatan yang sering digunakan sebagai pemungkin (*enabler*) adalah konseling dengan anak ataupun keluarga, mengatasi masalah yang berkaitan dengan lingkungan, berupaya memberikan peluang/pemungkin agar meningkat partisipasi dan keterlibatan keluarga. Dalam penelitian ini pekerja sosial dapat melakukan konseling dengan anak ataupun keluarga yang memiliki anak yang kecanduan *gadget* guna anak dapat menggunakan *gadget* sebagaimana mestinya dan waktunya dibatasi demi perkembangan sosial anak bisa berjalan dengan baik. Kemudian, pekerja sosial dapat berdiskusi dengan orangtua dan menyadarkan bahwa betapa pentingnya keterlibatan orangtua dalam mengasuh anak dan mendampingi anak dalam perkembangan sosialnya.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwasannya dampak penggunaan gawai (*gadget*) terhadap perilaku sosial anak usia dini memberikan dampak positif dan negatif. Perilaku sosial anak usia dini yang positif anak dapat terlihat ketika anak dapat membantu orang lain, kerjasama terlihat ketika anak bermain bersama teman dan berbagi makanan dengan teman maupun keluarga. Kemudian, peneliti juga menemukan perilaku negatif pada anak usia dini

Share: Social Work Journal	Volume: 13	Nomor: 1	Halaman: 11 - 22	ISSN: 2339-0042 (p) ISSN: 2528-1577 (e) https://doi.org/10.40927/share.v13i1.40927
----------------------------	------------	----------	------------------	---

yaitu ketika anak tidak mau masuk kelas dan asyik dengan dunia sendiri, tidak bisa menghargai milik orang lain sehingga suka mengambil barang temannya di sekolah, tidak suka bermain dengan teman dan lebih memilih bermain sendiri.

Saran

Berdasarkan perilaku anak diatas maka saran peneliti bagi orangtua perlu ketegasan dan pendampingan dari orangtua ketika anak bermain gawai (*gadget*) serta orangtua perlu memberikan batasan durasi waktu dalam penggunaan gawai (*gadget*) oleh anak usia dini agar nantinya anak tidak kecanduan gawai (*gadget*). Sehingga, penggunaan gawai (*gadget*) tidak memberikan dampak negatif yang dapat mengganggu proses

tumbuh kembang anak terutama dalam hal perkembangan sosialnya. Kemudian, saran bagi institusi pendidikan atau pihak sekolah sebaiknya terus memperhatikan dan mengidentifikasi perkembangan sosial anak serta perubahan yang terjadi pada anak usia dini ketika anak berada di lingkungan sekolah. Jika ada anak yang tertinggal dalam perkembangan sosialnya pihak sekolah diharapkan untuk bisa membantu anak dengan memberikan stimulus pada anak agar anak dapat berkembang secara sosial dengan baik. Selain itu, peran pekerja sosial juga sangat penting dalam mengatasi permasalahan ini. Pekerja sosial dapat berperan sebagai inisiator (*initiator role*) dan pemungkin (*enabler*).

Daftar Pustaka

- Apsari, N.C. (2015). Hak Anak: Perspektif Pekerjaan Sosial. Bandung: Unpad Press.
- Astri, H. (2013). Pegaturan Praktik Pekerja Sosial Profesional di Indonesia. *Aspirasi: Jurnal Masalah-Masalah Sosial*, 4(2):155-163.
- Bredakamp. (1987). *Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs Serving Children from Birth Through Age 8*. USA: AAEYC.
- Budhi, W., Santoso, T. R., & Meilany, B. S. (2015). *Pengantar Pekerjaan Sosial*. Bandung: Unpad Press
- Delima, R., Arianti, N. K., & Pramudyawardani, B. (2015). Identifikasi kebutuhan pengguna untuk aplikasi permainan edukasi bagi anak usia 4 sampai 6 tahun. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 1(1).
- Gunarsa, S., dan Gunarsa. (2000). *Psikologi Praktis*. Jakarta: PT. BPK Gunung Mulia.
- Havighurst. (1961). *Human Development & Education*. New York: David McKay Co.
- Hartati, Sofia. (2005). *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Dikti Depdiknas
- Hurlock, E. B. (2003). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga
- Iswidharmaja, D. (2014). *Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan Bagi Orangtua Untuk Memahami Faktor-Faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget*. Google Book.
- Lestari, I., Riana, A. W., & Taftazani, B. M. (2015). Pengaruh gadget pada interaksi sosial dalam keluarga. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2).
- Mahardika, E. K. (2014). Peningkatan perilaku sosial anak melalui permainan tardisional jawa. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8(2), 251-262.
- Musyarofah, M. (2017). Pengembangan aspek sosial anak usia dini di taman kanak-kanak Aba IV Mangli Jember tahun 2016. *INJECT (Interdisciplinary Journal of Communication)*, 2(1), 99-122.
- Nobel, S., & Krisnani, H. (2020). PERAN PEKERJA SOSIAL DALAM MENGATASI RENDAHNYA INTERAKSI DI DALAM KELUARGA PADA ERA DIGITAL. *Jurnal Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (JPPM)*, 1(1), 15-23.
- O'Loughlin. (2008). *Social Work with Children and Family*. Southemhay East: Learning Maters.
- Rachmana, Y. S. (2013). Perilaku sosial pada anak usia dini yang mendapat pembelajaran bilingual. *Character: Jurnal Penelitian Psikologi*, 2(1).
- Raharjo, S. T. (2015). *Dasar Pengetahuan Pekerjaan Sosial*. Bandung: UNPAD Press.
- Raharjo, S. T. (2015). *Keterampilan Pekerjaan Sosial Dasar-Dasar*. Bandung: UNPAD Press.
- Robbiyah, R., Ekasari, D., & Witarsa, R. (2018). Pengaruh Pola Asuh Ibu terhadap Kecerdasan Sosial Anak Usia Dini di TK Kenanga Kabupaten Bandung Barat. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 76-84.
- Rustanto, B. (2015). *Penelitian Kualitatif Pekerjaan Sosial*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Share: Social Work Journal	Volume: 13	Nomor: 1	Halaman: 11 - 22	ISSN: 2339-0042 (p) ISSN: 2528-1577 (e) https://doi.org/10.40927/share.v13i1.40927
----------------------------	------------	----------	------------------	---

- Setiawan, H. H. (2018). Peran Pekerja Sosial Di Sekolah Dalam Menangani Perundungan. *Sosio Informa*, 4(1).
- Sujianti, S. (2018). Hubungan Lama Dan Frekuensi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah Di Tk Islam Al Irsyad 01 Cilacap. *Jurnal Kebidanan*, 8(1), 54-65.
- Supartini, Y. (2004). *Buku Ajar Konsep Dasar Keperawatan Anak*. Jakarta: EGC.
- Susanto, Ahmad. (2011). Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya. Jakarta: Kencana
- Susilowati, E. (2020). Praktik Pekerjaan Sosial Dengan Anak. Bandung: Politeknik Kesejahteraan Sosial Bandung
- Wijoyono, V. V., Negara, I. N. S., & Aryanto, H. (2015). Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Penggunaan Gadget Bijaksana Pada Anak Usia 3-5 Tahun Di Surabaya. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(6), 11.
- Wong, D. L. (2008). *Buku Ajar Keperawatan Pediatrik*. Jakarta: Penerbit EGC.

Sumber lain

- Anonim. (2014). Gadget Bisa Mengancam Anak-Anak. Diakses dari <https://www.viva.co.id> pada tanggal 26 Februari 2019 Pukul 14.38 WIB
- Fajrina, Nur Hani. (2015). Tingkat Kecanduan Gadget di Usia Dini Semakin Mengkhawatirkan. Diakses dari <https://www.cnnindonesia.com> pada tanggal 26 Februari 2019 pukul 14.33 WIB.
- Nafidahtul, Ni'matul. (2015). Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. Diakses dari <https://www.kompasnia.com> 25 Februari 2019 pukul 15.00 WIB.
- Mubarok, Sulthonul. (2013). Gadget Menjadi Gaya Hidup dan Kebutuhan. Diakses dari <http://sulthonulmubarok.com/gadget-menjadi-gaya-hidup-dan-kebutan> pada tanggal 23 April 2019 pukul 14.00 WIB.