



# ***Jurnal Social Library***

Available online <https://penelitimuda.com/index.php/SL/index>

---

## **Dampak Penggunaan Gadget Di Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Perilaku Anak Usia Dini Di Kota Medan**

### ***The Impact of Using Gadgets During the Covid-19 Pandemic on Early Childhood Behavior in Medan City***

Sairah\*

Fakultas Psikologi, Universitas Medan Area, Indonesia

\*Corresponding author: [sairah@staff.uma.ac.id](mailto:sairah@staff.uma.ac.id)

---

#### **Abstrak**

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif deskriptif. Populasi penelitian adalah beberapa sekolah dasar di Kota Medan yang berjumlah sebanyak 74 orang. Peneliti mengambil 50% dari populasi sehingga dari 74 orang diambil sebanyak 30 sampel untuk dijadikan sampel uji coba dan sisanya adalah sampel penelitian yaitu sebanyak 37 anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa efek penggunaan gadget pada masa pandemi Covid-19 terhadap perilaku anak yang paling dominan berada pada indikator compulsion. Untuk penelitian lebih lanjut dapat diteliti pengaruh aspek tersebut dengan pola asuh orang tua.

**Kata Kunci:** Gadget; Covid-19; Perilaku Anak.

#### **Abstract**

*This research is a descriptive quantitative study. The study population was several elementary schools in Medan City which numbered 74 people. Researchers took 50% of the population so that out of 74 people, 30 samples were taken to be used as trial samples and the rest were research samples, namely 37 children. The results showed that the effect of using gadgets during the Covid-19 pandemic on children's behavior was most dominant in indicator compulsion. For further research, it can be examined the influence of these aspects with parental parenting.*

**Keywords:** Gadgets; Covid-19; Child behavior.

**How to Cite:** Sairah, Sairah. 2022. Dampak Penggunaan Gadget Di Masa Pandemi Covid 19 Terhadap Perilaku Anak Usia Dini Di Kota Medan, *Jurnal Social Library*, 2 (3): 104-110.

---

## PENDAHULUAN

Presiden Republik Indonesia dalam konferensi pers di pada Minggu, 15 Maret 2020, mengamanatkan kebijakan beraktivitas dari rumah untuk memperlambat penyebaran virus Covid-19. Kebijakan tersebut terutama berkaitan dengan kegiatan belajar, bekerja, dan beribadah (nasional.kompas.com, 2020). Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Nadiem Makareme menanggapi pidato tersebut dengan mendukung agar pemerintah daerah dapat menutup sekolah karena pertimbangan keselamatan serta keamanan siswa dari penyebaran virus. Dukungan Kemendikbud ini didukung dengan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Virus Corona (pusdiklat.kemdikbud.go.id, 2020). Oleh karena itu, orang tua diharuskan mengambil peran yang selama ini diperankan oleh guru disekolah. Selain itu juga mengawasi dan memberikan stimulasi perkembangan mulai dari aspek kognitif, agama dan moral, sosial-emosional, linguistik, seni, fisik dan motorik. Interaksi orang tua dan anak adalah faktor penting dalam perkembangan diri jangka panjang anak secara keseluruhan. Maka dari itu, keberadaan perangkat digital menghadirkan masalah baru dalam mengasuh anak. Namun, perangkat digital menjadi solusi andal bagi para orang tua yang bosan dengan tingkah laku anaknya. Memberi anak-anak perangkat digital membuat mereka lebih tenang dan lebih terkendali.

Gadget sebagai perangkat yang sudah melekat di masyarakat adalah teknologi populer saat ini orang dewasa maupun anak-anak menggunakannya. Banyak produk gadget yang menjadikan

anak-anak sebagai target pasarnya dan anak-anak kini telah menjadi konsumen aktif pengguna gadget.

(Chusna, 2017) Gadget adalah istilah bahasa Inggris yang mendefinisikan perangkat elektronik kecil dengan berbagai fungsi khusus. Gadget (Bahasa Indonesia: acang) adalah istilah asal bahasa Inggris yang mengacu pada perangkat atau gadget yang mempunyai tujuan dan fungsi praktis tertentu yang bermanfaat, biasanya diberikan sesuatu yang baru. Secara umum, gadget dianggap sebagai perangkat elektronik dengan fungsi khusus untuk setiap perangkatnya. Contoh: komputer, ponsel, game, dll.

Kenyataannya, saat anak terlalu tenggelam dalam menggunakan gadget, mereka akan melupakan banyak hal seperti: belajar dan bersosialisasi dengan dalam kehidupan. Anak sangat senang menggunakan gadget dalam kegiatan sehari-hari di rumah, di sekolah maupun di lingkungan bermainnya, sehingga sebagian anak cenderung asyik menikmati gadget yang dimilikinya. Apalagi di masa pandemi sekarang ini, dimana setiap pekerjaan dan sekolah mengharuskan penggunaan gadget. Oleh karena itu, penggunaan gadget adalah suatu keharusan. Akan tetapi anak malah lebih asyik dengan gadget mereka daripada mendengarkan perintah orang tua mereka. Seringkali juga ada individu yang marah ketika diberi perintah dari orang tua. Hal tersebut merupakan bentuk kecanduan pada anak terhadap gadget yang dimilikinya. Memberikan gadget kepada anak-anak tanpa pengawasan orang tua cenderung menimbulkan efek negatif yang nyata. Kecanduan gadget dikhawatirkan akan meningkat seiring dengan meningkatnya intensitas

penggunaan gadget. Kecanduan pada gadget bisa meningkatkan prevalensi akan risiko gangguan defisit perhatian serta hiperaktif. Paturel (2014) mendapati bahwa hal ini dapat juga mempengaruhi pelepasan hormon dopamin yang berlebih yang kemudian mengurangi pematangan *prefrontal cortex* (PFC).

Chen & Chang (2008) menyatakan aspek-aspek dalam perilaku adiktif, yaitu: (1) *compulsion*, atau tekanan yang kuat dari dalam untuk tetap melakukan sesuatu, dalam hal ini dorongan batin untuk tetap menggunakan gadget. (2) *withdrawal*, yakni menarik diri dari sesuatu. Anak yang memiliki kecanduan gadget akan merasa tidak nyaman saat tidak menggunakan gadget, sehingga sulit untuk mereka menarik diri dari kecanduan. (3) *tolerance*. Ialah sikap menerima diri sendiri dalam melakukan suatu hal. Dalam hal ini, toleransi diakitkan dengan jumlah waktu yang digunakan individu dalam menyelesaikan tugas-tugas yang melibatkan gadget. Mereka yang kecanduan tidak akan mau berhenti begitu saja sampai mereka merasakan puas. (4) *interpersonal and health-related problems* (masalah yang berhubungan dengan kesehatan dan interpersonal), pecandu gadget cenderung mengabaikan hubungan interpersonal karena hanya fokus menggunakan gadget. Seperti halnya masalah kesehatan, seorang pecandu gadget kurang dalam memperhatikan masalah kesehatan mereka seperti tidur tidak teratur, tidak memperhatikan kebersihan tubuh, dan makan tidak teratur. Pada awalnya lembaga pendidikan telah mengeluarkan sejumlah peraturan yang melarang penggunaan gadget di area sekolah. Namun, dengan tuntutan pembelajaran daring, penggunaan gadget

semakin tidak terkendali di saat pandemi. Berdasarkan penjelasan di atas.

## METODE

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan desain penelitian deskriptif kuantitatif. Peneliti mengambil populasi dari beberapa sekolah dasar di Kota Medan dan didapati populasi yang berjumlah 74 anak dengan rentang umur antara 9-10 tahun. Teknik sampling yang digunakan adalah teknik random sampling. Peneliti mengambil 50% dari populasi. Dari 74 orang anak, 30 orang anak dijadikan sampel uji coba dan sisanya adalah sampel penelitian yaitu 37 anak.

Analisis data dilakukan menggunakan rumus persentase (Sudjana, 2002).

$$P = f/n \times 100\%$$

keterangan:

P = persentase jawaban

F = frekuensi respons

N = jumlah sampel

Untuk menghitung rentang skor indikator menggunakan rumus berikut (J. Supranto, 2008).

$$C = X_n - X_1 / K$$

Keterangan:

C = patokan

K = banyak kelas

X<sub>n</sub> = skor ideal tertinggi

X<sub>i</sub> = skor ideal terendah

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Aspek *Compulsion*

| Kriteria | Rentang | F  | %    |
|----------|---------|----|------|
| Banyak   | 34 - 45 | 5  | 13%  |
| Sedang   | 22 - 33 | 18 | 49%  |
| Sedikit  | 9 - 21  | 14 | 38%  |
| Jumlah   |         | 37 | 100% |

Dari tabel 1 bisa di lihat bahwa sebagian besar sampel tidak termasuk memiliki dorongan untuk menggunakan gadget. Di sisi lain, sampel tidak memiliki dorongan untuk menggunakan gadget secara terus-terusan.

Tabel 2. Aspek *Withdrawal*

| Kriteria | Rentang | F  | %     |
|----------|---------|----|-------|
| Banyak   | 41 - 55 | 4  | 11 %  |
| Sedang   | 27 - 40 | 7  | 19 %  |
| Sedikit  | 11 - 26 | 26 | 70 %  |
| Jumlah   |         | 37 | 100 % |

Dari tabel 2, dapat diketahui bahwa lebih dari separuh sampel tidak merasakan ketidaknyamanan saat tidak menggunakan gadget. Tidak hanya itu, sampel juga cenderung menghindari penggunaan gadget.

Tabel 3. Aspek *Tolerance*

| Kriteria | Rentang | F  | %    |
|----------|---------|----|------|
| Banyak   | 30 - 40 | 4  | 11 % |
| Sedang   | 20 - 29 | 12 | 32%  |
| Sedikit  | 8 - 19  | 21 | 57%  |
| Jumlah   |         | 37 | 100% |

Dari tabel 3 didapati bahwa yang tergolong banyak berjumlah 4 sampel (11%), tergolong sedang 12 sampel (32%), dan tergolong sedikit 21 sampel (57%). Dapat disimpulkan lebih dari separuh sampel tidak menghabiskan waktunya di gadget saja.

Tabel 4. Aspek *Interpersonal and Health- Related Problem*

| Kriteria | Rentang | F  | %    |
|----------|---------|----|------|
| Banyak   | 33 - 45 | 2  | 5%   |
| Sedang   | 21 - 33 | 14 | 38%  |
| Sedikit  | 9 - 21  | 21 | 57%  |
| Jumlah   |         | 37 | 100% |

Dari tabel 4, didapati bahwa lebih dari separuh sampel tidak pernah mengalami permasalahan kesehatan atau masalah dalam hubungan interpersonal, walaupun gemar bermain game atau melihat YouTube.

Tabel 5. Rekapitulasi Efek Penggunaan Gadget Pada Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Perilaku Anak

| Kriteria | Rentang   | F  | %    |
|----------|-----------|----|------|
| Banyak   | 137 - 185 | 4  | 11%  |
| Sedang   | 87 - 136  | 12 | 32%  |
| Sedikit  | 37 - 86   | 21 | 57%  |
| Jumlah   |           | 37 | 100% |

Melalui tabel 5 dapat disimpulkan bahwa terdapat gambaran dampak penggunaan gadget terhadap perilaku anak di masa pandemi Covid-19 ditinjau

dari masalah interpersonal dan kesehatan, yang tergolong banyak 4 sampel (11%), tergolong sedang 12 sampel (32%), dan tergolong sedikit 21 sampel (57%).

Tabel 6. Efek Penggunaan Gadget Pada Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Perilaku Anak

| No | Indikator                      | Persentase |
|----|--------------------------------|------------|
| 1. | <i>Compulsion</i>              | 14,4 %     |
| 2. | <i>Withdrawal</i>              | 6,4 %      |
| 3. | <i>Tolerance</i>               | 11,8 %     |
|    | <i>Interpesonal and health</i> |            |
| 4. | <i>Related problem</i>         | 8,7 %      |

Dari tabel 6, dampak penggunaan gadget terhadap perilaku anak selama pandemi Covid-19 diketahui paling tinggi terlihat pada indikator *compulsion*. Hampir separuh sampel tidak pernah merasa terpaksa atau tertekan dalam menggunakan gadget. Sehingga diketahui bahwa tidak semua anak memilih gadget sebagai opsi utama dalam berkegiatan. Dari observasi singkat juga didapati bahwa dorongan untuk terus menggunakan gadget kebanyakan berasal dari budaya orang tua yang memberikan gadget ke anak. Banyak orang tua yang diketahui membiarkan anaknya menggunakan gadget tanpa aturan dan batasan waktu yang jelas. Hal ini juga dilatar belakangi oleh kondisi pandemi Covid-19, dimana setiap orang harus dapat berinteraksi dengan gadget di sekolah maupun di tempat kerja. Pada era sekarang ini, penggunaan gadget semakin lama semakin banyak. Pada dasarnya gadget dapat diberikan kepada anak di bawah usia 5 tahun dengan diperhatikan lama pemakaianya (Ferliana, 2016). Menurut penelitian Delima (2015), hampir kebanyakan orang tua (94%) mengatakan bahwa anak mereka biasa bermain game dengan menggunakan perangkat teknologi. Sebagian besar anak (63%) bermain hingga 30 menit setiap kali bermain. 15% responden mengatakan bahwa anak-anak

dapat bermain game selama 30-60 menit, sementara yang lain dapat berinteraksi dengan game selama satu jam atau lebih.

Dari aspek *withdrawal*, diketahui lebih dari separuh sampel tidak pernah merasa tidak nyaman saat tidak menggunakan gadget, bahkan cenderung menahan diri untuk tidak menggunakan gadget. Penelitian Feliana (2016) menemukan bahwa bayi yang terus menerus diberikan gadget selama lebih dari 2 jam setiap hari dapat mempengaruhi psikologinya. Dari segi toleransi, dampak penggunaan gadget terhadap perilaku anak sangat banyak. Lebih dari separuh sampel tidak menghabiskan waktunya hanya dengan menggunakan gadget mereka. Sari (2016), menjelaskan bahwa penggunaan gadget tergolong intensitas tinggi apabila lebih dari 120 menit per hari serta sekitar 75 menit atau lebih per penggunaan. Di luar itu, bisa menggunakan gadget berkali-kali (sekitar >3 kali) selama 30 sampai 75 menit sehari akan membuat ketagihan menggunakan gadget. Selain itu, penggunaan gadget selama 40 hingga 60 menit atau lebih per hari termasuk penggunaan perangkat dengan intensitas sedang, dan intensitas rendah adalah 2 hingga 3 kali saja per hari. Penggunaan perangkat intensitas tinggi memiliki efek negatif (Rahma, 2015).

Pada aspek *Interpersonal and health-related problems tolerance*, ditemukan bahwa lebih dari separuh anak senang bermain game atau menonton YouTube, namun tidak pernah mengalami masalah kesehatan ataupun masalah interpersonal. Hubungan interpersonal dapat timbul melalui interaksi serta komunikasi, sehingga anak memiliki kebutuhan dasar akan interaksi dua arah. Kondisi wabah ini membuat interaksi langsung menjadi

sangat terbatas. Oleh karena itu, dalam interaksi di rumah, peran orang tua sebagai pendamping anak dan hubungan interpersonal anak, banyak melakukan aktivitas bersama anak di rumah. Sehingga, belajar dengan teman sebaya bisa memunculkan semangat belajar anak dikarenakan belajar dalam kelompok berfungsi meningkatkan daya motivasi serta pengetahuan sang anak (Syarfina, 2020) yang kemudian meningkatkan hasil dari belajar sang anak pula (Roil Umamah, 2016). Dalam hal jumlah waktu, orang tua harus memantau penggunaan gadget. Penggunaan gadget yang berlebihan pada anak berdampak negatif karena dapat menurunkan kemampuan konsentrasi dan meningkatkan ketergantungan pada kemampuan untuk melakukan hal-hal yang seharusnya dapat dilakukan sendiri. Dampak lainnya adalah anak akan semakin terbuka akses internetnya pada perangkat yang menampilkan segala sesuatu yang belum seharusnya mereka lihat (Chusna, 2017). Maka dari itu, ketika anak mulai menunjukkan kecanduan akan gadget yang lalu berdampak pada kurangnya sosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Secara parsial serta simultan intensitas penggunaan gadget berdampak signifikan terhadap perilaku komunikasi anak (Gifary & Kurnia, 2015; Yuniati et al)

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa akses perangkat digital untuk anak meningkat selama pandemi Covid-19. Hasil yang diperoleh juga menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan gadget yang paling dominan terhadap perilaku anak di masa pandemi Covid-19 adalah pada indikator *compulsion*.



Diharapkan dengan mengurangi frekuensi penggunaan gadget, anak-anak dapat meningkatkan kemampuan mengatur diri agar tidak menggunakan gadget secara berlebihan. Guru diharapkan mampu memanfaatkan gadget sebagai media pembelajaran daring (online). Orang tua ingin dapat mengawasi, mendampingi, dan membatasi perilaku menyimpang anaknya serta penggunaan gadgetnya untuk membantu anaknya memperoleh kemampuan dalam mengontrol tindakan dan perkataannya. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan memperhatikan aspek lain dari perkembangan psikologis siswa sekolah dasar.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Chen, C.-Y., & Chang, S.-L. (2008). *An Exploration of the Tendency to Online Game Addiction Due to User's Liking of Design Features*. Asian Journal of Health and Information Sciences, 3(4), 38–51.
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17(2), 315–330. <https://doi.org/10.21274/dinamika/2017.17.2.315-330>
- Delima, R., Kurnia Arianti, N., & Pramudyawardani, B. (2015). Identifikasi Kebutuhan Pengguna Untuk Aplikasi Permainan Edukasi Bagi Anak Usia 4 sampai 6 Tahun. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 1(April), 2443–2229.
- Ferliana, J. M. (2016). Meningkatkan Kemampuan Berkomunikasi Aktif pada Anak Usia Dini. PT. Luxima Metro Media. Gifary, S., & Kurnia N, I. (2015). Intensitas penggunaan smartphone dan perilaku komunikasi (Studi Pada Pengguna Smartphone di Kalangan Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Telkom). *Jurnal Sositoknologi*, 14(2), 170–178. <https://doi.org/10.5614/sostek.itbj.2015.14.2.7>
- Irawan, A. W., Dwisona, D., & Lestari, M. (2020). Psychological Impacts of Students on Online Learning During the Pandemic Covid-19. *KONSELI: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (EJournal)*, 7(1), 53–60. <https://doi.org/10.24042/kons.v7i1.6389>
- Paturel, A. K. (2014). Game theory: how do video games affect the developing brains of children and teens? *Educational Forum*, 36(4), 514–514. <https://doi.org/10.1080/00131727209339022>
- Rahma, A. (2015). Pengaruh penggunaan smartphone terhadap aktifitas kehidupan siswa (Studi Kasus MAN 1 Rengat Barat). *Jurnal Fisip*, 2(2), 1–12. <https://doi.org/10.1016/j.immuni.2018.03.025>
- Roil Umamah. (2016). Pembelajaran eksplorasi kelompok berbasis konstruktivisme untuk meningkatkan aktivitas siswa dan hasil belajar materi sistem pernapasan manusia Roil. *Jurnal Scientia Indonesia*, 1(April), 37–44.
- Sari, T. P., & Mitsalia, A. A. (2016). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah Di Tk It Al Mukmin. *Profesi*, 13(Maret), 72–78. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26576/profesi.124>
- Setianingsih, S. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas. *Gaster*, 16(2), 191. <https://doi.org/10.30787/gaster.v16i2.297>
- Sugiyono. (2010). *Statistik Untuk Penelitian*. Alfateta.
- Syarfina, S. (2020). Kemampuan mahasiswa dalam mengembangkan alat permainan edukatif berbasis perkembangan anak: Peran kelompok belajar APE. *Atfaluna: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 3(1), 23–33. <https://doi.org/10.32505/atifaluna.v3i1.1639>
- Utami, A. N. (2019). Dampak Negatif Adiksi Penggunaan Smartphone Terhadap Aspek-Aspek Akademik Personal Remaja. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 33(1), 1–14. Efek Penggunaan Gadget ... - Ilga Maria & Ria Novianti81<https://doi.org/10.21009/pip.33i1.1>
- Wardhani, F. P. (2018). Student gadget addiction behavior in the perspective of respectful framework. *Konselor*, 7(3), 116–123. <https://doi.org/10.24036/0201872100184-0-00>
- WHO. (2020). Coronavirus disease (Covid- 19, April 28) advice for the public. <https://www.who.int/emergencies/diseases/novel-coronavirus-2019/advice-for-public>.

- Widyaningrum, N., Djayanti Putri, Y., & Wilopo. (2020). Gambaran penerapan physical distancing sebagai upaya menekan persebaran Covid-19 di provinsi daerah istimewa Yogyakarta. *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 7(2), 470–481.
- Yuniati, Y., Yuningsih, A., & Nurahmawati, N. (2015). Konsep Diri Remaja dalam Komunikasi Sosial melalui “Smartphone.” *MIMBAR, Jurnal Sosial Dan Pembangunan*, 31(2), 439. <https://doi.org/10.29313/mimbar.v3i2.155>