

Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Pada Masa Society 5.0

Fatma Yuniardini, Harits Ar Rosyid*

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: harits.ar.ft@um.ac.id

Paper received: 06-06-2022; revised: 16-06-2022; accepted: 30-06-2022

Abstract

This article discusses the influence of gadgets on children's social development during society 5.0. During society 5.0, many changes occurred, including the use of gadgets. The use of gadgets can change human life during Society 5.0. The influence of gadgets can be grouped into positive and negative influences. Direction from article to examine gadget cause for society 5.0. The method chosen for this article is the literature study method, which involves acquiring data from dependable sources relating to the subjects covered. The findings of this article aim to examine how youngsters use devices, the nature of their inability to socialize, and their inability to communicate. However, the presence of gadgets has several positive implications for kids in the era of society 5.0, could even help expand children's perspectives, change children to be more innovative, and even contribute to making children productive. It can be concluded that gadgets have positive and negative influences on children's social development during Society 5.0.

Keywords: gadgets; social influence; society 5.0

Abstrak

Artikel ini membahas tentang Pengaruh gadget terhadap perkembangan sosial anak pada masa society 5.0. Pada masa society 5.0 terdapat perubahan termasuk dengan penggunaan gadget. Penggunaan gadget dapat merubah kehidupan manusia di era Society 5.0. Pengaruh gadget dapat menjadi dua yaitu pengaruh negatif dan positif. Tujuan artikel ini yaitu mengetahui pengaruh gadget bagi perkembangan sosial anak pada masa society 5.0. Metode yang dipilih untuk artikel ini menggunakan metode studi literatur dengan cara mengumpulkan informasi dari sumber terpercaya dan selaras dengan pembahasan topik. Hasil dari artikel ini bertujuan untuk melihat pengaruh dari gadget oleh anak, sifat kurangnya sosialisasi dan kurangnya komunikasi pada anak. Namun pengaruh gadget juga banyak berdampak positif bagi anak-anak pada masa society 5.0 bisa menambah pengetahuan anak semakin luas, anak semakin kreatif, dan juga bisa membuat anak produktif. Dapat disimpulkan bahwa gadget mempunyai efek positif dan negatif pada pertumbuhan sosial putra putri pada masa Society 5.0.

Kata kunci: gadget; pengaruh sosial; society 5.0

1. Pendahuluan

Tingkat penggunaan teknologi sangat tinggi, begitu pula tingkat penggunaannya mencapai 87,13% (Budi S 2019). Terlebih lagi pada Society 5.0. Ini pasti memiliki dampak bagi pengguna, maupun orang lain disekitar pengguna teknologi tersebut baik langsung atau tidak langsung. Teknologi bermanfaat untuk mengumpulkan dan menyebarkan informasi komunikasi global. Beberapa penelitian telah membahas sisi negatif dari perkembangan informasi kepada masyarakat Indonesia. Terlebih dampak negatif anak-anak yang menyebabkan kecanduan, menurunkan kecerdasan intelektual, masalah kesehatan, selain itu banyak media yang menyebarkan berita dari dampak negatif teknologi terhadap anak tentu mempengaruhi pandangan masyarakat terhadap teknologi dan media sosial berpengaruh negatif tentang proses pertumbuhan dan perkembangan terhadap anak-anak, dan mengesampingkan bahwa teknologi juga berperan positif bagi pertumbuhan anak seperti mempermudah komunikasi atau menjadi salah satu media belajar, penambahan kosa kata dalam penggunaan bahasa, anak

menjadi kreatif, dapat membantu meningkatkan keterampilan kognitif dan koordinasi tangan-mata mereka

Salah satu bentuk dari teknologi adalah gadget. Teknologi dapat menggantikan kerja manusia Purba, N., Yahya, M., & Nurbaiti, N. (2021), "*teknologi kecil yang memiliki banyak kegunaan*". Seluruh kalangan memilikinya. Dengan berbagai alasan membuat anak-anak juga harus mempunyainya. Tidak hanya untuk mengikuti zaman saja namun dengan adanya gadget juga dapat membuat anak lebih kreatif dan dapat mendapatkan ilmu dari mana saja dan semakin luas juga tentunya.

Namun orang tua kadang tidak terlalu memikirkan dampak negatif jangka panjang dari hal yang tentunya dapat membuat anak-anak semakin susah atau enggan untuk bersosialisasi. Anak-anak akan menjadi sibuk dengan dunia nya yang ada di gadget. Hal itu juga dapat mempengaruhi perkembangan sosial untuk putra putri itu sendiri. Hakikatnya sosialisasi untuk anak usia dini agar menghasilkan dirinya berkembang sehingga anak semakin tahu banyak hal.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode kepustakaan.. Menurut Mestika Zed (2003), kepustakaan yang menggunakan metode pengumpulan informasi,membaca, dan menyimpan informasi yang laras dengan topik.

2.1. Sumber Data

Pada penelitian ini mengambil berbagai macam sumber data yang terkait dengan topik.Seperti artikel atau pun dokumen yang menyangkut dengan topik pembahasan penelitian.

2.2. Pengumpulan Data

Pada pengumpulan data ini mengambil dari sumber yang sesuai dengan topik atau pembahasan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Pengaruh Gadget

Gadget adalah alat yang dapat memudahkan kegiatan atau aktivitas manusia. Gadget merupakan alat yang dapat dilakukan untuk berbagai macam kegiatan. Seperti hal nya komunikasi, Gadget dapat memudahkan orang dalam berkomunikasi secara jauh. Gadget berguna agar dapat memberi informasi,menghubungkan antar teman,dan hiburan Zaini, M., & Soenarto, S. (2019).Gadget juga memiliki pengaruh yang positif lainnya tidak hanya untuk penghubung,melainkan gadget pun dapat memudahkan manusia mencari informasi terbaru, menjadikan manusia semakin kreatif, dan produktif.

Namun pengaruh gadget juga ada yang negatif. Namun pengaruh negatif pada gadget tidak terlalu dipikirkan oleh orang. Padahal jika dibiarkan pengaruh gadget juga dapat menyebabkan berbagai kerugian. Seperti kurangnya sosialisasi, sulitnya membedakan dunia nyata, dan membuat perkembangan menjadi terganggu.

3.2. Perkembangan Sosial Anak Usia Dini

Awal kehidupan ialah tahap pertama manusia memulai kehidupan (Talango 2020). Di Indonesia sendiri anak usia dini diawali dari umur 0 sampai 6 tahun. Dari sini bisa digaris bawahi anak usia dini lah nan membutuhkan perhatian atas tumbuh kembangnya. Perkembangan mengacu pada penyempurnaan fungsi kemampuan tubuh. Perkembangan sosial adalah proses menyesuaikan diri dengan norma yang ada. Perkembangan sosial anak yang sehat mampu dilihat dari lingkungan sekitar (Iza 2020). Sikap sosial anak yang bagus mampu dilihat dari kemampuannya berinteraksi kepada orang sekitar.

3.3. Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia

Di zaman sekarang putra putri usia dini pun sudah banyak mengenal tentang penggunaan gadget. Dengan kesibukan orangtua yang semakin hari membuat mereka terlalu fokus bekerja dan memilih untuk memberikan anaknya gadget sebagai teman dalam bermain merupakan alasan yang sering didengar. Meskipun dengan hal itulah yang dapat menjadikan anak semakin kecandungan dan sulit lepas dengan gadget. Menurut Putri, L. D. (2021). Pengaruh gadget untuk pertumbuhan sosial anak-anak memiliki poin positif dan negatif.

3.3.1. Poin positif gadget :

- a. Membantu anak agar semakin cerdas
- b. Mempermudah anak belajar
- c. Menambah informasi positif pada anak

3.3.2. Point negatif gadget:

- a. Anak mudah menirukan apa yang dia lihat di gadget
- b. Sibuk dengan dunianya sendiri
- c. Anak-anak mudah kecandungan game

Dengan hal ini pengaruh gadget mengenai perkembangan sosial anak-anak usia dini pun juga harus diperhatikan oleh orangtua. Peran dan pengaruh orang tua mengenai penerapan gadget pada anak harus diprioritaskan karena pada anak usia dini, anak belum dapat memilah dan memilih mana pertunjukan baik atau buruk, jadi orang tua harus bisa berperan aktif di dalamnya. Pengaruh penggunaan gadget berlebihan tentunya dapat membuat masa perkembangan sosial anak dapat terganggu karena pada masa perkembangan motorik kurang mendapatkan perhatian. membuat anak tidak mudah berinteraksi pada orang dan justru takut untuk bertemu pada orang. Anak pun cenderung mengurung diri karena sudah terbiasa dengan dunianya sendiri. Oleh karena itu orangtua juga harus memberikan batasan kepada anak agar perkembangan sosial anak tidak terganggu dengan adanya gadget. Orangtua juga harus memberikan pengertian kepada anak bahaya bermain gadget terlalu lama.

3.4. Society 5.0

Society 5.0 adalah rancangan nan diusulkan Jepang. Society 5.0 dibentuk dengan harapan menjadikan masyarakat yang seimbang antara teknologi dengan menyelesaikan permasalahan

sosial. Pengertian dari Society 5.0 ialah manusia cerdas yang menggabungkan kehidupan sebetulnya dengan tidak. (Salgues, 2018). Sebelum terbentuknya Society 5.0 terdapat Society 4.0. Revolusi Industri 4.0 merupakan mekanisme digitalisasi seluruh produk produksi (Sadiyoko, & Naa, 2018). Pada Society 4.0 lebih berfokus dengan pembuatan teknologi yang dapat membantu pekerjaan lebih efisien.

Namun dengan adanya Society 4.0 justru menimbulkan masalah baru yaitu tidak seimbangnya antara kemajuan teknologi dengan SDM. Sehingga menurunnya lowongan pekerjaan dan diiringi dengan meningkatnya pengangguran.

Kedua era memiliki perbedaan yaitu Society 4.0 mengedepankan pembangunan sedangkan Society 5.0 bukan teknologi lagi melainkan manusianya (Teknowijoyo, F., & Marpelina, L. (2022). Masa Society 5.0 bertujuan menciptakan teknologi yang berporos bagi insan (Feiti, 2018).

Di masa society 5.0 ini membuat teknologi dan manusia dapat berjalan dengan selaras. Di era society 5.0 juga berfungsi sebagai bisnis dengan menjadikannya media sosial untuk mempromosikannya. Bahkan di era society 5.0 juga dapat melakukan segala urusan dengan online. Seperti halnya les atau kursus yang dapat dilakukan secara online. Kursus online pun juga akan menjadikan anak lebih aktif, berfikir cerdas, dan dapat menggunakan teknologi dengan baik. Tidak hanya itu anak-anak juga dapat bersosialisasi dengan orang baru.

4. Simpulan

Gadget merupakan alat yang dapat memudahkan kegiatan atau aktivitas manusia. Gadget memiliki berbagai macam manfaat, namun gadget juga memiliki dampak negatif. Terutama bagi anak usia dini yang sudah menggunakannya secara terus menerus. Dampak gadget bagi pengembangan sosial pada anak usia dini selama society 5.0 jika tidak diiringi dengan manfaat-manfaat dari gadget seperti anak menjadi kreatif, dapat membantu meningkatkan keterampilan kognitif dan koordinasi tangan-mata mereka, dapat menjadikan anak kurang bersosialisasi, kurangnya interaksi dengan lingkungan sekitar, menjadi pribadi yang tertutup dan dapat menjadikan anak sibuk dengan dunianya sendiri.

Daftar Rujukan

- ALHEFEITI, F. S. O. (2018). *Society 5.0 A human-centered society that balances economic advancement with the resolution of social problems by a system that highly integrates cyberspace and physical space* (Doctoral dissertation, The British University in Dubai (BUiD)).
- Izza, H. (2020). Meningkatkan perkembangan sosial anak usia dini melalui metode proyek. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 951-961.
- Purba, N., Yahya, M., & Nurbaiti, N. (2021). Revolusi industri 4.0: Peran teknologi dalam eksistensi penguasaan bisnis dan implementasinya. *Jurnal Perilaku Dan Strategi Bisnis*, 9(2), 91-98.
- Putri, L. D. (2021). Waspadai dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini. *Jendela PLS: Jurnal Cendekiawan Ilmiah Pendidikan Luar Sekolah*, 6(1), 58-66.
- Sadiyoko, A., & Naa, C. F. Industry 4.0: Pengaruhnya terhadap Rencana Strategis Pengembangan Jangka Panjang Teknik Mekatronika UNPAR. *Jurnal Otomasi Kontrol Dan Instrumentasi*, 10(2), 485860.
- Salgues, B. (2018). *Society 5.0: industry of the future, technologies, methods, and tools*. John Wiley & Sons.
- Susilo, B. (2019). Dampak positif perkembangan teknologi informasi terhadap tumbuh kembang anak. *SINDIMAS*, 1(1), 139-143.
- Talango, S. R. (2020). Konsep perkembangan anak usia dini. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 1(1), 93-107.

Teknowijoyo, F., & Marpelina, L. (2022). Relevansi Industri 4.0 dan Society 5.0 Terhadap Pendidikan Di Indonesia. *Educatio*, 16(2), 173-184.

Zaini, M., & Soenarto, S. (2019). Persepsi orangtua terhadap hadirnya era teknologi digital di kalangan anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 254-264.