



## Dampak Penggunaan *Gadget* di Masa Pandemi *Covid-19* pada Kemampuan Sosial Anak di Desa Sugih Waras Jalur 16 Kecamatan Muara Sugihan Kabupaten Banyuasin

Laelatul Khomariyah<sup>1</sup>, Fitri Oviyanti<sup>2</sup>, Lidia Oktamarina<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup>Universitas Islam Negeri Raden Fatah, Palembang, Indonesia  
Email: [laella1099@gmail.com](mailto:laella1099@gmail.com)

Article Info	Abstract
<b>Article History</b> Received: 2022-03-20 Revised: 2022-04-15 Published: 2022-05-15	The purpose of this study was to find out that there was an impact of using gadgets during the COVID-19 pandemic on the social skills of children in Sugih Waras Village, Line 16, Banyuasin Regency. This research was conducted in the village of Sugih Waras TK Aisyiyah Bustanul Atfal 3 for approximately one month. This type of research uses qualitative research using a phenomenal approach. The research subjects were 26 children. Data collection techniques using observation techniques, interviews, and documentation. The data analysis technique used is data triangulation, namely, data reduction, data presentation, conclusion drawing and verification. Based on the results of research in the field, it can be seen that from the findings of situational awareness data, children when working on assignments are more focused on their gadgets, it is found that the ability to carry themselves here is not independent because they are still accompanied by their parents when playing outside the house. the child begins to open up and ask his parents, further clarity in this clarity the child does not dare to express his opinion when taught to do his work, then empathy, in this empathy the child begins to pay attention to his parents, and finally the findings of data about children's social, social children also have not developing quite well, which is marked by the child starting to want to interact with his parents while studying. So that children's social skills during the pandemic have not developed optimally, because there are only some children who want to interact with people around them while at home.
<b>Keywords:</b> <i>Gadgets;</i> <i>Covid-19 Pandemic;</i> <i>Children's Social Ability.</i>	

Artikel Info	Abstrak
<b>Sejarah Artikel</b> Diterima: 2022-03-20 Direvisi: 2022-04-15 Dipublikasi: 2022-05-15	Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui bahwa adanya dampak penggunaan <i>gadget</i> dimasa pandemi <i>covid-19</i> pada kemampuan sosial anak di Desa Sugih Waras Jalur 16 Kabupaten Banyuasin. Penelitian ini dilaksanakan di Desa Sugih Waras TK Aisyiyah Bustanul Atfal 3 selama kurang lebih satu bulan. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan fenomenologis. Adapun subyek penelitian sebanyak 26 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah triangulasi data yaitu, reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan dan verifikasi. Berdasarkan hasil penelitian di lapangan dapat diketahui bahwa dari temuan data kesadaran situasional anak pada saat mengerjakan tugas lebih fokus pada <i>gadgetnya</i> , ditemukan data kemampuan membawa diri disini anak belum mandiri karena ia masih ditemani orang tuanya ketika bermain diluar rumah, autentitas/ kebenaran dalam temuan data disini anak mulai terbuka dan bertanya ke orang tuanya, selanjutnya kejelasan dalam kejelasan ini anak belum berani mengeluarkan pendapatnya ketika di ajari mengerjakan tugasnya, selanjutnya empati, dalam empati ini anak mulai memperhatikan orang tuanya, dan yang terahir temuan data tentang sosial anak, sosial anak juga belum berkembang cukup baik, yang di tandai dengan anak mulai mau berinteraksi dengan orang tuanya saat belajar. Sehingga kemampuan sosial anak di masa pandemi belum berkembang secara optimal, karena hanya ada sebagian anak yang mau berinteraksi dengan orang disekitarnya saat di rumah.
<b>Kata kunci:</b> <i>Gadget;</i> <i>Pandemi Covid-19;</i> <i>Kemampuan Sosial Anak.</i>	

### I. PENDAHULUAN

Saat ini ancaman wabah virus *corona* sedang dihadapi bangsa Indonesia, permasalahan besar sedang dihadapi bangsa ini sebagai musibah Nasional, pandemi *covid-19* merupakan virus yang pertama kali ditemukan di Cina mulai dari akhir tahun 2019 hingga saat ini tahun 2021 dan telah mewabah keseluruh penjuru dunia salah

satunya di Indonesia (Mona. 2020). Maka sejak pertama kali ditemukan kasus positif *Covid-19* sejak itulah berbagai kebijakan pemerintah diambil seperti: sosial *distancing*, *physical distancing*, memakai masker, anjuran mencuci tangan dengan sabun, dan pola hidup sehat guna mencegah penyebaran virus *Corona*. Selain itu beberapa daerah mengambil kebijakan untuk

melibatkan siswa dari tingkat PAUD sampai dengan perguruan tinggi guna untuk mencegah penyebaran *Covid-19*, himbauan dari pemerintah sesuai protokol kesehatan tentang prosedur pencegahan penyebaran *Covid-19* semua kegiatan sekolah harus ditiadakan dan anak-anak belajar dari rumah dan semua guru harus bekerja dari rumah (Abdulatif, 2021). Maka dengan adanya himbauan ini guru agar tetap memantau dan memberikan kegiatan kepada murid melalui pembelajaran dalam jaringan (daring) dan guru juga harus selalu berinteraksi dengan anak dan orang tua, namun dengan adanya pembelajaran melalui daring ini sangat berdampak pada kemampuan sosial anak, yang ditandai dengan anak kurang bersosialisasi dengan guru dan teman-temannya secara langsung dan anak lebih terfokus pada *gadget* saja.

Saat ini zaman serba canggih kemunculan *gadget* memang sudah menjadi kebutuhan utama baik dari anak-anak maupun orang dewasa, *gadget* tidak hanya sebagai alat untuk berkomunikasi namun juga dapat membantu mempermudah melakukan aktivitas-aktivitas lainnya, menurut Pebriana (2017) menyatakan "*Gadget* merupakan suatu bentuk nyata dari adanya perkembangan teknologi pada zaman sekarang ini, hal ini mempengaruhi pada pola pikir maupun perilaku manusia, maka penggunaan *gadget* perlu diperhatikan karena jika berlebihan dapat mengakibatkan dampak negatif bagi penggunaannya, salah satunya yaitu pada interaksi sosialnya. Sering sekali ditemukan orang tua yang memberikan *gadget* untuk anaknya, peran orang tua yang dulunya sebagai teman bermain bagi anaknya sekarang sudah tergantikan oleh *gadget*, padahal masa anak-anak merupakan masa dimana anak tumbuh dan berkembangnya fisik dan psikisnya, di masa ini anak banyak bergerak agar tumbuh kembangnya berkembang secara optimal. Apabila dimasa ini anak-anak hanya asik berada didepan *gadget*nya, kemungkinan perkembangan sosial anak akan sangat kurang optimal. Hal ini akan mengakibatkan kurangnya interaksi anak dengan orang lain yang ada disekitarnya (Widiastiti, 2020). Maka dampak tersebut akan semakin bertambah apabila tidak segera diatasi. Faktor atau stimulus yang dapat mempengaruhi perkembangan anak yaitu kebiasaan anak dalam bermain *gadget*, karena penggunaan *gadget* secara berlebihan akan berdampak buruk bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya, anak-anak yang cenderung terus-menerus menggunakan *gadget* akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang harus dan rutin

dilakukan oleh anak. Sehingga kemampuan sosial anak menjadi kurang baik, anak akan menjadi kurang bersosialisasi dengan kawannya dan orang disekitarnya.

Untuk itu penggunaan *gadget* pada anak-anak perlu mendapatkan perhatian khusus bagi orang tua, di sini peran orang tua terhadap anak-anaknya harus selalu dilakukan, jangan sampai orang tua mengendalikan *gadget* untuk menemani anak, dan orang tua membiarkan anak lebih mementingkan gadget supaya tidak merepotkan orang tua, orangtua harus mengontrol setiap konten yang ada di *gadget* anak-anaknya, artinya waktu bermain ialah waktu yang bermanfaat, anak bisa bebas waktu bermain, selama waktu itu anak bisa meniru tingkah laku orang dewasa, mengembangkan daya imajinasi dan kreatifitasnya. Kemampuan sosial anak bisa diperoleh dari berbagai kesempatan dan pengalaman bergaul dengan orang-orang dilingkungannya, kemampuan sosial itu sendiri adalah bentuk sosialisasi di mana anak akan berinteraksi dengan orang lain dalam lingkungannya dan ini penting dimiliki oleh anak usia dini, menurut Yusuf (2011) menyatakan bahwa kemampuan sosial anak diperoleh melalui berbagai kesempatan atau pengalaman bergaul dengan orang-orang di lingkungannya, baik orang tua, saudara, teman sebaya atau se-permainan, maupun orang dewasa lainnya, jadi kemampuan sosial ini kemampuan anak untuk mengajak ataupun merespon teman-temannya dengan perasaan positif, dan anak juga mampu mempertahankan sikap memberi dan menerima dalam berinteraksi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru bahwa kemampuan sosial anak usia 4-6 tahun masih rendah, seperti tidak adanya interaksi sosial pada saat proses pembelajaran daring yang muncul perilaku seperti kesadaran diri anak ketika dipanggil tidak menjawab/merespon, anak sibuk sendiri dengan dirinya, rasa empatinya kurang muncul ketika pembelajaran berlangsung, anak belum mampu menjelaskan ide dan pendapatnya, anak tidak memperhatikan orang tua ketika diajari di rumah. Hal ini menyebabkan kemampuan sosial anak dengan orang lain atau kawannya sangat kurang, karena disebabkan kurangnya perhatian dan pendisiplinan dari orang tua, sehingga sebagian besar orang tua kurang memperhatikan perkembangan kemampuan sosial anak. Dampak penggunaan *gadget* ini juga terjadi di beberapa daerah seperti hasil penelitian dari Cipta Pramana yang hasil penelitiannya menyatakan bahwa banyak tantangan dan hambatan dalam

pelaksanaan pembelajaran secara daring, baik oleh institusi pendidikan, guru, siswa, dan orang tua (Rihlah, 2021), maka dengan adanya belajar jarak jauh tentu dirasakan sangat berbeda bila dibandingkan dengan belajar di sekolah baik dari segi proses pembelajaran, metode belajar, respon siswa terhadap materi pelajaran, dan juga kesehatan mental sosial, apalagi jika pembelajaran daring di desa-desa sangat terkendala di jaringan (sinyal) yang susah.

Penelitian yang dilakukan oleh Yulia Trinika yang menjelaskan tentang lamanya penggunaan *gadget* 30 menit hingga 5 jam perhari, ini menyebabkan kebanyakan anak yang tidak menurut pengamatan orang tua di rumah, anak lebih menyenangkan menggunakan *gadgetnya* dibandingkan bermain dengan teman sebayanya (Rihlah, 2021), maka saat pembelajaran daring berlangsung kita sebagai orang tua dan guru harus lebih mengawasi dan lebih mengontrol anak saat belajar, agar anak benar-benar serius dalam mengikuti pembelajaran yang diberikan guru. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh M. Hafiz Al-Ayouby (2017) yang menjelaskan tentang anak usia dini sering menggunakan *gadget* pada saat kegiatan tertentu. Sehingga anak usia dini terlalu senang menggunakan *gadget* yang dapat menimbulkan dampak positif maupun negative (Rihlah, 2021). Maka sebaiknya penggunaan *gadget* tidak kita berikan pada anak di bawah usia 6 tahun karena sebagian besar anak menggunakan *gadget* hanya untuk menonton film animasi dan juga bermain game. Padahal seharusnya *gadget* digunakan untuk media pembelajaran bagi anak usia dini.

Berdasarkan beberapa literatur di atas, belum adanya penelitian yang melihat “Dampak Penggunaan *Gadget* Di Masa Pandemi Covid-19 Pada Kemampuan Sosial Anak Di Desa Sugih Waras Jalur 16 Kabupaten Banyuasin”, hal ini peneliti tertarik untuk mengambil judul ini karena permasalahan ini sedang menjadi fenomena yang terjadi di Indonesia dan dihadapi oleh seluruh masyarakat Indonesia, sehingga peneliti memfokuskan di Desa Sugih Waras Jalur 16 karena Desa ini merupakan Desa yang TK nya masih menyelenggarakan belajar daring, maka dari itu peneliti tertarik untuk mengambil judul tentang “Dampak Penggunaan *Gadget* Di Masa Pandemi Covid-19 Pada Kemampuan Sosial Anak Di Desa Sugih Waras Jalur 16 Kabupaten Banyuasin”.

## II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif yaitu prosedur penelitian yang berupa kata-kata tertulis dan lisan dari orang-orang dan perilaku informan yang dapat diamati, penelitian kualitatif ialah jenis penelitian yang temuan-temuannya tidak diperoleh dari prosedur statistik atau bentuk hitungan lainnya, informan dalam penelitian ini terdiri dari informan kunci dan informasi pendukung. Informan kunci dalam penelitian ini adalah anak, orang tua, kepala sekolah dan guru kelas, sedangkan informan pendukungnya adalah saudara dan referensi buku-buku, teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi, teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kualitatif, yaitu analisis yang mendasarkan pada adanya hubungan semantik antar masalah penelitian, analisis kualitatif dilaksanakan dengan tujuan agar peneliti mendapatkan makna data untuk menjawab masalah penelitian. Oleh karena itu, dalam analisis kualitatif data-data yang terkumpul perlu disistematiskan, distrukturkan, dan disinterikan agar memiliki makna yang utuh, model analisis data yang di gunakan dalam penelitian ini berdasarkan prosedur yang ditemukan oleh “Miles dan Huberman” yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan verifikasi. Pelaksanaan peng-ujian keabsahan data yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan menggunakan metode triangulasi.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan oleh peneliti ketika melakukan penelitian di Desa Sugih Waras Jalur 16 Kabupaten Banyuasin Tk Aisiyah Bustanul Atfal 3 dengan metode observasi, wawancara dan dokumentasi yaitu dengan informan orang tua kelas siswa A dan B, guru kelas siswa A dan B, serta Kepala Sekolah. Maka penulis dapat menganalisis hal-hal apa saja yang terkait dengan dampak penggunaan *gadget* di masa pandemi covid-19 pada kemampuan sosial anak di desa sugih waras jalur 16 kecamatan muara sugihan kabupaten banyuasin, kemampuan sosial anak pada masa pandemi masih belum berkembang, kemampuan sosial ketika masa pandemi sangat berpengaruh terhadap perkembangan sosial anak. Anak pada masa pandemi covid-19 lebih banyak bermain menggunakan *Gadget*, ketika pembelajaran daring pada saat mengerjakan tugas dari sekolah, anak kebanyakan lebih fokus pada *gadgetnya*, masih banyak sekali anak yang tidak menyelesaikan tugas

sendiri sehingga perlu mendapat bantuan orang tua. Akan tetapi, ketika dibantu mengerjakan tugas oleh orang tua anak-anak lebih memilih untuk fokus pada *gadget*, dampak dari penggunaan *gadget* di masa pandemi *covid-19* di Desa Sugih Waras Jalur 16 Kabupaten Banyuasin TK Aisyah Bustanul Atfal 3 sangat berpengaruh terhadap kemampuan sosial anak. Seperti, anak menjadi tidak keluar rumah untuk berinteraksi dengan lingkungan, anak lebih fokus pada *gadgetnya* dari pada tugas daring dari sekolah, ketika pembelajaran daring secara *zoom meeting* anak tidak memperhatikan penjelasan dari guru akan tetapi orang tua yang lebih memperhatikan, sehingga faktor ini mengakibatkan pengetahuan anak semakin berkurang. Sebab pada saat pembelajaran daring anak mudah sekali bosan dikarenakan pembelajaran yang tidak berinovasi, selain itu dampak dari penggunaan *gadget* di masa pandemi *covid-19* ini yaitu banyak PR untuk orang tua, contohnya orang tua harus lebih melakukan pengawasan ketat ketika anak bermain *gadget* untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan, orangtua juga harus lebih sering berinteraksi dengan anak karena kurangnya kemampuan sosial di masa pandemi *covid-19* ini.

Dari hasil penelitian dan analisis data tentang dampak penggunaan *gadget* di masa pandemi *covid-19* pada kemampuan sosial anak di Desa Sugih Waras Kabupaten Banyuasin, bahwa perkembangan kemampuan sosial anak selama mengikuti pembelajaran sistem *online* (daring) pada masa pandemi *Covid-19* belum baik, karena di sini anak lebih fokus bermain *hanphone* nya dan anak jadi betah di rumah karena ada hp yang menemaninya, sehingga kemampuan sosial anak terhadap teman dan lingkungan sekitar sangat kurang. Dampak lainnya sistem pembelajaran daring terhadap kemampuan sosial anak adalah adanya beberapa orang tua yang kurang mendukung atau tidak berpartisipasi dalam sistem pembelajaran, anak tidak mengerjakan tugas yang diberikan guru karena tidak adanya bimbingan karena kesibukan orang tua sehingga ada perbedaan perkembangan kemampuan sosial anak dengan anak yang lainnya yang selalu di tuntun orang tuanya. Hasil temuan data dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Kesadaran situasional anak, yang ditandai dengan anak belum mampu menyadari kesadaran untuk mengerjakan tugas sendiri tanpa harus diingatkan, karena tugas anak lebih dikerjakan orang tuanya dan anak lebih fokus melihat video di hp nya.

2. Kemampuan membawa diri, yang ditandai dengan kemandirian anak belum terlihat baik karena anak saat main di luar rumah masih ditemani oleh orang tuanya.
3. Autentitas/ kebenaran, yang ditandai dengan anak mulai mau terbuka dengan orang tuanya, mampu bercerita dengan orang tuanya setelah belajar, tapi ada juga anak yang belum mau terbuka dan bertanya ke orang tuanya saat belajar.
4. Kejelasan, yang ditandai dengan anak mampu mengeluarkan gagasannya saat belajar, ada juga yang belum berani mengeluarkan pendapatnya ketika diajari mengerjakan tugasnya.
5. Empati, yang ditandai dengan anak mampu memahami keadaan orang lain seperti anak mulai memperhatikan orang tua ketika belajar.
6. Sosial, yang ditandai dengan anak mampu bersosialisasi dengan lingkungannya dan juga anak mampu berinteraksi dengan orangtuanya saat belajar mengerjakan tugas. Namun yang saya lihat masih banyak anak yang belum bisa berinteraksi dengan baik di lingkungan sekitarnya.

Persoalannya ialah karena orang tua tidak bisa terlepas dari *gadget* ini, kerja berhubungan dengan *gadget*, menghubungi saudara-saudara dengan *gadget*, menyelesaikan banyak urusan dengan *gadget*, pada sisi lain anak-anak tentu saja ada didekat kita, sehingga menjauhkan anak-anak dari *gadget* adalah pekerjaan yang butuh energi dan tingkat kesulitan yang cukup tinggi, perilaku anak dalam menggunakan *gadget* memiliki dampak positif dan negative (Amrillah, 2017). Maka berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa ada sebagian dari orang tua murid yang mengeluhkan tentang pembelajaran sistem daring, sehingga mereka meminta ke guru agar pembelajaran segera di ubah menjadi tatap muka lagi, dalam pelaksanaan pembelajaran secara daring yang dilakukan di rumah, salah satu keterbatasan dalam pelaksanaan ini adalah sarana dan prasarana yang mendukung, seperti laptop, komputer, *handphone*, kuota internet, jaringan/sinyal dan lain sebagainya.

Sarana prasarana menjadi begitu penting dalam mengakomodasi pelaksanaan pembelajaran bagi murid terutama sinyal, pelaksanaan pembelajaran daring dirasa belum optimal dalam penyampaian materi pembelajaran kepada murid, karena biasa belajar di kelas secara *face-to-face*, sekarang penyampaian materi melalui sebuah *gadget*. Sehingga guru merasa bahwa

pembelajaran menjadi tidak bermakna bagi murid, salah satu faktornya ialah pembelajaran tidak dilakukan dengan tatap muka secara langsung, maka proses pembelajaran lebih difokuskan dalam bentuk penugasan kepada murid. Ditambah kurangnya minat murid karena melakukan pembelajaran melalui sebuah grub di aplikasi yang dominan berisi teks, hal tersebut hanya menstimulasi daya visual anak, "Apalagi setelah melakukan pembelajaran secara daring, anak-anak lebih banyak bermain handphone setelah pembelajaran" ungkap orang tua murid.

Banyaknya program yang mendukung secara gratis, seperti *Google Classroom*, *Whatsapp*, dan lain sebagainya yang dapat mengirimkan pesan teks, video dan file lain. Namun penggunaan program tersebut belum efektif karena keterbatasan sarana prasarana disebagian murid kurang memadai, pelaksanaan pembelajaran daring terkesan tidak rata, ditambah lagi jika melakukan sebuah diskusi respon murid selalu sedikit lebih pendek, proses interaksi antara pengontrolan dan lingkungan kelas sangat berpengaruh kepada murid, seperti misalnya semangat siswa yang terjadi saat di lingkungan ruangan kelas, namun akan berbeda jika melakukan pembelajaran saat di rumah, sehingga tidak menimbulkan motivasi yang tinggi, selain itu sarana prasarana yang menjadi fasilitas utama dalam lancarnya pelaksanaan pembelajaran daring ini. Berdasarkan hasil penelitian juga diketahui bahwa terkadang dalam melaksanakan proses pembelajaran daring, jaringan tiba-tiba menjadi lamban, dan responden menambahkan bahwa kuota internet merupakan kunci utama yang berperan penting dalam pelaksanaan pembelajaran, habis ditengah jalan. Kendala yang ditemukan yakni penggunaan jaringan internet yang membutuhkan biaya dan kemampuan orang tua dalam memberikan fasilitas pendidikan secara daring kurangnya pembelajaran bersikap yang baik, kurangnya disiplin diri, serta lingkungan ketika terisolasi di rumah, pandemi ini memberikan dampak bagi guru dalam proses pembelajaran secara daring, karena guru tidak leluasa memantau perkembangan anak secara keseluruhan terutama perkembangan kemampuan sosialnya anak.

Diketahui bahwa guru dalam mengontrol anak jarak jauh adalah sebuah keterbatasan, ditambah dengan adanya anak yang jarang dibimbing oleh orang tua dan juga kurangnya pemahaman orang tua terhadap perkembangan anak, sehingga proses pembelajaran sebagian besar tidak terlaksana secara maksimal, ditambah guru yang

menyampaikan bahwa kurang optimalnya penyampaian materi pembelajaran yang disampaikan kepada murid, sehingga pembelajaran dirasa kurang bermakna bagi murid. Dalam penyampaian materi, guru juga terbatas metode ajar yang akan disampaikan, mengingat jumlah kuota yang dimiliki oleh orang tua murid dan guru, sehingga pembelajaran dilakukan dalam grup di aplikasi. Namun, walaupun begitu tidak ada perubahan dalam banyaknya porsi kerja guru dalam menyiapkan proses pembelajaran yang terbaik bagi murid. Dalam pembelajaran secara daring seperti ini lebih banyak menguras tenaga dan biaya, karena menurut guru bahwa tidak semua murid berasal dari keluarga yang berada, apalagi pandemic ini membuat keluarganya susah mencari nafkah, perlu adanya kreativitas dari guru dalam merencanakan instruksi daring secara efektif. Gaya pengajaran dalam pembelajaran daringpun perlu diperluas, karena cukup berada dengan pembelajaran yang berada dalam ruangan, dalam pembelajaran di kelas bahasa tubuh guru, ekspresi wajah dan suara adalah hal utama, namun ketika beralih ke daring mereka harus menyediakan berbagai menu yang dapat dibagikan, seperti teks, video, gambar, suara dan lainnya, sehingga dalam pembelajaran daring guru harus memilih strategi yang tepat dalam menyampaikan materi.

Karena jaringan yang lamban membuat informasi ataupun materi yang disampaikan memerlukan waktu yang cukup lama untuk diterima oleh orang tua ataupun sebaliknya, hal ini juga faktor dari jarak dan keterbatasan jaringan yang berada di lingkungan tempat tinggal murid, materi yang disampaikan kadang tidak sejalan dengan apa yang ditargetkan guru. Berdasarkan hasil penelitian menambahkan bahwa dalam pengumpulan tugas pun kewalahan memberikan jangka waktu karena berbagai alasan yang diberikan oleh murid. Dilihat dari salah satu faktor yang mempengaruhi, yakni kuota internet mengakomodasi lancarnya proses pembelajaran daring. Tantangan bagi guru dalam proses pembelajaran daring ialah penugasan yang diberikan kepada murid tidak sepenuhnya murid yang melakukan, adanya campur tangan orang tua dalam proses penugasan.

#### IV. SIMPULAN DAN SARAN

##### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang dampak penggunaan *gadget* dimasa pandemi *covid-19* pada kemampuan sosial anak di TK Desa Sugih Waras Kabupaten Banyuwasin, maka

temuan data yang didapat di lapangan ialah bahwa perkembangan kemampuan sosial anak selama mengikuti pembelajaran sistem *online* (daring) pada masa pandemi *Covid-19* belum baik, karena disini anak lebih fokus bermain *hanphone* nya dan anak menjadi betah di rumah karena ada HP yang menemaninya, sehingga kemampuan sosial anak terhadap teman dan lingkungan sekitar sangat kurang. Dampak lainnya sistem pembelajaran daring terhadap kemampuan sosial anak adalah adanya beberapa orang tua yang kurang mendukung atau tidak berpartisipasi dalam sistem pembelajaran, lalu temuan data dilapangan yaitu kesadaran situasional anak belum berkembang baik, kemampuan membawa diri, autensitas atau kebenaran, kejelasan, empati atau memahami keadaan orang lain, dan yang terahir sosial, dari enam temuan data di atas semuanya terlihat belum berkembang dengan baik, sehingga dampak penggunaan *gadget* pada masa pandemi *covid-19* sangat berpengaruh pada anak terutama pada kemampuan sosial anak, karena anak menjadi jarang bersosialisasi di luar rumah/lingkungan sekitar.

## B. Saran

Adapun saran dari penelitian ini adalah:

1. Bagi kepala sekolah hendaknya pihak TK dapat menjadikan hasil penelitian ini dalam mengembangkan kemampuan sosial anak meskipun dalam keterbatasan pembelajaran sistem daring. Hendaknya peran guru dalam meningkatkan kemampuan sosial anak dapat ditingkatkan lagi, agar *gadget* tidak menjadi dampak dalam kemampuan sosial anak. Hendaknya orang tua juga harus selalu berperan dalam meningkatkan kemampuan sosial anak, agar kemampuan sosial anak berkembang dengan baik, sehingga anak menjadi mampu bersosialisasi dengan teman dan lingkungan sekitarnya.
2. Bagi anak hendaknya meningkatkan minat anak dalam belajar dan memberikan motivasi kepada anak untuk berani bersosialisasi di lingkungannya. Agar anak dapat berkembang sesuai dengan perkembangan anak diusianya.
3. Bagi guru hendaknya mampu memberikan motivasi kepada anak dengan mengembangkan media pembelajaran dalam kegiatan belajar sehingga terciptanya pembelajaran yang aktif, efektif, dan kondusif,

sehingga kemampuan sosial anak bisa berkembang baik.

4. Bagi orang tua hendaknya mampu memberikan motivasi kepada orang tua agar lebih dipelajari lagi pola pengasuhan yang baik untuk anak, dan dapat memberikan pembelajaran terhadap orang tua agar dapat menstimulasi kemampuan sosial anak saat di rumah.
5. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan untuk mengkaji lebih banyak sumber maupun referensi yang terkait dengan dampak penggunaan *gadget* dimasa pandemi *covid-19* pada kemampuan sosial anak, agar hasil penelitiannya dapat lebih baik dan lebih lengkap.

## DAFTAR RUJUKAN

- Al-Ayouby, M. H. 2017. Dampak penggunaan gadget pada anak usia dini (Studi di PAUD dan TK. Handayani Bandar Lampung). *Lampung: Universitas Lampung*), Tidak Diterbitkan.
- Choirun Nisak Aulina. 2014. *Pengaruh Bermain Peran Terhadap Peningkatan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini*, (Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Jurnal PG-PAUD Trunojoyo), Vol. 1 No. 1
- Jauharotul Rihlah, DKK. 2021. *Dampak Penggunaan Gadget di Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Perkembangan Bahasa dan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun*, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya: Jurnal Pendidikan, Vol. 5 No. 1
- Nailul Mona. 2020. *Konsep Isolasi Dalam Jaringan Sosial Untuk Meminimalisasi Efek Contagious (Kasus Penyebaran Virus Corona Di Indonesia)*. Universitas Indonesia Corresponding Author, Jurnal Sosial Humaniora Terapan. Vol. 2 No. 2
- Putri Hana Pebriana. 2017. *Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini*, (Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini), Vol. 1 No. 1
- Sofian Abdulatif. 2021. *Pengaruh Gdget Terhadap Perkembangan Sosial Anak di Masa Pandemi*, (Universitas Pendidikan Indonesia). Jurnal Pendidikan Tambusai, Vol. 5 No. 1
- Taufik Amrillah. 2017. *Memahami Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini Bagi*

- Pengembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini*, Jurnal An-Nahdhah, Jambi: STAI Ma'arif Jambi, No. 02 Vol. 11
- Widiastiti. 2020. *Intensitas Penggunaan Gadget Oleh Anak Usia Dini Ditinjau Dari Pola Asuh Orang Tua*. (Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja Indonesia. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha). Vol. 8
- Yummi Ariston, Frahasini. 2018. *Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar*, (Jurnal Of Educational Review And Research). Vol. 1 No. 2
- Yusuf. 2011. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.