

# Efek Penggunaan *Gadget* pada Masa Pandemi Covid-19 terhadap Perilaku Anak

(*The Effects of Using Gadgets during the Covid-19 Pandemic on Children's Behaviour*)

Ilga Maria<sup>1</sup>, Ria Novianti<sup>2</sup>

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Riau  
<sup>1</sup>ilga.maria@lecturer.unri.ac.id, <sup>2</sup>rianovianti.rasyad@gmail.com

---

First received:  
29 September 2020

Revised:  
01 October 2020

Final Accepted:  
04 October 2020

---

## Abstract

During the Covid-19 pandemic, school from home (SFH) policy was regulated with the aim of inhibiting the spread of the virus. The SFH process makes children interact frequently with *gadgets* because learning is occurred online, however in practice, they must refer to the national curriculum. This study aims to find out the effects of using *gadgets* during the Covid-19 pandemic on children's behavior. This research is a descriptive quantitative research. The population of the study were 74 kindergarten' students in Pekanbaru City, Riau Province. Researchers took 50% of the population so that from 74 people, 30 children were taken to be the trial sample and the rest were the research samples, as many as 37 children. The results showed that the most dominant effect of using *gadgets* during the Covid-19 pandemic on children's behavior was in the compulsion indicator. For further research, it can be investigated the influence of these aspects with parenting styles.

**Keywords:** Gadget, Covid-19, Children's Behaviour

## Abstrak

Di masa pandemi Covid-19, kebijakan belajar di rumah (BDR) diatur dengan tujuan untuk menghambat penyebaran virus. Proses BDR tersebut membuat anak lebih sering berinteraksi dengan *gadget* karena pembelajaran dilakukan secara daring namun praktiknya tetap harus mengacu pada kurikulum nasional. Penelitian ini bertujuan untuk melihat efek penggunaan *gadget* di masa pandemi Covid-19 terhadap perilaku anak. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif deskriptif. Populasi penelitian adalah beberapa TK di Kota Pekanbaru, Provinsi Riau yang berjumlah sebanyak 74 orang. Peneliti mengambil 50% dari populasi sehingga dari 74 orang diambil sebanyak 30 orang anak 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

---

## PENDAHULUAN

Pandemi *Coronavirus Diseases* (Covid-19) telah menciptakan kebutuhan dan perlunya menjaga jarak dalam interaksi

sosial (WHO, 2020). Upaya tersebut dilakukan salah satunya dengan tujuan agar sistem perawatan kesehatan tidak kewalahan akibat meningkatnya jumlah pasien yang harus dilayani. Jika semakin

tinggi frekuensi aktivitas di luar rumah (tempat keramaian), maka seorang akan semakin rentan terkena virus (Widyaningrum et al., 2020). Hal pencegahan tersebut juga berdampak pada perubahan proses belajar mengajar anak usia dini.

Dalam keadaan normal, pembelajaran model BDR (belajar di rumah) dan BDS (belajar di sekolah) bisa relatif sama tujuan dan kualitasnya. Perbedaannya terdapat pada sarana pendukung yang digunakan. Akan tetapi, pada keadaan darurat, ketika masyarakat (termasuk anak usia dini dan guru) masih dibayangi wabah Covid-19, desain dan proses pembelajaran dalam jangka waktu lama yang diterapkan menjadi berbeda. Pembelajaran daring yang dilakukan dari rumah memiliki dampak secara psikologis pada siswa (Irawan et al., 2020). Walau demikian, kebijakan BDR yang diputuskan dengan tujuan untuk menghambat penyebaran virus dalam praktiknya tetap harus mengacu pada kurikulum nasional yang digunakan.

Proses BDR membuat anak lebih sering berinteraksi dengan *gadget* karena pembelajaran dilakukan secara daring. Meningkatnya intensitas penggunaan *gadget* dikhawatirkan akan meningkatkan angka kecanduan *gadget*. Kecanduan *gadget* dapat meningkatkan prevalensi resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas. Selain itu, kecanduan *gadget* juga dapat mempengaruhi pelepasan hormon dopamin yang berlebihan sehingga menyebabkan penurunan kematangan pada *Pre-Frontal Cortex* (PFC) (Paturel, 2014).

Chen & Chang (2008) menyebutkan bahwa ada empat aspek perilaku kecanduan. Keempat aspek tersebut adalah: (1) *compulsion* (kompulsif/dorongan untuk melakukan secara terus-menerus). Aspek ini merupakan tekanan kuat yang

berasal dari dalam diri untuk melakukan suatu hal secara terus-menerus, dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus menggunakan *gadget*, (2) *withdrawal* (penarikan diri), yaitu suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Perilaku seorang pengguna *gadget* merasa tidak mampu untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan *gadget*, seperti halnya seorang perokok yang tidak bisa lepas dari rokok. Terdapat perasaan tidak nyaman seperti gelisah ketika tidak menggunakan *gadget* sehingga membuat pecandu kesulitan menarik dirinya dari hal yang disukai, (3) *tolerance* (toleransi). Toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah menggunakan *gadget*. Anak yang kecanduan tidak akan berhenti menggunakan *gadget* hingga ia merasa puas, (4) *interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan). Aspek ini melibatkan persoalan yang berkaitan dengan interaksi dengan orang lain serta masalah kesehatan. Pecandu *gadget* cenderung tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang dimiliki karena mereka hanya terfokus pada menggunakan *gadget* saja. Begitu pula dengan masalah kesehatan, para pecandu *gadget* kurang memperhatikan masalah kesehatan, seperti: waktu tidur yang kurang, tidak menjaga kebersihan badan dan pola makan yang tidak teratur.

Pada awalnya, pihak sekolah dan lembaga pendidikan telah mengeluarkan peraturan larangan bermain *gadget* di lingkungan sekolah. Namun, kini penggunaan *gadget* semakin masif di masa pandemi karena tuntutan belajar daring.

Penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah, menurut penelitian Setianigsih (2018), berdampak pada resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas. Penelitian lain juga menunjukkan terdapat dampak negatif adiksi penggunaan *smartphone* terhadap aspek-aspek akademik (Utami, 2019). Perilaku kecanduan *gadget* pada siswa juga pernah diteliti oleh Wardhani (2018), namun berfokus pada perspektif rasa hormat pada siswa SMP. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efek penggunaan *gadget* di masa pandemi Covid-19 terhadap perilaku anak usia dini.

**METODE**

Penelitian ini termasuk dalam rancangan penelitian deskriptif kuantitatif. Menurut Sugiyono (2010), metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Penelitian ini dilakukan di Pekanbaru. Peneliti mengambil populasi pada beberapa TK di Kota Pekanbaru Provinsi Riau yang berjumlah 74 orang anak dengan

rentang umur antara 5-6 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 sebanyak 37 anak.

Analisis data yang dilakukan adalah dengan menggunakan rumus persentase (Sudjana, 2002):

$$P = \frac{f}{n} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = tingkat persentase jawaban

F = frekuensi jawaban

N = jumlah sampel

Untuk menghitung rentang skor sesuai dengan indikator yang diberikan menggunakan formula sebagai berikut (J. Supranto, 2008):

$$C = \frac{Xn - Xi}{K}$$

Keterangan

C = tolok ukur

K = banyak kelas

Xn = skor ideal tertinggi

Xi = skor ideal terendah

**HASIL TEMUAN**

Efek penggunaan *gadget* pada masa pandemi Covid-19 terhadap perilaku anak dari aspek compulsion dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1 Efek Penggunaan *Gadget* pada Masa Pandemi Covid-19 terhadap Perilaku Anak dari Aspek Compulsion

Kriteria	Rentang	F	%
Banyak	34-45	6	16%
Sedang	22-33	16	43%
Sedikit	9-21	15	41%
Jumlah		37	100%

Dari data di atas, dapat disimpulkan bahwa hampir sebahagian anak tidak pernah memiliki dorongan atau tekanan untuk menggunakan *gadget*. Selain itu, anak tidak pernah ada dorongan untuk

menggunakan *gadget* secara terus-menerus. Efek penggunaan *gadget* pada masa pandemi Covid-19 terhadap perilaku anak dari aspek withdrawal dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2 Efek Penggunaan *Gadget* pada Masa Pandemi Covid-19 terhadap Perilaku Anak dari Aspek Withdrawal

Kriteria	Rentang	F	%
Banyak	41-55	3	8%
Sedang	27-40	6	16%
Sedikit	11-26	28	76%
Jumlah		37	100%

Berdasarkan tabel 4.3 diketahui efek penggunaan *gadget* pada masa pandemi Covid-19 terhadap perilaku anak lebih dari separuh anak tidak pernah memiliki perasaan tidak nyaman ketika tidak menggunakan *gadget* dan bahkan

cenderung menjauhkan diri dari menggunakan *gadget*. Efek penggunaan *gadget* pada masa pandemi Covid-19 terhadap perilaku anak dari aspek tolerance dapat dilihat pada tabel 3:

Tabel 3 Efek Penggunaan *Gadget* pada Masa Pandemi Covid-19 terhadap Perilaku Anak dari Aspek Tolerance

Kriteria	Rentang	F	%
Banyak	30-40	3	8%
Sedang	20-29	11	30%
Sedikit	8-19	23	62%
Jumlah		37	100%

Berdasarkan tabel di atas diketahui efek penggunaan *gadget* pada masa pandemi Covid-19 terhadap perilaku anak dari aspek *tolerance* yang tergolong banyak sebanyak 3 orang anak atau 8%, yang tergolong sedang sebanyak 11 orang anak atau 30%, dan yang tergolong sedikit sebanyak 23 orang anak atau 62%. Artinya,

lebih dari separuh anak tidak pernah menghabiskan waktu hanya untuk menggunakan *gadget* saja.

Efek penggunaan *gadget* pada masa pandemi Covid-19 terhadap perilaku anak dari aspek *interpersonal and health-related problems* dapat dilihat pada tabel 4:

Tabel 4 Efek Penggunaan *Gadget* pada Masa Pandemi Covid-19 terhadap Perilaku Anak dari Aspek Interpersonal and health-related problems

Kriteria	Rentang	F	%
Banyak	33-45	1	3%
Sedang	21-33	13	35%
Sedikit	9-21	23	62%
Jumlah		37	100%

Berdasarkan tabel 4.4 diketahui efek penggunaan *gadget* pada masa pandemi

Covid-19 terhadap perilaku anak lebih dari separuh anak tidak pernah mengalami

masalah dengan kesehatan atau permasalahan dengan hubungan interpersonal walaupun memiliki kegemaran bermain *game* atau melihat Youtube.

Untuk mengetahui efek penggunaan *gadget* pada masa pandemi Covid-19 terhadap perilaku anak ditinjau dari seluruh aspek maka dibuat rekapitulasi hasil analisis sebagai berikut.

Tabel 5 Rekapitulasi Efek Penggunaan Gadget pada Masa Pandemi Covid-19 terhadap Perilaku Anak

Kriteria	Rentang	F	%
Banyak	137-185	3	8%
Sedang	87-136	11	30%
Sedikit	37-86	23	62%
Jumlah		37	100%

Berdasarkan tabel 4. diketahui gambaran efek penggunaan *gadget* pada masa pandemi Covid-19 terhadap perilaku anak dari aspek interpersonal and health-related problems yang tergolong banyak

sebanyak 4 orang anak atau 9%, yang tergolong sedang sebanyak 12 orang anak atau 27%, dan yang tergolong sedikit sebanyak 28 orang anak atau 64%.

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>	6,6%
3	<i>Tolerance</i>	11,8%
4	<i>Interpersonal and health-related problems</i>	8,7%

Berdasarkan tabel 4.6 diketahui bahwa efek penggunaan *gadget* pada masa pandemi Covid-19 terhadap perilaku anak ditinjau dari seluruh aspek yang paling tinggi berada pada indikator *compulsion*.

## PEMBAHASAN

Pada aspek *compulsion*, terlihat hampir separuh anak tidak pernah memiliki dorongan atau tekanan untuk menggunakan *gadget*. Hal ini menjelaskan bahwa tidak semua anak menjadikan *gadget* sebagai pilihan utama untuk aktivitas mereka. Beberapa kemungkinan juga mengindikasikan, bahwa dorongan untuk menggunakan *gadget* secara terus-menerus juga berasal dari budaya orang tua anak. Karena diketahui bahwa banyak orangtua yang mengizinkan anaknya untuk menggunakan *gadget* tanpa aturan yang jelas dan pembatasan waktu. Pada

dasarnya, anak usia di bawah 5 tahun, boleh diberi *gadget* dengan memperhatikan durasi pemakaiannya (Ferliana, 2016).

Penelitian yang dilakukan oleh Delima (2015) menunjukkan hampir semua orang tua (94%) menyatakan bahwa anak mereka biasa menggunakan perangkat teknologi untuk bermain game. Sebagian besar anak (63%) menghabiskan waktu maksimum 30 menit untuk sekali bermain game. Sementara 15% responden menyatakan bahwa anak bermain game selama 30 sampai 60 menit dan sisanya dapat berinteraksi dengan sebuah game lebih dari satu jam.

Selanjutnya, dari aspek withdrawal, terlihat lebih dari separuh anak tidak pernah memiliki perasaan tidak nyaman ketika tidak menggunakan *gadget* dan bahkan cenderung menjauhkan diri dari menggunakan *gadget*. Berdasarkan penelitian Feliana (2016), anak usia dini yang menggunakan *gadget* minimal 2 jam tetapi berkelanjutan setiap hari dapat mempengaruhi psikologis anak, misalnya, anak menjadi kecanduan bermain *gadget* daripada melakukan aktifitas yang seharusnya yaitu belajar.

Efek penggunaan *gadget* terhadap perilaku anak dari aspek tolerance tergolong banyak. Lebih dari separuh anak tidak pernah menghabiskan waktu hanya untuk menggunakan *gadget* saja. Menurut Sari, (2016), pemakaian *gadget* dikategorikan dengan intensitas tinggi jika menggunakannya dengan durasi lebih dari 120 menit /hari dan dalam sekali pemakaiannya berkisar > 75 menit. Selain itu, dalam sehari bisa berkali-kali (lebih dari 3 kali) pemakaian *gadget* dengan durasi 30 –75 menit akan menimbulkan kecanduan dalam pemakaian *gadget*. Selain itu, penggunaan *gadget* dengan intensitas sedang masuk dalam kategori menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 40-60 menit /hari dan intensitas penggunaan dalam sekali penggunaan 2 –3 kali /hari setiap penggunaan. Intensitas yang tinggi pada penggunaan *gadget* memberikan dampak negatif (Rahma, 2015).

Perilaku anak dari aspek *Interpersonal and health-related problems tolerance* di masa pandemi Covid-19 menunjukkan lebih dari separuh anak tidak pernah mengalami masalah dengan kesehatan atau permasalahan dengan hubungan interpersonal walaupun memiliki kegemaran bermain *game* atau melihat

youtube. Hubungan interpersonal dapat terjadi dari interaksi dan komunikasi sehingga anak pada dasarnya butuh interaksi dua arah. Oleh karena itu, belajar bersama dengan sejawat dapat mendukung semangat belajar anak karena belajar secara berkelompok berperan dalam meningkatkan motivasi dan pengetahuan (Syarfina, 2020) serta meningkatkan hasil belajar anak (Roil Umamah, 2016).

Dari segi kuantitas waktu, orangtua perlu mengawasi pemakaian *gadget*. Penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak akan berdampak negatif karena dapat menurunkan daya konsentrasi dan meningkatkan ketergantungan anak untuk dapat mengerjakan berbagai hal yang semestinya dapat mereka lakukan sendiri. Dampak lainnya adalah semakin terbukanya akses internet dalam *gadget* yang menampilkan segala hal yang semestinya belum waktunya dilihat oleh anak-anak (Chusna, 2017). Oleh karena itu, jika anak mulai kecanduan *gadget* maka akan berefek pada kurangnya bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Secara parsial dan simultan, intensitas penggunaan *smartphone* berpengaruh signifikan terhadap perilaku komunikasi (Gifary & Kurnia N, 2015; Yuniati et al., 2015) sehingga berdampak pada psikologis anak, terutama krisis percaya diri dan perkembangan fisik.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian, dapat ditarik kesimpulan bahwa efek penggunaan *gadget* pada masa pandemi Covid-19 terhadap perilaku anak yang paling dominan berada pada indikator *Compulsion*.

## 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 Sositologi*, 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 (E-Journal)*, 7(1), 53–60.  
<https://doi.org/10.24042/kons.v7i1.6389>
- Patuarel, 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 Tkit 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. *Atfāluna: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 3(1), 23–33.  
<https://doi.org/10.32505/atfaluna.v3i1.1639>
- Utami, A. N. (2019). Dampak Negatif Adiksi Penggunaan Smartphone Terhadap Aspek-Aspek Akademik Personal Remaja. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 33(1), 1–14.

- <https://doi.org/10.21009/pip.331.1>
- 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.v31i2.1552>