



EDUCHILD

JOURNAL OF EARLY CHILDHOOD EDUCATION

Prodi PIAUD

DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI

Widyawati

email: Widyasib@yahoo.co.id

Prodi PIAUD Fakultas Tarbiyah IAIN Bone

Abstract

Gadgets are one of the media used by humans, in fact it has become a basic need with the times, especially the development of children who can have a significant impact and influence on the development of Early Childhood. The impacts and influences that arise can be either positive or negative influences on child development. Children who are used to using gadgets will have an impact on their thinking ability and creativity, can result in damage to morals and religious values, gadgets reduce children's social interaction with the surrounding environment, make children tend to be lazy to move and rarely do motor activities, gadgets can also have an impact on develop speaking skills. In addition, the use of gadgets properly and correctly by early childhood can be a medium of stimulation that is able to optimize aspects of child development. Conversely, the use of gadgets that are excessive and unsupervised will also be bad for children's development in the future.

Keywords: *the effects of gadgets, early childhood*

PENDAHULUAN

Teknologi informasi merupakan hal yang tidak akan lepas dari kehidupan manusia Kegiatan berbelanja sampai dengan belajar dilakukan secara daring dari rumah melalui *gadget*. Sebelum adanya Covid-19 saja jumlah pengguna

gadget di Indonesia sudah cukup tinggi, hal ini terlihat dari data statistik telekomunikasi Indonesia persentase pengguna internet usia 5 tahun ke atas mengalami peningkatan dari sekitar 25,84% menjadi 50,92% pada tahun 2018, sedangkan di daerah pedesaan pada tahun 2014 sekitar 8,37% meningkat menjadi 25,56% pada tahun 2018 (Sub Direktorat Komunikasi dan Teknologi Informasi, 2018).

Gadget sudah tidak dapat dipisahkan lagi dari kehidupan manusia dan menjadi kebutuhan pokok, mulai dari anak-anak sampai dengan orang dewasa menggunakan *gadget* dalam kesehariannya bahkan banyak dari anak usia dini yang sudah diberikan *gadget* tersendiri. *Gadget* memiliki banyak sekali manfaat bagi kehidupan manusia karena dengan adanya media social. Misalnya ada *whatsapp*, *instagram*, *facebook*, *twitter*, *messeger* dan msh banyak lagi yang bisa digunakan untuk dapant terhubung dengan banyak orang dan menambah pertemanan dengan orang-orang dari berbagai penjuru dunia. Kemudian ada *youtube*, *tik-tok*, *snack video* yang dapat digunakan sebagai sarana hiburan dan menambah wawasan. Ada juga aplikasi- aplikasi lain yang dapat di download dengan mudah dari *playstore*, saking mudahnya untuk mengunduh aplikasi dari *playstore* bahkan anak usia Taman Kanak-Kanak saja bisa melakukannya. Akan tetapi, dibalik banyaknya manfaat dari *gadget* terdapat juga dampak negatif dari penggunaan *gadget* bagi penggunanya jika tidak ada pendampingan atau kontrol. Dengan banyaknya fitur yang tersedia di *gadge*, sehingga bisa menjadi gerbang bagi anak-anak untuk mengakses banyak hal yang kurang sesuai dengan usia mereka serta dapat mengganggu perkembangannya.

Kecanduan *gadget* tidak hanya dialami oleh orang dewasa tetapi banyak juga dari kalangan anak-anak yang mengalami kecanduan, maka selaras dengan pernyataan dari Ketua Lembaga Perlindungan Anak yang menyatakan bahwa sejak 2013 lembaganya menangani 17 kasus anak yang kecanduan *gadget*. Begitu juga Komisi Nasional Perlindungan Anak yang sejak 2016 sudah menangani 42 kasus anak yang mengalami kecanduan *gadget*. Sumber dari Kominfo, 2018). *Gadget* menjadi hal yang menarik bagi anak-anak karena *gadget* menyediakan dimensi-dimensi gerak, warna, suara dan

lagu sekaligus dalam perangkat untuk berbagai tujuan seperti bermain game, menonton video, mendengarkan music, mengobrol dan menjelajahi situs web, Munir dalam (Zaini & Soenarto, 2019).

Berdasarkan observasi bahwa di TK Pertiwi No.3 Kel.Maroanging, Kec. Sibulue, Kab.Bone diketahui bahwa anak-anak usia 5-6 tahun sudah menggunakan *gadget*. Akademi Dokter Anak Kanada menegaskan bahwa anak usia 0-2 tahun tidak boleh terpapar oleh teknologi sama sekali, anak usia 3-5 tahun dibatasi menggunakan teknologi hanya satu jam perhari dan anak usia 6-18 tahun dibatasi 2 jam saja perhari. Menurut Rowan dalam (Anggraeni, 2019) Penggunaan *gadget* yang melebihi batas waktu memiliki resiko terhadap kesehatan anak, maka peran orang tua dalam mendampingi dan mengawasi penggunaan *gadget* sangat penting dan harus dikontrol.

Orang tua merupakan orang pertama dan sebagai guru pertama atau orang terdekat anak yang lebih banyak menghabiskan waktu dengan anak-anak di rumah, yang memiliki tugas untuk mengontrol dan mengawasi penggunaan *gadget* oleh anak-anak, memilih konten mana saja yang boleh dilihat anak dan mana yang tidak boleh. Pastikan bahwa konten yang dilihat sesuai dengan usia anak yang tidak mengandung pornografi atau kekerasan. Dan juga penggunaannya tidak melebihi batas waktu yang diperbolehkan. Akan tetapi, dapat kita temukan dimasyarakat masih banyak dari kalangan orang tua yang dengan mudahnya memberikan *gadget* pada anak-anak, mereka lebih memilih memberikan *gadget* kepada anaknya daripada melihat anaknya menangis atau juga sebagai pengganti pengasuh anaknya karena orang tua yang terlalu sibuk bekerja. Berdasarkan dengan latar belakang tersebut maka peneliti melakukan penelitian terhadap penggunaan *gadget* oleh anak usia 5-6 tahun yang bertempat di TK Pertiwi No.3 Kel.Maroanging, Kec. Sibulue, Kab.Bone. Orang tua terkadang kurang menyadari bahwa bahaya dan pengaruh *gadget* ini sangat besar dan bahkan lebih besar pengaruh negatifnya di banding dengan positifnya.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Metode penelitian kualitatif digunakan dengan tujuan untuk meneliti kondisi objek yang

alamiah, dimana peneliti sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi, analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi (Sugiyono, 2011). Kondisi objek yang alamiah disini ialah penelitian memiliki makna bahwa tidak adanya rekayasa dalam proses penelitian sehingga penelitian bersifat apa adanya. Jenis metode kualitatif yang digunakan peneliti ialah studi kasus. Studi kasus menurut (Raco, 2010) merupakan bagian dari metode kualitatif yang bertujuan untuk memahami suatu kasus tertentu secara lebih mendalam dengan melibatkan pengumpulan beraneka sumber informasi.

Pada penelitian ini yang menjadi partisipannya ialah orang tua dan anak yang menggunakan *gadget* rata-rata satu jam sehari, sebelumnya peneliti melakukan penelitian pendahuluan pada anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi No.3 Pat.Bajo, Kel. Maroanging, Kec.Sibulue, kab.Bone dan terdapat beberapa anak yang menggunakan *gadget* rata-rata 1 jam perhari. Untuk itu peneliti melakukan penelitian pada anak dengan kasus penggunaan *gadget* rata-rata satu jam perhari. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara triangulasi data yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi dan teknik analisis data dilakukan dengan cara reduksi, display dan verifikasi data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gadget merupakan produk dari hasil kemajuan teknologi yang banyak digunakan oleh banyak orang, bukan hanya orang dewasa yang tertarik untuk menggunakan *gadget*, banyak juga anak-anak yang menyukai *gadget* karena kecanggihannya dan fitur yang menarik di dalamnya. *Gadget* jika digunakan dengan bijak maka dapat memberikan manfaat bagi penggunanya terutama pada masa pandemi ini bagi para orang tua yang memiliki anak usia dini *gadget* bisa digunakan mencari informasi pembelajaran-pembelajaran menarik dan menyenangkan yang dapat dilakukan anak dan orang tua lakukan di rumah, membantu anak untuk tetap menerima rangsangan pembelajaran dengan baik walaupun tidak sekolah.

Hasil dari penelitian anak tersebut telah menggunakan *gadget* sejak usia 5 tahun dan saat ini anak telah berusia 6 tahun. Anak menggunakan *gadget* jenis *smartphone*. Dalam kesehariannya anak rata-rata menggunakan *gadget* satu jam, kadang kurang dari satu jam kadang juga lebih yang digunakan untuk menonton video *yotube*, *tik-tok* dan bermain *game* yang di unduh anak dari aplikasi *playstore* selain itu *gadget* juga digunakan untuk belajar membaca dan menghitung dari “Aplikasi Belajar TK dan PAUD Lengkap”. Anak mampu untuk mengunduh aplikasi sendiri karena melihat orang tua saat mengunduh aplikasi.

Ini menunjukkan bahwa bagaimana perilaku orang tua dalam keluarga dilihat dan menjadi contoh yang di tiru anak, hal ini juga dipertegas oleh (Suwaid, 2010) bahwa anak yang sedang dalam masa pertumbuhan akan selalu memperhatikan sikap dan ucapan kedua orang tuanya, orang tua menjadi figur utama yang dicontoh oleh anak termasuk salah satunya ialah bagaimana orang tuanya yang selalu asyik di depan *gadget*. Orang tua anak mengatakan bahwa anak sering terlihat fokus saat menggunakan *gadget* dan mengabaikan panggilan orang tuanya dan dari hasil observasi yang dilakukan terlihat juga bahwa anak mengalami hambatan dalam berbicara, banyak dari kata-kata yang diucapkan anak yang masih belum dapat dimengerti, anak juga sering merengek saat tidak diberikan ijin untuk bermain *gadget*.

Orang tua harus lebih tegas untuk mengatur dan mengontrol penggunaan *gadget* oleh anak-anak agar dapat mencegah anak dari kecanduan *gadget*, saat anak menangis tidak diberikan ijin untuk bermain *gadget* orang tua tidak di sarankan untuk langsung memberikan *gadget* pada anak, orang tua bisa membiarkannya dulu atau mengalihkannya dengan permainan-permainan lain yang lebih bersifat nyata dan lebih bermanfaat untuk tumbuh kembang seorang anak, contoh cara untuk mengalihkan perhatian anak dari *gadget* orang tua dapat memperkenalkan permainan - permainan tradisional kepada anak yang sudah jelas memiliki manfaat yang besar bagi anak seperti untuk kemampuan berbahasa dan berbicara anak, fisik motorik, kognitif. Jenis permainan yang dapat dipilih juga beragam. Selain untuk membantu menstimulus tumbuh kembang anak, juga bisa

sekalian memperkenalkan permainan tradisional yang sudah banyak ditinggalkan oleh orang-orang di zaman sekarang, contoh permainan tradisional yang lagi viral saat ini yaitu permainan “ katt- katto”.

Orang tua anak menyadari bahwa dari banyaknya manfaat dari *gadget* juga memiliki dampak negatif di dalamnya seperti adanya konten-konten yang tidak sesuai dengan usia anak. (Anil & Shaik, 2019) juga mengungkapkan bahwa dampak negatif dari penggunaan layar pada seseorang tergantung dari beberapa faktor dan yang paling penting ialah durasi orang tersebut melihat layar, penggunaan dalam durasi yang lama dapat berpengaruh terhadap otak korteks frontal dan memiliki efek seperti kokain.

Gadget saat ini sudah banyak mengambil alih peran orang tua untuk mengasuh anak, banyak dari orang tua yang membiarkan anaknya untuk menggunakan *gadget* dari pada menemani anak untuk bermain karena orang tua yang terlalu sibuk atau malas menemani anak bermain, ada juga yang membiarkan anak bermain *gadget* karena tidak ingin anaknya menangis, hal ini juga dipertegas oleh (Arnani & Husna, 2021) bahwa penyebab anak mengalami kecanduan bermain *gadget* yaitu karena orang tua yang terlalu sibuk dan sering melihat orang tua menggunakan *gadget* karena kesibukan orang tua akhirnya anak dibiarkan untuk bermain *gadget*. Padahal anak usia dini berada usia yang penting dalam kehidupan anak, karena itu orang tua berkewajiban untuk memastikan bahwa anak dapat tumbuh dan berkembang dengan baik, tidak adanya hal yang dapat mengganggu tumbuh kembangnya seperti terhidar dari efek negatif penggunaan *gadget*. Anak usia dini akan lebih baik jika tidak menggunakan *gadget* atau ketika bermain *gadget* anak tidak dibiarkan, orang tua mendampingi anak, mengontrol penggunaannya dan orang tua tidak menggunakan *gadget* di depan anak jika memang tidak benar-benar diperlukan, orang tua akan lebih baik mendampingi anak bermain Permainan langsung. Orang tua berupaya untuk mencegah timbulnya dampak negatif dari penggunaan *gadget*, sudah mencoba dengan cara menggunakan aplikasi *youtube kids* agar konten yang muncul di dapat ter filter secara langsung di aplikasi akan tetapi karena sudah mampu untuk mencopot aplikasi sendiri, aplikasi tersebut juga di copot anak dari perangkat.cara lain yang digunakan

orang tua untuk mengontrol penggunaan *gadget* dengan cara tidak membiarkan anak untuk sendiri saat menggunakan *gadget*, agar dapat mengontrol konten yang tidak sesuai dengan usia anak, selain itu juga terkadang orang tua menyuruh anak untuk bermain dengan anak-anak seusianya diluar agar teralihkan dari bermain *gadget*.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Gadget memiliki banyak manfaat dan juga dampak negatif terhadap penggunaannya, *gadget* menjadi suatu hal yang menarik bagi anak karena memiliki fitur yang beragam dengan dilengkapi warna, gambar dan suara yang dapat menarik perhatian anak selain itu juga karena anak sering melihat orang tuanya yang sibuk bermain *gadget*. Anak mampu untuk mengunduh aplikasi sendiri juga disebabkan karena melihat orang tuanya. Anak biasa menggunakan *gadget* untuk bermain *game*, menonton video *youtube* dan belajar. Permasalahan-permasalahan dari penggunaan *gadget* bisa saja dialami anak karena orang tua yang kurang mendampingi dan mengontrol penggunaannya dan mungkin juga belum pahamnya akan dampak yang akan ditimbulkan dari *gadget* terhadap fisik dan mental anak. Orang tua memiliki peran yang besar untuk mengontrol mengawasi dan mendampingi penggunaan *gadget* oleh anak-anak agar dapat terhindar dari efek yang dapat ditimbulkan dari penggunaan *gadget*.

B. Saran

Beberapa saran bagi orang tua untuk mencegah dampak negatif dari penggunaan *gadget* pada anak-anak, yaitu :

1. Memberikan batasan waktu penggunaan *gadget*, durasi penggunaan tidak lebih dari satu jam.
2. Saat anak menggunakan *gadget* orang tua diusahakan untuk menemani anak untuk mengontrol jenis tontonan anak.
3. Tidak menggunakan *gadget* di depan anak saat tidak benar-benar diperlukan.
4. Orang tua lebih kreatif untuk membuat permainan yang bersifat nyata

agar dapat mengalihkan perhatian anak dari *gadget*.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, R. N. (2017). *Keputusan Karir Pada Siswa Kelas Xi Di Sma N 8 Semarang*. Universitas Negeri Semarang.
- Anggraeni, S. (2019). Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gadget Bagi Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin. *Faletahan Health Journal*, 6(2), 64–68.
- Anil, A., & Shaik, S. (2019). Third Eye Syndrome- a gadget screen addiction among medical professionals in Chennai, Tamilnadu, India. *National Journal of Research in Community Medicine*, 8(3), 249–254. <https://doi.org/10.26727/NJRCM.2019.8.3.249-254>
- Arnani, N. P. R., & Husna, F. H. (2021). Perbedaan Kecenderungan Adiksi Gadget Siswa Sekolah Dasar Ditinjau dari Jenis Kelamin. *Psycho Idea*, 19(01), 57–64.