

DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI

Oleh : Rofi'ud Darojatin Nisaa¹

Abstrak

Teknologi terus berkembang secara pesat dan sangat memberikan pengaruh terhadap kehidupan manusia. Perkembangan teknologi ini tidak hanya dirasakan dan dimanfaatkan oleh orang dewasa saja melainkan juga pada anak usia dini. Tidak jarang anak usia dini sudah mampu menggunakan gadget dalam kehidupan sehari-hari. Anak usia dini yang sudah terbiasa menggunakan gadget cenderung kecanduan dan tidak bisa lepas dari gadgetnya. Gadget dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dan praktis untuk meningkatkan kreativitas pada anak. Akan tetapi, mudahnya mengakses segala informasi dari berbagai penjuru dunia tidak hanya memiliki dampak positif melainkan juga dampak negatif bagi anak usia dini. Hal tersebut menimbulkan kekhawatiran pada orang tua. Oleh karena itu diperlukan pemahaman yang baik terhadap penggunaan gadget untuk mengantisipasi dampak negatif penggunaan gadget terhadap perkembangan anak usia dini.

Kata Kunci : *Dampak Gadget, Perkembangan Anak Usia Dini.*

PENDAHULUAN

Semakin berkembangnya zaman, semakin berkembang pula teknologi yang dapat digunakan untuk membantu aktivitas sehari-hari. Teknologi yang semakin canggih membantu manusia dalam memperoleh informasi dengan cepat tanpa membutuhkan waktu yang lama. Penggunaan gadget secara tidak langsung memaksa manusia untuk berevolusi dan merubah cara berkomunikasi, berinteraksi, belajar dan menjalani kehidupan sehari-hari.

Dizaman digital saat ini, anak-anak sudah berdampingan dengan kemudahan dalam mengakses gadget seperti *smartphone*, tablet, dan laptop. Orang tua justru menyediakan gadget untuk mendampingi kehidupan sehari-hari anak. Gadget dirasa memudahkan orang tua untuk membuat anak menjadi duduk tenang dan menghabiskan waktunya dengan gadget. Gadget dapat mendukung anak untuk meningkatkan kreativitas dan belajar secara mandiri.

¹Rofi'ud Darojatin Nisaa adalah seorang dosen di FKIP UNIPAS

Hasil studi Syifa dkk. (2018) menyimpulkan bahwa penggunaan gadget berdampak positif terhadap perkembangan psikologi anak, lebih tepatnya dalam ranah kognitif dan afektif. Mengingat bahwasannya gadget mendorong anak untuk memproses informasi melibatkan penalaran dan daya ingat. Sejalan dengan studi tersebut, Rahayu dkk (2021) menjelaskan dampak positif penggunaan gadget pada kemampuan motorik anak yang dapat diamati dari aspek keterampilan motorik yang melibatkan otot-otot kecil, seperti pergerakan pada bibir, jari, dan pergelangan tangan. Anak-anak—secara tidak langsung—melakukan pelatihan otot jari ketika berinteraksi dengan gadget, yaitu saat penggunaan layar sentuh, mengetik dan menulis digital, permainan interaktif, dan lain-lain.

Meskipun beberapa hasil studi menyatakan bahwasannya terdapat dampak positif dalam penggunaan gadget bagi anak usia dini, tidak sedikit pula studi yang menyatakan sebaliknya. Di balik manfaat positif gadget, masih terdapat dampak negatif penggunaan gadget terhadap tumbuh kembang anak. Berdasarkan studi Rahayu dkk. (2021), gadget dapat menghambat perkembangan bicara dan bahasa anak. Hal ini terjadi karena anak menghabiskan waktu lebih banyak di depan layar gadget dibandingkan berinteraksi dengan orang lain yang dapat melancarkan pembelajaran berbicara dan berbahasa. Akibatnya, anak jarang berinteraksi dengan orang lain dan mengakibatkan kurangnya kemampuan bicara dan bahasa anak.

Anak usia dini merupakan individu yang berada pada fase serba ingin tahu. Dengan rasa ingin tahu tersebut membuat anak termotivasi untuk mempelajari hal-hal baru. Anak usia dini justru lebih cepat menguasai fitur-fitur gadget dibandingkan dengan generasi-generasi sebelumnya yang sudah dewasa. Tidak membutuhkan waktu lama bagi mereka untuk menguasai fitur-fitur gadget tersebut. Orang tua melupakan bahwasannya gadget dapat menyediakan akses tak terbatas pada informasi, hiburan, dan komunikasi yang mungkin saja tidak layak diakses oleh anak usia dini sehingga dapat mempengaruhi pembentukan karakter pada anak. Orangtua perlu mengontrol anak dalam penggunaan gadget dengan memberikan batas waktu dalam penggunaannya. Sehingga anak tetap memiliki waktu bersama orang tuanya dan juga waktu bermain dengan teman sebayanya. Oleh karena itu, perlu adanya pemahaman mengenai dampak penggunaan gadget terhadap

perkembangan anak usia dini. Terutama bagi orangtua, agar anaknya dapat dibatasi dalam penggunaan gadget mengingat bahwa perkembangan anak akan mempengaruhi kehidupan mereka pada masa yang akan datang.

Pengertian Anak Usia Dini

Menurut UU Sisdiknas tahun 2003 anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Sedangkan menurut para pakar Pendidikan anak, anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun. Mansur (2005:88) menjelaskan bahwa anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Mereka memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya. Usia dini merupakan saat-saat tumbang kembang anak untuk membentuk karakter dan kepribadian. Hal ini terlihat dari perilaku anak yang kerap bertanya terkait hal-hal yang mereka lihat, ingin tahu terhadap segala hal dan membutuhkan jawaban dari seluruh pertanyaan yang mereka ajukan.

Aspek-aspek Perkembangan Anak Usia Dini

Perkembangan dapat diartikan sebagai perubahan-perubahan yang dialami oleh seseorang individu (anak usia dini) menuju tingkat kedewasaan atau kematangan yang berlangsung secara sistematis, progresif dan berkesinambungan baik itu menyangkut aspek fisik dan psikis, Wiyani (2012:84). Sistematis dimaknai bahwa perubahan dalam perkembangan itu bersifat saling ketergantungan atau mempengaruhi antara bagian-bagian organisme. Progresif berarti perubahan yang terjadi bersifat maju, meningkat dan meluas, baik fisik dan psikis. Sedangkan berkesinambungan berarti perubahan berlangsung secara bertahap dan berurutan. Terdapat beberapa aspek perkembangan anak usia dini menurut para ahli:

a. Perkembangan Fisik/Motorik

Perkembangan fisik meliputi perkembangan badan, otot kasar dan otot halus, yang selanjutnya lebih disebut dengan motorik kasar dan motorik halus (Slamet Suyanto, 2005: 49). Perkembangan motorik kasar berhubungan dengan gerakan dasar yang terkoordinasi dengan otak seperti berlari, berjalan, melompat, memukul dan menarik. Sedangkan motorik halus berfungsi untuk melakukan

gerakan yang lebih spesifik seperti menulis, melipat, menggunting, mengancingkan baju dan mengikat tali sepatu. Jika dikaitkan dengan penggunaan gadget yang melibatkan aktivitas motorik mampu meningkatkan motorik halus anak ketika menggunakan layar sentuh pada gadget.

b. Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir (Mansur, 2005: 33). Keat menyatakan bahwa perkembangan kognitif merupakan proses mental yang mencakup pemahaman tentang dunia, penemuan pengetahuan, pembuatan perbandingan, berfikir dan mengerti (Endang Purwanti dan Nur Widodo, 2005: 40). Proses mental yang dimaksud adalah proses pengolahan informasi yang menjangkau kegiatan kognisi, intelegensi, belajar, pemecahan masalah dan pembentukan konsep. Hal ini juga menjangkau kreativitas, imajinasi dan ingatan. Anak mulai menggunakan bahasa dan melakukan permainan “pura-pura”. Namun pada sub tahap ini anak masih berfikir egosentris dan animisme. Anak belum mampu membedakan perspektif diri sendiri dan perspektif orang lain. Sehingga penggunaan gadget yang tidak dibarengi dengan kontrol orang tua dapat menyebabkan kesalahan perspektif pada kognitif anak. Pada usia ini anak belum bisa memilah dan memilih informasi mana yang baik dan tidak baik untuk ditiru dari perolehan informasi yang didapat dari gadget.

c. Perkembangan Bahasa

Penguasaan bahasa anak berkembang menurut hukum alami, yaitu mengikuti bakat, kodrat dan ritme yang alami. Menurut Lenneberg (dalam Eni Zubaidah, 2003: 13) perkembangan bahasa anak berjalan sesuai jadwal biologisnya. Hal ini dapat digunakan sebagai dasar mengapa anak pada umur tertentu sudah dapat berbicara, sedangkan pada umur tertentu belum dapat berbicara. Perkembangan bahasa tidaklah ditentukan pada umur, namun mengarah pada perkembangan motoriknya. Namun perkembang tersebut sangat dipengaruhi oleh lingkungan. Bahasa anak akan muncul dan berkembang melalui berbagai situasi interaksi sosial dengan orang dewasa (Kartini Kartono, 1995: 127). Pendapat ahli tersebut menjawab mengapa anak yang fasih dalam menggunakan gadget sering mengalami keterlambatan bicara (*speech delay*), hal ini dikarenakan kurangnya

interaksi sosial dengan orang dewasa dan cenderung hanya menggunakan gadget.

d. Perkembangan Sosio-Emosional

Perkembangan sosial-emosional adalah kepekaan anak untuk memahami perasaan orang lain ketika berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari, Suyadi (2010:109). Untuk dapat mengembangkan atau mencerdaskan sosio emosional anak-anak diberikan stimulus melalui permainan yang sesuai dengan tingkat perkembangan sosio emosional anak. Penggunaan gadget yang tanpa batas menyebabkan anak kurang berinteraksi dengan lingkungan sehingga anak kurang memiliki empati dan kepedulian dengan lingkungan sekitar. Pemanfaatan gadget untuk mengakses permainan virtual juga dapat mempengaruhi sosio-emosional anak, dimana anak menjadi mudah marah ketika mengalami kekalahan dalam permainan.

Pengertian Gadget

Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Gadget menurut Merriam Webster dalam bukunya R. Agusli (2008:12), yaitu sebuah perangkat mekanik atau elektronik dengan penggunaan praktis tetapi sering diketahui sebagai hal baru. Sedangkan menurut Derry (2013:7), gadget merupakan sebuah perangkat atau instrument elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis untuk membantu pekerjaan manusia.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa, gadget adalah suatu alat elektronik yang memiliki berbagai layanan fitur yang menyajikan teknologi terbaru yang membantu hidup manusia menjadi lebih praktis dan memiliki fungsi khusus.

Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini

Di era digital saat ini gadget tidak hanya digunakan oleh orang dewasa melainkan juga anak usia dini. Penggunaan gadget pada orang dewasa berbeda dengan penggunaan gadget pada anak usia dini. Orang dewasa cenderung memanfaatkan gadget untuk media komunikasi maupun yang berkaitan dengan pekerjaan. Adapun penggunaan gadget untuk hiburan bagi orang dewasa memiliki

intensitas yang berbeda dengan anak usia dini. Adanya aktivitas lain yang harus dilakukan oleh orang dewasa menyebabkan penggunaan gadget dilakukan berulang kali dalam sehari namun dengan intensitas yang tidak terlalu lama. Berbeda dengan anak usia dini yang cenderung memiliki intensitas yang lebih lama dan terus menerus sehingga menyebabkan kecanduan dalam penggunaan gadget.

Gadget memiliki banyak fungsi yang dapat dimanfaatkan. Penggunaan untuk orang dewasa digunakan sebagai alat komunikasi, mencari informasi atau *browsing*, *youtube*, bermain *game*, media sosial atau lainnya. Dahulu penggunaan gadget untuk anak usia dini terbatas pada media pembelajaran, bermain *game*, dan menonton animasi. Namun kini anak-anak juga mulai menggunakan beberapa aplikasi media sosial yang digunakan oleh orang dewasa, menonton video, dan gambar-gambar yang dapat menyebabkan dampak negatif bagi anak. Untuk itu perlu adanya kedisiplinan dan batasan yang dilakukan orang tua pada saat anak usia dini menggunakan gadget, karena pemakaian yang berkelanjutan dan tidak memiliki batas waktu dapat menimbulkan kecanduan. Kecanduan anak terhadap gadget menyebabkan anak cenderung hanya mepedulikan gadgetnya saja daripada bermain bersama teman diluar rumah.

Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Gadget

Gadget memiliki banyak manfaat apabila digunakan dengan tepat. Apabila orang tua memperbolehkan anak usia dini menggunakan gadget, tentu saja harus dibarengi dengan kontrol dari orang tua karena terdapat dampak positif dan negatif bagi perkembangan anak usia dini.

Dampak positif penggunaan gadget bagi perkembangan anak usia dini antara lain:

1. Berkembangnya imajinasi (dengan melihat gambar, anak dapat menggambar kembali sesuai imajinasi yang melatih daya pikir anak)
2. Melatih kecerdasan (dalam hal ini anak terbiasa dengan tulisan, angka dan simbol yang membantu proses belajar anak)
3. Meningkatkan kreativitas anak (berbagai permainan yang menantang dapat mengasah kreativitas anak)
4. Mempermudah orang tua berkomunikasi jarak jauh dengan anak

5. Meningkatkan motorik halus anak ketika menggunakan layar sentuh pada gadget.

Selain dampak positif, terdapat pula dampak negatif dari penggunaan gadget bagi anak usia dini jika dilihat dari aspek-aspek perkembangannya, antara lain:

1. Mengganggu kesehatan fisik. Radiasi gelombang elektromagnetik tidak terlihat, efeknya pun tidak terasa secara langsung namun tetap berbahaya untuk jangka panjang. Terkena paparan radiasi yang berlebihan dapat menyebabkan penyakit kanker.
2. Berkurangnya aktivitas fisik (motorik kasar). Anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan gadget dan tidak banyak bergerak.
3. Menurunkan konsentrasi. Kecanduan pada gadget menyebabkan anak mudah bosan, gelisah dan marah ketika dipisahkan dari gadget kesukaannya. Sehingga anak kesulitan untuk berkonsentrasi dalam beraktivitas karena cenderung memikirkan gadgetnya.
4. Terbentuk karakter yang tidak baik. Terdapat berbagai video di platform *Youtube* yang dapat mengakibatkan anak berperilaku kurang sopan terhadap orang yang lebih dewasa dan berkata kasar.
5. Menghambat perkembangan bicara dan bahasa. Anak menghabiskan waktu lebih banyak di depan layar gadget dibandingkan berinteraksi dengan orang lain yang dapat melancarkan pembelajaran berbicara dan berbahasa. Akibatnya, anak jarang berinteraksi dengan orang lain dan mengakibatkan kurangnya kemampuan bicara dan bahasa anak.
6. Mempengaruhi perkembangan otak. PFC atau *Pre Frontal Cortex* adalah bagian didalam otak yang mengotrol emosi, kontrol diri, tanggung jawab, pengambilan keputusan dan nilai-nilai moral lainnya. Anak yang kecanduan teknologi seperti games online, otaknya akan memproduksi hormon dopamine secara berlebihan yang mengakibatkan fungsi PFC terganggu.
7. Anak menjadi introvert. Kurangnya interaksi sosial anak dengan orang tua, teman sebaya menyebabkan anak menjadi kurang percaya diri, kurang empati dan peduli terhadap sekitar. Sehingga anak merasa lebih nyaman sendiri dan menghabiskan waktu dengan gadgetnya.

8. Anak menjadi mudah marah. Hal ini bisa disebabkan karena pengaruh permainan yang dilakukan oleh anak menggunakan gadget maupun dikarenakan anak dipisahkan dari gadgetnya.

Cara Mencegah Kecanduan Gadget pada Anak Usia Dini

Sosok orang tua merupakan peran yang sangat berpengaruh untuk mengatasi dampak negatif dari penggunaan gadget pada anak usia dini. Untuk itu yang harus dilakukan oleh orang tua adalah:

1. Batasi Waktu

Penggunaan gadget bagi anak dibawah usia 6 tahun harus diperhatikan durasi pemakaiannya. Dengan memberikan jadwal penggunaan gadget yang diterapkan secara konsisten oleh orang tua. Pembatasan dapat menggunakan hari dan jam. Misalnya, boleh bermain tapi hanya setengah jam dan hanya pada saat senggang atau hanya diberikan pada hari sabtu dan minggu selama 2 jam. Penggunaan selama 2 jam tersebut dapat dibagi lagi menjadi 1 jam dipagi hari dan 1 jam lagi di sore hari, sehingga anak tetap memiliki waktu untuk bermain dengan teman sebayanya. Sejalan pertambahan usia, waktu dapat disesuaikan kembali.

2. Pilih Sesuai Usia

Dilihat dari tahapan perkembangan dan usia anak, pengenalan dan penggunaan gadget bisa dibagi ke beberapa tahap usia. Untuk anak usia di bawah 6 tahun, Pemberian gadget sebaiknya hanya seputar pengenalan warna, bentuk, dan suara. Gadget hanya sebagai salah satu sarana untuk mengedukasi anak, sehingga orang tua dapat membatasi aplikasi apa saja yang boleh digunakan oleh anak. Meskipun gadget dapat melatih kognitif anak, namun perkembangan otak anak akan lebih optimal jika anak diberi rangsangan sensorik secara langsung. Misalnya, meraba benda, mendengar suara, berinteraksi dengan orang, dan sebagainya.

3. Selektif memilihkan aplikasi permainan didalam gadget

Pastikan aplikasi permainan yang diunduh pada gadget sesuai dengan usia anak. Pilih permainan yang dapat mendukung kecerdasan anak, dan pola pikir anak. Batasi aplikasinya supaya anak tidak terlalu tertarik dengan permainan

yang ada. Hindari permainan yang bersifat kekerasan yang dapat berdampak negatif pada perilaku dan emosi anak.

4. Berikan Pendampingan saat anak bermain gadget

Lakukan pendampingan pada saat anak bermain gadget. Dengan menemani anak dalam bermain menggunakan gadget, orang tua dapat mengarahkan penggunaannya dengan baik dan mengaitkan dengan hubungannya dengan dunia nyata

5. Mengajak anak melakukan kegiatan positif

Cobalah mengajak anak bermain menggunakan media lain selain gadget, atau melakukan kegiatan positif lainnya, supaya anak tidak terfokus dengan gadgetnya dan menjadi kecanduan.

SIMPULAN

Penggunaan gadget pada anak usia dini memiliki dampak yang bervariasi yang harus menjadi bahan pertimbangan bagi orang tua saat memberikan gadget pada anak. Gadget memberikan peluang untuk pembelajaran yang interaktif, membantu membangun fungsi adaptif, dan mengembangkan motorik dan kognitif. Namun, gadget juga dapat menimbulkan tantangan seperti menghambat perkembangan bicara dan bahasa anak serta menghambat perkembangan sosio-emosional anak. Oleh karena itu, peran orang tua dan pendidik sangatlah penting dalam mengatur penggunaan gadget pada anak-anak. Di tengah dunia yang semakin terhubung secara digital, pemahaman bahwa perangkat elektronik adalah alat yang dapat dimanfaatkan jika digunakan secara bijaksana. Dengan melakukan pemantauan, mengatur waktu layar, dan mengawasi konten yang sesuai, dampak positif dari penggunaan gadget dapat ditingkatkan sementara tantangan dan efek negatifnya dapat diminimalisir.

DAFTAR PUSTAKA

- Derry. 2013. *Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan Bagi Orang Tua Untuk Memahami Faktor-Faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget*. Jakarta: Bisakimia.
- Endang Purwanti dan Nur Widodo. 2005. *Perkembangan Peserta Didik*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.

- Kartini Kartono. 1995. *Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan)*. Bandung : CV. Mandar Maju.
- Mansur. 2005. *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rahayu, N. S., Elan, Mulyadi, S. 2021. *Analisis penggunaan gadget pada anak usia dini*. Jurnal PAUD Agapedia, Vol.5 No. 2.
- R. Agusli. 2008. *Panduan Koneksi Internet 3G & HSDPA di Handphone & Komputer*. Jakarta: Mediakita
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar Anak Usia Dini*. Yogyakarta : PEDAGOGIA.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Hikayat Publising.
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. 2019. *Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan psikologi pada anak sekolah dasar*. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, 3(4), 538. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22310>
- Undang Undang RI No.20 tahun 2003. *Sistem Pendidikan Nasional. Pasal 28 ayat 1 tentang anak usia dini*.
- Wiyani, N.A. 2012. *Save Our Children From School Bullying*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Zubaidah, Eni. 2003. *Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Yogyakarta: FIP.