

## Dampak Gadget Bagi Anak Di Bawah Umur

**Andreansyah<sup>1</sup>, Ahmad Fauzan Hazami<sup>2</sup>, Fajar Santoso<sup>3</sup>, Perani Rosyani<sup>4</sup>**

<sup>1-4</sup>Universitas Pamulang; Jl. Surya Kencana No.1, Pamulang Barat, (021) 741-2566 atau 7470 9855

<sup>1-4</sup>Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Pamulang

e-mail: \*<sup>1</sup>dosen00837@unpam.ac.id

---

### *Abstrak*

Anak jaman sekarang, menggunakan teknologi lebih sering dari pada anak jaman dahulu tahun 2000an, Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai bagaimana pada orang tua di jaman sekarang memperhatikan penggunaan gadget pada anak anak mereka. Melihat banyaknya orang tua yang kurang pedulinya kepada anak tentang gadget, karena gadget sangat mempengaruhi kepada anak di bawah umur. Penelitian ini menggunakan metode survey deskriptif, ketergantungan gadget anak di bawah umur sangatlah tinggi, sedangkan orang tua memberikan gadget kepada anaknya agar mereka anteng dan tidak menangis, dan juga orang tua ingin anaknya mendapatkan dampak yang positif Ketika di berikan gadget, tapi harus ada peraturan yang jelas.

*Kata Kunci – format, sistematika, artikel ilmiah, PKM, hasil*

---

### I. PENDAHULUAN

Dalam keseluruhan proses pembentukan karakter pada seseorang, pendidikan merupakan kegiatan paling pokok. Namun diprediksikan jumlah penduduk usia 0-17 tahun akan mengalami penurunan mulai tahun 2017 hingga tahun 2025 yang diasumsikan sebagai akibat dari mulai menurunnya angka Total Fertility Rate (TFR) Indonesia pada masa-masa mendatang. Adapun penurunan TFR menjadi salah satu target yang ingin dicapai Indonesia dalam Sustainable Development Goals (SDG's). Kualitas tumbuh kembang anak berkaitan dengan kesehatan dan nutrisi, pendidikan dan kesejahteraan anak, lingkungan tempat anak tumbuh dan berkembang serta faktor-faktor lainnya (Kerjasama Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan perlindungan Anak dengan Badan Pusat Statistik, 2018).

Kemampuan manusia untuk menggunakan nalar dan pikirannya dalam mengelola alam dan potensi diri manusia itu sendiri. Suatu Institusi pendidikan dikatakan sukses jika mampu membawa nama ins

titusi pendidikan tersebut berkembang dan dapat dikenal oleh masyarakat luas yang nantinya institusi pendidikan tersebut benar-benar sebagai sarana

Salah satu factor berkembangnya anak adalah teknologi. Teknologi adalah hasil inovasi manusia dari era globalisasi. Inovasi dalam teknologi yaitu gadget. Hampir semua orang menggunakan gadget dan juga di lengkapi fasilitas internet, pada anak di bawah umur telah umum menggunakan gadget, gadget bisa menjadi masalah besar di era globalisasi, Ketika orang tua memberikan gadget kepada anaknya, karena alasan sibuk kerja, sehingga gadget bisa menggantikan posisi orang tua dan anak tersebut menjadi tidak kesepian.

Banyaknya dari Sebagian orang tua, yang belum mengetahui dampak buruk dari gadget secara continue bagi anak mereka dalam kesehariannya, contohnya anak menjadi terus menerus menggunakan gadget dan anak akan sangat tergantung kepada gadget. Hal ini akan menjadi dampak kepada perkembangan anak mereka, seperti kurangnya berkomunikasi kepada orang tua, karena anak hanya berfokus kepada gadget saja. Berdasarkan latar belakang dan identifikasi

masalah di atas, maka masalah ini di rumuskan sebagai berikut :

1. Apa yang di maksud dengan Gadget?
2. Bagaimana dampak menggunakan Gadget pada anak di bawah umur?

## II. METODE PELAKSANAAN

Artikel ini disusun dengan menggunakan metode kualitatif. metode kualitatif adalah metode untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang sejumlah individu atau sekelompok orang dianggap berasal dari masalah social. Metode kualitatif di lakukan langsung ke sumber data. Mengumpulkan data dengan cara observasi dan wawancara kepada beberapa orang tua, Berdasarkan asumsi dan pendapat orang tua, penyusunan artiken menggunakan metode penelitian kualitatif karena lebih cocok untuk mencari informasi dan membahas permasalahan yang berkaitan dengan penggunaan gadget pada anak dibawah umur. Pemakainnya pun dapat memiliki waktu yang beragam dan durasinya berbeda beda pemakainnya pada orang dewasa dengan anak di bawah umur

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

### a. Pengertian Gadget

Perkembangan teknologi di dunia semakin pesat dan tidak ada hentinya, setiap saat selalu muncul inovasi baru, khususnya di bidang teknologi informasi. Jika dulu kita hanya mengenal surat untuk media komunikasi, sekarang kita menggunakan gadget untuk media komunikasi, gadget atau smartphome mengalami perkembangan yang sangat signifikan. Mulai dari yang hanya dapat di gunakan untuk mengirim pesan dan mefelefon, sekarang sudah bisa untuk segala hal, contoh untuk browsing menggunakan internet, menonton video, mengirim video dan gambar dan lain lainnya, sekarang gadget atau smartphome tidak sekecil pada 10 sampai 15 tahun yang lalu, tetapi fungsi dari Gadget atau smartphome tersebut semakin banyak.

### b. Bentuk penggunaan Gadget kepada anak di bawah umur

Gadget dapat digunakan oleh siapa saja, Pemakaian gadget pada sekarang ini sudah digunakan mulai dari anak di bawah umur hingga kalangan dewasa, Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berlangsung semakin pesat, penggunaanya telah menjangkau ke berbagai kehidupan dari berbagai

bidang, usia dan Pendidikan, penggunaan gadget oleh orang dewasa biasanya di gunakan untuk berkomunikasi sedangkan menggunakan anak di bawah umur, di gunakan untuk bermain game, nonton video, media pembelajaran dan lainnya, dan biasanya orang tua membatasi anaknya bermain gadget 1 jam perhari.

### c. Pengertian perkembangan

Setiap anak lahir didunia mengalami perkembangan sejak lahir sampai meninggal dunia, Perkembangan diartikan sebagai perubahan yang sistematis, pengertian perkembangan berbeda dengan pertumbuhan, walaupun keduanya tidak berdiri sendiri, pertumbuhan berkaitan dengan perubahan kuantitatif yaitu peningkatan dari ukuran, anak tidak saja menjadi besar secara fisik, tetapi struktur dalam otak meningkat, adanya perubahan otak, anak memiliki kemampuan yang lebih besar untuk belajar, beberapa pola perkembangan yang sama, pola yang sama disebut dengan *normative development and ideographic development* (Tina Bruce, 2005 :31).

### d. Dampak penggunaan gadget pada anak di bawah umur

Rata-rata orang Indonesia secara akumulatif menghabiskan waktunya untuk menggunakan gadget adalah 8 jam 52 menit selama 1 hari menatap layar gadget, harus di akui keseharian kita didominasi oleh kehadirannya gadget. Salah satu dampak dari penggunaan dampak gadget pada anak di bawah umur adalah :

#### 1. Perkembangan fisik

Sekarang anak menyibukan diri dengan gadget kadang membuat anak menjadi jarang melakukan aktivitasnya, padahal beraktivitas fisik itu bisa melepas hormone endorphin yang dapat mendatangkan perasaan senang, tetapi anak jaman sekarang lebih suka bermain dengan gadget.

#### 2. Perkembangan social Emosi

Anak yang terlalu sibuk dengan gadget memiliki kecenderungan bersosialisasi, mereka lebih memilih bermain gadget dari pada bermain dengan teman temannya, maka dari itu mereka jarang sekali bersosialisasi dengan teman temannya bahkan sama orangtuanya.

Kemampuan bersosialisasi dapat mempengaruhi keperibadian seorang anak, dalam bersosialisasi anak dapat belajar respon emosinya kepada orang lain.

## IV. SIMPULAN

Perkembangan teknologi mengalami kemajuan yang sangat pesat, Banyak kemudahan dan kepraktisan yang ada di gadget, contoh seperti berkomunikasi saat ini sangat gampang tanpa terhambat, Teknologi seperti gadget saat ini semakin canggih, kita bisa mengirim gambar.

Kehidupan anak-anak lebih terpengaruh oleh teknologi, lebih sering anak-anak di bawah umur berinteraksi dengan gadget dan dunia maya mempengaruhi pola pikir mereka terhadap sesuatu di luar hal tersebut, mereka juga akan merasa asing dengan lingkungan sekitar karena kurangnya interaksi sosial, tetapi kemajuan teknologi juga dapat membantu daya kreatifitas anak jika penggunaannya diimbangi dengan interaksi anak-anak dengan lingkungannya, orang tua harus bisa mengatur jadwal anaknya menggunakan gadget tersebut, jangan sampai anaknya ketergantungan kepada gadget

## DAFTAR PUSTAKA

- Cangara, Hafied, 2002, Pengantar Ilmu Komunikasi, Raja Grafindo Persada, Jakarta
- Sardirman, A.M. 2005. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Grafindo.
- Rosyani, P., Rachmatika, R., Harefa, K., Herry, N. A. S., & Priambodo, J. (2021). Sosialisasi Pemanfaatan Teknologi yang Dapat Digunakan Selama Masa Pandemi Covid-19. *Community Empowerment*, 6(3), 476-479. <https://doi.org/10.31603/ce.4525>
- Karman. 2013. Riset penggunaan media dan pengembangannya kini. *Jurnal Studi Komunikasi dan Media*, Vol 17, No.1
- Fitria, Sainah. 2013. Pengaruh penggunaan teknologi komputer terhadap anak usia dini, diunduh pada 1 November 2015.
- Media, B. (2019). RS Jiwa Jabar Kebanjiran Anak-anak Korban Kecanduan Gadget. Bekasi: <https://bekasimedia.com/>.
- Mulyantari, A. I., & Ramadhona, N. (2019). Hubungan Kebiasaan Penggunaan Gadget dengan Status Mental Emosional pada Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Integrasi Kesehatan & Sains (JKS)* Vol. 1 No. 1, 10 - 15.
- Suwanto, S. A. (2017). Pengelolaan TBM Sebagai Sarana Meningkatkan Minat Baca. *ANUVA* Volume 1, 19-32.
- Siti Suprihatin (2015). Upaya Guru Dalam

Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Jurnal Promosi, Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, ISSN: 2442-9449 Vol.3.No.1 (2015) 73-82

Zohriah, A. (2016). Manajemen Perpustakaan Dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa. *TARBAWI* Volume 2. No. 01. Sardiman, AM. 1996. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar Pedoman bagi Guru dan Calon Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.