



Prosiding Seminar Nasional Manajemen

Vol 3 (2) 2024: 583-587

<http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/PSM/index>

ISSN: 2830-7747; e-ISSN: 2830-5353



Pengaruh Gadget terhadap Perkembangan Anak Usia Dini

Agus Rusdiyanto¹, Juan Fabio Veron², Sandi Prakas³ Achmad Sumali⁴, Mudzakir⁵,

Prama Indra Ishwara⁶, Pacifico Shorea Rotaria⁷

Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Pamulang

Corresponding author: e-mail : agusrusdiyanto068@gmail.com

INFO ARTIKEL	ABSTRAK
<p>Diterima Maret 2024 Disetujui April 2024 Diterbitkan Mei 2024</p> <p>Kata Kunci: Gadget, Teknologi, Anak Usia Dini</p>	<p>Gadget merupakan suatu alat teknologi yang memiliki kemampuan canggih. Saat ini gadget sangat diminati oleh berbagai kalangan tidak tua, muda bahkan anak-anak sekalipun. Fenomena saat ini gadget sangat diminati oleh anak-anak untuk mencari berbagai informasi, bermain game ataupun lain sebagainya. Disusunnya jurnal ini dengan judul “Pengaruh gadget terhadap tumbuh kembang anak usia dini” yaitu bertujuan untuk mengetahui pengaruh gadget terhadap tumbuh kembang anak. Dalam studi literature ini menunjukkan fakta bahwa melalui gadget dapat menghambat berbagai pertumbuhan dan perkembangan anak.</p>
<p>Keywords: Gadgets, Technology, Early Childhood</p>	<p><i>ABSTRACT</i></p> <p><i>Gadget is a technological tool that has advanced capabilities. For now, gadgets are in great demand by various groups, not old, young and even children. The current phenomenon of gadget is in great demand by children to find various information, play games or so on. This journal was compiled with the title “The influence of gadgets on the growth and development of early childhood”. This literature study shows the fact that through gadgets children tend to be passive in every activity they do.</i></p>

PENDAHULUAN

Di era globalisasi saat di mana kita hidup sekarang, merupakan masa di mana Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) mengalami perkembangan yang sangat pesat. Yang paling jelas adalah perkembangan alat komunikasi. Yang mulanya dulu hanya ada surat dan telepon kabel, kini telah berkembang menjadi handphone, laptop, tablet PC, i-pad dan lain sebagainya. Tidak dapat dipungkiri lagi bahwa sekarang teknologi telah berkembang kian pesatnya. Teknologi diciptakan untuk mempermudah urusan manusia. Berbagai macam jenis teknologi dapat kita jumpai di zaman yang modern ini. Salah satu contoh teknologi yang sangat populer adalah gadget. Dengan berkembangnya teknologi yang semakin cepat maka jenis teknologi baru muncul lebih banyak. Dan jenis dari teknologi itu sendiri lebih beragam. Teknologi yang beraneka macam jenisnya untuk saat ini mudah didapatkan. Karena harga dari berbagai jenis teknologi ini bervariasi ada yang murah dan ada juga yang mahal. Sesuai dengan kebutuhan ekonomi penggunaannya. Dan setiap orang selalu ingin mempunyai teknologi yang semakin canggih. Barang teknologi bukan menjadi barang yang langka untuk ditemukan. Hampir semua aktifitas yang berhubungan dengan pendidikan, sosial-budaya, olahraga, ekonomi maupun

politik selalu memanfaatkan kecanggihan teknologi untuk mencari informasi dan membantu melaksanakan setiap kegiatan-kegiatannya dalam pemecahan suatu masalah. Pengguna teknologi tidak mengenal usia. Pengguna teknologi mulai dari anak-anak, remaja sampai dengan dewasa. Mudah beradaptasi menggunakan teknologi dengan cepat. Pengguna teknologi tidak cepat puas dengan teknologi yang telah ada sekarang. Pengguna teknologi cenderung ingin lebih menguasai jenis-jenis teknologi yang keluar lebih baru. Karena teknologi setiap hari selalu terbaharui. Jadi mereka ingin mempunyai dan berusaha bisa menguasai teknologi yang muncul lebih baru.

Gadget pada anak usia dini pada umumnya digunakan sebagai alat untuk belajar, bermain dan melihat beberapa bahkan menonton animasi di YouTube, namun penggunaan gadget yang terlalu berlebihan akan menjadikan para pengguna gadget ini kecanduan terutama pada anak usia dini yang dimana akan berdampak pada perkembangannya, penggunaan gadget yang berlebihan akan membawa dampak buruk bagi perkembangan sosial dan emosional anak di antara lain akan menjadi pribadi yang tertutup, gangguan tidur, suka menyendiri, pudarnya kreativitas dan kurang bersosialisasi dengan orang lain dikarenakan anak lebih tertarik dengan gadget. Selain dari itu anak akan mengalami perubahan dari segi perkembangan fisik- motorik seperti kecenderungan untuk melakukan lebih sedikit aktivitas yang melibatkan gerakan pada tubuhnya, maka dari itu pentingnya bagi orang tua untuk tidak membiasakan memberikan gadget pada anaknya apalagi di usia rentang seperti usia dini yang dimana usia dini ini merupakan masa kemas dalam perkembangan otak anak sehingga apa yang dilihat oleh anak akan berdampak pada perkembangannya.

KAJIAN LITERATUR

Gadget

Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia, gadget disebut sebagai “acang”. Salah satu hal yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan”. Artinya, dari hari ke hari gadget selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Gadget adalah piranti yang berkaitan dengan perkembangan teknologi masa kini. Yang termasuk gadget misalnya tablet, smartphone, notebook, dan sebagainya. Gadget adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Diantaranya smartphone seperti iPhone dan BlackBerry, serta notebook, perpaduan antara komputer portabel seperti notebook dan internet (Widiawati, 2014 : 106). Beraneka macam jenisnya untuk saat ini mudah didapatkan. Karena harga dari berbagai jenis teknologi ini bervariasi ada yang murah dan ada juga yang mahal. Sesuai dengan kebutuhan ekonomi penggunanya. Dan setiap orang selalu ingin mempunyai teknologi yang semakin canggih. Barang teknologi bukan menjadi barang yang langka untuk ditemukan. Hampir semua aktifitas yang berhubungan dengan pendidikan, sosial-budaya, olahraga, ekonomi maupun politik selalu memanfaatkan kecanggihan teknologi untuk mencari informasi dan membantu melaksanakan setiap kegiatan-kegiatannya dalam pemecahan suatu masalah.

Perkembangan Anak Usia Dini

Anak usia dini menurut Undang-Undang bahwa anak yang berada pada rentang usia 0 hingga 6 tahun, sedangkan menurut Bredekamp dan Copple (Suryadi: 2009) bahwa anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia 0 hingga 8 tahun. Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat (Fitria, 2013). Seperti yang kita ketahui bahwa anak usia dini merupakan masa yang fundamental, dimana pada masa ini sering diberi sebutan dengan masa keemasan (golden ages), karena pada masa ini anak secara cepat dapat menangkap informasi yang diperoleh dari lingkungannya, baik itu lingkungan bermain maupun lingkungan pembelajarannya. Untuk mengembangkan setiap aspek perkembangan pada anak tentunya dapat dilakukan melalui beberapa stimulasi, salah satu stimulasi yang biasa dilakukan pada anak usia dini yaitu melalui bermain, baik itu bermain aktif maupun bermain pasif. Fenomena saat ini yang terjadi yaitu banyak anak yang lebih gemar bermain gadget, hal tersebut sering dijumpai pada anak-anak ketika sedang berada pada lingkungan bermain, contohnya saat ini sering dijumpai ketika bermain masing-masing anak sibuk dengan gadgetnya. Jika dilihat dari fenomena tersebut tentunya anak lebih pasif, karena anak cenderung asyik dengan dunia gadgetnya. Tentunya hal tersebut dapat menghambat setiap pertumbuhan dan perkembangannya, salah satunya yaitu pada perkembangan fisik motorik.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi literatur dengan fokus pada analisis pengaruh gadget terhadap anak usia dini. Dalam analisis ini, fokus diberikan pada pengaruh gadget dan dampak positif serta negatif terhadap anak usia dini. Temuan-temuan dari analisis literatur disusun secara sistematis dan didokumentasikan dalam bentuk kesimpulan yang jelas. Dalam penyusunan temuan, faktor-faktor penting yang mempengaruhi anak usia dini untuk menggunakan gadget. Metode penelitian ini berfokus pada analisis literatur dan bukan pada pengumpulan data primer melalui penelitian lapangan. Dengan mengacu pada literatur yang relevan, penelitian ini dapat memberikan wawasan yang luas dan mendalam tentang pengaruh gadget terhadap anak-anak dibawah usia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan anak sangat dipengaruhi oleh paparan rangsangan pada anak usia dini. Anak yang mendapat dukungan sesuai usianya tumbuh dan berkembang menjadi anak yang siap lahir dan batin untuk jenjang pendidikan selanjutnya. Pada saat yang sama, anak-anak yang tidak mendapat gizi atau pengasuhan yang cukup di usia muda tumbuh dan berkembang menjadi anak-anak yang belum matang secara fisik dan mental. Stimulus atau rangsangan yang diterima anak dari lingkungan sangat mempengaruhi proses pematangan yang terjadi pada masa pendidikan anak usia dini. Perangkat dapat mempengaruhi dan merangsang aspek perkembangan anak, termasuk nilai-nilai agama dan moral, bahasa, kognitif, nilai sosial-emosional dan fisik- motorik. Anak dapat berkembang secara optimal sesuai usianya jika distimulasi atau didukung sesuai dengan itu. Pada saat yang sama, anak yang menerima rangsangan atau rangsangan negatif tidak akan berkembang dengan baik di masa depan. Kapasitas perkembangan otak anak sangat pesat sehingga sangat optimal.

Untuk saat ini, orang tua bisa menyesuaikan kemampuan anaknya. Antusiasme seorang anak terhadap berbagai rangsangan tinggi, terkait dengan kehadiran keingintahuannya tentang sesuatu dan kesukaannya untuk meniru apa adanya. Dia melihat Tidak hanya itu, memori anak-anak masih sangat besar. perkembangan otak di masa kecil itu sangat bagus, sangat disayangkan ketika dukungan orang tua tidak ada dalam meningkatkan keterampilan anak. Dengan adanya gadget merupakan salah satu kemajuan dalam bidang teknologi, sehingga orang yang mengaplikasikannya merasa selangkah lebih maju dari kondisi sebelumnya, sehingga penggunaan gadget pada anak usia dini dapat berdampak pada perkembangan anak. dampak ini dapat berupa negatif atau positif.

Menurut (Sundus, 2017) penggunaan gadget pada anak-anak memberikan dampak positif terhadap motorik dan kognitif anak selain itu juga bisa digunakan sebagai sarana hiburan dan melatih jiwa kompetisi pada anak-anak. Manfaat atau dampak positif dari gadget dapat dirasakan jika penggunaannya dilakukan disertai kontrol, tidak berlebihan, pemilihan konten yang ditonton merupakan konten yang bersifat positif seperti berisikan informasi-informasi yang dapat memberikan pengetahuan baru, untuk anak-anak konten yang di lihatnya bisa berupa pembelajaran menarik mengenai cara berhitung membaca atau berisikan cerita dan lainnya.

Dampak Positif

Dampak positif terhadap motorik anak Keterampilan motorik yang melibatkan otot-otot kecil seperti gerakan bibir, jari, pergelangan tangan. Jari-jari anak menjadi terlatih ketika mereka bermain gadget. Mengasah kemampuan kognitif anak Keterampilan kognitif yaitu berkaitan dengan kemampuan untuk berpikir atau memproses informasi, penalaran, mengingat, yang melibatkan syaraf otak (Mardalena dkk., 2020). Banyaknya aplikasi atau video yang dapat memberikan edukasi dan tantangan bagi anak dapat membantu anak untuk melatih kemampuan kognitif anak, gadget lebih menarik bagi anak sehingga untuk melatih kemampuan kognitif anak melalui gadget lebih membangkitkan semangat anak. Sebagai sarana hiburan bagi anak-anak Gadget memiliki banyak fitur menarik, dengan adanya beragam warna, efek suara, gambar yang menarik yang sangat disukai anak dalam sebuah aplikasi permainan atau video youtube. Aplikasi permainan dapat dengan mudah diunduh melalui aplikasi store seperti permainan puzzle, balapan atau permainan yang bersifat petualangan.

Melatih kemampuan berkompetisi anak Kemampuan berkompetisi anak terlatih melalui permainan- permainan di dalam gadget . ketika mereka bermain game yang sifatnya kompetisi dan melibatkan lebih dari satu orang maka dia akan merasakan seperti apa itu kompetisi dan membuatnya terbiasa dengan lingkungan kompetisi.

Dampak Negatif

Gadget memiliki banyak sekali manfaat bagi manusia seperti untuk hiburan, menambah pengetahuan, akan tetapi, gadget juga memiliki dampak negatif bagi penggunanya terutama bagi anak usia dini yang masih dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan, gadget bisa memberikan efek negatif terhadap motoric, kognitif, sosial emosional anak. Warisya dalam (Syifa dkk., 2019) mengungkapkan bahwa gadget memiliki hal negatif seperti maraknya penipuan di media massa kemudian banyaknya anak yang mengalami kecanduan dan bahaya dari radiasi yang dapat menyebabkan gangguan pada penglihatan. (Sundus, 2017) juga mengungkapkan bahwa gadget dapat berpengaruh terhadap kemampuan berbicara anak, karakter, kualitas belajar anak, gangguan pemusatan, bahkan dapat menyebabkan depresi. Terhambatnya perkembangan bicara dan bahasa anak. Kemampuan bicara berkaitan dengan kemampuan verbal untuk berkomunikasi dengan manusia sedangkan bahasa berkaitan dengan seluruh sistem komunikasi yang diucapkan secara verbal atau tulisan. Anak yang mengalami gangguan keterlambatan berbahasa mungkin hanya akan mampu menyambungkan satu dua kata saja, anak dengan keterlambatan bicara dapat menggunakan kata-kata atau frasa tetapi sulit untuk dimengerti, anak akan belajar berbicara dan berbahasa ketika berinteraksi dengan orang lain akan tetapi karena mereka lebih banyak menghabiskan waktu di depan layar gadget mereka menjadi jarang berinteraksi dengan orang lain berakibat pada kurangnya kemampuan bicara dan bahasa anak.

Masalah belajar anak usia dini lebih cepat dalam menerima dan menyerap hal-hal baru. Jika mereka terlalu lama menghabiskan waktu dengan gadget, waktu untuk berinteraksi dan belajar dengan orang tuanya terbatas padahal mereka butuh untuk berinteraksi dengan orang tua agar dapat mengetahui banyak kalimat baru dan belajar banyak hal dari lingkungannya. Gadget juga bisa membuat anak menjadi malas untuk belajar. Gangguan pemusatan atau yang lebih dikenal dengan ADHD (attention Deficit/Hyperactivity Disorder). Penggunaan gadget tanpa adanya kontrol dari orang tua dengan penggunaan yang berlebihan dapat menyebabkan gangguan pada anak seperti sulit untuk fokus, gangguan perilaku, mudah gelisah dan perubahan perilaku ini menyebabkan anak sulit untuk belajar (Setianingsih dkk., 2018). Anak-anak yang telah ketagihan untuk bermain gadget kita dapat lihat bahwa mereka menjadi mudah gelisah, mudah marah apalagi saat merasa terganggu saat bermain gadget atau tidak diizinkan untuk menggunakan gadget.

Dampak negatif terhadap karakter Penggunaan gadget yang berlebihan dapat memberikan dampak negatif terhadap anak seperti kurangnya sopan santun terhadap orang tua, sering berkata kasar, dampak negatif terhadap karakter anak bisa juga terjadi karena anak melihat konten-konten yang kurang baik seperti anak yang menonton video youtube orang-orang yang menggunakan bahasa yang agak kasar, menggunakan bahasa yang kurang baik dan kotor yang kemudian ditiru anak, maka kita dapat melihat bahwa orang tua tidak bisa membiarkan anak dengan bebasnya menggunakan gadget karena dikhawatirkan melihat konten-konten yang dapat merusak karakter anak dan dapat terbawa di kehidupan nyata sampai anak dewasa nanti. Depresi dampak negatif yang paling menakutkan dari penggunaan gadget ilah terhadap mental dan psikologis anak, yang bisa menyebabkan depresi.

KESIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa memperkenalkan gadget di usia dini pada anak dapat memberikan dampak yang signifikan bagi anak tersebut, baik secara fisik maupun mental. Efek dan pengaruh yang ditimbulkan dapat menimbulkan efek positif maupun negatif bagi perkembangan anak. Oleh karena itu, pengawasan orang tua/guru sangat penting untuk melindungi anak-anak dari pengaruh gadget. Gadget dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak, sosial-emosional, nilai-nilai agama dan moral, bahasa, kemampuan fisik dan motorik. Penggunaan gadget yang baik dan benar dapat menjadi sarana stimulasi yang dapat digunakan untuk mendukung secara optimal segala aspek perkembangan anak sesuai dengan usianya. Sebaliknya: penggunaan gadget yang berlebihan dan tidak terkontrol juga berdampak negatif bagi perkembangan anak di masa depan.

REFERENSI

- Elfiandi. (2018). Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *ejurnal.iainlhokseumawe.ac.id*, Vol.9, No. 2, 14.
<https://clsd.psikologi.ugm.ac.id/2023/11/23/dampak-gadget-terhadap-perkembangan-anak-memahami-efek-positif-dan-negatif/>
- Novitasari, w. (2016). Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak.
Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini 5535ba6a6ea834b52bda4321 Pada 21 Desember 2015
- Ridwan, & Fauziah, N. (2022). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*,9.