



PENGARUH GADGET PADA PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI

Ari Kusuma Sulyandari
PGRA, FAI, Universitas Islam Malang
e-mail: ari.kusuma@unisma.ac.id

Diterima: 10 Mei 2019 | Direvisi: 27 Mei 2019 | Disetujui: 28 Mei 2019 © 2019
Pendidikan Guru Raudhatul Atfhal Fakultas Agama Islam Universitas Islam Malang

Abstract

Many people are already using gadgets. Not just adults and teenagers. Children also use gadgets. Gadgets can not be avoided due to technological advances in modern times. Many people use gadgets, so kids come to use them. Because children imitate what they see. Many apps on the gadget draw people to use it. Easy internet connection, multiply gadget users.

Wearing gadgets for a long time and without parental supervision, brings a bad impact for young children. Gadgeted psychologically disturbing and causing tantrums. not only psychological, physical health is also disrupted because of the gadget. wearing gadgets at a long time affect eye health.

Not only bad effects, gadgets also have a good impact on child development. Wearing gadget apps as well as interactive video, beneficial to the child's cognitive development. Parents should be selective and think again to give gadgets to children. Parental supervision and not spending time using gadgets, have a good and beneficial impact on early childhood users.

Keyword: *gadget, development, children*

A. Pendahuluan

Gadget adalah hasil olah teknologi canggih pada zaman modern ini. Gadget memudahkan kita untuk berkomunikasi, mencari literatur yang dibutuhkan, mengusir penat dengan bermain game sampai memudahkan kita untuk berbisnis. Pengguna gadget tak hanya dari kalangan orang dewasa, anak muda bahkan anak usia dini turut menggunakannya. Beberapa aplikasi pada gadget sangat menarik, contohnya aplikasi foto atau biasa disebut dengan aplikasi selfi. Aplikasi foto pada gadget memiliki banyak pilihan untuk editing, mulai dari editing pencahayaan sampai editing tampilan lucu. Foto-foto tersebut dapat diedit sesuai keinginan

pengguna, dan dapat diposting di media sosial untuk menarik perhatian pengguna media sosial lain. Zaman modern ini, banyak orang yang menghabiskan waktu dengan gadget dari pada benda elektronik lainnya seperti radio, televisi dan telepon. Mereka beralih menggunakan gadget karena sudah terdapat beberapa aplikasi sekaligus. Hal ini dikuatkan oleh pendapat Master (2016) bahwa lebih dari 50% anak muda menghabiskan waktunya dengan ponsel/tablet.

Fenomena penggunaan gadget pada anak usia dini seakan menjamur. Tidak sedikit anak usai dini yang menghabiskan waktunya dengan gadget. Hasil wawancara yang peneliti lakukan, 4 dari 5 anak menghabiskan waktunya dengan gadget, hal ini disebabkan karena (1) faktor lingkungan yang dominan dengan pemakaian gadget, (2) serba mudahnya koneksi internet, (3) kurangnya sosialisasi dengan teman sebaya di lingkungan rumah, sehingga waktu habis dengan bermain game, (4) sebagian orang tua memberikan gadget pada anak dengan dalih agar mudah berkomunikasi, karena mayoritas orang tua adalah pekerja.

Dari hasil wawancara tersebut di atas, pengaruh lingkungan dan gaya hidup mempengaruhi anak dalam pemakaian gadget. Lingkungan individual mendukung penggunaan gadget pada anak. Gaya hidup dan tuntutan hidup yang tinggi membuat orang tua bekerja di luar rumah, sehingga gadget menjadi alternatif alat komunikasi yang mumpuni untuk digunakan berkomunikasi dengan anak yang berada di rumah dan atau dengan orang lain. Menurut Sundus (2018) penggunaan gadget pada anak-anak hanya memberikan manfaat kurang dari 10%, berkomunikasi 19%, pencarian sesuatu 24%, pembelajaran 30%, bermain game 35%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan gadget pada anak kurang bermanfaat, namun fenomena pemakaian gadget tidak terlepas dari hal positif dan hal negatif.

Gadget sangat bermanfaat untuk anak-anak jika digunakan dengan benar dan memperhatikan durasi pemakaian. Anak-anak dapat belajar dan memperoleh pengetahuan dari gadget, wawasan anak dapat berkembang dengan mengakses hal-hal lain yang tidak pernah ia ketahui, misalnya tempat rekreasi, kekayaan alam dan kejadian-kejadian yang memberikan anak pengalaman berarti. Tidak berlebihan menggunakan gadget juga menjadi pertimbangan serta saran para pakar kesehatan. Radiasi layar gadget dapat menyebabkan iritasi mata sampai kebutaan. Seyogyanya para orang tua membatasi penggunaan gadget untuk kesehatan mata serta memberi kesempatan anak untuk bermain di luar bersama teman sebayanya. Anak perlu bermain di luar dan bergerak aktif, karena menurut Anderson Jona K (2010), bermain dibutuhkan karena dapat menstimulus pertumbuhan anak diantaranya adalah menstimulus koneksi sel-sel syaraf, menstimulus fisik motorik kasar dan fisik motorik halus serta menstimulus

perkembangan sosial dan bahasa anak. Bermain juga mengajarkan anak-anak untuk belajar mengomunika-sikan emosi, berpikir, kreatif dan mengatasi masalah. Bermain sangat bermanfaat bagi anak, namun kecanggihan teknologi tak dapat dihindari, sehingga orang tua hanya bisa mengawasi serta membatasi penggunaan gadget untuk anak.

B. Metode

1. Jenis Penelitian

Berdasarkan pokok permasalahan dan subjek penelitian yang diteliti, maka penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif. Menurut Moleong (2014) penelitian kualitatif adalah penelitian yang dimaksudkan untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, motivasi, tindakan, dll. Secara holistik dan dengan cara deskriptif dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah.

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan lapangan, pendekatan lapangan adalah metode pengumpulan data dengan cara membuat catatan lapangan, membuat kode dan dianalisis dalam berbagai cara. Peneliti membuat acuan tentang pengaruh gadget pada anak usia dini, tidak hanya mendeskripsikan saja tanpa memberi analisis. Peneliti harus mendeskripsikan fenomena yang terjadi secara mendetail.

2. Kehadiran Peneliti

Kehadiran peneliti menjadi keseluruhan dari proses penelitian, sehingga peneliti sebagai perencana, pelaksana, pengumpul data, analisis data, penafsir data dan menjadi pelapor penelitian dan sebagai human instrumen yang berfungsi untuk menetapkan fokus penelitian, memilih informasi, sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, analisis data, menafsirkan dan menyimpulkan.

3. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di salah satu daerah kabupaten Malang. Sampel diambil secara acak sebanyak 5 anak yang menggunakan gadget dari berbagai wilayah kecamatan.

4. Data dan sumber data

Data yang diambil oleh peneliti adalah data pengaruh gadget terhadap perkembangan anak yaitu dari segi (a) fisik motorik, (b) bahasa, (c) intelektual, (d) sosial-emosional, (e) kesadaran budaya, (f) kreatif. Penelitian

ini juga melaporkan data berupa penggunaan gadget. Kategori penggunaan gadget “sering” adalah lebih dari 2 jam sesuai dengan pendapat Maryam (2016: 56). Sumber data peneliti adalah 5 anak yang menggunakan gadget, diambil secara acak dari berbagai tempat dengan rentang usia 4-6 tahun dan tanpa melibatkan anak berkebutuhan khusus.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Fisik Motorik

Hasil penelitian yang diperoleh dari observasi dan wawancara adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Observasi penggunaan gadget

Inisial	Durasi Perhari	Aplikasi	Sering/jarang
Ro	4 jam	Youtube	Sering
Bim	1 jam	Youtube	Jarang
Rey	3 jam	Youtube	Sering
Waf	3 jam	Game	Sering
Fit	15 menit	Game	Jarang

Dari hasil tersebut di atas, penggunaan gadget mempengaruhi kemampuan fisik motorik anak. Semakin sering anak menggunakan gadget, semakin baik pula fisik motorik halusny. Bermain gadget dengan sering memencet tombol keyboar akan melatih kemampuan fisik motorik halusny, sehingga kemampuan menulis dan mewarna anak lebih rapi dari pada anak yang jarang bermain gadget. Menurut Sundus (2018) bermain gadget adalah latihan yang sehat untuk anak-anak yang sedang tumbuh. Menggunakan keyboard dan keypad modern atau perangkat genggam lain yang tidak mereka miliki risiko cedera atau segala jenis ancaman dibandingkan bermain di luar. Kemampuan fisik motorik kasar anak yang jarang bermain gadget lebih baik dari pada yang sering bermain gadget, karena mereka lebih banyak menghabiskan waktu bermain di luar rumah. Anak jauh lebih aktif karena tidak menghabiskan aktu dengan gadget.



Gambar 1. Anak bermain di luar rumah tanpa gadget

2. Bahasa

Kecakapan bahasa dan perbendaharaan kata anak yang menghabiskan waktu dengan gadget dan jarang menghabiskan waktu dengan gadget adalah sama. Anak yang menghabiskan waktu dengan gadget akan belajar banyak perbendaharaan kata dari gadget misalnya video yang ditonton, sedangkan anak yang tidak menghabiskan waktu dengan gadget atau lebih banyak bermain di luar rumah juga memiliki perbendaharaan kata banyak karena ia berinteraksi dengan teman. Perbendaharaan kata pada anak yang menghabiskan waktu dengan gadget memang lebih banyak, namun anak mengalami sedikit kesulitan untuk mengomunikasikannya dengan orang lain karena mereka tidak berinteraksi dengan sesama makhluk yang memiliki cukup ekspresi. Hal tersebut dikuatkan oleh pendapat Sundus (2018) yang menyatakan bahwa peneliti mempelajari bahwa semakin banyak waktu yang dihabiskan anak-anak pada ponsel pintar, tablet dan permainan elektronik dan perangkat genggam lainnya, semakin mungkin anak memiliki keterlambatan dalam pidato ekspresif karena kurangnya berinteraksi dengan orang lain.

3. Intelektual

Anak-anak yang jarang menghabiskan waktunya dengan gadget akan terasah kemampuan kognitifnya melalui pemecahan masalah saat bermain dengan teman sebaya atau bermain alat peraga aktif, misalnya bermain lego, mewarna dengan pasir warna, memberi makan kuda dll. Sedangkan anak-anak yang menghabiskan waktu dengan gadget tidak begitu tertarik dengan buku cerita, namun kemampuan kognitif atau intelektual tetap terasah karena pengalaman dari gadget. Anak-anak dapat menonton video interaktif dari youtube atau bermain game, dengan begitu mereka terasah kemampuan pemecahan masalahnya. Menurut Sundus (2018) gadget akan selalu meningkatkan keterampilan kognitif anak-anak. Gadget modern membantu untuk mengembangkan keterampilan belajar mereka lebih cepat karena mereka lebih tertarik gadget lalu buku. Dari kelima anak yang diteliti, mereka semua dapat mengerjakan pekerjaan rumah dari sekolah dengan tepat waktu dan tidak merasa kesulitan, sehingga dari hal tersebut peneliti menyimpulkan bahwa anak yang tidak menghabiskan waktunya dengan gadget dan anak yang tidak menghabiskan waktunya dengan gadget sama-sama memiliki kemampuan kognitif yang baik.

4. Sosial-emosional

Hasil observasi yang dilakukan peneliti terhadap kelima anak tersebut jika gadget diminta atau dibatasi waktu penggunaannya adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Reaksi emosional jika gadget diminta

Inisial	Durasi Perhari	Reaksi	Wajar/tidak terkontrol
Ro	4 jam	Marah, menangis histeris, tidak mau tahu walau koneksi internet gagal	Tidak terkontrol
Bim	1 jam	Bertanya mengapa diminta, tidak marah jika ada alasan rasional, misalnya baterai habis	Wajar
Rey	3 jam	Marah, menangis histeris, meminta gadget kembali	Tidak terkontrol
Waf	3 jam	Tidak terjadi apa-apa	Wajar (sulit berkomunikasi, termasuk mengungkapkan perasaan alasan gadget diminta)
Fit	15 menit	Marah, bertanya mengapa gadget diminta, dapat menerima penjelasan rasional walau dengan keadaan marah	Wajar

Dari hasil tersebut diatas, anak yang sudah terbiasa menggunakan waktunya dengan gadget akan sulit melepas diri dari gadget sekalipun diberi alasan yang rasional. Mereka akan meminta gadget kembali dengan menangis dan marah. Menurut Nucci (2010) reaksi anak usia dini pada saat merasakan ketidaknyamanan adalah menangis dan merusak beberapa properti. Hal ini sejalan dengan pendapat Sundus (2018) yang menyatakan bahwa gadget akan mempengaruhi perilaku anak dari cara mereka berpikir dan bertindak. Terlalu

banyak penggunaan gadget memperkenalkan depresi pada anak-anak tertentu, sehingga menyebabkan masalah kesehatan mental pada anak-anak di masa kecil dan masa remaja.

Dari hasil wawancara peneliti terhadap orang tua responden, orang tua mengambil tindakan sebagai berikut.

Tabel 3. Reaksi orang tua pada tantrum anak

Inisial	Durasi Perhari	Reaksi	Tindakan Orang Tua
Ro	4 jam	Marah, menangis histeris, tidak mau tahu walau koneksi internet gagal	Membiarkan anak bermain gadget dan tidak memilih alternatif lain, namun berusaha menjalin komunikasi dengan baik agar tidak
Bim	1 jam	Bertanya mengapa diminta, tidak marah jika ada alasan rasional, misalnya baterai habis	Membiarkan anak bermain gadget dengan pengawasan sebentar
Rey	3 jam	Marah, menangis histeris, meminta gadget kembali	Menjauhkan anak dari gadget. Tidak boleh menggunakan gadget sama sekali
Waf	3 jam	Tidak terjadi apa-apa	Membiarkan anak bermain gadget dengan pengawasan pada konten game
Fit	15 menit	Marah, bertanya mengapa gadget diminta, dapat menerima penjelasan rasional walau dengan keadaan marah	Membiarkan anak bermain gadget tanpa pengawasan karena minim pengetahuan tentang aplikasi baik orang tua maupun anak

Peneliti terlebih dahulu melakukan wawancara terhadap orang tua responden. Orang tua "Ro" membiarkan anak bermain gadget dan tidak memilih alternatif lain, namun berusaha menjalin komunikasi dengan baik untuk mengembangkan sosial-emosional anak dalam berinteraksi dengan orang lain. Hal tersebut dilakukan karena orang tua yang selalu sibuk sehingga jika anak bermain gadget, ia tidak akan mengganggu aktivitas orang tua.

Kegagalan untuk berdiskusi atau berdialog antara orang tua dengan anak menyebabkan permasalahan psikologi anak termasuk penegakan aturan sosial termasuk di rumah, sehingga anak gagal menyesuaikan diri (Nucci, 2010). Maka dari itu orang tua bermaksud meminimalisir dampak negatif dari gadget dengan mengajarkannya berkomunikasi.

Orang tua "Bim" membiarkan anak bermain gadget dengan pengawasan sebentar dengan beberapa alasan yaitu (1) anak lebih sering bermain di luar rumah dengan teman sebaya daripada di dalam rumah, (2) ibu mudah megawasi aktifitas anak karena tidak bekerja sehingga merasa aman dari pengaruh buruk gadget, (3) tidak mendapatkan akses internet dengan mudah. Anak-anak yang lebih sering menghabiskan waktu dengan teman sebayanya bermain di luar rumah justru tidak membuat orangtua merasa khawatirakan bahaya yang ditimbulkan, karena faktor pekerjaan orang tua yang memudahkan pengawasan terhadap anak.

Orang tua "Rey" memilih tindakan menjauhkan anak dari gadget dengan maksud mengendalikan tantrum anak di kesehariannya. "Rey" meminta sesuatu dengan marah dan menangis jika keinginannya tidak dituruti, sehingga orang tua mengambil tindakan tersebut. Agar anak tetap bisa bermain, orang tua "Rey" mengganti dengan aktivitas lain seperti membaca buku bergambar, mewarna dan aktifitas fisik lainnya.

Orang tua "Waf" membiarkan anak bermain gadget dengan pengawasan pada konten game. Selama anak tersebut tidak membuat gaduh dan bermain game yang memang diperuntukkan untuk anak usia dini, orang tua tidak akan meminta gadget dan tidak mengawasinya dengan sering. Hal tersebut dilakukan karena kedua aorang tua "Waf" yang bekerja dan sibuk, sehingga prioritas utama adalah anak duduk diam dan tidak membuat gaduh.

Orang tua "Fit" yang memilih tindakan membiarkan anak bermain gadget tanpa pengawasan disebabkan oleh ketidaktertarikan anak pada gadget. Anak lebih senang bermain di luar rumah dengan teman sebayanya karena tidak mengerti cara pengaplikasian beberapa fasilitas pada gadget, tidak adanya akses internet yang cukup dan anak yang mudah bosan dengan game. Orang tua yang minim pengetahuan tentang pengaplikasian gadget juga menganggap gadget tidak penting, sehingga membiarkan gadget tidak terpakai. Tujuan awal membeli gadget adalah hanya mengikuti tren terkini. Pengetahuan tentang gaya hidup modern yang tidak dibarengi dengan pengetahuan, akan menyebabkan sia-sianya finansial, membeli sesuatu yang tidak tahu manfaatnya akan menjadi percuma dan benda akan terbuat sia-sia.

5. Kesadaran Budaya

Semua orang tua responden mengalami kekhawatiran terhadap konten yang tak pantas, sehingga mereka sebisa mungkin megawasi anak-anak saat gadget digunakan, bahkan ada yang mengaktifkan mode khusus anak, sehingga aman dari konten porno. Hal ini diperkuat oleh pendapat Sundus (2018) bahwa masalah konten dewasa yang terdapat pada gadget dan dilihat oleh anak usai dini baik sengaja atau tidak, akan terus berkembang terlebih di daerah maju. Hal tersebut mnyebabkan hal buruk seperti melupakan nilai-nilai moral dan dewasa sebelum waktunya.

Dari data tabel tersebut di atas, anak akan menunjukkan emosi marah pertama kali jika gadget diambil, walau ada beberapa anak yang kemudian bisamenerima alasan rasional. Tantrum adalah dampak yang disebabkan oleh ketergantungan gadget. Menurut Master (2016) respon marah lebih mendominasi sampai 38,2% dari pada respon sedih. Hal ini menjelaskan bahwa tantrum bisa muncul pada siapa saja yang ketergantungan gadget karena mereka melakukan interaksi dengan gadget, sehingga gadget merupakan kebutuhan pikologis bukan berinteraksi dengan orang lain.

6. Kreatif

Semua responden memiliki kekreativan yang sama, baik yang menghabiskan waktunya dengan gadget atau tidak. Anak dapat menambah pengetahuan dangan gadget karena mengakses dan melihat vidio interaktif, sedangkan anak yang tidak menghabiskan waktunya dengan gadget mengasah kreativitas dengan bermain di luar rumah bergerak aktif dan bersosial dengan teman sebaya.

D. Simpulan

Gadget adalah teknologi yang tidak dapat dihindari, namun alangkah baikya jika para orang tua bijak dalam memberikan gadget pada anak terlebih meninjau kembali kebutuhan akan hal tersebut. Ketertarikan anak pada gadget tidak luput dari pengaruh lingkungan yang dominan dengan penggunaan gadget. Durasi pemakaian yang lama dan sering menimbulkan perkembangan anak tidak akan optimal dengan gadget. Emosional anak tidak terkontrol dan memicu stress dini.

Daftar Rujukan

Anderson Jona K. (2010). The Importance of Play in Early Childhood Development.
Retrieved from <http://trinitypreschoolsc.org/wp-content/uploads/The-Imp-of-Play-MSU-.pdf>

- Master, M. K. (2016). Impact of Electronic Gadgets on Psychological Behavior of Middle School Children in UAE. *Gulf Medical Journal*. Retrieved from www.gulfmedicaljournal
- Moleong, L. J. (2014). *Metodologi penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nucci, L. P. (2010). *Education in the Moral Domain*. Australia: Cambridge University Press.
- Sundus. (2018). The Impact of using Gadgets on Children. *Journal of Journal of Depression and Anxiety*. Retrieved from <https://www.omicsonline.org/open-%0Aaccess/the-impact-of-using-gadgets-on-children-2167-1044-1000296.pdf%0A>