



PENGARUH GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI

Bunaya Rizkia Arifah^{1*}, Lu'luil Maknun²

^{1*2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta

*Email koresponden: bunayakriwil@gmail.com

DOI:<https://doi.org/10.62567/micjo.v1i4.264>

Submitted: 17/07/24

Article info:
Accepted: 15/10/24

Published: 30/10/24

Abstrak

Artikel ini bertujuan untuk membahas pengaruh gadget terhadap perkembangan anak usia dini. Melalui metode studi literatur, artikel ini akan fokus menganalisis dampak positif dan negatif penggunaan gadget pada aspek kognitif, fisik, emosional, dan sosial anak. Hasil menunjukkan bahwa gadget dapat memberikan manfaat edukasi dan stimulasi perkembangan jika digunakan secara tepat, namun juga berisiko menimbulkan masalah seperti kecanduan, kurangnya aktivitas fisik, dan hambatan interaksi sosial jika tidak dikontrol. Faktor-faktor yang mempengaruhi dampak gadget meliputi durasi penggunaan, jenis konten, pengawasan orang tua, serta usia dan tahap perkembangan anak. Penelitian ini menekankan pentingnya peran orang tua dalam mengawasi dan membimbing penggunaan gadget pada anak usia dini untuk memaksimalkan manfaat dan meminimalkan risiko. Temuan ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi orang tua, pendidik, dan pembuat kebijakan dalam mengoptimalkan penggunaan teknologi untuk mendukung perkembangan anak usia dini.

Kata Kunci: Solusi pencegahan, peran orang tua, penggunaan perangkat, dan usia dini anak.

1. PENDAHULUAN

Teknologi yang berkembang dengan cepat telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, seperti cara belajar dan mendidik anak. Gadget, yang mencakup smartphone, tablet, dan berbagai perangkat digital lainnya, kini telah menjadi komponen yang tidak terpisahkan dari dinamika keluarga modern. Banyak orang tua memanfaatkan gadget sebagai alat hiburan, sarana edukasi, atau bahkan sebagai cara untuk menenangkan anak ketika mereka rewel. Walaupun gadget memberikan kemudahan dalam berbagai aspek, penggunaannya pada anak usia dini juga menimbulkan kekhawatiran terkait dengan dampaknya pada perkembangan fisik, kognitif, emosional, dan sosial mereka.

Anak-anak pada usia dini berada dalam fase perkembangan yang sangat penting di mana mereka membutuhkan stimulasi yang tepat untuk tumbuh dan berkembang dengan baik. Penggunaan gadget yang berlebihan bisa memberikan dampak yang bervariasi, baik positif maupun negatif. Di satu sisi, gadget berfungsi sebagai sumber informasi dan sumber pembelajaran yang memperkaya pengetahuan dan keterampilan anak-anak. Mereka dapat belajar banyak hal baru yang mungkin tidak terjangkau hanya melalui interaksi sehari-hari atau metode belajar konvensional. Namun di sisi lain, paparan gadget yang tidak terkontrol bisa menyebabkan sejumlah masalah serius seperti kecanduan, pengurangan interaksi sosial yang sehat, gangguan tidur, risiko obesitas, dan berbagai masalah perilaku lainnya.

Studi sebelumnya mengenai dampak gadget terhadap anak-anak usia dini telah memberikan hasil yang beragam dan terkadang saling bertentangan. Beberapa studi menunjukkan bahwa penggunaan gadget dalam dosis yang terkontrol dan di bawah pengawasan orang tua dapat memberikan manfaat. Namun, studi lain mengindikasikan bahwa paparan berlebihan dapat menghambat perkembangan anak. Hal ini menunjukkan perlunya penelitian lebih lanjut untuk

menggal lebih dalam tentang pengaruh gadget pada perkembangan anak, serta mencari strategi yang efektif dan aman dalam penggunaannya.

Tujuan penelitian ini untuk menganalisis lebih jauh gadget berpengaruh terhadap perkembangan anak usia dini dari segi kognitif, fisik, emosional, dan sosial. Diharapkan, hasil dari penelitian ini memberikan wawasan baru dan rekomendasi praktis bagi orang tua, pendidik, dan pembuat kebijakan dalam upaya menyeimbangkan manfaat dan risiko penggunaan perangkat pada anak usia dini. Melalui pemahaman yang lebih mendalam, kita dapat memastikan bahwa teknologi berperan sebagai alat pendukung yang efektif dalam pengembangan potensi anak, bukan sebagai penghalang yang mungkin merugikan masa depan mereka.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini, menganalisis pengaruh perangkat terhadap perkembangan anak usia dini dengan menggunakan metodologi studi literatur. Data diperoleh dari berbagai sumber yang relevan, termasuk jurnal ilmiah, buku, dan laporan penelitian yang membahas topik tersebut. Setelah data dikumpulkan, sumber-sumber tersebut dianalisis secara teliti untuk mengidentifikasi temuan-temuan utama dan pola-pola yang muncul.

Untuk memulai analisis, literatur terkait dengan dampak positif dan negatif penggunaan perangkat, variabel yang mempengaruhi dampak tersebut, dan metode untuk mengoptimalkan manfaat dan mengurangi risiko. Selanjutnya, data disintesis untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang dampak perangkat pada perkembangan anak usia dini.

Hasil utama dari proses analisis ditemukan dan dimasukkan ke dalam tema atau konsep tertentu. Selain itu, pola-pola yang ditemukan dalam literatur, seperti konsistensi atau perbedaan pendapat antara penelitian yang berbeda, diidentifikasi. Metode ini membantu kita memahami bagaimana perangkat memengaruhi perkembangan anak usia dini. Metode ini juga memberikan dasar untuk rekomendasi kebijakan dan praktik penggunaan perangkat yang lebih baik di kalangan anak usia dini.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Gadget adalah perangkat teknologi seperti smartphone, tablet, atau komputer yang semakin populer dalam kehidupan sehari-hari, termasuk oleh anak-anak. Perkembangan anak usia dini adalah proses pertumbuhan dan perubahan yang kompleks, yang mencakup perkembangan fisik, kognitif, bahasa, sosial, emosional, dan kreativitas. Dampak perangkat terhadap perkembangan anak usia dini mengacu pada pengaruh atau efek yang ditimbulkan oleh penggunaan gadget terhadap berbagai aspek perkembangan anak, seperti perkembangan fisik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan kreativitas. Stimulasi dan pengalaman yang diperoleh anak selama anak usia dini (usia 0-6 tahun) adalah masa emas dalam perkembangan anak, dan perkembangannya sangat mempengaruhinya.

Penggunaan perangkat memiliki dampak yang signifikan, baik positif atau negatif, terhadap perkembangan mereka. Pengertian para ahli untuk judul "Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini" adalah sebagai berikut:

1. Menurut Putri (2018) "Pengaruh perangkat terhadap perkembangan anak usia dini mengacu pada bagaimana penggunaan perangkat teknologi seperti smartphone, tablet, atau komputer mempengaruhi aspek perkembangan anak, termasuk perkembangan kognitif, fisik, bahasa, sosial-emosional, dan kreativitas."
2. Menurut Fatmawati (2019) "Pengaruh perangkat terhadap perkembangan anak usia dini merujuk pada konsekuensi atau perubahan yang terjadi pada proses pertumbuhan dan perkembangan anak usia 0-6 tahun akibat interaksi atau penggunaan perangkat dalam kehidupan sehari-hari."

3. Menurut Hasanah dan Nurhasanah (2020) “Pengaruh perangkat terhadap perkembangan anak usia dini mencakup efek positif dan negatif yang dihasilkan dari paparan dan aktivitas anak menggunakan perangkat teknologi digital, baik dalam aspek kognitif, fisik, sosial-emosional, maupun perkembangan lainnya,”
4. Menurut Sulistyawati dan Purwanto (2019) “Pengaruh perangka terhadap perkembangan anak usia dini mengacu pada perubahan yang terjadi pada berbagai aspek perkembangan anak, baik secara positif maupun negatif, sebagai akibat dari penggunaan perangkat yang tidak terkontrol dan tidak sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.”
5. Menurut Trinika dan Wahyuni (2019) “Pengaruh perangkat terhadap perkembangan anak usia dini merujuk pada konsekuensi yang ditimbulkan dari interaksi anak dengan perangkat teknologi digital, seperti smartphone atau tablet, terhadap proses pertumbuhan dan perkembangan yang dialami anak pada usia emas (0-6 tahun),”

Pengawasan orang tua sangat penting untuk mengontrol penggunaan gadget anak usia dini.

1. Menetapkan batasan waktu dan aturan penggunaan gadget: Orang tua harus menetapkan batasan waktu yang jelas dan konsisten tentang berapa lama anak boleh menggunakan gadget. Aturan ini harus dikomunikasikan dengan jelas kepada anak dan dipatuhi secara konsisten.
2. Memilih konten yang sesuai dan berkualitas: Orang tua bertanggung jawab untuk memilih dan memantau konten yang diakses anak melalui perangkat elektronik. Konten yang sesuai usia, edukatif, dan interaktif harus diprioritaskan untuk mendukung perkembangan anak.
3. Menjaga pengawasan dan bimbingan: Orang tua harus memantau dan membimbing anak saat mereka menggunakan perangkat tersebut.
4. Orang tua harus menjadi teladan bagi anak mereka dengan menemani mereka, berbicara tentang apa yang mereka miliki, dan mengarahkan mereka ke aktivitas yang lebih produktif. Ini termasuk memprioritaskan interaksi anak dan membatasi waktu yang mereka habiskan menggunakan gadget di hadapannya.
5. Berkomunikasi terbuka tentang penggunaan perangkat: Orang tua harus berkomunikasi dengan anak tentang manfaat dan risiko penggunaan perangkat, seperti bermain di luar ruangan, bersosialisasi dengan teman sebaya, membaca buku, atau kegiatan kreatif lainnya.
6. Bekerja sama dengan sekolah atau lembaga pendidikan untuk memastikan ada peraturan yang konsisten tentang penggunaan perangkat elektronik di lingkungan belajar anak.

Orang tua dapat memastikan bahwa perangkat elektronik anak usia dini digunakan dengan bijak dan berdampak positif pada perkembangan dengan mengambil bagian aktif dalam mengawasi penggunaan perangkat ini

Dampak Positif Gadget terhadap Perkembangan Anak Usia Dini:

- Aplikasi edukasi dan permainan interaktif yang dirancang dengan baik dapat membantu anak-anak meningkatkan keterampilan kognitif mereka, seperti penalaran logis, pemecahan masalah, dan kreativitas. Simulasi virtual, teka-teki, dan permainan logika dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak.
- Mendapatkan akses ke informasi digital untuk memperluas pengetahuan dan pemahaman Anda tentang berbagai topik. Gadget memungkinkan akses mudah ke data digital dari berbagai sumber, seperti ensiklopedia online, video pembelajaran, dan situs web pembelajaran. Ini membantu anak belajar lebih banyak tentang berbagai topik sesuai dengan minat dan keingintahuan mereka.
- Membantu perkembangan bahasa dan komunikasi melalui aplikasi belajar membaca dan mendengarkan cerita. Buku digital, aplikasi belajar membaca, dan aplikasi interaktif dapat meningkatkan kemampuan anak dalam membaca, menulis, dan menyimak, serta meningkatkan kosakata dan pemahaman struktur bahasa
- Keterampilan motorik halus anak ditingkatkan melalui interaksi sentuh dan gestur pada layar perangkat. Interaksi seperti mengetuk, menggesek, dan mencubit, antara lain, dapat membantu

perkembangan keterampilan motorik halus anak. Aktivitas ini dapat membantu mata-tangan lebih berkoordinasi dan mengontrol gerakan mereka.

Dampak Negatif Gadget terhadap Perkembangan Anak Usia Dini

- Mengurangi jumlah waktu yang dihabiskan untuk berolahraga, yang dapat menyebabkan obesitas dan masalah kesehatan lainnya. Anak-anak yang terlalu banyak menghabiskan waktu dengan perangkat elektronik cenderung kurang bergerak dan berpartisipasi dalam aktivitas fisik, yang berpotensi menyebabkan obesitas, kelebihan berat badan, dan masalah kesehatan terkait lainnya seperti diabetes dan penyakit jantung.
- Kurangnya interaksi langsung dengan orang lain dapat menghambat perkembangan keterampilan sosial dan emosional anak, seperti empati, kerja sama, dan komunikasi efektif. Anak-anak mungkin mengalami kesulitan untuk membuat hubungan interpersonal yang sehat dan memahami isyarat non-verbal.
- Penggunaan perangkat berlebihan dapat menyebabkan kecanduan dan perilaku kompulsif terhadap perangkat, yang dapat mengganggu pola tidur dan konsentrasi. Anak-anak juga mungkin kesulitan untuk mengontrol penggunaan perangkat, yang dapat mengganggu produktivitas, pola tidur, dan konsentrasi mereka.
- Konten yang tidak sesuai usia, seperti materi kekerasan atau eksplisit, dapat berdampak pada perkembangan moral. Hal ini dapat menyebabkan perilaku yang agresif, kecemasan, atau masalah emosional lainnya.

Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Dampak Gadget

- Durasi penggunaan: Penggunaan perangkat yang berlebihan dapat memiliki dampak negatif yang lebih besar. Penggunaan perangkat yang terlalu lama dapat berdampak negatif pada anak-anak, seperti kurangnya aktivitas fisik, gangguan pola tidur, dan penurunan konsentrasi. Di sisi lain, penggunaan perangkat yang terkontrol dan terbatas dapat membantu anak-anak belajar keterampilan tertentu.
- Jenis konten: Konten interaktif dan edukasi cenderung lebih bermanfaat daripada konten pasif seperti menonton video; jenis konten yang diakses oleh anak-anak melalui perangkat elektronik memiliki dampak yang signifikan. Konten interaktif, seperti aplikasi pembelajaran, permainan, dan buku digital, cenderung meningkatkan keterampilan kognitif, bahasa, dan motorik halus.
- Pengawasan orang tua: Orang tua harus memantau dan membimbing anak-anak tentang penggunaan gadget yang aman dan produktif. Orang tua harus memastikan bahwa anak-anak menggunakan gadget dengan cara yang sehat dan bermanfaat, membatasi waktu penggunaan, dan memberikan bimbingan dan keterlibatan selama penggunaan gadget. Hal ini dapat meningkatkan manfaat sambil mengurangi efek negatifnya.
- Usia dan tahap perkembangan anak: Pengaruh gadget dapat bervariasi tergantung pada usia dan tahap perkembangan anak. Untuk menggunakan gadget, anak-anak berusia berbeda-beda. Anak-anak usia prasekolah mungkin membutuhkan lebih banyak pengawasan dan bimbingan, sedangkan anak-anak yang lebih tua mungkin lebih mahir menggunakannya sendiri.

4. SIMPULAN

Penggunaan perangkat pada anak usia dini dapat berdampak baik positif maupun negatif, terhadap perkembangan mereka. Secara positif, gadget dapat berfungsi sebagai alat pembelajaran dan membantu anak belajar lebih banyak melalui aplikasi pendidikan, game interaktif, dan konten pembelajaran. Namun, penggunaan yang berlebihan atau tidak terkontrol dapat menyebabkan ketergantungan, gangguan tidur, dan penurunan interaksi. Mereka harus memantau secara aktif aktivitas anak saat menggunakan perangkat tersebut, memastikan konten sesuai dengan usia dan nilai-nilai yang diinginkan, dan mengatur lamanya anak menggunakannya. Ini dapat dicapai

dengan menetapkan aturan waktu yang jelas pada layar dan memastikan bahwa anak menggunakan perangkat di tempat yang terbuka dan terlihat.

Orang tua harus membantu anak menyeimbangkan penggunaan gadget dengan kegiatan fisik, bermain di luar ruangan, dan berinteraksi dengan teman sebaya. Dengan cara ini, anak dapat mengembangkan keterampilan sosial, motorik, dan kognitif mereka sambil tetap memanfaatkan potensi positif teknologi.

5. DAFTAR PUSTAKA

- (Hidayat, 2023) Alia, T., & Irwansyah, I. (2018). *Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital [Parent Mentoring of Young Children in the Use of Digital Technology]*. *Polyglot: Jurnal Ilmiah*. <https://doi.org/10.19166/pji.v14i1.639>
- Bintari Kusumastuti, A., Sutarjo, T., Ratih, K. W., Kurniawan, I., Sugiarti, R., & Suhariadi, F. (2023). *PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA DINI 3-6 TAHUN YANG DIBERI GADGET SMARTPHONE*. *Jurnal Kesehatan Tambusai*. <https://doi.org/10.31004/jkt.v4i3.17485>
- Chikmah, A. M., & Fitriyaningsih, D. (2018). *PENGARUH DURASI PENGGUNAAN GADGET TERHADAP MASALAH MENTAL EMOSIONAL ANAK PRA SEKOLAH DI TK PEMBINA KOTA TEGAL*. *Siklus: Journal Research Midwifery Politeknik Tegal*. <https://doi.org/10.30591/siklus.v7i2.896>
- Efendi M.F. (2013a). *Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini*. Mahasiswa Universitas Brawijaya PTIK/ Teknik Informatika.
- Efendi M.F. (2013b). *Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini*. Mahasiswa Universitas Brawijaya PTIK/ Teknik Informatika, 1(4).
- Ginting, E., Sartika, Z., Puspitasari, C., & Anggraini, F. (2023). *Pengaruh Dampak Perkembangan Teknologi Terhadap Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini*. *Unes Journal of Scientech Research*.
- Hidayat, A. H. (2023). *Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini Di Desa Ujung gurap Kecamatan Padangsidimpuan Batunadua*. *Jurnal Al-Irsyad: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*. <https://doi.org/10.24952/bki.v4i2.6534>
- Insani, F. D. (2021). *Sejarah Perkembangan Kurikulum Di Indonesia*. EduChannel Indonesia.
- Itsna, N. M., & Rofi'ah, R. (2021). *Dampak Penggunaan Gadget pada Interaksi Sosial Anak Usia Dini*. *Ummul Qura: Jurnal Institut Pesantren Sunan Drajat (INSUD) Lamongan*.
- Khaironi, M. (2018). *Perkembangan Anak Usia Dini*. *Jurnal Golden Age*. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v2i01.739>
- Mayenti, N. F., & Sunita, I. (2018). *DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI DI PAUD DAN TK TARUNA ISLAM PEKANBARU*. *Photon: Jurnal Sain Dan Kesehatan*. <https://doi.org/10.37859/jp.v9i1.1092>
- MayentiNs., Sunita, F., & Indiana. (2018). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini*. *Photon: Jurnal Sain Dan Kesehatan*.
- Melati, P., & Anesty Mashudi, E. (2021). *PENGARUH PENGGUNAAN GAWAI TERHADAP PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA 4-6 TAHUN*. *Al-Abyadh*. <https://doi.org/10.46781/al-abyadh.v4i2.361>
- Miranti, P., & Putri, L. D. (2021). *Waspadai Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini*. *Jendela PLS*. <https://doi.org/10.37058/jpls.v6i1.3205>
- Paradila, E., Mubarok, Z., & Nawawi, M. K. (2022). *Peran orang tua terhadap perkembangan sosial anak usia dini dalam menggunakan gadget*. *Tawazun: Jurnal Pendidikan Islam*. <https://doi.org/10.32832/tawazun.v15i1.7292>



- Puspitasari, V. I., & Watini, S. (2022). *PEMANFAATAN CHANNEL TV SEKOLAH DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI ANAK USIA DINI*. *Jurnal Jendela Bunda Program Studi PG-PAUD Universitas Muhammadiyah Cirebon*. <https://doi.org/10.32534/jjb.v9i2.2642>
- Rachmat, I. F. (2019). *PENGARUH KELEKATAN ORANG TUA DAN ANAK TERHADAP PENGGUNAAN TEKNOLOGI DIGITAL ANAK USIA DINI*. *Jurnal Jendela Bunda Program Studi PG-PAUD Universitas Muhammadiyah Cirebon*. <https://doi.org/10.32534/jjb.v6i1.546>
- Radliya, N. R., Apriliya, S., & Zakiyyah, T. R. (2017). *Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini*. *JURNAL PAUD AGAPEDIA*. <https://doi.org/10.17509/jpa.v1i1.7148>
- Rahayu Z, S. P., Tri Mutya, M. F., Rahmi, & Muliati, R. (2022). *Pengaruh Gadget terhadap Tumbuh Kembang Anak pada Masa Early Childhood*. *Psyche 165 Journal*. <https://doi.org/10.35134/jpsy165.v15i4.201>
- S.T., M. T. I. R. P. (2020). *Implementasi Algoritma Sift Pada Aplikasi Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini (Paud) Berbasis Augmented Reality Melalui Android*. In *Jurnal Buffer Informatika*.
- Sandra, R., Morika, H. D., & Alwi, N. P. (2019). *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Anak Usia Dini*. In *Jurnal Abdimas Sainatika*.
- Sari, N. & Khotimah, N. (2016). *AMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP INTERKSI SOSIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN* Wahyu. *PAUD Teratai*.
- Sukatin, Mutaqin, Astuti, Widyaningsih, P. (2023). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini (Raudhatul Athfal)*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Warmansyah, J., Ismandela, A., Fatma Nabila, D., Wulandari, R., Putri Wahyu, W., Khairunnisa, putri, A., Komalasari, E., Sari, M., & Yuningsih, R. (2023). *Smartphone Addiction, Executive Function, and Mother-Child Relationships in Early Childhood Emotion Dysregulation*. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*. <https://doi.org/10.21009/jpud.172.05>
- Yumarni, V. (2022). *PENGARUH GADGET TERHADAP ANAK USIA DINI*. *Jurnal Literasiologi*. <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v8i2.369>