

## Dampak Gadget pada Anak Usia Dini

\*Fajriyati Fauziah, Elan, Nuraly Ma'sum Aprily

Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

\*Corresponding author : [fajriyati14@upi.edu](mailto:fajriyati14@upi.edu)

*Submitted/Received 04 October 2023; First Revised 15 Oktober 2023; Accepted 14 November 2023;  
First Available Online 25 November 2023; Publication date 01 December 2023*

### Abstract

*The purpose of this study to describe the impact of gadgets for early childhood. A gadget is a small telecommunications device that has specific practical purposes and useful functions that are generally assigned to something new. Gadget users are currently very common and users range from children to the elderly. Early childhood has great potential in developing all the potential that exists within them. Talking, socializing, getting to know the environment, showing his abilities, understanding a problem and then naturally solving the problem according to the mindset of children his age who have their own perspective. The impact that occurs when a child is addicted to gadgets is that there are negative and positive impacts. This study uses a qualitative research method. The type of this research is a literature study.*

**Keywords:** *Gadgets, Early Childhood, the impact of gadget.*

### Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk menjelaskan dampak gadget pada anak usia dini. Gadget adalah suatu alat telekomunikasi kecil yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna yang umumnya diberikan terhadap suatu yang baru. Pengguna gadget pada saat ini sangat marak terjadi dan penggunaannya mulai dari anak-anak hingga orang tua. Anak usia dini memiliki potensi besar dalam mengembangkan segala potensi yang ada di dalam dirinya. Bercakap, bersosialisasi, mengenal lingkungan, menunjukkan kemampuan dirinya, memahami suatu masalah lalu dengan alami menyelesaikan masalah tersebut sesuai dengan pola pikir anak seusianya yang memiliki cara pandang tersendiri. Dampak yang terjadi jika anak kecanduan gadget yaitu ada dampak negative dan dampak positif. Penelitian ini menggunakan Metode penelitian Kualitatif., jenis dari penelitian ini adalah studi kepustakaan.

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

## PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) berkembang sangat pesat di abad kedua puluh satu, khususnya di bidang alat komunikasi. Sejarah teknologi ini dimulai dengan komunikasi tertulis dan telepon kabel; sejak itu berkembang menjadi ponsel, komputer, tablet, iPad, Android, dan perangkat lainnya. (Rantung, D. A., & Boiliu, F. M. 2020).

Teknologi dikembangkan untuk mempermudah kehidupan manusia. Seiring waktu, banyak teknologi berbeda telah muncul, dan teknologi yang tak terhitung banyaknya telah dibuat. Teknologi ini adalah salah satu contoh penerapan teknologi yang paling banyak dicari, dari anak-anak hingga

orang tua. Gadget adalah jenis teknologi yang sangat disukai oleh banyak orang. (Subarkah, M. A 2019).

Seperti yang dikatakan sebelumnya, pengguna perangkat ini berkisar dari anak-anak hingga orang tua. Anak-anak sekarang menjadi konsumen yang terlibat, dan berbagai perangkat elektronik menargetkan anak-anak sebagai pasar utama mereka. Dalam penyelidikan Ameliola. Kasus di mana anak muda sering memiliki iPad terjadi, menurut S et al (dalam Sunita, I et al 2018), yang dikutip di New York Times. Saat perangkat pilihannya tidak ada di tangannya, anak perlu mengeluh. Bisa dibilang anak muda ini kecanduan gadget. Baik orang dewasa

maupun anak-anak sangat terpengaruh oleh gadget dalam kehidupan sehari-hari. Dari sudut pandang psikologis, masa kanak-kanak adalah masa pengemasan di mana anak-anak menemukan siapa yang tidak mereka kenal.

Penggunaan teknologi sejak dini memiliki dampak yang signifikan terhadap perkembangan anak. Oleh karena itu, sangat penting bagi orang tua untuk mengawasi anak-anak mereka ketika mereka menggunakan teknologi. Para orang tua harus berhati-hati saat berhadapan dengan anak dan saat mengarahkan mereka dalam menggunakan barang elektronik karena fitur yang ditawarkan gadget dapat memberikan dampak positif maupun dampak buruk. Anak usia dini merupakan aset masa depan bangsa dan harus diperhatikan dalam setiap tahap perkembangan karena pada tahap inilah kecerdasan motorik, kecerdasan kognitif, kecerdasan emosional, bahasa, dan komunikasi dikembangkan. (Alia, T., & Irwansyah, I. 2018).

Dampak dari penggunaan gadget pada perkembangan anak ini ada dampak negative dan dampak positif. Dampak negatif yang dapat terjadi pada perkembangan anak yaitu anak sulit focus, gangguan pada perkembangan, anak menjadi kecanduan terhadap gadget dan masih banyak lagi. Dampak positif bagi anak yaitu anak memiliki wawasan yang luas, melatih motorik halus anak dll.

Banyak penelitian tentang efek gadget telah dilakukan di bidang kedokteran dan psikologi. Dari sudut pandang psikologis, masa bayi adalah waktu yang tepat untuk mempelajari apa yang tidak diketahui. Pertumbuhan anak akan terhambat jika mereka menjadi tergantung dan terkena dampak negatif dari perangkat selama masa mudanya, terutama dalam hal prestasi. Anak-anak yang penasaran juga akan senang jika orang tuanya memberikan mereka teknologi. Anak-anak saat ini merasa jauh lebih "sadar teknologi" daripada di masa lalu, terutama dengan munculnya teknologi informasi. Dengan teknologi saat ini, anak-anak sekarang dapat mengakses aplikasi dengan mudah. Dibandingkan generasi sebelumnya,

mereka mempelajari fitur perangkat ini dengan cepat.

Perlu disebutkan bahwa rentang usia 1 hingga 5 tahun, kadang-kadang dikenal sebagai The Golden Age, merupakan masa yang sangat rentan dalam perkembangan anak. Kita tidak boleh menerima begitu saja karena mereka unggul dalam peniruan sepanjang Zaman Keemasan dan lebih bijak dari yang kita sadari. Yang lebih memprihatinkan dari dampak bahasa adalah terganggunya pertumbuhan emosi anak. Mereka akan berkembang menjadi orang yang pemaarah dan pemaarah yang berjuang untuk mengendalikan emosi mereka dan bahkan mungkin tidak mampu melakukannya. Mungkin ada orang yang percaya bahwa memberikan barang elektronik kepada anak-anak membantu mengembangkan mereka dalam keterampilan memecahkan masalah selain membuat mereka diam (2019).

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian kualitatif diterapkan dalam penelitian ini. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kepustakaan. Buku ilmiah, makalah, tesis, laporan penelitian, dan disertasi dikumpulkan untuk penelitian ini baik dari sumber cetak maupun digital. "Perpustakaan atau studi kepustakaan dapat dipandang sebagai rangkaian kegiatan yang berkaitan dengan metode pengumpulan data perpustakaan, membaca dan mencatat bahan pustaka, serta mengolah bahan pustaka," Zed (2016, dalam Supriyadi)

## **HASIL DAN DISKUSI**

### **1. Pengertian Gadget**

Menurut Fathoni, (dalam Nafaida, R et al. 2020), gadget merupakan salah satu bentuk teknologi yang sangat populer di masyarakat saat ini. Anak-anak masih menggunakan gadget. di mana anak-anak adalah target pasar untuk banyak produk teknologi. bahkan dengan memperhitungkan pelanggan yang aktif menggunakan gadget. Definisi lain dari kata "gadget" dalam bahasa Inggris adalah "perangkat elektronik kecil dengan berbagai fungsi khusus".

Tergantung bagaimana orang tua mendidik mereka, penggunaan teknologi akan berdampak pada anak baik secara positif maupun negatif. Menurut Hurlock (2016), masa kanak-kanak adalah masa ketika anak mulai dari masa bayi, atau pada usia 2 tahun, dan berlangsung hingga mencapai kematangan seksual. Terjadi perubahan yang nyata pada rentang usia 11 tahun untuk anak perempuan dan 12 tahun untuk anak laki-laki, baik secara fisik maupun psikis. Rentang usia siswa di sekolah dasar adalah antara 6 hingga 12 tahun. Perkembangan anak juga terjadi lebih cepat daripada pertumbuhan fisik dan psikisnya. (Marinda, L. 2020).

Gadget adalah alat elektronik yang diciptakan sebagai hasil penemuan, menurut Yulsoyfriend, dkk (2019), dan digunakan untuk mempermudah pekerjaan, memodifikasi data, dan menangani berbagai bentuk informasi. Segala sesuatu yang berhubungan dengan penggunaan alat untuk memproses dan mengirim informasi dari satu perangkat ke perangkat lainnya disebut sebagai teknologi komunikasi. manfaat memiliki akses ke informasi cepat kapan saja dan di mana saja.

## 2. Pengertian Anak Usia Dini

Proses pertumbuhan manusia secara keseluruhan dimulai sejak dalam kandungan dan berlanjut hingga seorang anak berusia enam tahun, saat mereka memasuki "zaman keemasan". Para ahli menyebut masa ini sebagai "zaman keemasan" karena dianggap sebagai fase paling sensitif bagi anak muda. (Harun, M. H. 2018). Menulis dengan tinta emas dan menghasilkan karya yang pada akhirnya akan menghasilkan emas sangat penting saat ini. Tahap ini menandai pematangan proses tubuh dan psikologis yang memungkinkan mereka merespons rangsangan lingkungan. Masa bayi dini merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat bagi seorang individu, oleh karena itu kadang-kadang disebut sebagai "lompatan perkembangan" (Mulyasa, 2012: 16).

Masa balita merupakan masa dimana seseorang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat

pesat, baik jasmani maupun rohani. Periode ini dikenal sebagai "lompatan perkembangan", dan anak-anak pada usia ini memiliki kualitas khusus yang perlu dirangkul untuk memajukannya. (Yulsoyfriend, dkk. 2019)

## 3. Dampak Positif

Dampak positif dari gadget untuk perkembangan anak yaitu :

1. Kemampuan membaca anak meningkat  
Beberapa permainan dapat digunakan sebagai teknik untuk mendukung pembelajaran dan mendorong membaca pada anak-anak yang kesulitan membaca. Seperti yang sudah menjadi rahasia umum, ada berbagai permainan yang dapat membuat kegiatan membaca untuk anak menjadi lebih menyenangkan karena menampilkan huruf yang hidup dan musik yang menarik. Anak-anak juga dipaksa untuk membaca setiap instruksi yang diberikan oleh karakter dan narator permainan saat mereka bermain. Anak-anak bisa jadi secara tidak langsung belajar membaca dengan bermain.

2. Menambah Pengetahuan

Anak-anak dengan mudah dan cepat mendapatkan informasi tentang tugas sekolah mereka menggunakan perangkat teknologi mutakhir. Misalnya, kita menginginkan kebebasan untuk menjelajahi internet kapanpun dan dimanapun kita mau. Alhasil, kita bisa menambah ilmu dari internet.

3. Memperluas Jaringan Persahabatan

Karena Anda dapat mendaftar ke media sosial dengan cepat dan mudah, gadget dapat membantu Anda mengembangkan jaringan pertemanan. Oleh karena itu, berbagi dengan teman-teman kita itu mudah.

4. Melatih kreativitas anak

Kemajuan teknologi telah membuat berbagai game orisinal dan sulit. Karena tingkat kreativitas dan kesulitan Fatimah yang tinggi, permainan ini menguntungkan banyak anak yang termasuk dalam kelompok ADHD.

## 4. Dampak Negatif

Dampak penggunaan gadget pada perkembangan anak

1. Mengganggu ekspresi

2. Dengan gawai, anak kurang mahir menggunakan bahasa Indonesia;
3. Mencegah penggunaan bahasa ibu pada anak kecil (B1);
4. Anak-anak tidak mampu melakukan komunikasi nonverbal. Ini karena Gadget mengisi waktu anak-anak dengan permainan;
5. Anak-anak lebih mengandalkan teknologi daripada keterampilannya, dan menggunakan teknologi akan merugikan setiap keterampilan interpersonal;

Ada juga dampak negatif radiasi dari gadget yang dapat membahayakan sistem saraf dan otak anak, dan karena anak lebih suka menyendiri dengan gadgetnya, mereka kurang aktif dalam interaksi sosial. (Nafarida.R 2019)

## KESIMPULAN

Perangkat elektronik yang dikenal sebagai gadget adalah hasil inovasi dan digunakan untuk mempercepat pekerjaan, mengubah data, dan mengelola berbagai jenis informasi. Segala sesuatu yang berhubungan dengan penggunaan alat untuk memproses dan mengirim informasi dari satu perangkat ke perangkat lainnya disebut sebagai teknologi komunikasi. Jika gadget digunakan dengan tepat maka akan mendorong perilaku positif, namun jika disalahgunakan maka akan muncul perilaku yang tidak diinginkan. Penggunaan gadget memiliki dampak yang menguntungkan dan merugikan bagi perkembangan anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- 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*, 14(1), 65-78.
- Fatimah. Dkk. (2016). Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini (JPPPAUD FKIP UNTIRTA. 3(1). 139-140.
- Harun, M. H. (2018). Pendidikan Islam: Analisis dari Perspektif Sejarah. *Qalam: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 7(2), 66-90.

- Marinda, L. (2020). Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan problematikanya pada anak usia sekolah dasar. *An-Nisa': Journal of Gender Studies*, 13(1), 116-152.
- Nafaida, R. (2020). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan anak. *BEST Journal (Biology Education, Sains and Technology)*, 3(2), 57-61.
- Rantung, D. A., & Boiliu, F. M. (2020). Teknologi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Yang Antisipatif Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Shanana*, 4(1), 93-107.
- Subarkah. A. M. (2019) Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak. 15 (1). 125-144.
- Sunita, I., & Mayasari, E. (2018). Pengawasan orangtua terhadap dampak penggunaan gadget pada anak. *Jurnal Endurance: Kajian Ilmiah Problema Kesehatan*, 3(3), 510-514.
- Supriyadi, S. (2017). Community of Practitioners: Solusi Alternatif Berbagai Pengetahuan antar Pustakawan. *Lentera Pustaka: Jurnal Kajian Ilmu Perpustakaan, Informasi Dan Kearsipan*, 2(2), 83-93.
- Yulsyofriend, Y., Anggraini, V., & Yeni, I. (2019). Dampak gadget terhadap perkembangan bahasa anak usia dini. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 67-80.