

Permasalahan pengaruh gadget: Studi kasus pada perkembangan anak usia dini

Ifa Daturrochmah

Program Studi Akuntansi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
e-mail: ifadaturrocmahog@mail.com

Kata Kunci:

Gadget; perkembangan anak usia dini; dampak teknologi; interaksi sosial; pendidikan

Keywords:

gadgets; early childhood development; impact of technology; social interaction; education

ABSTRAK

Di era digital ini, perkembangan teknologi telah memberikan dampak besar pada setiap aspek kehidupan, termasuk anak usia dini. Gadget seperti smartphone dan tablet telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari lingkungan anak-anak saat ini. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan anak usia dini. Metode penelitian yang digunakan pendekatan kualitatif metode studi kasus. Penggunaan perangkat elektronik pada anak usia dini mempengaruhi berbagai aspek perkembangan, termasuk perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan motorik. Dampak positifnya tercermin dari kemampuan anak dalam mengakses informasi dan belajar secara interaktif. Namun, penggunaan perangkat elektronik yang berlebihan dapat menimbulkan efek negatif, seperti penurunan keterampilan komunikasi verbal, ketergantungan pada teknologi, dan gangguan tidur.

ABSTRACT

In this digital era, technological developments have had a major impact on every aspect of life, including early childhood. Gadgets such as smartphones and tablets have become an integral part of today's children's environment. This study aims to analyze the impact of using gadgets on early childhood development. The research method used is a qualitative approach to the case study method. The use of electronic devices in early childhood affects various aspects of development, including cognitive, social, emotional, and motor development. The positive impact is reflected in the child's ability to access information and learn interactively. However, excessive use of electronic devices can have negative effects, such as decreased verbal communication skills, dependence on technology, and sleep disturbances.

Pendahuluan

Gadget adalah media yang digunakan sebagai alat komunikasi modern. Gadget membuat aktivitas komunikasi manusia menjadi lebih mudah. Kini, dengan munculnya gadget, aktivitas komunikasi pun semakin maju. Ini termasuk smartphone seperti iPhone, Android, BlackBerry, dan laptop.

Gadget berdampak pada perkembangan sosial anak usia dini. Penggunaan gadget memiliki dampak positif dan negatif terhadap perkembangan sosial anak usia dini. Efek positif gadget terhadap perkembangan anak usia dini. Misalnya, aplikasi pendidikan interaktif dapat meningkatkan pemahaman bahasa dan keterampilan matematika. Selain itu, beberapa permainan edukatif pada gadget dapat merangsang perkembangan kognitif dan motorik anak. Penggunaan produk elektronik yang berlebihan dapat



This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

berdampak negatif pada perkembangan sosial dan emosional anak (Sholichatun, 2015). Dampak negatif penggunaan produk elektronik pada anak antara lain kepribadian tertutup, gangguan tidur, kesepian, perilaku kekerasan, penurunan kreativitas, dan ancaman cyberbullying.

Terkadang alasan orang tua memberi gadget adalah Ketika orang tua sedang sibuk, sedangkan anak tersebut mengganggu kesibukan tersabut maka pasti orang tua mencari simpelnya dengan mengasih anak gadget. Sedangkan anak pasti akan cepat ketagihan karena sudah melihat gambar ataupun video didalam gadget sangat menarik. Misalnya anak suka melihat kartun ditelevisi sedangkan anak sudah tau kalau diyoutube banyak sekali video kartun lainnya maka pasti anak dengan mudah meminta dicarikan video kartun yang diinginkan tersebut, sedangkan kalau tidak dikabulkan pasti anak akan menangis dan pasti orang tua tidak akan tega.

Maka dari itu solusi dari permasalahan penggunaan produk elektronik pada anak usia dini adalah dengan membatasi penggunaan produk elektronik, mengawasi penggunaan produk elektronik anak bersama orang tua, dan peran orang tua sangat penting, serta memberikan jadwal yang benar saat anak bermain produk elektronik (Indah, 2018). Bukan rahasia lagi bahwa anak-anak zaman sekarang terpapar berbagai gadget dan teknologi di usia yang sangat muda. Sementara beberapa orang tua percaya menggunakan gadget baik untuk perkembangan mereka, yang lain percaya itu bisa merugikan.

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah metode studi kasus. Studi kasus merupakan pemaparan komprehensif tentang aspek seorang individu, kelompok, atau suatu situasi sosial. Penelitian studi kasus mengkaji sebanyak mungkin tentang data dari subjek yang diteliti. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui seberapa banyak anak-anak usia dini yang telah menggunakan gadget.

Pembahasan

Gadget adalah alat canggih yang dirancang untuk melakukan berbagai tugas dan fungsi. Gadget biasanya memiliki fitur-fitur teknologi yang inovatif dan sering kali memiliki ukuran yang kompak sehingga mudah dibawa kemana-mana. Contoh-contoh umum dari gadget termasuk smartphone, tablet, smartwatch, kamera digital, perangkat Bluetooth, dan banyak lagi.

Gadget sering kali memiliki fitur-fitur canggih, konektivitas internet, dan interaksi pengguna yang imajinasi. Mereka dapat digunakan untuk komunikasi, hiburan, produktivitas, pemantauan kesehatan, dan banyak lagi. Gadget terus berkembang dengan pesat seiring perkembangan teknologi, dan mereka memiliki peran yang signifikan dalam gaya hidup modern.

Penggunaan gadget pada perkembangan anak usia dini adalah topik yang memicu banyak kejadian dan diskusi. Jika anak-anak usia dini dibiarkan menggunakan gadget dan tidak dibatasi maka kemungkinan besar anak menjadi kurang berinteraksi dengan orang lain, kurangnya aktivitas yang dapat membuat badan mengeluarkan keringat, kurangnya pengalaman untuk bermain dengan teman sebayanya (Rahayu, 2017).

Meskipun teknologi memiliki potensi untuk memberikan manfaat, terdapat juga risiko yang perlu diperhatikan ketika memungkinkan anak usia dini berinteraksi dengan gadget.

Manfaat

1. Pendidikan dan Pembelajaran

Aplikasi edukatif pada gadget dapat membantu anak memahami konsep-konsep dasar seperti angka, huruf, bentuk, dan warna dengan cara yang interaktif dan menarik (Mukhlis, 2019).

2. Pengembangan Kognitif

Beberapa permainan dan aplikasi pada gadget dapat merangsang keterampilan kognitif anak, seperti pemecahan masalah, keterampilan berpikir logis, dan kreativitas.

3. Bahasa

Penggunaan gadget dapat membantu anak meningkatkan keterampilan berbahasa, baik dalam hal berbicara maupun membaca, melalui aplikasi dan aktivitas yang dirancang untuk tujuan tersebut (Solichah & Hidayah, 2022).

4. Kemampuan Motorik Halus

Penggunaan layar sentuh pada gadget dapat membantu anak mengembangkan keterampilan motorik halus, seperti menggerakkan jari dengan presisi.

5. Pengenalan Teknologi

Dunia saat ini sangat bergantung pada teknologi. Pengenalan awal pada gadget bisa membantu anak menjadi lebih nyaman dan familiar dengan perkembangan teknologi.

Risiko

1. Ketergantungan

Anak-anak bisa mudah menjadi tergantung pada gadget dan kehilangan minat pada aktivitas fisik, berinteraksi sosial, dan bermain di luar ruangan.

2. Konten Tidak Sesuai

Risiko terpapar konten yang tidak sesuai usia dan tidak mendidik di internet atau dalam aplikasi dapat berdampak negatif pada perkembangan mental dan emosional anak.

3. Gangguan Tidur

Paparan cahaya biru dari layar gadget dapat mengganggu produksi melatonin, hormon yang mengatur tidur. Ini bisa berdampak pada pola tidur anak.

4. Kurangnya Interaksi Sosial

Terlalu banyak waktu yang dihabiskan di depan layar dapat menghambat kemampuan anak dalam berinteraksi secara langsung dengan orang lain.

5. Pembatasan Aktivitas Fisik

Penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengurangi waktu anak untuk bermain fisik di luar ruangan, yang penting untuk pertumbuhan dan perkembangan yang sehat.

6. Gangguan Perkembangan

Paparan berlebihan pada gadget pada usia yang sangat dini dapat mempengaruhi perkembangan otak anak, terutama aspek-aspek seperti perhatian, konsentrasi, dan kemampuan belajar.

Kemajuan teknologi telah membawa banyak kemudahan, dan generasi penerus berpotensi menjadi generasi yang tidak tahan terhadap kesulitan. Dengan kata lain, anak akan berpikir atau merasa bahwa hidup itu harus mudah, dan pada akhirnya anak akan berusaha menyederhanakan masalah dan berusaha menghindari kesulitan.

Kemajuan teknologi telah mempercepat segalanya, dan sebelum kita menyadarinya, anak-anak dikondisikan untuk tidak mentolerir penundaan. Akibatnya kesabaran dan konsentrasi anak melemah, dan anak cepat menuntut agar orang segera memberikan apa yang diinginkannya (Prakasa, 2019).

Solusi Orang Tua Keterkaitan Anak Usia Dini Terhadap Gadget

Perlu diingat bahwa konsistensi dan kesabaran orang tua penting dalam mengimplementasikan untuk anak usia dini (Indah, 2018). Setiap anak berbeda, jadi orang tua mungkin perlu menyesuaikan pendekatan anak sesuai dengan kebutuhan dan kepribadian anak. Berikut langkah-langkah yang harus dilakukan orang tua :

1. Batas Waktu Penggunaan Gadget

Tetapkan batas waktu harian yang wajar untuk anak menggunakan gadget. Ini dapat membantu mengontrol berapa lama mereka terpapar layar dan memberi mereka waktu untuk berinteraksi dengan lingkungan nyata.

2. Contoh Positif

Jadilah contoh positif dengan tidak terlalu sering menggunakan gadget di depan anak. Anak-anak cenderung meniru perilaku orang dewasa di sekitar mereka.

3. Aktivitas Luar Ruangan

Dorong anak untuk lebih banyak beraktivitas di luar ruangan, seperti bermain di taman, bersepeda, atau berolahraga. Aktivitas fisik ini penting untuk perkembangan fisik dan sosial mereka.

4. Waktu Bersama Keluarga

Luangkan waktu khusus bersama sebagai keluarga. Aktivitas seperti bermain game bersama, berbicara, atau beraktivitas kreatif dapat mengurangi ketergantungan terhadap gadget.

5. Mainan Tradisional

Memberikan anak-anak mainan tradisional yang merangsang imajinasi dan kreativitas mereka. Ini dapat mengalihkan perhatian mereka dari gadget (Rahayu, 2017).

6. Pendidikan yang Berinteraksi

Pilih aplikasi atau permainan edukatif yang memerlukan interaksi aktif dan kreativitas dari anak. Ini akan membantu mereka belajar sambil tetap terlibat.

7. Pantau Konten

Selalu pantau konten yang diakses oleh anak di gadget. Pastikan mereka hanya mengakses materi yang sesuai dengan usia dan pembelajaran mereka.

8. Komunikasi Terbuka

Ajak anak berbicara tentang dampak penggunaan gadget secara berlebihan. Berbicaralah secara terbuka tentang manfaat dan risiko penggunaan gadget yang berlebihan.

9. Baca Buku dan Cerita

Ajak anak membaca buku atau cerita. Ini tidak hanya akan membantu perkembangan bahasa mereka, tetapi juga dapat menjadi alternatif yang menyenangkan untuk gadget.

10. Pantau Perkembangan Anak

Melihat perubahan perilaku anak. Jika Anda melihat tanda-tanda kemandirian, segera ambil langkah-langkah untuk mengatasi masalah tersebut.

11. Pengaturan Gadget

Gunakan pengaturan pada gadget untuk membatasi akses anak terhadap konten yang tidak sesuai atau untuk mengatur batas waktu penggunaan.

12. Buat Aturan Bersama

Libatkan anak dalam pembuatan aturan terkait penggunaan gadget. Ini akan membantu mereka merasa memiliki tanggung jawab atas penggunaannya.

Kesimpulan dan Saran

Dari pengumpulan data yang diperoleh peneliti, maka dapat disimpulkan pada zaman digital ini, gadget telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari banyak orang, membantu mereka berkomunikasi, bekerja, bermain, dan mengakses informasi dengan lebih mudah.

Dari pembahasan diatas, gadget sering kali memiliki berbagai fungsi, seperti komunikasi, hiburan, produktivitas, dan pemantauan. Dengan adanya teknologi yang terus berkembang, gadget menjadi semakin canggih dan sering kali terhubung ke internet atau jaringan lainnya untuk memberikan fungsionalitas yang lebih luas.

Oleh karena itu penting bagi orang tua dan pendidik untuk mengambil pendekatan yang seimbang dalam membiarkan anak menggunakan gadget. Penggunaan gadget sebaiknya mengutamakan, dengan mengutamakan konten edukatif yang sesuai usia dan membatasi waktu layar sesuai pedoman yang direkomendasikan oleh ahli kesehatan anak. Interaksi sosial, aktivitas fisik, dan pengembangan keterampilan non-digital juga perlu ditekankan untuk memastikan perkembangan anak secara holistik.

Daftar Pustaka

- Indah, R. N. (2018). Menjadi Orang Tua Istimewa. *Seminar Pendidikan Teacch (Treatment and Education for Autism and Related Communication Handicapped Children)*, 1–5. <http://repository.uin-malang.ac.id/2415/>
- Mukhlis, A. (2019). Dominasi Guru Perempuan dalam Pendidikan Anak Usia Dini: Persepsi Stakeholder. *Al-Athfal : Jurnal Pendidikan Anak*, 5(2), 117–134. <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2019.52-01>
- Prakasa, J. E. W. (2019). Blended Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Mahasiswa di Jurusan Teknik Informatika UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. *Proceeding International Conference ...*, 121–125. <http://conferences.uin-malang.ac.id/index.php/ici/article/view/1082>
- Rahayu, M. (2017). Mempromosikan Pemahaman Antarbudaya Membentuk Ruang Ketiga; Studi Kasus “Indonesia in-Country Program” Universitas Deakin Australia di UIN Malang. <http://repository.uin-malang.ac.id/2487/%0Ahttp://repository.uin-malang.ac.id/2487/2/2487.pdf>
- Sholichatun, Y. (2015). Resiliensi anak didik lepas ditinjau dari dukungan sosial. 1–74. <http://repository.uin-malang.ac.id/9233/%0Ahttp://repository.uin-malang.ac.id/9233/1/9233.pdf>
- Solichah, N., & Hidayah, R. (2022). Digital Storytelling Untuk Kemampuan Bahasa Anak. *JIP (Jurnal Intervensi Psikologi)*, 14, 129–140. <https://journal.uui.ac.id/intervensipsikologi/article/download/23372/14539/82327>