

Dampak gadget terhadap aspek perkembangan anak di Dusun Sumbergong

Siti Khalimatus Sa'diyah

Program Studi Akuntansi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
e-mail: khalimatussadiyah1104@gmail.com

Kata Kunci:

gadget; dampak;
perkembangan anak

Keywords:

gadget; impact; child
development

ABSTRAK

Gadget merupakan teknologi atau perangkat canggih yang dapat digunakan sebagai alat komunikasi, alat belajar, bekerja, dan bermain. Penggunaan gadget akan memberikan dampak yang positif kepada anak-anak, bisa juga memberikan dampak negatif jika penggunaan gadget tidak dibatasi dan tidak digunakan semestinya. Penggunaan gadget ini juga akan mempengaruhi aspek-aspek perkembangan anak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak dari penggunaan gadget pada aspek-aspek perkembangan anak-anak di Dusun

Sumbergong Desa Kedok Kecamatan Turen kabupaten Malang. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan sasaran subjek penelitian anak-anak Dusun Sumbergong rentang usia 6-10 tahun. Hasil dari penelitian menyatakan bahwa penggunaan gadget dalam jangka waktu yang lama dapat mempengaruhi aspek-aspek perkembangan anak di Dusun Sumbergong.

ABSTRACT

Gadgets are sophisticated technologies or devices that can be used as communication tools, learning tools, work, and play. The use of gadgets will have a positive impact on children, it can also have a negative impact if the use of gadgets is not limited and not used properly. The use of these gadgets will also affect aspects of child development. The purpose of this study was to find out the impact of the use of gadgets on aspects of children's development in Sumbergong Hamlet, Kedok Village, Turen District, Malang Regency. This research method uses qualitative research methods with the target research subjects of Sumbergong Hamlet children aged 6-10 years. The results of the study stated that the use of gadgets in the long term can affect aspects of child development in Sumbergong Hamlet.

Pendahuluan

Masa anak-anak merupakan masa emas, dimana pada masa tersebut merupakan masa berkembang yang didalamnya perkembangan fisik dan mental. Dalam masa perkembangan tersebut terdapat beberapa aspek yang penting bagi perkembangan anak, yaitu aspek fisik motorik, sosial emosional, moral agama, bahasa dan seni. Salah satu cara mengembangkan aspek tersebut ialah dengan memberikan rangsangan atau stimulasi. Rangsangan tersebut dapat diberikan melalui proses bermain.

Musfiroh (2014) mengungkapkan bermain adalah suatu proses yang dialami anak secara sadar, dilakukan sesuai dengan keinginannya dan bukan karena paksaan. Yang mana dalam bermain, anak bebas mengekspresikan dirinya, mengembangkan motorik,



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.

bahasa, sosial emosional anak, mengasah bahasa, imajinasi dan kemampuan anak, serta memberikan kepuasan dan kebahagiaan pada anak.

Diantara jenis permainan, terdapat permainan tradisional dan permainan modern. Permainan tradisional biasanya berasal dari budaya atau daerah tempat tinggal dan sudah ada sejak dulu. Sedangkan permainan modern merupakan jenis permainan yang tercipta atau berkembang setelah adanya teknologi, dan terus berkembang dari masa ke masa. Di masa ini banyak sekali jenis teknologi yang dijumpai seperti gadget. Gadget dalam artian umum sebagai teknologi atau perangkat canggih yang dapat memudahkan pekerjaan manusia. Diantaranya sebagai alat komunikasi, alat belajar, bekerja, dan bermain. Dalam gadget terdapat beragam aplikasi edukasi dan bermain untuk anak apabila digunakan dengan baik.

Selain manfaat edukasi dan bermain untuk anak, gadget juga dapat membawa dampak baik dan buruk dalam penggunaannya. Contoh dampak baiknya seperti melatih kemampuan menyusun strategi, kecepatan bermain dan membantu membentuk pola pikir anak dan juga disertai dengan pengawasan orang tua. Hal tersebut sangat membantu orang tua karena sudah banyak jenis permainan edukasi yang dapat dimainkan oleh anak di gadget. Namun tidak semua hal memiliki dampak baik, diantara dampak negatif gadget bagi anak yaitu anak menjadi ketagihan bermain gadget, berkurangnya waktu interaksi anak, sehingga dapat menimbulkan sikap individual dalam diri anak (Wulandari & Hermiati, 2019).

Dari penjabaran diatas dan juga didasarkan observasi yang telah dilakukan, peneliti mengadakan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui dampak dari gadget pada aspek-aspek perkembangan anak di Dusun Sumbergong, Desa Kedok Kecamatan Turen, Kab. Malang.

Metode

Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang digunakan untuk meneliti kondisi objek yang alamiah. Metode deskriptif kualitatif adalah penggambaran berdasarkan realita, fenomena yang ada dan akurat. Dengan tujuan mendeskripsikan gambaran fenomena secara sistematis, aktual berdasarkan sifat-sifat dan fakta yang selaras dengan fenomena tersebut.

Lokasi pelaksanaan penelitian ini adalah di Dusun Sumbergong Desa Kedok Kecamatan Turen Kabupaten Malang. Waktu penelitian ini berlangsung pada waktu 1 Mei 2024- 30 Mei 2024.

Subjek pada penelitian ini yaitu anak-anak Dusun Sumbegong dengan rentang usia 6-10 tahun. Terdapat dua macam data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data primer dan data sekunder. Data primer, yaitu data murni yang diperoleh dari informan atau subjek berdasarkan hasil wawancara dari masyarakat sekitar dusun Sumbergong. Data sekunder, yaitu data yang didapatkan melalui observasi lokasi penelitian, studi kepustakaan, referensi, dokumen, dan observasi yang sesuai dan valid dengan kondisi yang ada.

Pembahasan

Berkembangnya teknologi sekarang ini memberikan dampak pada hampir seluruh aspek. Salah satu teknologi yang sangat populer saat ini dan banyak digunakan adalah gadget. Gadget merupakan istilah yang digunakan untuk menyebut suatu barang elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Awalnya, gadget hanya digunakan oleh beberapa kalangan tertentu dan benar-benar digunakan untuk kelancaran dalam bekerja. Namun, sekarang ini hampir semua kalangan menggunakannya bahkan anak usia dini. Jika digunakan dengan cara yang benar gadget akan memberikan dampak yang positif, tetapi jika penggunaannya tidak dibatasi dan tidak digunakan dengan semestinya, gadget juga akan memberikan dampak negatif.

Banyaknya fitur dan fungsi praktis yang ditawarkan oleh gadget, menjadikan sebagian besar anak lebih memilih bermain maupun belajar menggunakan gadget. Telah banyak dikembangkan juga aplikasi edukasi anak yang dapat membantu mengembangkan kreativitas serta kecerdasan mereka. Misalnya aplikasi belajar membaca, mewarnai, dan menulis. Fitur yang diberikan juga menampilkan gambar-gambar dan musik yang menarik sehingga anak-anak lebih bersemangat dan senang saat bermain dan belajar.

Namun, semua dampak positif tersebut hanya akan didapatkan jika gadget digunakan dengan baik. Faktanya, saat anak-anak sudah asik dengan gadget, mereka cenderung melupakan tugas untuk belajar dan bersosialisasi dengan benar. Maka dari itu diperlukan pengawasan orang tua saat anak-anak bermain gadget. Mulai dari pengawasan terhadap konten apa yang dilihat, berapa lama waktu mereka memainkan gadget, dan waktu penggunaan gadget. Apa yang dilihat dan untuk apa penggunaan gadget akan sangat mempengaruhi aspek-aspek perkembangan anak.

Misalnya dalam penggunaan media sosial. Saat ini hampir semua orang bahkan anak-anak memiliki media sosial masing-masing. Pada prinsipnya, media sosial merupakan salah satu fitur yang mampu mengkolaborasikan berbagai aktivitas manusia, khususnya dalam hal kecepatan, ketepatan, dan mengarah pada efisiensi. Namun kenyataannya, media sosial mampu mempengaruhi kepribadian seseorang secara individu maupun kelompok (Mukramin, 2018). Mudahnya akses ke berbagai jaringan, menjadikan anak-anak dapat mengakses apa pun dengan mudah. Waktu pemakaian gadget juga harus diatur dengan benar agar anak-anak tidak kecanduan bermain gadget. Kurangnya kontrol orang tua akan berakibat buruk termasuk pergaulan anak.

Lama anak dalam menggunakan gadget juga penting untuk dikendalikan. Penggunaan gadget yang terlalu lama akan sangat berpengaruh terhadap aspek kesehatan anak. Mulai dari merusak penglihatan hingga dapat mengalami gangguan kejiwaan yang parah. Sudah banyak penelitian yang telah dilakukan baik dari dunia kedokteran maupun psikolog mengenai dampak penggunaan gadget.

Dari sudut pandang psikologi, masa kanak-kanak adalah masa keemasan. Anak-anak mulai belajar berbagai hal yang belum mereka ketahui (Djalaluddin, 2002). Dengan gadget, mereka dapat dengan mudah mendapatkan berbagai informasi tanpa adanya seleksi. Jika mereka sudah kecanduan dengan gadget, hal ini akan sangat

mempengaruhi terhambatnya perkembangan anak khususnya dari segi prestasi (Subarkah, 2019).

Berdasarkan hasil penelitian para ahli medis, pada masa kanak-kanak pertumbuhan otak berjalan dengan sangat cepat sehingga peka terhadap berbagai rangsangan dari luar. Jika anak-anak menerima informasi yang positif maka hal ini akan memberikan reaksi yang baik pada perkembangannya. Namun sebaliknya, jika yang mereka terima adalah informasi yang negatif dan kurang berkualitas maka akan berpengaruh terhadap perilaku mereka menyimpang (Subarkah, 2019).

Layar gadget yang memancarkan sinar *blue light* merupakan salah satu penyebab timbulnya masalah penglihatan seperti katarak dan *agerelated macular deregenration* (Abdu et al., 2021). Selain itu pada dasarnya gadget mengubah suara menjadi gelombang elektromagnetik, besarnya pancaran gelombang dan letak gadget yang dekat dengan kepala akan mempengaruhi sel-sel otak hingga berkembang secara tidak normal sehingga berpotensi menjadi sel kanker.

Dampak bermain gadget pada aspek agama dan moralnya, anak menjadi mudah meniru perbuatan yang tidak baik, malas, tidak tertib dalam beribadah, dan berkurangnya waktu belajar anak dikarenakan terlalu lama bermain gadget. Pada aspek sosial dan emosional, anak menjadi mudah mengabaikan, mementingkan diri sendiri, emosi yang tidak stabil, mudah bosan, dan kontrol diri yang kurang. Penggunaan gadget yang tidak terkontrol akan membuat seseorang bersikap acuh pada lingkungan sekitarnya. Mereka menjadi agresif dan mudah marah karena merasa diganggu saat asyik bermain.

Anak juga kehilangan waktu untuk berinteraksi dengan teman-temannya karena terlalu lama bermain gadget. Tentu hal itu tidak lepas dari kontrol dan penjagaan orang tua. Yang mana seharusnya komunikasi, kedekatan dan keterlibatan orang tua dan anak harus terjalin dengan baik (Lestari et al., 2015). Pada aspek kognitif anak menjadi sulit untuk berkonsentrasi, kesulitan belajar, malas, dan anak menjadi kehilangan minat untuk belajar. Anak-anak cenderung menjadi tidak fokus karena teringat pada gadget saat belajar, selain itu mereka juga merasa malas saat mengerjakan soal dan lebih memilih menyontek jawaban melalui gadget. Yang mana hal tersebut dapat menurunkan minat belajar dan prestasi anak di sekolah.

Gadget memiliki dampak baik dan buruk dalam penggunaannya. Diantara dampak baiknya seperti melatih kemampuan menyusun strategi, kecepatan bermain dan membantu membentuk pola pikir anak dan juga disertai dengan pengawasan orang tua. Hal tersebut sangat membantu orang tua karena sudah banyak jenis permainan edukasi yang dapat dimainkan oleh anak di gadget. Namun tidak semua hal memiliki dampak baik, diantara dampak negatif gadget bagi anak yaitu anak menjadi ketagihan bermain gadget, berkurangnya waktu interaksi anak, sehingga dapat menimbulkan sikap individual dalam diri anak (Wulandari & Hermiati, 2019).

Selain itu (Sunita & Mayasari, 2018) mengungkapkan bahwa bermain gadget dalam waktu lama dapat menjadi penyebab munculnya gangguan tidur pada anak, saraf mata menjadi tegang, nyeri punggung dan gangguan psikosomatis pada anak. Hal tersebut dapat menyebabkan penghambatan pada perkembangan motorik anak. Karena ketika

anak bermain gadget, anak jarang melakukan aktivitas lainnya, seperti menggambar, menulis, berlari, memegang benda karena terlalu lama duduk diam saat bermain gadget.

Kesimpulan dan Saran

Penggunaan gadget pada anak memberikan dampak negatif dan positif. Dampak negatif penggunaan gadget pada anak akan sangat berpengaruh terhadap aspek kesehatan, aspek agama dan moral, aspek sosial dan emosional, dan aspek kognitif anak. Dampak positif dari penggunaan gadget pada anak itu sendiri diantaranya anak dapat melatih kemampuan menyusun strategi, kecepatan bermain, dan membentuk pola pikir. Sedangkan diantara dampak negatif penggunaan gadget pada anak yaitu munculnya sikap individual, kurangnya kontrol diri, gangguan tidur gangguan penglihatan, dan lain-lain. Supaya penggunaan gadget pada anak tidak memberikan dampak negatif maka harus disertai dengan pengawasan orang tua agar anak-anak terhindar dari perbuatan dan dampak yang tidak diinginkan.

Daftar Pustaka

- Abdu, S., Saranga', J. L., Sulu, V., & Wahyuni, R. (2021). Dampak penggunaan gadget terhadap penurunan ketajaman penglihatan. *Jurnal Keperawatan Florence Nightingale*, 4(1), 24–30. <https://doi.org/10.52774/jkfn.v4i1.59>
- Djalaluddin, A. (2002). *Mempersiapkan anak sholeh*. Srigunting.
- Lestari, I., Riana, A. W., & Taftazani, B. M. (2015). Pengaruh gadget pada interaksi sosial dalam keluarga. *Prosiding Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 204–209. <https://doi.org/10.24198/jppm.v2i2.13280>
- Mukramin, S. (2018). Dampak media sosial terhadap perilaku sosial anak di Kota Makassar. *Jurnal Pendidikan Sosiologi*, VI(2), 86–94. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/equilibrium/ind>
- Musfiroh, Tadkiroatun. (2014). *Bermain dan permainan anak*. In teori dan konsep bermain. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Subarkah, M. A. (2019). Pengaruh gadget terhadap perkembangan anak. *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran dan Pencerahan*, 15(1), 125–139. <https://doi.org/10.31000/rf.v15i1.1374>
- Sunita, I., & Mayasari, E. (2018). Pengawasan orangtua terhadap dampak penggunaan gadget pada anak. *Jurnal Endurance*, 3(3), 510. <https://doi.org/10.22216/jen.v3i3.2485>
- Wulandari, D., & Hermiati, D. (2019). Deteksi dini gangguan mental dan emosional pada anak yang mengalami kecanduan gadget. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 3(1), 382–392. <https://doi.org/10.31539/jks.v3i1.843>