

# Dampak gadget pada perkembangan anak usia dini

Lailatul Zuqria<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang  
e-mail: zuqrialailatul12@gmail.com

## Kata Kunci:

gadget; kesehatan fisik;  
anak usia dini; teknologi;  
kreativitas anak

## Keywords:

gadgets; physical health;  
early age child; technology;  
child's creativity

## ABSTRAK

Dalam artikel ini, dampak penggunaan gadget pada perkembangan anak usia dini dibahas dari segi dampak positif dan negatifnya. Gadget dapat membantu pendidikan, memberikan akses ke informasi, dan meningkatkan kreativitas anak. Namun penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan masalah kesehatan fisik, masalah kesehatan mental dan gangguan sosial. Pengawasan orang tua sangat penting dalam menetapkan batasan waktu dan memilih konten untuk anak mereka. Untuk memastikan bahwa anak-anak dapat memanfaatkan teknologi secara positif tanpa mengganggu perkembangan sosial dan psikologis mereka. Gadget

digunakan oleh hampir semua orang, bahkan anak-anak muda, tujuan dari artikel ini adalah untuk mendefinisikan perangkat, membahas efeknya, dan menawarkan beberapa solusi untuk mengurangi efek negatif dari penggunaan perangkat masa kecil. Dalam hal ini, orang tua memiliki pengaruh yang signifikan pada bagaimana anak-anak mereka menggunakan perangkat. Perangkat ini memiliki banyak konten yang dapat diakses oleh anak-anak. Dengan demikian, betapa luar biasa bagi orang tua untuk dapat mengamati anak-anak mereka saat mereka menggunakan perangkat.

## ABSTRACT

In this article, the impact of gadget use on early childhood development is discussed in terms of its positive and negative impact. Gadgets can help education, provide access to information, and boost children's creativity. However, excessive use of gadgets can lead to physical health problems, mental health problems and social disorders. Parental supervision is crucial in setting time limits and choosing content for their children. To ensure that children can take advantage of technology positively without interfering with their social and psychological development. Gadgets used by almost everyone, even young children, the purpose of this article is to define devices, discuss their effects, and offer some solutions to reduce the negative effects of childhood device use. In this case, parents have a significant influence on how their children use the device. Thus, how amazing it is for parents to be able to observe their children as they use the device.

## Pendahuluan

Masa anak-anak adalah tahap perkembangan kritis di mana belajar dan perkembangan terjadi dengan cepat. Otak mereka masih berkembang pada saat ini, membuat mereka sangat sensitif terhadap rangsangan yang berbeda. Penggunaan teknologi yang berlebihan dapat menghambat proses pengembangan ini dan memiliki sejumlah efek merugikan. Penggunaan teknologi pada anak-anak harus diawasi dengan hati-hati. Untuk menghindari efek yang merugikan pada perkembangan mereka, orang tua harus secara aktif mengawasi dan membimbing anak-anak mereka saat mereka menggunakan teknologi.



Di era digital saat ini, penggunaan gadget seperti tablet, smartphone, dan komputer telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari. Teknologi ini menawarkan berbagai manfaat, mulai dari akses cepat ke informasi hingga beragam aplikasi edukatif. Namun, seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, muncul pula kekhawatiran mengenai dampaknya terhadap perkembangan anak, terutama pada usia dini yang merupakan fase kritis dalam pembentukan dasar kognitif, sosial, dan emosional.

Perkembangan anak usia dini, yang meliputi periode dari lahir hingga enam tahun, adalah waktu yang sangat penting untuk pembelajaran dan pertumbuhan. Pada usia ini, anak-anak sedang membangun keterampilan dasar yang akan mempengaruhi perkembangan mereka di masa depan. Oleh karena itu, pengaruh gadget yang semakin mendominasi lingkungan mereka patut mendapatkan perhatian serius. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat mempengaruhi berbagai aspek perkembangan anak, termasuk keterampilan sosial, kemampuan bahasa, serta kesehatan fisik dan mental.

Dalam konteks ini, penting untuk mengkaji baik sisi positif maupun negatif dari penggunaan gadget, mengingat bahwa teknologi dapat menawarkan alat bantu pendidikan yang berguna jika digunakan dengan bijak. Dengan pendekatan yang seimbang, diharapkan penelitian ini dapat memberikan wawasan yang berguna bagi orang tua, pendidik, dan pembuat kebijakan dalam menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan optimal anak di era digital.

## **Pembahasan**

Dalam bahasa Indonesia, gadget berarti sebagai alat elektronik kecil yang dapat memudahkan urusan manusia dan selalu berkembang. Pada perkembangan zaman yang semakin maju ini pengguna gadget pun tak mengenal usia, mulai anak-anak, remaja, dewasa hingga lansia pun mampu mengoperasikan gadget. Seiring dengan berkembangnya zaman, teknologi yang ada di dalam gadget pun berkembang pula.. Tidak dapat dipungkiri bahwa saat ini gadget sudah berkembang dengan pesat hingga setiap orang menggunakan teknologi modern ini seperti televisi, laptop, komputer, tablet, dan lain sebagainya (Anggraini, 2019). Penggunaan gadget pada anak usia dini memiliki konsekuensi yang rumit, dan dapat membawa baik manfaat maupun bahaya. Gadget dapat menjadi alat yang bermanfaat untuk mengajar, tetapi penggunaan mereka yang tidak terkontrol dapat berdampak buruk pada perkembangan sosial, fisik, dan mental anak. Oleh karena itu, sangat penting bagi orang tua dan pendidik untuk mengajarkan anak-anak mereka untuk menggunakan teknologi dengan cara yang positif dan seimbang. Gadget ini dapat berfungsi sebagai alat yang mendukung perkembangan anak secara keseluruhan jika digunakan dengan cara yang tepat.

Penggunaan gadget sejak dini dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap tumbuh kembang anak dikarenakan anak-anak adalah pembelajar yang aktif secara alami, mereka akan secara aktif mencari tahu untuk membantu mereka memahami dan menjadi lebih sadar tentang dunia nyata. Perkembangan kognitif, perkembangan fisik dan motorik, perkembangan sosial dan emosional, serta perkembangan bahasa

semuanya dipengaruhi oleh teknologi sejak usia dini. Tergantung pada cara anak menggunakan gadget dan tingkat keterlibatan serta pengawasan orang tua atau guru, hal ini dapat berdampak positif atau negatif. Penggunaan gadget pada anak usia dini berdampak pada perkembangan kognitifnya. Teori Piaget mengatakan bahwa biologis dan pengalaman anak memengaruhi perkembangan kognitif mereka. Dia menekankan bahwa anak-anak akan secara aktif membentuk pikiran mereka sendiri hal ini menjadi salah satu contoh pengalaman anak yang dapat memengaruhi perkembangan kognitifnya adalah penggunaan gadget. Menurut (Annisa, Padilah, Rulita, & Yuniar, 2022) dari segi perkembangan kognitif, kemampuan berpikir dan imajinasi anak dapat ditingkatkan dengan bantuan alat elektronik. Melalui berbagai aplikasi dan gambar yang menarik dan kreatif, anak-anak dapat mengembangkan kreativitasnya. Menggambar dan mewarnai, menyusun balok, hingga membuat puzzle di smartphone atau laptop semuanya memberikan dampak positif bagi perkembangan otak anak.

Gadget juga dapat memberikan dampak positif bagi perkembangan bahasa anak, mendukung perolehan kosakata baru dalam bahasa asing contohnya bahasa inggris, karena tak jarang saat ini video edukasi yang ditonton anak-anak cenderung berbahasa inggris. Dari segi kesehatan gadget juga memiliki beberapa dampak positif yaitu, mampu mengembangkan keterampilan motorik halus anak, meningkatkan penglihatan mereka, dan memperpanjang rentang perhatian mereka. Diantara banyaknya dampak positif dari gadget terhadap perkembangan anak adalah membantu mereka mengendalikan kecepatan bermain, merumuskan strategi permainan, dan memperkuat kemampuan otak kanan mereka. Alat ini dapat digunakan sebagai cara mudah untuk mendapatkan berbagai sumber pendidikan dan informasi. Anak-anak dapat belajar tentang berbagai topik dengan internet. Banyak aplikasi pendidikan dibuat khusus untuk anak-anak dan menawarkan permainan pendidikan yang tidak hanya menghibur tetapi juga mendidik. Aplikasi bahasa dan matematika, misalnya, dapat membantu anak-anak memahami konsep dasar dengan cara yang interaktif. Sehingga melalui aplikasi tersebut anak bisa mulai mengenal serta menghafal angka. Keterampilan teknologi dasar menjadi sangat penting di dunia yang semakin terhubung secara digital. Anak-anak dapat belajar menggunakan perangkat digital dan dasar pemrograman dengan menggunakan perangkat digital sejak usia dini. Ini membantu mereka menyesuaikan diri dengan cepat dengan lingkungan yang berubah secara teratur.

Hampir semua anak menggunakan gadget untuk bermain dan belajar. Lebih banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain game daripada waktu untuk belajar, terutama saat mereka sendirian. Orang tua kadang-kadang memberikan gadget kepada anak mereka untuk mencegah mereka bermain di luar rumah dan mencegah anak-anak mengganggu aktivitas orang tua di rumah. Hal ini pasti akan mengganggu proses sosialisasi anak dan membuat mereka terfokus pada perangkat tersebut. Akibatnya, anak-anak akan semakin bergantung pada gadget tersebut dalam rentan waktu yang lama. Penggunaan gadget juga dapat memberikan dampak negatif terhadap perkembangan fisik dan motorik anak. Anak-anak yang menghabiskan sebagian besar waktunya bermain gadget cenderung malas berolahraga dan beraktivitas fisik karena asyik bermain game pada gadget. Perkembangan motorik anak dapat terhambat jika

dilakukan secara konsisten. Didalam jurnal (Rismala, Aguswan, Priyantoro, & Suryadi, 2021) pada perkembangan sosial dan emosional gadget juga berdampak negatif karena dapat meningkatkan sikap individualisme pada anak. Anak menjadi kurang bersosialisasi dengan orang sekitar, sulit berkonsentrasi, bahkan anak menjadi kecanduan bermain gadget dan sulit untuk melepaskan kebiasaan itu. Agar seorang anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal dengan keterampilan sosial dan kontrol emosi yang baik, pengawasan dan frekuensi penggunaan gawai harus diperhatikan. Dari segi perkembangan bahasa, anak yang banyak menghabiskan waktunya di dunia gawai akan kesulitan mengembangkan keterampilan berbicara karena cenderung diam saat bermain game. Sedangkan dari segi kesehatan gadget dapat menyebabkan sakit leher, mata kering, dan sakit kepala. Selain itu, efek psikologis dari penggunaan perangkat harus diperhatikan. Menurut penelitian, anak-anak yang terlalu sering terpapar konten negatif atau berbahaya dapat mengalami depresi, kecemasan, dan masalah kesehatan mental lainnya. Selain itu, paparan media sosial dapat menyebabkan perbandingan sosial yang tidak sehat, yang dapat berdampak negatif pada harga diri anak.

Penggunaan gadget yang terlalu sering dapat mengakibatkan kerusakan pada jaringan saraf dan otak karena adanya radiasi, dapat pula menjadikan anak kurang interaktif dan lebih memilih untuk tinggal sendirian di zona nyamannya dengan gadget. Hal ini menciptakan sikap individualis pada anak dan berkurangnya sikap peduli pada orang tua, teman, atau sekitarnya. Perkembangan otak pada anak usia dini sangat pesat dan akan lebih optimal jika orang tua mampu memaksimalkan kemampuan anaknya pada masa ini. Masa dimana anak masih sangat antusias pada berbagai rangsangan yang disertai oleh rasa keingintahuan yang tinggi terhadap sesuatu serta minat untuk menirukan apa yang mereka lihat. Selain itu anak juga memiliki daya ingat yang masih kuat. Jadi sangat disayangkan jika orang tua tidak bisa memberi dukungan penuh pada perkembangan kognitif anak di masa ini. Memilih konten yang tepat selain membatasi waktu penggunaan sangat penting. Orang tua dan guru harus memastikan bahwa anak-anak hanya mengakses situs web dan aplikasi yang sesuai dengan usia mereka. Dengan memberikan akses ke konten yang positif dan edukatif, anak-anak dapat menggunakan perangkat elektronik sebagai alat pembelajaran yang bermanfaat.

Menurut Mohammad Nazir (2003:16) dalam jurnal (Yumarni, 2022) beberapa dampak negatif dari penggunaan gadget bagi anak usia dini adalah sulitnya berkonsentrasi pada dunia nyata. Anak akan cenderung bosan dan marah ketika dirinya dipisahkan dari gadget karena mereka telah menganggap gadget sebagai dunia mereka sehingga menjadi kecanduan. Penggunaan gadget selama 45 menit setiap hari dengan tiga kali bermain termasuk intensitas tinggi. Anak-anak cenderung berbicara melalui bahasa isyarat kepada orang sekitarnya. Karena tidak ada motivasi untuk belajar berbicara di rumah, anak jarang mendapat kesempatan untuk berlatih berbicara. Anak biasanya menonton video melalui gadget yang berkomunikasi hanya dalam satu arah. Akibatnya, mereka kurang memiliki kemampuan untuk menilai, menelaah, dan memahami makna dari pembicaraan. Bahasa ibu juga terhambat karena banyak bahasa asing yang tidak dipahami dalam permainan gadget. Berdasarkan penjelasan (Bangsawan, Ridwan, & Fauziah, 2022), penggunaan gadget tidak boleh mengganggu

perkembangan kognitif anak karena akan mempengaruhi perkembangan keseluruhan yang sangat komprehensif, terutama dalam keterampilan berpikir seperti memori, reduksi, berpikir, imajinasi dan kreativitas anak-anak prasekolah. Piaget menekankan nilai keterlibatan yang tulus dan langsung dengan objek pembelajaran dalam kegiatan pendidikan anak usia dini. Piaget juga mendesak pendidik dan orang tua untuk membantu anak-anak dalam menyelesaikan setiap tahap perkembangan kognitif. Orang tua memiliki pengaruh terbesar untuk mencegah dan mengurangi dampak berbahaya dari penggunaan gadget pada anak-anak. Peran orang tua sangat penting dalam mengarahkan dan menghindari situasi semacam ini. Orang tua harus memantau dan mengajarkan anak-anak mereka menggunakan perangkat elektronik. Mereka harus menetapkan batasan waktu yang jelas dan memastikan bahwa anak-anak menggunakannya secara bertanggung jawab. Orang tua juga disarankan untuk terlibat dalam kegiatan yang melibatkan perangkat elektronik, seperti bermain game edukatif bersama anak-anak mereka atau membaca konten yang bermanfaat.

Mencegah anak menggunakan gadget memang sulit, bahkan mustahil, karena dalam kehidupan sehari-hari, orang tua selalu menggunakan gadget untuk bekerja, berkomunikasi dengan kerabat, dan lain-lain. Oleh karena itu, menjauhkan anak dari perangkat tersebut cukup sulit karena anak cenderung mengikuti kebiasaan orang di sekitarnya. Beberapa dampak positif penggunaan gadget yang membantu melatih kreativitas dan kecerdasan anak misalnya hadirnya aplikasi mewarnai, menggambar, dan menulis. Anak-anak tidak memerlukan buku untuk belajar berkat fasilitas internet yang dapat membantu mereka memecahkan berbagai masalah. Menambah pengetahuan anak melalui media sosial dapat bersifat informatif. Untuk beberapa dampak negatifnya, anak-anak cenderung meniru adegan film dibandingkan video yang akan mereka tonton. Berinteraksi dengan orang lain semakin berkurang karena anak-anak lebih memperhatikan perangkat mereka dan dengan demikian menjadi kecanduan permainan hingga mereka lupa melakukan hal lain.

Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) menyarankan agar anak-anak berusia di bawah dua tahun tidak menghabiskan waktu sama sekali di depan layar. Mereka juga menyarankan agar anak-anak berusia dua hingga lima tahun tidak menghabiskan lebih dari satu jam di depan layar setiap hari. Sangat penting untuk memberikan instruksi tentang penggunaan perangkat yang bertanggung jawab. Anak-anak harus dididik tentang keuntungan dan kerugian teknologi. Ini termasuk mempelajari pentingnya menjaga privasi online, mengidentifikasi konten yang tidak pantas, dan memperoleh keterampilan berpikir kritis saat mengakses data. Sangat penting bagi perkembangan anak untuk mendorong mereka untuk berpartisipasi dalam berbagai kegiatan, baik yang melibatkan perangkat maupun yang tidak. Rutinitas harian anak harus tetap terdiri dari aktivitas fisik, bermain di luar ruangan, dan berhubungan dengan teman sebaya, sehingga mereka tidak hanya bergantung pada perangkat elektronik.

## **Kesimpulan dan Saran**

Gadget merupakan alat yang sangat bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari kita jika digunakan sesuai usia dan tidak secara berlebihan. Pada anak usia dini gadget memiliki banyak pengaruh baik positif maupun negatif. Pada sisi positif anak dapat mengembangkan kemampuan motoriknya, kemampuan berbahasanya, dan memperkuat kemampuan otak kanannya. Sedangkan sisi negatifnya anak menjadi kecanduan, sulit berinteraksi dengan orang lain, dan sulit berkonsentrasi pada dunia nyata. Oleh karena itu peran orang tua sangat berpengaruh pada perkembangan anak usia dini.

## Daftar Pustaka

- Anggraini, E. (2019). *Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*. Serayu Publishing. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=m-7CDwAAQBAJ>
- Annisa, N., Padilah, N., Rulita, R., & Yuniar, R. (2022). Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(9), 837–849. <https://doi.org/10.36418/japendi.v3i9.1159>
- Bangsawan, I., Ridwan, R., & Fauziah, N. (2022). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 31–39. <https://doi.org/10.23960/jpa.v8n1.24067>
- Rismala, Y., Aguswan, Priyantoro, D. E., & Suryadi. (2021). Waspada Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *El-Athfal : Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Anak*, 1(01), 46–55. <https://doi.org/10.56872/elathfal.v1i01.273>
- Yumarni, V. (2022). Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini. *Jurnal Literasiologi*, 8(2), 107–119. <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v8i2.369>