

e-ISSN3025-8030 : p-ISSN3025-6267



Vol. 2, No. 1b, Juli Tahun 2024

Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat

AMPOEN

Akselerasi Merdeka Belajar dalam Pengabdian Orientasi Masyarakat



Diterbitkan oleh:
Universitas Serambi Mekkah - Banda Aceh

Jurnal Akselerasi Merdeka Belajar dalam Pengabdian
Orientasi Masyarakat

JURNAL AMPOEN

Vol. 2, No. 1b, Juli Tahun 2024

Halaman: 394-397

PENGARUH GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI

Dwi Wahyu Yudha Pratama

Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Pengetahuan
Sosial, Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta

Artikel di Jurnal AMPOEN

Tersedia di : <https://jurnal-serambimekkah.org/index.php/ampoen>

DOI : <https://doi.org/10.32672/ampoen.v2i1b.2008>

Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini

APA : Pratama, D. W. Y. (2024). PENGARUH GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI. *Jurnal Akselerasi Merdeka Belajar Dalam Pengabdian Orientasi Masyarakat (AMPOEN): Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1b), 394–397. <https://doi.org/10.32672/ampoen.v2i1b.2008>

Lainnya Kunjungi : <https://jurnal-serambimekkah.org/index.php/ampoen>

Jurnal Akselerasi Merdeka Belajar dalam Pengabdian Orientasi Masyarakat (**Jurnal AMPOEN**): *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat* dengan Visi “Berdaya melalui Abdi, Merdeka dalam Publikasi” sebagai platform bagi para pengabdian, peneliti, praktisi, dan akademisi untuk berbagi pengetahuan, pengalaman, dan hasil layanan yang berkontribusi terhadap pengembangan masyarakat di Indonesia. Berisi hasil-hasil kegiatan pengabdian dan pemberdayaan masyarakat berupa penerapan berbagai bidang ilmu diantaranya pendidikan, ekonomi, agama, teknik, teknologi, pertanian, sosial humaniora, komputer, kesehatan dan lain sebagainya.

Semua artikel yang diterbitkan dalam jurnal ini dilindungi oleh hak cipta dan dilisensikan di bawah Lisensi Creative Commons 4.0 International License (**CC-BY-SA**) atau lisensi yang setara sebagai lisensi optimal untuk publikasi, distribusi, penggunaan, dan penggunaan ulang karya ilmiah.



PENGARUH GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI

Dwi Wahyu Yudha Pratama

Program Studi Bimbingan dan
Konseling, Fakultas Ilmu
Pendidikan dan Pengetahuan
Sosial, Universitas Indraprasta PGRI,
Jakarta.

***Korespondensi:**

Email : yudhap176@gmail.com

Riwayat Artikel

Penyerahan : 12/07/2024
Diterima : 13/07/2024
Diterbitkan : 14/07/2024

Abstrak

Gadget ialah media yang di gunakan sehari-hari sebagai alat baru dalam program pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kehadiran gawai tentu akan membawa perubahan dalam hubungan interpersonal. Kini, aktivitas komunikasi semakin berkembang dengan muncul nya perangkat. Diantaranya smartphone seperti iphone, android, blackberry serta notebook. Dalam psikologi, anak usia 0-6 tahun dianggap sebagai Pendidikan anak usia dini. Perangkat tersebut mempengaruhi perkembangan sosial anak usia dini. Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini terdapat dampak positif dan dampak negatif. Penggunaan gadget yang berlebihan akan membawa dampak negatif terhadap perkembangan sosial dan emosional anak. Dampak buruk penggunaan perangkat pada anak-anak antara penarikan diri, gangguan tidur, perasaan kesepian, perilaku kekerasan, memudarnya kreativitas, dan ancaman risiko cyberbullying. Pendekatan ini menggunakan Jenis penelitian kuantitatif dengan metode survei yaitu mengambil data dengan menggunakan daftar pernyataan dan di berikan kepada responden untuk menjawab nya. Selain itu peneliti juga menggunakan observasi untuk mengamati secara langsung perilaku anak usia dini tersebut. Kemudian peneliti menelaah secara keseluruhan dilihat dari hasil angket, observasi kemudian peneliti dapat menemukan Kesimpulan terkait faktor-faktor yang Gadget yang sangat berpengaruh terhadap anak usia dini.

Kata Kunci: Gadget, Perkembangan, Anak Usia Dini

Abstract

Gadgets are media that are used every day as new tools in science and technology development programs. The presence of gadgets will certainly bring changes in interpersonal relationships. Now, communication activities are increasingly developing with the emergence of devices. These include smartphones such as iPhone, Android, Blackberry and notebooks. In psychology, children aged 0-6 years are considered early childhood education. These devices influence the social development of early childhood. The impact of gadget use on the social development of early childhood has positive and negative impacts. Excessive use of gadgets will have a negative impact on children's social and emotional development. The negative impacts of device use on children include withdrawal, sleep disturbances, feelings of loneliness, violent behavior, waning creativity, and the risk of cyberbullying. This approach uses a type of quantitative research with a survey method, namely collecting data using a list of statements and giving it to respondents to answer. Apart from that, researchers also use observation to directly observe the behavior of young children. Then the researchers looked at the overall results of the questionnaire, observations and then the researchers were able to find conclusions regarding the factors that gadgets have that have a big influence on early childhood.

Keywords: Gadgets, Development, Early Childhood.

PENDAHULUAN

Gadget ialah media yang di gunakan sehari-hari sebagai alat baru dalam program pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kehadiran gawai tentu akan membawa perubahan dalam hubungan interpersonal. Kini, aktivitas komunikasi semakin berkembang dengan muncul nya perangkat. Diantaranya smartphone seperti iphone, android, blackberry serta notebook. Dalam psikologi, anak usia 0-6 tahun dianggap sebagai Pendidikan anak usia dini. Perangkat tersebut mempengaruhi perkembangan sosial anak usia dini. Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini terdapat dampak positif dan dampak negatif. Penggunaan gadget yang berlebihan akan membawa dampak negatif terhadap perkembangan sosial dan emosional anak. Dampak buruk penggunaan perangkat pada anak-anak antara penarikan diri, gangguan tidur, perasaan kesepian, perilaku kekerasan, mudarnya kreativitas, dan ancaman risiko cyberbullying.

Solusi dari permasalahan penggunaan gawai pada masa kanak-kanak adalah dengan membatasi penggunaan gawai. Figur orang tua yang sangat penting dan membuat jadwal yang tepat kapan anak bermain gawai. Anak usia dini perkembangan sosial bukan rahasia lagi jika anak-anak masa kini sudah terpapar berbagai gadget dan teknologi sejak usia masih sangat muda, meskipun Sebagian orang percaya bahwa hal ini dapat bermanfaat bagi perkembangan mereka, ada juga yang percaya bahwa hal tersebut dapat merugikan. Tidak dapat di pungkiri bahwa gadget dan teknologi dapat membawa banyak manfaat bagi anak. Misalnya, mereka dapat membantu meningkatkan keterampilan kognitif dan koordinasi tangan-mata, mereka juga dapat mempelajari hal-hal baru dan menjelajahi budaya yang berbeda menggunakan aplikasi dan internet

Namun, ada juga risiko anak menjadi terlalu bergantung pada gadget dan teknologi. Mereka mungkin tidak dapat berinteraksi dengan baik dengan orang lain dan mungkin menjadi kecanduan screen time. Itu sebabnya penting bagi orang tua untuk memantau penggunaan perangkat anak-anak mereka dan memastikan mereka menggunakannya dalam jumlah sedang.

Pada masa ini, perkembangan anak meningkat cukup pesat pada segala bidang perkembangan, baik pada perkembangan motorik, Bahasa lisan maupun perkembangan kemandirian sosial (Rumini dan Sundari, 2004). Penggunaan Gadget yang berlebihan pada usia ini dapat mengganggu proses perkembangan (Sigman, 2011). Apabila anak sudah kecanduan Gadget, anak menjadi tidak peduli terhadap lingkungan sekitar.

Proses tumbuh kembang anak dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Pemberian Gadget pada anak termasuk salah satu faktor eksternal yang didukung oleh sosial ekonomi dan pola pengasuhan orang tua. Gadget berdampak langsung terhadap perkembangan Bahasa lisan dan sosialisasi kemandirian anak. Kedua tahap perkembangan ini dapat terwujud dengan baik ketika anak berkomunikasi dan berinteraksi langsung dengan lingkungannya. Sebaliknya, hal ini tidak terjadi pada anak yang kecanduan gadget. Gadget juga mempengaruhi pola berpikir anak dalam membedakan dimensi benda (Suryawan, 2017).

Layar gadget selalu terdapat gambar-gambar dengan ukuran yang sama, padahal dalam kehidupan nyata seharusnya ukurannya berbeda-beda sehingga perkembangan motorik halus anak terganggu. Aktivitas statis saat bermain gawai dapat mengganggu perkembangan motorik anak, seseorang lebih mudah melakukan interaksi sosial, Gadget adalah suatu alat atau instrument dengan tujuan dan fungsi praktis yang dirancang khusus agar lebih maju dari teknologi yang diciptakan selama ini (Wikipedia, 2016, halaman 1)

METODE PENELITIAN

Purwanto (Dalam rahi dkk 2021:81) mengemukakan bahwa dalam konteks pengumpulan data penelitian bahwa proses dimulai dengan mengidentifikasi populasi dan sampelnya. Populasi terdiri dari objek yang memiliki sifat yang serupa sedangkan sampel adalah bagian dari populasi itu sendiri. Metode atau teknik pengumpulan data yang di gunakan oleh penelitian ini menggunakan Jenis penelitian kuantitatif dengan metode survei yaitu mengambil data dengan menggunakan daftar pernyataan dan di berikan kepada responden untuk menjawab nya. Selain itu peneliti juga menggunakan observasi untuk mengamati secara langsung perilaku anak usia dini tersebut. Kemudian peneliti menelaah secara keseluruhan dilihat dari hasil angket, observasi kemudian peneliti dapat menemukan Kesimpulan terkait faktor-faktor yang Gadget yang sangat berpengaruh terhadap anak usia dini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di jelaskan maka hasil pembahasan dalam penelitian ini dapat di uraikan bahwa pengaruh gadget terhadap perkembangan anak usia dini sangat membawa pengaruh negatif dibandingkan dengan pengaruh positifnya. Mengenai Teori Iswidharmanjaya dan agency (dalam buku

yang berjudul Bila Si Kecil Bermain Gadget, 2014), teori Iswidharmanjaya ini memuat dampak negatif yang bisa kita lihat pada anak jika menggunakan perangkat tersebut. Ketika anak-anak mulai kecanduan untuk tetap bermain gadget bahkan anak-anak pun mulai berpikir bahwa gadget tersebut adalah bagian dari hidupnya. Jadi Ketika seorang anak menjadi anak yang kecanduan bermain gawai setiap saat maka hal tersebut akan merusak ikatan antara anak dengan orang tuanya serta anak dan lingkungannya. Maka dengan teori yang disampaikan iswidharmanjaya sudah cukup membuktikan bahwa ada hubungan antara penggunaan gawai pada anak dengan perkembangan emosi. Jadi Ketika anak-anak mulai kecanduan terhadap gawainya dibandingkan dengan dunia nyata kita perlu mulai memperhatikan dan memberi perhatian lebih pada anak-anak.

Dampak penggunaan gawai terhadap tumbuh kembang anak mempunyai dampak positif dan negatif. Dampak positifnya mendorong berkembangnya fungsi adaptif anak, menambah pengetahuan anak, memperluas jaringan pertemanan, memperlancar komunikasi dan mengembangkan kreativitas anak. Walaupun dampak negatif nya antara lain anak menjadi kecanduan gawai sehingga anak tidak bisa lepas dari segala gawai dalam hidupnya, namun anak sulit fokus pada dunia nyata, anak lebih sering bermain gawai di banding bermain dengan teman-temannya, anak menjadi malas bergerak dan malas melakukan aktivitas, Ketika perangkat muncul dalam perkembangan modern maka anak-anak harus mampu menggunakannya karena salah satu fungsi adaptif manusia modern adalah harus mampu mengikuti perkembangan teknologi. Sebaliknya anak yang tidak dapat mengikuti perkembangan teknologi dapat dikatakan memiliki kemampuan beradaptasi yang tidak berkembang secara normal. Nilai positif lainnya adalah perangkat tersebut memungkinkan anak mencari informasi dengan leluasa apalagi anak sekolah kini harus mengerjakan tugas melalui internet.

Penggunaan perangkat yang dirancang untuk anak secara berlebihan mempunyai dampak negatif karena dapat menurunkan konsentrasi dan meningkatkan ketergantungan anak terhadap kemampuan melakukan hal-hal yang seharusnya di lakukan sendiri. Dampak lainnya adalah meningkatkan keterbukaan akses internet pada perangkat yang menampilkan apapun yang tidak boleh dilihat anak-anak. Banyak anak yang kecanduan gawai dan lupa berkomunikasi dengan lingkungan sekitar sehingga menimbulkan dampak psikologis terutama krisis kepercayaan diri, dan juga perkembangan fisik anak.

Radiasi gelombang elektromagnetik dari alat tersebut tidak terlihat dan pengaruhnya tidak dirasakan secara langsung. Oleh karena itu, sebaiknya orangtua

dengan bijak memantau dan memilih mainan yang digunakan anak saat bermain. Tidak dapat disangkal cara anak-anak bermain dengan perangkat saat ini namun lebih baik tidak bermain sama sekali atau setidaknya membatasi waktu mereka dengan perangkat karena alasan radio diatas. Padahal, bermain merupakan hobi utama anak sejak dini. Kegiatan ini penting untuk perkembangan kognitif, sosial dan kepribadian anak secara umum, anak juga dapat mulai memahami hubungan antara dirinya dengan lingkungan sosialnya melalui bermain, mempelajari keterampilan sosial dan memahami aturan serta prosedur sosial. Namun saat ini, anak-anak menghabiskan lebih banyak waktu bermain dengan perangkat dibandingkan dengan teman sebayanya sehingga dapat mengarah pada sifat individualistik dan egois serta kurangnya kepekaan terhadap lingkungan sekitar (yonathan, 2015:117)

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas maka dapat di simpulkan bahwa penggunaan gadget pada anak usia dini perlu adanya pembatasan dan bimbingan orang tua dalam mengawasi anak nya dalam bermain gadget dan membatasi waktu bermain gadgetnya. Karena Sosok yang paling berpengaruh dalam mencegah maupun mengatasi dampak negatif dari gadget adalah orang tua. Maka orang tua memiliki peran besar dalam membimbing dan mencegah agar teknologi gadget tidak berdampak negatif bagi anak. cara-cara yang harus dilakukan oleh orang tua

DAFTAR PUSTAKA

- Departemen Pendidikan Nasional.Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa. 2008.Indonesia:GramediaPustaka Utama.<http://health.kompas.com/read/2015/11/21/170000223/> Menteri. Yohana. Anak. Main.Gadget. Perlu. Dikontrol <http://tekno.liputan6.com/read/2305979/> manfaat-positif-teknologi-untuk-orang-tua-dan-anak Fathoni, A. R. (2017). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. <http://www.artikelcakep.top/2017/10/Pengaruh-gadget-Terdapat-Perkembangan-anak-Artikelcakep.Html>.

- Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. *Kopasta: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 5(2), 55–64.
<https://doi.org/10.33373/Kop.V5i2.1521>
- Warisyah, Y. (2015). Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Pentingnya "Pendampingan Dialogis" Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 2016(November 2015), 130–138.
<http://Seminar.Umpo.Ac.Id/Index.Php/Semnasdik2015/Article/Download/212/213>
- Novitasari, N. (2019). "Strategi Pendampingan Orang Tua Terhadap Intensitas Penggunaan Gadget Pada Anak." *Al-Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 3(2), 167–188
- Putri, R. Y., & Hazizah, N. (2019). Pengaruh Bermain Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini
- Radliya, N. R., Apriliya, S., & Zakiyyah, T. R. (2017). Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*. 1.1 (2017): 1-2