
Analisis Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini di PAUD

RISTAMA MANALU^{1A*}, IRMA ARDHA SHAFSA SIREGAR^{2B}, FITRIANI MUNTE^{3C}, LIDIA MANURUNG^{4D}, RISKI PITRIANI^{5E}

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Sisingamangaraja XII, Indonesia¹²³⁴⁵
Ristamamanalu6@gmail.com^a, Irmarg04@gmail.com^b

Abstrak: Penelitian ini bertujuan mengkaji mengenai dampak penggunaan gadget pada anak-anak usia dini, baik dampak positif maupun negatif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kajian pustaka dengan memperhatikan fokus dan tema kajian. Database artikel yang dianalisis terdiri dari artikel-artikel yang terindeks google scholar dan sinta. Hasil kajian pustaka menunjukkan bahwa Penggunaan *gadget* pada anak-anak usia dini memiliki dampak positif dan negatif, dampak positif dari penggunaan gadget pada anak usia dini diantaranya membantu anak-anak dalam proses belajar secara interaktif berbasis permainan. Selain itu, dampak positif yang dapat dari penggunaan gadget pada anak-anak yaitu membantu dalam pengembangan motorik halus. Sementara itu, penggunaan *gadget* juga memiliki dampak negatif pada anak-anak usia dini, yaitu anak mengalami kecanduan dan ketergantungan pada *gadget*, anak-anak mengalami penurunan pada kualitas tidur dan interaksi sosial dengan lingkungan sekitar.

Kata Kunci: dampak, *gadget*, anak usia dini

Abstract: This research aims to examine the impact of gadget use on young children, both positive and negative impacts. This research uses a literature review approach by paying attention to the focus and theme of the study. The article database analyzed consists of articles indexed by Google Scholar and Sinta. The results of the literature review show that the use of gadgets in early childhood has positive and negative impacts. The positive impacts of using gadgets in early childhood include helping children in the interactive, game-based learning process. Apart from that, the positive impact that the use of gadgets can have on children is that it helps in developing fine motor skills. Meanwhile, the use of gadgets also has a negative impact on young children, namely children experience addiction and dependence on gadgets, children experience a decrease in sleep quality and social interaction with the surrounding environment.

Keywords: impact, gadgets, early childhood

Article info: Submitted | Accepted | Published
16-03-2024 | 20-16-2024 | 30-06-2024

LATAR BELAKANG

Penggunaan gadget di kalangan anak usia dini telah menjadi fenomena global yang semakin meningkat dalam beberapa tahun terakhir (Septiyani et al, 2021). Gadget seperti tablet, smartphone, dan komputer telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, tidak terkecuali bagi anak-anak. Pada satu sisi, gadget dapat menawarkan berbagai keuntungan edukatif dan hiburan (Sartika et al, 2023), namun pada sisi lainnya penggunaan gadget yang berlebihan dapat menimbulkan dampak negatif pada perkembangan anak (Saniyyah et al, 2021).

Di lingkungan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), penggunaan gadget menjadi isu yang sangat krusial. Hal ini disebabkan oleh masa usia dini yang merupakan periode kritis dalam perkembangan kognitif, emosional, dan sosial anak (Rahmat & Sum, 2017). Pada tahap ini, anak-anak mengalami perkembangan yang pesat dalam kemampuan berpikir, berinteraksi dengan orang lain, serta memahami dan mengelola emosi mereka. Gadget dengan segala kemajuan teknologinya, memiliki potensi untuk mendukung sekaligus menghambat perkembangan tersebut, tergantung pada bagaimana penggunaannya.

PAUD sebagai salah satu lembaga pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam memantau dan mengarahkan penggunaan gadget pada anak-anak yang berada di bawah pengawasannya (Asmawati, 2021). Lembaga ini harus mampu menyeimbangkan antara manfaat edukatif yang dapat diperoleh dari gadget dan potensi risiko yang mungkin ditimbulkan, seperti kecanduan, gangguan konsentrasi, atau bahkan dampak negatif pada kesehatan fisik dan mental anak. Oleh karena itu, PAUD tidak hanya bertanggung jawab untuk menyediakan alat dan materi pembelajaran yang tepat, tetapi juga harus memberikan edukasi kepada orang tua dan pendidik mengenai cara mengelola penggunaan gadget secara bijak dan efektif.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan dan peran gadget pada anak usia dini di PAUD melalui metode literatur review. Pendekatan literatur review dipilih untuk mengumpulkan dan menganalisis data dari berbagai sumber yang relevan dan terpercaya, sehingga dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai dampak penggunaan

gadget pada anak usia dini serta rekomendasi bagi para pendidik dan orang tua. Literatur review dalam penelitian ini akan mencakup berbagai studi terdahulu yang mengkaji aspek-aspek positif dan negatif dari penggunaan gadget oleh anak-anak, strategi pengelolaan penggunaan gadget di lingkungan PAUD, serta peran pendidik dan orang tua dalam meminimalkan dampak negatif dan memaksimalkan manfaat penggunaan gadget. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam pemahaman mengenai penggunaan gadget di kalangan anak usia dini dan memberikan panduan praktis bagi implementasinya di lingkungan PAUD.

METODE

Penelitian yang dilakukan menggunakan pendekatan literatur review dengan fokus kajian pada aspek-aspek positif dan negatif dari penggunaan gadget oleh anak-anak, strategi pengelolaan penggunaan gadget di lingkungan PAUD, serta peran pendidik dan orang tua dalam meminimalkan dampak negatif dan memaksimalkan manfaat penggunaan gadget. Artikel yang dianalisis terdiri atas artikel penelitian yang telah diterbitkan pada jurnal terindeks google scholar dan sinta. Hasil analisis pada artikel tersebut disajikan dalam bentuk struktur tulisan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan gadget pada anak usia dini bisa memberikan dampak positif jika dilakukan dengan bijak dan dalam pengawasan orang tua (Chusna, 2017). Berikut adalah beberapa dampak positif dari penggunaan gadget pada anak usia dini:

Pembelajaran Interaktif

Gadget menawarkan berbagai aplikasi pendidikan yang interaktif dan menarik, yang dirancang khusus untuk anak-anak. Melalui aplikasi ini, anak-anak dapat belajar huruf, angka, warna, dan bentuk dengan cara yang menyenangkan dan penuh tantangan. Permainan edukatif yang tersedia tidak hanya menghibur, tetapi dapat juga berdampak pada proses yang menekankan pada aspek mendidik. Kondisi ini memungkinkan anak-anak untuk mempelajari konsep-konsep dasar sambil bermain. Dengan fitur-fitur interaktif, anak-anak dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Lebih lanjut, hal tersebut dapat

meningkatkan minat dan keterlibatan siswa. Dengan demikian menjadikan gadget sebagai alat yang efektif untuk membantu anak-anak mengembangkan keterampilan kognitif sejak dini (Anisa et al, 2022).

Pengembangan Keterampilan Motorik Halus

Menggunakan gadget dapat membantu mengembangkan keterampilan motorik halus anak-anak melalui berbagai aktivitas yang melibatkan interaksi langsung dengan perangkat (Purwanti, Rahmat, & Yunita, 2023). Misalnya, menggeser layar atau menekan tombol pada gadget tidak hanya melatih koordinasi antara mata dan tangan, tetapi juga meningkatkan keterampilan jari anak. Aktivitas seperti ini memerlukan presisi dan kontrol yang baik, sehingga anak-anak belajar untuk mengendalikan gerakan dengan lebih baik. Selain itu, banyak aplikasi yang dirancang untuk merangsang keterampilan motorik halus dengan permainan yang menuntut ketelitian dan ketepatan, seperti menggambar, mewarnai, atau menyusun puzzle. Dengan latihan yang konsisten, anak-anak dapat meningkatkan kontrol dan kekuatan jari mereka, yang bermanfaat untuk berbagai kegiatan sehari-hari seperti menulis, mengikat tali sepatu, atau menggunakan alat makan.

Penggunaan gadget pada anak usia dini dapat membawa sejumlah dampak negatif jika tidak diawasi dan diatur dengan baik. Berikut adalah beberapa dampak negatif yang perlu diperhatikan:

Ketergantungan dan Kecanduan

Penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan anak-anak menjadi sangat tergantung pada perangkat ini untuk hiburan dan kenyamanan, kondisi tersebut pada akhirnya dapat mengakibatkan kecanduan (Purwaningtyas et al, 2023). Anak-anak yang terbiasa menghabiskan banyak waktu dengan gadget mungkin menemukan kesulitan dalam beralih ke aktivitas lain yang tidak melibatkan teknologi. Ketergantungan ini bisa membuat kehilangan minat pada kegiatan fisik, bermain di luar, atau berinteraksi dengan teman sebaya dan keluarga.

Pada sisi lain, anak-anak yang kecanduan gadget cenderung menunjukkan tanda-tanda gelisah, marah, atau cemas ketika tidak diperbolehkan menggunakan gadget (Puspita, 2020).

Anak-anak mungkin juga mengalami penurunan konsentrasi dan fokus pada tugas-tugas akademik atau kegiatan sehari-hari lainnya. Ketergantungan yang berlebihan ini tidak hanya mengganggu perkembangan sosial dan emosional, tetapi juga dapat menghambat perkembangan keterampilan penting yang diperlukan untuk kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk mengawasi dan mengatur penggunaan gadget anak-anak mereka dengan bijak, memastikan bahwa mereka tetap aktif secara fisik dan sosial, serta terlibat dalam berbagai aktivitas yang mendukung perkembangan holistik (Thoah, et la., 2023).

Gangguan Tidur

Terlalu banyak waktu di depan layar gadget, terutama sebelum tidur dapat mengganggu pola tidur anak secara signifikan (Nahdiyah et al, 2023). Cahaya biru yang dipancarkan oleh layar gadget dapat menghambat produksi melatonin, hormon yang berperan penting dalam mengatur siklus tidur. Akibatnya, anak-anak mungkin mengalami kesulitan untuk tertidur atau memiliki kualitas tidur yang buruk. Ketika melatonin terhambat, tubuh tidak mendapatkan sinyal yang tepat untuk beristirahat, sehingga anak-anak bisa terjaga lebih lama dan mengalami tidur yang gelisah. Gangguan tidur ini dapat berdampak pada kesehatan fisik dan mental mereka, seperti kelelahan yang berlebihan, penurunan daya konsentrasi, dan perubahan mood yang drastis. Kurangnya tidur yang berkualitas juga bisa mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak, mengingat tidur yang cukup dan berkualitas sangat penting untuk regenerasi sel dan pemulihan tubuh. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk membatasi penggunaan gadget, terutama menjelang waktu tidur, dan menciptakan rutinitas tidur yang sehat untuk anak-anak.

Penurunan Interaksi Sosial

Anak-anak yang terlalu sering menggunakan gadget dapat mengalami penurunan signifikan dalam keterampilan sosial (Yulianingsih, et al., 2023). Waktu yang dihabiskan di depan layar seringkali mengurangi kesempatan untuk bermain dengan teman sebaya atau berinteraksi dengan anggota keluarga. Interaksi langsung ini sangat penting untuk perkembangan sosial dan emosional anak-anak, karena melalui permainan dan komunikasi tatap muka, anak-anak akan belajar tentang empati, kerjasama, dan bagaimana memahami perasaan serta perspektif orang lain.

Ketika anak-anak lebih banyak terpeku pada gadget, maka akan kehilangan pengalaman penting dalam membangun hubungan sosial yang sehat dan mengembangkan keterampilan komunikasi verbal dan non-verbal. Selain itu, kurangnya interaksi sosial bisa membuat anak-anak merasa terisolasi dan kesulitan dalam beradaptasi di lingkungan sosial yang berbeda. Ini bisa berdampak jangka panjang pada kemampuan mereka dalam membentuk dan mempertahankan hubungan di masa depan. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk mengatur waktu penggunaan gadget dan mendorong anak-anak untuk terlibat dalam aktivitas sosial yang memperkaya, seperti bermain di luar, mengikuti kegiatan ekstrakurikuler, atau sekadar menghabiskan waktu berkualitas bersama keluarga.

SIMPULAN

Penggunaan *gadget* pada anak-anak usia dini memiliki dampak positif dan negatif, dampak positif dari penggunaan gadget pada anak usia dini diantaranya membantu anak-anak dalam proses belajar secara interaktif berbasis permainan. Selain itu, dampak positif yang dapat dari penggunaan gadget pada anak-anak yaitu membantu dalam pengembangan motorik halus. Sementara itu, penggunaan *gadget* juga memiliki dampak negatif pada anak-anak usia dini, yaitu anak mengalami kecanduan dan ketergantungan pada *gadget*, anak-anak mengalami penurunan pada kualitas tidur dan interaksi sosial dengan lingkungan sekitar.

REFERENSI

- Annisa, N., Padilah, N., Rulita, R., & Yuniar, R. (2022). Dampak gadget terhadap perkembangan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(09), 837-849. <https://doi.org/10.59141/japendi.v3i09.1159>
- Asmawati, L. (2021). Peran Orang Tua dalam pemanfaatan teknologi digital pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 82-96. 10.31004/obsesi.v6i1.1170
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 17(2), 315-330. <https://doi.org/10.21274/dinamika.2017.17.2.315-330>
- Nahdiyah, A. C. F., Chairy, A., Fitria, N., & Volta, A. S. (2023). Sisi Gelap Layar: Investigasi Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Psikologi Anak Sekolah Dasar. *Jurnal*

Ilmu Pendidikan dan Psikologi (JIPP), 1(4), 169-175.
<https://doi.org/10.61116/jipp.v1i4.258>

- Purwanti, I. E., Rahmat, N. N., & Yunita, R. (2023). Hubungan Lama Penggunaan Gadget Dengan Kemampuan Motorik Halus Dan Pola Tidur Pada Anak Prasekolah Di TK Dewi Sartika. *Jurnal Ilmu Kesehatan Mandira Cendikia*, 2(12), 39-53. <http://journal-mandiracendikia.com/index.php/JIK-MC/article/view/706>
- Purwaningtyas, F. D., Septiana, Y., Aprilia, H., & Candra, G. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Psikologi Wijaya Putra (Psikowipa)*, 4(1), 1-9. <https://doi.org/10.38156/psikowipa.v4i1.84>
- Puspita, S. (2020). *MONOGRAF: Fenomena Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini*. Cipta Media Nusantara.
- Rahmat, S. T., & Sum, T. A. (2017). Mengembangkan kreativitas anak. *Jurnal pendidikan dan kebudayaan missio*, 9(2), 95-106.
- Saniyyah, L., Setiawan, D., & Ismaya, E. A. (2021). Dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak di desa jekulo kudas. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2132-2140.
- Sartika, Z., Ginting, E., Puspitasari, C., & Anggraini, F. (2023). PENGARUH DAMPAK PERKEMBANGAN TEKNOLOGI TERHADAP PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI. *UNES Journal of Scientech Research*, 8(1), 022-031. <https://ojs.ekasakti.org/index.php/UJSR/article/view/362>
- Septyani, R. A., Lestari, P., & Suryawan, A. (2021). Penggunaan gadget pada anak: hubungan pengawasan dan interaksi orang tua terhadap perkembangan bicara dan bahasa anak. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 6(3), 121-130. <https://doi.org/10.14421/jga.2021.63-02>
- Thoha, P. M., Kurniawan, R. P., & Faristiana, A. R. (2023). Perubahan Komunikasi Orang Tua Terhadap Anak Di Era Digital. *Student Scientific Creativity Journal*, 1(4), 415-431. <https://doi.org/10.55606/sscj-amik.v1i4.1682>
- Yulianingsih, W., Lutviatiani, M., & Wijaksono, C. F. (2023). Analisis Perkembangan Post-Pandemic Social Skills Anak Fase Childhood melalui Permainan Lato-Lato. *Educative: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(1), 15-22. <https://doi.org/10.37985/educative.v1i1.7>