

FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PENGGUNAAN GADGET PADA PSIKIS ANAK USIA DINI

Alya Assyifa¹, Bilqis Syahputri², Nadila³

Email Korespondensi: alyaassyifa045@gmail.com

ABSTRACT

In today's modern era, technological development has progressed rapidly to facilitate various human activities. A wide range of technologies can now be easily found, one of the most popular being gadgets. Gadgets are small-sized electronic devices designed with specific functions and ease of use, capable of delivering technological innovations that enhance efficiency in daily life. Thus, gadgets can be considered a form of technological advancement. However, it cannot be ignored that gadget use also brings both positive and negative impacts, especially for young children. This study aims to examine the extent of the influence of gadgets on the psychological development of early childhood. Considering that gadgets can be accessed by anyone and used for various purposes depending on the owner's needs, the role of parents becomes crucial in supervising and limiting gadget use among children, particularly at vulnerable ages such as early childhood.

Keywords: Technology, Gadgets, Childhood

ABSTRAK

Di era modern saat ini, perkembangan teknologi telah mengalami kemajuan pesat guna memudahkan berbagai aktivitas manusia. Beragam jenis teknologi kini dapat dengan mudah ditemukan, salah satunya yang paling populer adalah gadget. Gadget merupakan perangkat elektronik berukuran kecil yang dirancang dengan fungsi khusus dan kemudahan penggunaan, serta mampu menghadirkan inovasi teknologi yang mendukung efisiensi dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, gadget dapat dianggap sebagai salah satu bentuk kemajuan teknologi. Namun, tidak dapat diabaikan bahwa penggunaan gadget juga membawa dampak, baik positif maupun negatif, terutama bagi anak-anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji sejauh mana pengaruh gadget terhadap perkembangan psikologis anak usia dini. Mengingat gadget dapat diakses oleh siapa saja dan digunakan untuk berbagai keperluan sesuai kebutuhan pemilikinya, maka peran orang tua menjadi sangat penting dalam mengawasi serta membatasi penggunaan gadget pada anak, khususnya pada usia rentan seperti usia dini.

Kata Kunci: Teknologi, gadget, Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Gadget adalah salah satu hasil dari kemajuan teknologi modern yang banyak digunakan oleh masyarakat. Walaupun memiliki berbagai manfaat, penggunaan gadget secara berlebihan tanpa kontrol dapat menimbulkan dampak buruk, khususnya bagi anak-anak pada usia dini. Usia tersebut merupakan tahap krusial dalam proses tumbuh kembang manusia. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji sejauh mana anak usia dini menggunakan gadget serta bagaimana peran orang tua dalam memberikan pendampingan selama penggunaannya.

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Temuan penelitian mengungkapkan bahwa anak-anak memanfaatkan gadget untuk bermain game, menonton konten hiburan di YouTube, serta belajar membaca dan berhitung melalui aplikasi edukatif seperti “Aplikasi Belajar TK dan PAUD Lengkap.” Anak sering kali sangat fokus saat menggunakan gadget hingga tidak merespons panggilan orang tua, dan kadang-kadang menangis jika tidak diizinkan bermain gadget. Selain itu, ditemukan adanya kendala dalam kemampuan bicara anak. Meskipun sudah berusia enam tahun, banyak kata yang diucapkan masih sulit dimengerti. Sebagai upaya untuk mencegah dampak negatif dari penggunaan gadget, orang tua mendampingi anak saat menggunakan gadget, memastikan konten yang dilihat sesuai dengan usia anak, dan memberikan arahan yang tepat (Hidayat & Maesyarah, 2022).

Pertumbuhan dan perkembangan anak merupakan fase usia yang sangat penting. Penting untuk memastikan bahwa stimulasi yang diberikan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Usia dini adalah masa yang sangat kritis dalam mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak (Mustika et al., 2020). Namun, setiap anak memiliki waktu dan tahapan perkembangan yang berbeda, sehingga pemberian stimulus dan kebutuhan anak tidak dapat disamaratakan.

Anak adalah peniru yang sangat andal, di mana mereka dengan mudah meniru apa yang didengar, dilihat, dan dirasakan tanpa memproses apakah perilaku tersebut benar atau salah (Al Khusyairi & Fuaddi, 2024). Kemampuan ini dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal dari lingkungan mereka, seperti lingkungan sekitar, keluarga, atau pengaruh eksternal lainnya, termasuk dampak perkembangan gadget di era modern ini, serta kemungkinan faktor-faktor lain yang berkontribusi.

Dengan adanya Faktor-faktor tersebut membantu anak mulai mengenali dan belajar menghadapi masalah, yang menjadi cara untuk memahami dan mengelola rasa kecewa yang mereka alami. Misalnya, ketika anak menangis, orang tua biasanya mencoba berbagai cara untuk memahami penyebab tangisan tersebut. Namun, tidak jarang ada orang tua yang merespons rasa kecewa anak dengan cara negatif, seperti memarahi mereka agar segera berhenti menangis (Mastuinda & Suryana, 2021). Perilaku penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat berdampak negatif pada anak, salah satunya adalah munculnya perilaku agresif yang termasuk dalam kategori perilaku maladaptif pada anak usia dini. Perilaku ini tidak muncul begitu saja, melainkan dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan eksternal. Faktor-faktor tersebut mencakup lingkungan keluarga, budaya sosial, kondisi sekolah, serta karakter atau kepribadian anak itu sendiri. Selain itu, aspek lain seperti pengalaman hidup, usia, jenis kelamin, dan latar belakang sosial ekonomi juga memiliki peran penting dalam membentuk dan memengaruhi pola perilaku anak terhadap penggunaan gadget (Mastuinda & Suryana, 2021).

Salah satu faktor penyebab munculnya perilaku agresif pada anak adalah penggunaan gadget yang berlebihan, yang dapat memicu perilaku menyimpang tersebut. Menurut Johana (2014), perilaku agresif pada anak usia sekolah dapat berupa agresi fisik, seperti menendang, mencubit, dan melempar. Sementara itu, bentuk agresi verbal meliputi berteriak, membentak, dan berdebat (Nia Aprilia, 2016).

Perilaku ini berdampak tidak hanya pada anak itu sendiri tetapi juga pada orang lain di sekitarnya. Pada anak, dampaknya meliputi kesulitan menjalin pertemanan atau bahkan di jauhi oleh teman-teman karena perilakunya, yang membuat orang lain merasa tidak nyaman berada di dekatnya. Sementara itu, bagi orang lain, perilaku ini dapat menimbulkan rasa takut, sehingga mengganggu hubungan sosial dan menciptakan lingkungan yang kurang sehat (Nia Aprilia, 2016).

METODE

Penelitian ini mengadopsi metode studi literatur yang berfokus pada analisis mengenai dampak penggunaan gadget terhadap anak usia dini. Kajian ini mengevaluasi baik sisi positif maupun negatif dari penggunaan gadget, dengan penyusunan hasil yang sistematis dan dirangkum dalam kesimpulan yang terstruktur. Dalam analisis, diperhatikan berbagai faktor penting yang memengaruhi anak dalam menggunakan gadget, seperti aspek perkembangan usia, lingkungan, dan peran orang tua. Penelitian ini sepenuhnya bersifat kajian teoritis dan tidak melibatkan pengumpulan data primer melalui observasi langsung di lapangan.

Namun demikian, dalam pendekatan pengumpulan data secara umum, digunakan beberapa teknik untuk mendukung analisis. Data dikumpulkan melalui observasi dalam lingkungan yang mendukung kenyamanan anak guna memahami perilaku mereka secara alami. Selain itu, wawancara dengan orang tua turut dilakukan, direkam, dan dianalisis untuk mendapatkan sudut pandang mereka terkait penggunaan gadget oleh anak. Studi literatur juga memegang peran penting dalam mendukung temuan, dengan referensi dari buku, jurnal ilmiah, serta dokumen terkait lainnya. Seluruh proses dilakukan secara teliti agar dapat menjamin akurasi dan validitas hasil penelitian, serta memberikan gambaran yang komprehensif mengenai pengaruh gadget terhadap perkembangan anak usia dini (Efendi M.F, 2013).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian Gadget

Gadget merupakan perangkat elektronik berukuran kecil yang dirancang dengan tujuan dan fungsi tertentu, terutama untuk mempermudah aktivitas manusia dalam kehidupan sehari-hari. Alat ini umumnya memiliki fitur atau kegunaan spesifik yang membedakannya dari perangkat elektronik lainnya. Beberapa contoh gadget yang banyak digunakan antara lain smartphone seperti iPhone dan BlackBerry, serta notebook yang menggabungkan fungsi komputer portabel dan konektivitas internet. Menurut Puji Asmaul Khusna, istilah “gadget” berasal dari bahasa Inggris dan merujuk pada perangkat elektronik mini yang memiliki berbagai fungsi khusus sesuai kebutuhan pengguna. Dalam konteks bahasa Indonesia, gadget kadang disebut juga sebagai “acang”, yang merujuk pada alat modern dengan peran praktis yang spesifik. Gadget biasanya berkaitan dengan inovasi teknologi baru yang menawarkan kemudahan dan efisiensi dalam penggunaan. Perangkat ini mencakup beragam jenis alat seperti komputer, ponsel, konsol game, dan alat teknologi lainnya. Secara umum, gadget menjadi bagian penting dalam kehidupan modern karena kemampuannya untuk menunjang berbagai aktivitas, baik dalam bidang komunikasi, hiburan, maupun pembelajaran. Oleh karena itu, gadget tidak hanya digunakan oleh orang dewasa, tetapi juga telah menjadi bagian dari kehidupan anak-anak sejak usia dini.

Gadget merupakan perangkat elektronik berukuran kecil yang dirancang dengan fungsi tertentu untuk memudahkan aktivitas manusia. Contohnya termasuk smartphone seperti iPhone dan BlackBerry, serta notebook yang menggabungkan fitur komputer portabel dengan akses internet. Berdasarkan berbagai pendapat, dapat disimpulkan bahwa gadget adalah alat elektronik yang dilengkapi dengan beragam fitur dan aplikasi modern, yang menyajikan inovasi teknologi terkini. Kehadiran gadget membuat kehidupan menjadi lebih praktis dan efisien karena kemampuannya dalam menjalankan fungsi-fungsi khusus sesuai kebutuhan penggunanya, baik untuk komunikasi, hiburan, maupun pekerjaan (Subarkah, 2019).

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas), anak usia dini adalah mereka yang berada dalam rentang usia 0 hingga 6 tahun. Soemiarti Patmonodewo mengutip pandangan Biecheler dan Snowman yang menyebutkan bahwa anak prasekolah berada pada usia 3 sampai 6 tahun. Sementara itu, Yuliani Sujiono (2014) mendefinisikan anak usia dini sebagai anak sejak lahir hingga mencapai usia 6 tahun. Masa ini dipandang sebagai periode emas yang sangat penting dalam pembentukan karakter, pengembangan kepribadian, serta pertumbuhan kemampuan intelektual anak secara optimal (Pratama & Sudirman, 2023)

The National Association for The Education of Young Children (NAEYC) memperluas definisi ini dengan menyebut anak usia dini sebagai mereka yang berada dalam rentang usia 0-8 tahun. Pada rentang usia tersebut, anak dianggap berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang signifikan di berbagai aspek kehidupannya.

Penggunaan gadget pada anak sebagian besar difokuskan untuk bermain. Anak-anak yang sebelumnya senang bermain bersama teman-temannya dapat berubah ketika mereka terbiasa menggunakan gadget sebagai pengganti teman bermain. Ketergantungan terhadap gadget pada anak biasanya disebabkan oleh durasi penggunaan yang terlalu lama. Bermain gadget dalam waktu yang panjang dan dilakukan setiap hari berpotensi membuat anak berkembang menjadi individu yang antisosial. Hal ini terjadi karena anak cenderung menjadi lebih individualis, yang lambat laun mengurangi kemampuan mereka untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar.

Dampak ini dapat mengurangi intensitas interaksi sosial anak dengan lingkungan dan masyarakat di sekitarnya, bahkan menyebabkan hubungan sosial semakin melemah. Padahal, usia dini adalah masa penting bagi anak untuk mengasah kemampuan bersosialisasi dalam lingkungan sosialnya. Berdasarkan penelitian, orang tua umumnya memahami gadget sebagai alat hasil perkembangan teknologi yang bermanfaat, seperti smartphone, tablet, dan komputer.

Kehadiran gadget dalam kehidupan sehari-hari memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positif bagi orang tua mencakup kemudahan dalam menyelesaikan pekerjaan, sehingga berbagai tugas menjadi lebih efisien. Selain itu, gadget juga membantu anak-anak dalam menyelesaikan tugas sekolah dan mendukung perkembangan kreativitas mereka melalui permainan edukatif dan berbagai aplikasi yang tersedia di dalamnya. Namun, penting bagi orang tua untuk mengawasi penggunaan gadget agar dampak negatifnya, seperti kurangnya interaksi sosial anak, dapat diminimalkan.

Faktor Penggunaan Gadget Terhadap Anak Usia Dini

Gunarsa (2008) menguraikan sejumlah prinsip dalam perkembangan anak, di antaranya: perkembangan terjadi secara bertahap, teratur, saling berhubungan, dan berkesinambungan. Hal ini menunjukkan bahwa setiap tahap perkembangan saling terkait satu sama lain. Perkembangan juga dimulai dari kemampuan yang bersifat umum menuju yang lebih spesifik. Misalnya, seorang bayi yang awalnya hanya tersenyum ketika melihat wajah, seiring bertambahnya usia akan mampu mengenali dan membedakan wajah-wajah tertentu.

Perkembangan anak merupakan proses yang menyeluruh, mencakup aspek motorik fisik, bahasa, sosial, dan emosi yang perlu dikembangkan secara seimbang. Selain itu, perkembangan terjadi secara berantai, di mana kemampuan yang dimiliki anak saat ini dipengaruhi oleh pencapaian pada tahap sebelumnya. Contohnya, anak mulai belajar berbicara setelah terlebih dahulu melalui tahap mengoceh.

Setiap tahap perkembangan anak memiliki ciri khas tersendiri dan pola yang relatif stabil sehingga bisa diperkirakan dengan baik. Perkembangan tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain kematangan biologis, proses pembelajaran, faktor genetik, serta lingkungan sekitar seperti pola asuh orang tua dan pengalaman hidup sehari-hari. Meskipun anak-anak dibesarkan dalam lingkungan yang sama, mereka tetap menunjukkan perbedaan dalam cara dan waktu pencapaian perkembangan karena setiap individu memiliki keunikan masing-masing. Kecepatan perkembangan juga bervariasi; misalnya, ada anak yang mulai berbicara lebih cepat daripada mereka yang lebih dulu bisa berjalan. Hal ini menandakan bahwa kemampuan tiap anak berkembang secara tidak seragam. Faktor internal seperti genetik dan kesehatan fisik serta faktor eksternal seperti stimulasi lingkungan, interaksi sosial, dan dukungan keluarga secara bersama-sama memengaruhi kemajuan perkembangan anak. Oleh karena itu, penting untuk memahami bahwa tidak semua anak mengikuti pola perkembangan yang sama dan perbedaan ini merupakan sesuatu yang wajar dalam proses tumbuh kembang mereka.

Faktor Internal

Perkembangan anak usia dini dipengaruhi oleh berbagai faktor internal yang berasal dari dalam dirinya, bahkan sejak masa kehamilan. Salah satu faktor penting adalah keturunan atau faktor genetik, yang mencakup pewarisan sifat fisik maupun nonfisik dari kedua orang tua. Faktor gen ini menentukan berbagai karakteristik bawaan anak, mulai dari aspek fisik seperti warna rambut dan mata hingga potensi kemampuan atau kecenderungan tertentu yang memengaruhi tumbuh kembangnya. Dengan demikian, warisan genetik menjadi dasar utama yang turut membentuk perkembangan anak sejak awal kehidupannya.

a. Faktor Keturunan (gen)

Faktor genetik yang normal meliputi ciri fisik seperti warna dan tekstur rambut, warna kulit, serta karakteristik tubuh lainnya yang diwariskan secara alami. Namun, selain faktor genetik yang bersifat fisik dan normal, terdapat juga faktor genetik patologis yang dapat memberikan dampak negatif terhadap perkembangan anak. Contohnya adalah gangguan genetik seperti sindrom Down, talasemia, dan berbagai kondisi medis lain yang disebabkan oleh kelainan pada gen. Faktor genetik patologis ini bisa memengaruhi kesehatan dan kemampuan tumbuh kembang anak secara signifikan, sehingga membutuhkan perhatian khusus dalam penanganannya.

b. Faktor kehamilan dan kelahiran

Kondisi selama kehamilan dan proses kelahiran memiliki peran penting dalam menentukan perkembangan anak nantinya. Nutrisi yang cukup selama masa kehamilan sangat berpengaruh terhadap pertumbuhan janin; apabila janin memperoleh asupan gizi yang memadai, proses perkembangan akan berjalan secara optimal. Sebaliknya, kekurangan nutrisi dapat menghambat perkembangan janin di dalam rahim, sehingga berpotensi menyebabkan masalah kesehatan dan keterlambatan tumbuh kembang. Selain itu, infeksi virus yang tergolong dalam kelompok TORCH—meliputi toksoplasma, rubella, cytomegalovirus, dan hepatitis—juga dapat memberikan dampak negatif bagi janin selama masa kehamilan. Faktor lain yang juga berpengaruh adalah komplikasi saat persalinan, seperti berat badan bayi yang rendah saat lahir, kondisi asfiksia atau kekurangan oksigen, bayi yang lahir tanpa tangisan, serta kelahiran prematur. Kondisi-kondisi tersebut dapat berkontribusi pada gangguan kesehatan dan perkembangan anak di masa depan, baik secara fisik maupun kognitif. Oleh karena itu, perhatian yang tepat pada

kesehatan ibu selama kehamilan dan proses kelahiran sangat penting untuk mendukung tumbuh kembang anak secara optimal.

Faktor eksternal

Perkembangan anak juga dipengaruhi oleh faktor eksternal, yaitu segala sesuatu yang berasal dari lingkungan di sekitar anak. Lingkungan tempat tinggal, keluarga, teman, sekolah, serta budaya dan kondisi sosial menjadi bagian penting yang memengaruhi proses tumbuh kembang anak. Faktor-faktor ini memberikan stimulasi, pengalaman, dan interaksi yang membentuk kemampuan fisik, emosional, dan sosial anak. Oleh karena itu, kondisi lingkungan yang positif dan mendukung sangat berperan dalam membantu anak mencapai perkembangan yang optimal, sementara lingkungan yang kurang kondusif bisa menjadi hambatan bagi kemajuan anak dalam berbagai aspek kehidupannya.

a. Faktor Lingkungan

Lingkungan memiliki peranan krusial dalam proses perkembangan anak sejak masa konsepsi hingga tumbuh kembang di dalam keluarga dan rumah. Faktor ekologis yang meliputi kondisi fisik, sosial, dan budaya di sekitar anak memberikan pengaruh besar terhadap berbagai aspek pertumbuhannya. Tidak hanya lingkungan keluarga, tetapi juga komunitas serta masyarakat tempat anak hidup turut membentuk perkembangan fisik, sosial, emosional, dan intelektualnya. Interaksi dengan lingkungan ini memberikan stimulasi yang penting bagi anak untuk belajar dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Oleh karena itu, kualitas lingkungan yang mendukung sangat diperlukan agar anak dapat tumbuh dengan optimal dalam berbagai dimensi kehidupan. Lingkungan yang sehat dan positif membantu anak mengembangkan kemampuan serta karakter secara menyeluruh, sementara lingkungan yang kurang mendukung bisa menghambat kemajuan perkembangan anak. Dengan demikian, perhatian terhadap faktor lingkungan sangat penting dalam upaya mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak secara holistik.

b. Peran Gender

Sejak usia dini, anak-anak mulai mengenali dan memahami peran gender yang berlaku dalam budaya tempat mereka tumbuh. Baik anak laki-laki maupun perempuan mengembangkan perilaku dan sikap yang selaras dengan nilai-nilai serta norma sosial yang mengatur peran gender tersebut. Penghayatan terhadap peran ini, baik secara sadar maupun tidak sadar, sering kali menjadi ciri khas yang membedakan laki-laki dan perempuan menurut pandangan masyarakat. Selain itu, setiap anak mengekspresikan peran gendernya melalui pengalaman sehari-hari yang mereka jalani, yang secara bertahap membentuk identitas dan cara mereka berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Peran gender ini bukan hanya berasal dari aturan budaya semata, melainkan juga dipengaruhi oleh interaksi sosial dan proses pembelajaran yang terjadi dalam kehidupan anak sehari-hari. Dengan demikian, pemahaman dan pelaksanaan peran gender pada anak sangat dipengaruhi oleh konteks budaya dan pengalaman pribadi mereka.

Perkembangan anak sangat bergantung pada stimulasi yang diterima sejak usia dini. Anak yang memperoleh dukungan dan rangsangan yang sesuai dengan tahap perkembangannya cenderung tumbuh menjadi individu yang siap secara fisik dan mental untuk menghadapi jenjang pendidikan berikutnya. Sebaliknya, anak-anak yang mengalami kekurangan nutrisi atau pengasuhan yang tidak memadai pada masa kecil berisiko mengalami gangguan dalam kematangan fisik maupun mental. Lingkungan sekitar memberikan pengaruh besar terhadap proses pematangan anak, terutama selama masa pendidikan anak usia dini. Berbagai alat dan media pembelajaran dapat

digunakan untuk merangsang aspek perkembangan yang beragam, mulai dari nilai-nilai agama dan moral, kemampuan bahasa, kognisi, aspek sosial-emosional, hingga keterampilan fisik dan motorik.

Dengan stimulasi yang tepat dan terarah, anak dapat mencapai perkembangan yang optimal sesuai dengan potensi dan kebutuhannya. Penting untuk diingat bahwa setiap anak akan berkembang secara maksimal apabila mendapatkan rangsangan yang cocok dengan usianya. Sebaliknya, stimulasi yang negatif atau tidak memadai dapat menyebabkan hambatan dalam perkembangan anak di masa mendatang. Pada periode awal kehidupan ini, pertumbuhan otak berlangsung dengan sangat pesat, menjadikannya waktu yang sangat krusial untuk memberikan dukungan yang efektif demi mendukung perkembangan yang seimbang. Oleh karena itu, perhatian penuh terhadap pemberian stimulasi yang tepat sejak dini sangat diperlukan untuk menjamin tumbuh kembang anak secara optimal.

Dampak Gadget Terhadap Psikis Anak Usia Dini

Masa emas atau golden age merupakan periode yang sangat penting karena pada saat ini anak dapat menyerap berbagai informasi dengan cepat. Anak-anak pada masa ini menjadi peniru yang sangat baik dan memiliki kecerdasan yang sering kali lebih tinggi dari yang kita duga. Periode ini menjadi dasar utama dalam pembentukan karakter, kepribadian, serta kemampuan kognitif mereka di masa depan. Oleh karena itu, stimulasi dan pengalaman yang diterima anak selama masa golden age sangat menentukan kualitas perkembangan mental dan emosional yang akan membentuk fondasi kehidupannya selanjutnya (Rani Febriyanni et al., 2023). Anak sangat sensitif terhadap rangsangan dari lingkungan, dan pola pengalaman awal akan membentuk struktur otak serta karakter psikologis jangka Panjang. Dalam era digital, gadget seperti smartphone, tablet, dan televisi telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari anak. Kehadiran gadget membawa berbagai peluang sekaligus tantangan bagi perkembangan psikis anak. Dampaknya dapat bersifat positif maupun negatif, tergantung pada durasi penggunaan, konten yang diakses, dan keterlibatan orang dewasa dalam mendampingi anak.

Dampak Positif Gadget

Menggunakan perangkat dengan benar dapat membantu perkembangan mental anak usia dini, terutama dalam hal stimulasi kognitif dan pembelajaran interaktif. Anak-anak dapat dikenalkan dengan konsep dasar seperti huruf, angka, warna, dan bentuk dengan cara yang menarik dan mudah dipahami melalui berbagai aplikasi edukatif. Metode ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Jean Piaget, yang menjelaskan bahwa anak-anak belajar melalui pengalaman langsung dan simbol pada tahap praoperasi. Media digital, baik visual maupun audio, membantu anak memahami informasi baru.

Alat ini juga dapat membantu anak menjadi lebih mandiri dan meningkatkan keterampilan motorik halus mereka. Ketika Anda menggunakan layar sentuh untuk berinteraksi, seperti menyentuh atau menggeser objek, Anda dapat membantu mengatur koordinasi mata-tangan Anda. Beberapa permainan edukatif bahkan memungkinkan anak-anak untuk membuat keputusan dan menyelesaikan tantangan sederhana, meningkatkan kepercayaan diri mereka dan menumbuhkan rasa percaya diri mereka sendiri. Ini sejalan dengan konsep (A'yun et al., 2021)

Pada tahap psikososial autonomi versus malu dan keraguan, Erik Erikson melihat anak-anak belajar mengendalikan diri dan merasa mampu melakukan sesuatu tanpa bergantung terlalu banyak pada orang lain. Selain itu, penggunaan perangkat yang diarahkan dengan baik dapat membantu anak-anak belajar menggunakan teknologi digital. Anak-anak harus mulai memahami cara perangkat

digital bekerja dan bagaimana menggunakannya dengan benar dalam kehidupan modern yang penuh teknologi.

Rekomendasi dari American Academy of Pediatrics (AAP) menyatakan bahwa media digital dapat membantu dalam pembelajaran jika didampingi oleh orang dewasa, waktu yang dibatasi untuk digunakan, dan konten yang sesuai usia. Oleh karena itu, gadget dapat berperan dalam perkembangan psikis anak jika digunakan dengan benar dan terkontrol.

Teknologi untuk anak-anak membantu mereka mengetahui perkembangan teknologi saat ini dan memberikan wawasan luas. Pengawasan harus dilakukan meskipun ada manfaatnya. Di sini, peran orang tua sangat penting untuk mengajarkan teknologi. Jangan biarkan keteledoran orang tua membawa anak ke hal-hal negatif.

Namun demikian, anak hanya meniru apa yang ia lihat. Orang tua harus aktif mendampingi anak-anak mereka. Orang tua harus lebih cermat dan bijaksana ketika mereka menjelaskan dan memperkenalkan teknologi kepada anak-anak mereka. Akan lebih baik jika anak-anak hanya diberi tahu tentang teknologi dan tidak membiarkan mereka menggunakannya sampai mereka sudah bisa memahami apa yang layak dan tidak layak dilakukan pada usia mereka.

Dampak Negative Gadget

Dampak negatif gadget secara umum ditimbulkan oleh anak-anak, karena anak-anak menjadi sangat tergantung pada gadget, yang akan menyebabkan mereka sulit bersosialisasi. Bahkan penggunaan gadget akan menyebabkan masalah fisik, seperti mata yang rusak, postur tubuh yang buruk, dan malas bergerak, yang berdampak pada kekebalan tubuh anak . (Puadah et al., 2022). Dampak negatif lain dari penggunaan gadget bagi anak usia dini ;

- a. Anak-anak bisa menjadi kecanduan gadget jika terbiasa menggunakannya terus-menerus. Hal ini menyebabkan mereka sulit berinteraksi sosial dengan teman sebaya dan keluarga karena lebih banyak menghabiskan waktu sendiri dengan perangkat elektronik.
- b. Karena masih dalam masa perkembangan, anak-anak belum mampu membedakan konten yang baik dan buruk. Selain itu, radiasi dari gadget juga berisiko merusak kesehatan mata mereka.
- c. Ketergantungan pada gadget membuat anak-anak malas belajar karena lebih fokus pada perangkat elektronik, yang berdampak negatif pada kemampuan sosial dan keterampilan mereka.
- d. Meskipun hampir semua anak menggunakan ponsel atau tablet, kebiasaan ini belum tentu sehat jika tidak diatur dengan baik.
- e. Penggunaan gadget secara rutin dengan volume suara yang terlalu keras dapat membahayakan kesehatan telinga anak, berpotensi menyebabkan gangguan pendengaran di kemudian hari.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketika anak-anak menggunakan perangkat elektronik, mereka mengalami kesulitan dalam ajak komunikasi, tidak peduli, dan perkembangan kognitif mereka terhambat (Andriyani et al., 2021). Hal ini sesuai dengan teori Jean Piaget tentang perkembangan kognitif, yang menyatakan bahwa ketika anak-anak mengenal dan kecanduan akan perangkat elektronik, perkembangan kognitif mereka akan terhambat. Pada usia tiga hingga enam tahun, anak-anak tidak dapat mengontrol emosi mereka, berpikir logis, atau berpikir (Waluyati et al., 2020)

Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Kognitif adalah proses berpikir pada anak yang mencakup kemampuan untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan peristiwa atau kejadian. Menurut Piaget (dalam Musbikin, 2010:56), kognitif didefinisikan sebagai kemampuan seseorang untuk merasakan, mengingat, serta membuat alasan dalam berimajinasi. Perkembangan kognitif tidak hanya mencakup bidang matematika dan sains, tetapi juga kemampuan menyelesaikan masalah (Santrock, 2007:50) dan penguasaan konsep (Schunk, 2012). Kemampuan kognitif anak dapat dikembangkan melalui lingkungan sosial dan budaya di sekitarnya. Billett (2017) menyatakan bahwa kognisi manusia bukan hanya sekadar kemampuan individu, tetapi juga terbentuk dari kontribusi dunia sosial. Selaras dengan pandangan tersebut, Wong (2017) berpendapat bahwa perkembangan kognitif anak usia dini dapat ditingkatkan melalui interaksi, baik melalui aktivitas bermain maupun dengan memanfaatkan benda-benda yang ada di sekitar.

Perkembangan kognitif pada anak usia dini berbeda dari anak pada tahap usia berikutnya. Menurut Piaget (dalam Salkind, 2009:326), anak usia 0-2 tahun berada pada tahap sensorimotor, di mana mereka memahami dunia melalui tindakan fisik dan interaksi langsung dengan rangsangan eksternal. Perilaku mereka berkembang dari refleks sederhana menjadi skema yang lebih terorganisasi. Sementara itu, anak usia 2-7 tahun berada pada tahap praoperasional, di mana mereka mulai berpikir secara simbolik dan kemampuan bahasa mulai terlihat untuk menggambarkan objek serta kejadian. Namun, pada tahap ini, cara berpikir mereka masih belum logis dan belum menyerupai cara berpikir orang dewasa.

Anak usia dini pada tahap praoperasional cenderung berpikir secara simbolik, yang memungkinkan mereka menyusun kata dan gambar untuk mewakili objek atau tindakan tertentu dalam pikiran mereka. Dalam konteks pembelajaran, anak pada tahap ini memerlukan media konkret untuk membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Beaty (2014), yang menyatakan bahwa anak usia 2-7 tahun masih sering terpengaruh oleh tampilan fisik, misalnya mengira wadah yang tinggi dan sempit memiliki lebih banyak air dibandingkan wadah pendek dan lebar. Selain itu, mereka mulai memahami hubungan sebab-akibat sederhana, seperti menyadari bahwa menuangkan susu dari wadah ke gelas akan mengurangi jumlah susu di wadah tersebut.

Menurut Monks (1999:221), perkembangan kognitif tahap praoperasional ditandai dengan penguasaan bahasa yang sistematis, permainan simbolis, imitasi, dan kemampuan membayangkan secara mental. Pada tahap ini, pola pikir anak masih bersifat egosentris, di mana mereka hanya dapat memahami dunia dari sudut pandang mereka sendiri. Anak belum mampu memahami posisinya dalam dunia serta hubungannya dengan orang lain, termasuk kesulitan memahami perasaan orang di sekitarnya dan menyusun pemikiran yang bersifat terbalik. Oleh karena itu, pemberian rangsangan yang tepat sangat diperlukan untuk membantu mengembangkan kemampuan kognitif anak sebagai dasar untuk mencapai tahapan perkembangan berikutnya.

Pengembangan kognitif pada anak usia dini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir anak dalam mengolah informasi yang diperoleh selama proses belajar. Hal ini mencakup kemampuan untuk mengajukan berbagai alternatif dalam pemecahan masalah, mengembangkan logika matematis, serta memahami konsep ruang dan waktu. Selain itu, anak juga dilatih untuk memilah, mengelompokkan, dan berpikir dengan teliti (Suyadi & Dahlia, 2015:40). Tujuan ini diharapkan dapat menciptakan anak-anak yang kreatif, inovatif, dan memiliki pemikiran kritis untuk menghadapi dinamika dunia yang terus berubah.

Kognitif adalah kemampuan yang berkaitan erat dengan pengetahuan yang diperoleh individu serta cara berpikirnya terhadap kejadian, tindakan, dan hal-hal yang diamati di sekitarnya. Kecepatan individu dalam menyelesaikan masalah sangat dipengaruhi oleh tingkat perkembangan kognitifnya. Oleh karena itu, pengembangan kognitif memiliki peran penting dalam mengoptimalkan potensi anak untuk menunjang perkembangan mereka pada tahap berikutnya.(Hidayat & Maesyaroh, 2022)(Ismail et al., 2023).

Oleh karena itu, orang tua perlu memantau dan mengendalikan penggunaan gadget oleh anak secara bijak. Hal ini sejalan dengan pendapat Lubis (2020), yang menegaskan bahwa peran orang tua sangat penting dalam memberikan pengawasan dan pengendalian saat anak menggunakan gadget. Apabila orang tua membiarkan anak menggunakan gadget tanpa batasan dan tanpa pengawasan, hal tersebut dapat memberikan dampak negatif bagi anak. Anak mungkin menjadi lebih sering bermain gadget dibandingkan bersosialisasi atau berkomunikasi dengan keluarga dan orang lain, yang pada akhirnya dapat merugikan perkembangan sosial mereka serta menjadi tantangan bagi orang tua.(Isdiyantoro & Maftuhah, 2022)

SIMPULAN

Penggunaan gadget pada anak usia dini memberikan dampak yang beragam terhadap perkembangan mereka. Di satu sisi, gadget dapat membantu meningkatkan kemampuan kognitif, seperti literasi digital, pemecahan masalah, dan keterampilan motorik halus. Gadget juga berfungsi sebagai alat pembelajaran yang efektif bila menggunakan aplikasi dan konten edukatif yang tepat. Namun, penggunaan yang berlebihan atau tanpa pengawasan dapat menimbulkan masalah seperti gangguan tidur, kecanduan, dan menurunnya kemampuan komunikasi sosial anak. Anak bisa menjadi terlalu terpaku pada layar sehingga kurang berinteraksi dengan lingkungan sekitar dan teman sebaya.

Peran orang tua sangat vital dalam mengatur pemakaian gadget, dengan membatasi durasi penggunaan, memilih konten yang sesuai, dan membangun komunikasi terbuka dengan anak. Selain itu, dukungan dari keluarga, sekolah, dan masyarakat penting untuk menciptakan lingkungan yang mendukung penggunaan gadget secara bijaksana. Pendidikan anak usia dini juga perlu memasukkan literasi digital dan pemahaman penggunaan gadget yang sehat.

Penggunaan gadget pada anak usia dini harus dikelola dengan memperhatikan faktor internal, seperti keterlibatan orang tua dalam pengawasan dan pembatasan waktu layar, serta faktor eksternal, seperti peran sekolah dan masyarakat dalam menyediakan konten edukatif dan lingkungan yang mendukung pembelajaran. Kolaborasi antara kedua faktor ini penting untuk mengoptimalkan manfaat gadget bagi perkembangan anak.

REFERENSI

- A'yun, R. W., Indriati, D. K., Mustanfidah, A., & Fitriana, A. (2021). Dampak Gadget terhadap Minat Baca Peserta Didik pada Tingkat SD/MI. *Prosiding SEMAI Seminar Nasional PGMI*, 555–568.
- Al Khusyairi, M. K., & Fuaddi, H. (2024). Peran Orang Tua dalam Pembentukan Nilai-Nilai Agama pada Anak Usia Dini. *Journal of Sustainable Education*, 1(2), 51–62.
- Andriyani, Y., Husen Arifin, M., & Wahyuningsih, Y. (2021). Dampak Negatif Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Siswa Sekolah Dasar Di Era Globalisasi. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(2). <https://doi.org/10.23969/jp.v6i2.4677>

- Efendi M.F. (2013). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Mahasiswa Universitas Brawijaya PTIIK/ Teknik Informatika*, 1(4), 3–6.
- Hidayat, A., & Maesyaroh, S. S. (2022). Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. *JURNAL SYNTAX IMPERATIF: Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 1(5), 356. <https://doi.org/10.36418/syntax-imperatif.v1i5.159>
- Isdiyantoro, M. J., & Maftuhah, A. (2022). Peran Orang Tua dalam Mendampingi Penggunaan Gadget di RA Masyithoh XV Pangenjuru Tengah. *Discreet: Journal Didache of Christian Education*, 6(1), 1–9.
- Ismail, M. H., Halimah, L., Hopiani, A., & AM, M. A. (2023). Penguatan Kompetensi Guru PAUD di Kabupaten Pangandaran dalam Implementasi Merdeka Bermain melalui Media Loose Parts. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Bina Darma*, 3(3), 223–232. <https://doi.org/10.33557/pengabdian.v3i3.2658>
- Pratama, M. R., & Sudirman, N. (2023). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini The Effect Of Gadgets On Early Children’s Development. *PINISI Journal of Art, Humanity & Social Studies*, 3(5), 136–143.
- Puadah, M. S., Rachmah, H., & Mulyani, D. (2022). Analisis Dampak Negatif Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di Daerah X. *Jurnal Riset Pendidikan Guru Paud (JRPGP)*, 81–86.
- Rani Febriyanni, Satria Wiguna, & Novira Arafah. (2023). Sosialisasi Dampak Positif Dan Negatif Gadget Terhadap Anak Di SDN 054936 Sei Lengan Kabupaten Langkat. *KREATIF: Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara*, 3(3), 09–18. <https://doi.org/10.55606/kreatif.v3i3.1961>
- 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>
- Waluyati, I., Wulandari, & Arif. (2020). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini di Kelurahan Kumbe Kota Bima Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini di Kelurahan Kumbe Kota Bima 1 Ida Waluyati, 2 Wulandari, 3 Arif. *Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 3(2), 30–36.