

Efektivitas Penggunaan Gadget Terhadap Anak Usia Dini

Naufal Hafizh Basuki

Studi Komunikasi Penyiaran Islam, Fakultas Dakwah Universitas Islam Bandung, Indonesia

Email: naufalhafizh407@gmail.com

Muhammad Hafizh Heryanto

Studi Komunikasi Penyiaran Islam, Fakultas Dakwah Universitas Islam Bandung, Indonesia

Email: hafizhheryanto89@gmail.com

Korespondensi penulis : naufalhafizh407@gmail.com*

Abstract. *Technological developments are growing rapidly in line with the times. Technology is an important need today. This is because early childhood education is for children aged 0-6 years, early childhood education has a very important role in developing children's personalities and preparing children to enter a further level of education because technology is needed for many purposes. Technology is very easy to obtain because some prices are cheap and some are expensive according to the user's economic needs. This research uses descriptive research methods, namely by creating a detailed description of the condition of a subject or object. Gadgets are media that are used as modern communication tools. Gadgets make human communication activities easier. Now communication activities have developed even more advanced with the emergence of gadgets. Excessive use of gadgets will have a negative impact on children's social and emotional development. The bad impacts of using gadgets on children include children becoming closed individuals, sleep disorders, liking to be alone, violent behavior, fading creativity, and the threat of cyberbullying. This research uses a descriptive research method, namely by creating a detailed description of the condition of a subject or object. Descriptive research focuses on solving real problems as they existed at the time the research was conducted. In education, descriptive research works more for practical solutions than for the development of science*

Keywords: *Effectiveness, Gadgets, Early childhood*

Abstract. Perkembangan teknologi semakin berkembang dengan pesat sesuai dengan perkembangan zaman. Teknologi merupakan salah satu kebutuhan penting saat ini. Hal ini disebabkan Pendidikan anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun, pendidikan anak usia dini memiliki peranan yang sangat penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan anak untuk memasuki jenjang pendidikan yang lebih lanjut karena teknologi sangat dibutuhkan untuk keperluan banyak. Teknologi sangat mudah didapatkan karena harga ada yang murah dan ada juga yang mahal sesuai dengan kantong ekonomi penggunanya. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif yaitu dengan membuat gambaran keadaan suatu subjek atau objek dengan rinci. Gadget adalah media yang di pakai sebagai alat komunikasi modern. Gadget semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Kini kegiatan komunikasi telah berkembang semakin lebih maju dengan munculnya gadget. Penggunaan gadget yang berlebihan akan membawa dampak buruk bagi perkembangan sosial dan emosional anak. Dampak buruk penggunaan gadget pada anak antara lain anak menjadi pribadi tertutup, gangguan tidur, suka menyendiri, perilaku kekerasan, pudarnya kreativitas, dan ancaman cyberbullying penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif yaitu dengan membuat gambaran keadaan suatu subjek atau objek dengan rinci. Penelitian deskriptif berfokus pada pemecahan masalah nyata sebagaimana adanya pada saat penelitian dilakukan. Dalam pendidikan, penelitian deskriptif lebih banyak bekerja untuk solusi praktis daripada untuk pengembangan ilmu pengetahuan

Kata Kunci: Efektivitas, Gadget, Anak usia dini

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi semakin berkembang dengan pesat sesuai dengan perkembangan zaman. Teknologi muncul berbagai macam jenis dan fitur dari teknologi selalu baru dari hari ke hari. Teknologi merupakan salah satu kebutuhan penting saat ini. Hal ini disebabkan karena teknologi sangat dibutuhkan untuk keperluan banyak. Teknologi sangat mudah didapatkan karena harga ada yang murah dan ada juga yang mahal sesuai dengan kantong ekonomi penggunanya. Kebutuhan.¹

Gadget merupakan salah satu bentuk nyata dari berkembangnya Ipteks pada zaman sekarang. Tentunya dengan berkembangnya Ipteks, hal ini sangat mempengaruhi pola kehidupan manusia baik dari segi pola pikir maupun perilaku. Tentunya dengan bantuan teknologi seperti gadget dapat mempermudah kegiatan manusia agar tidak memakan waktu yang lama. Selain itu, penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya mempengaruhi perilaku orang dewasa, anak-anak pun tidak luput dari pengaruh penggunaan gadget salah satunya dalam kemampuan interaksi sosial.

Pendidikan anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun, pendidikan anak usia dini memiliki peranan yang sangat penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan anak untuk memasuki jenjang pendidikan yang lebih lanjut (Fauziddin, 2016). Anak usia dini adalah anak yang berada pada usia 0-8 tahun. Menurut Beichler dan Snowman (Dwi Yulianti, 2010:7), anak usia dini adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun. Sedangkan hakikat anak usia dini (Augusta, 2012) adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosioemosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. Masa anak usia dini sering disebut dengan istilah "golden age" atau masa emas. Pada masa ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat dan hebat. Perkembangan setiap anak tidak sama karena setiap individu memiliki perkembangan yang berbeda.

KAJIAN TEORETIS

Hadirnya gadget sebagai salah satu media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. Gadget semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Kini kegiatan komunikasi telah berkembang semakin lebih maju dengan munculnya gadget. Gadget adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Diantaranya smartphone seperti iPhone dan BlackBerry, serta netbook (perpaduan antara komputer portabel seperti notebook dan internet). Novitasari (2016) menyatakan bahwa media memungkinkan seseorang untuk melakukan

sebuah interaksi sosial, khususnya untuk kontak sosial maupun berkomunikasi satu dengan yang lainnya tidaklah susah, hanya dengan menggunakan gadget seseorang dapat berinteraksi satu dengan lainnya. Gadget menurut kamus berarti perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Gadget merujuk pada suatu peranti atau instrument kecil yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna (Castelluccio, Michael. 2007).

1

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif yaitu dengan membuat gambaran keadaan suatu ²subjek atau objek dengan rinci. Deskripsi difokuskan pada masalah yang akan dibahas. Kemampuan mendeskripsikan sesuatu sangat berperan penting untuk membuat data semakin akurat.[6] Penelitian deskriptif adalah penelitian yang berusaha mendeskripsikan pada suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi pada saat ini.

Penelitian deskriptif berfokus pada pemecahan masalah nyata sebagaimana adanya pada saat penelitian dilakukan. Dalam pendidikan, penelitian deskriptif lebih banyak bekerja untuk solusi praktis daripada untuk pengembangan ilmu pengetahuan, peneliti mencoba memotret peristiwa yang menjadi pusat perhatian kemudian menggambarkan atau menggambarkannya apa adanya, sehingga penggunaan hasil penelitian ini berlaku saat itu, yang belum tentu relevan saat digunakan. Karena itu tidak selalu membutuhkan hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada Bagian ini memuat proses pengumpulan data, rentang waktu serta lokasi penelitian yang dilakukan, dan hasil analisis data (yang dapat didukung dengan ilustrasi dalam bentuk tabel atau gambar, **bukan** data mentah, serta **bukan** dalam bentuk *printscreen* hasil analisis), ulasan tentang keterkaitan antara hasil dan konsep dasar, dan atau hasil pengujian hipotesis (jika ada), serta kesesuaian atau pertentangan dengan hasil penelitian sebelumnya, beserta interpretasinya masing-masing. Bagian ini juga dapat memuat implikasi hasil penelitian, baik secara teoritis maupun terapan. Setiap gambar atau tabel yang digunakan harus diacu dan diberikan penjelasan di dalam bentuk teks, serta diberikan penomoran dan sumber acuan..

¹ Pebriana, P. H. (2017). Analisis penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1-11.

Hasil

Globalisasi merupakan suatu fenomena yang sangat berkaitan dengan peradaban manusia, yang membuat peradaban terus bergerak maju dalam masyarakat global dan merupakan bagian dari masyarakat global itu sendiri (Syifa, 2019). Pengaruh arus globalisasi sangat berdampak terhadap berbagai aspek kehidupan baik bersifat individu hingga berdampak bagi suatu negara, dan dampak tersebut sangat sulit untuk dihindari. Fenomena globalisasi ini ditandai dengan kemajuan teknologi dan informasi yang semakin meluas dan semakin memudahkan untuk saling berbagi informasi secara global. Dampak dari globalisasi ini tidak hanya dirasakan oleh orang dewasa saja melainkan juga berdampak pada anak-anak yang masih berusia dini. Ditambah lagi adanya pandemi covid-19 yang dirasakan masyarakat secara global yang membuat semua aktivitas mereka belakangan ini harus bergantung pada teknologi informasi salah satunya yaitu penggunaan gadget. Aktivitas seperti bekerja, belajar, hingga berbelanja pun dilakukan secara online dimasa pandemi covid-19. Hal ini tentu berakibat pada ketergantungan dan peningkatan penggunaan gadget. Gadget yang merupakan alat elektronik yang sebenarnya sangat membantu dalam aktivitas manusia seharusnya dapat digunakan dengan sebijak mungkin, namun tidak dapat dihindari bahwa dampak negatif dari gadget yang merupakan dampak globalisasi ini akan terus dirasakan oleh masyarakat dunia. Pengaruh globalisasi sangat cepat berkembang dan merasuk kedalam sebuah masyarakat terutama pada kalangan muda, karena mereka memiliki peran yang sangat besar dalam proses pembangunan dan kemajuan dari suatu negara salah satunya yaitu negara Indonesia. Sehingga tidak menutup kemungkinan bahwasanya anak usia dini juga akan terkontaminasi dengan penggunaan gadget dari perkembangan arus globalisasi (Novianti & Garzia, 2020).

Globalisasi memberikan pengaruh besar terutama dalam hal teknologi dan informasi. Dimana perkembangan yang sangat pesat ini menyebabkan berbagai macam kemudahan yang terjadi, salah satunya dengan adanya gadget. Menurut (Amri, et al., 2020) Gadget merupakan salah satu alat yang biasanya digunakan untuk berkomunikasi dan berbagi informasi seperti handphone, komputer, laptop, dan lainnya. Kemajuan Teknologi yang pesat ini memberikan pengaruh terhadap generasi baru salah satunya dikalangan usia dini. Anak-anak usia dini belakangan ini sudah terbiasa melihat kebiasaan orang dewasa untuk menggunakan gadget sehingga dapat berakibat terhadap pola pikir yang mereka bentuk, yang akhirnya membuat mereka juga ikut tertarik dengan berbagai macam aplikasi yang ada didalam gadget. Adapun rentang usia untuk anak yang berusia dini tersebut, yaitu berdasarkan definisi yang diungkapkan oleh The National Assosiation For the Education

of Childen (NAEYC), bahwa anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia 0-8 tahun (Sunanih, 2017).

Pada masa usia dini inilah yang merupakan priode awal dan mendasar yang sangat penting dalam sejarah perkembangan kehidupan manusia dan masa inilah yang menjadi pondasi dasar dari kepribadian sang anak yang akan sangat berdampak pada kehidupan mereka diusia dan ditahap perkembangan selanjutnya. Menurut (Irsa, 2015) Pengalaman yang terjadi pada masa anak usia dini merupakan suatu kejadian yang sangat berpengaruh dan sangat membekas bahkan tidak dapat dihapus dari memori sang anak, meskipun anak tersebut telah tumbuh pada tahap berikutnya, sehingga ketika mereka mengalami persoalan yang sangat membekas ini dan ada stimulasi yang memancing pengalaman hidup yang pernah dialaminya maka efek tersebut akan muncul kembali dalam bentuk yang berbeda. Sehingga pengenalan gadget pada anak usia dini sangat mempengaruhi pola pikir dari anak tersebut. Gadget merupakan suatu teknologi informasi yang harus disyukuri karena berbagai kemudahan yang disajikan. Terutama dimasa pandemi covid-19, yang mana harus membuat semua aktivitas dilakukan secara daring, dan termasuk juga pada anak usia dini yang bersekolah di PAUD. Guru PAUD harus memberikan pembelajaran online kepada anak didiknya, dan pemanfaatan gadget ini sangat membantu seperti whatsapp, google meet, zoom, video call, media sosial, siaran televisi, buku tema sekolah untuk menyampaikan materi pembelajaran (Fujiawati et al., 2020).

Namun tidak jarang penggunaan gadget ini disalah gunakan untuk hal lainnya diluar dari pembelajaran, salah satunya berbagai macam aplikasi game yang tersedia digadget yang dapat memberikan ketergantungan dari anak usia dini tersebut. Dimana aplikasi game yang sangat beragam ini sangat mudah untuk didapatkan yaitu hanya dengan mengunduhnya di aplikasi PlayStore. Penggunaan gadget diusia dini secara umum selain memiliki sisi positifnya namun juga memiliki sisi negatifnya. Dikarenakan gadget yang merupakan teknologi globalisasi ini memberikan informasi yang sifatnya global. Oleh karena itu pengontrol dan kepedulian orang tua terhadap anaknya khususnya diusia dini sangat diperlukan dan dibutuhkan oleh sang anak baik dalam bentuk perhatian, motivasi, kasih sayang dan juga tanggung jawab (Warisyah, 2015).

Pembahasan

Gadget adalah media yang di pakai sebagai alat komunikasi modern. Gadget semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Kini kegiatan komunikasi telah berkembang semakin lebih maju dengan munculnya gadget. Diantaranya smartphone seperti iphone, android, blackberry serta notebook. Dalam psikologi perkembangan anak usia dini dikatakan

sebagai anak yang berumur 0-6 tahun. Gadget berdampak terhadap perkembangan sosial anak usia dini . Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini terdapat dampak positif dan dampak negatif. . Solusi terhadap permasalahan pemakaian gadget pada anak usia dini dengan cara membatasi pemakaian gadget, mengawasi anak dalam bermain gadget dengan figur orang tua yang berperan sangat penting serta memberi jadwal waktu yang tepat saat anak bermain gadget, agar gadget tidak dapat menghambat perkembangan sosial anak usia dini.

Bukan rahasia lagi bahwa anak-anak zaman sekarang sudah terpapar dengan berbagai macam gadget dan teknologi di usia yang sangat muda. Sementara beberapa orang percaya bahwa ini dapat bermanfaat bagi perkembangan mereka, ada juga yang berpikir bahwa itu dapat merugikan. Tidak dapat disangka bahwa gadget dan teknologi dapat memberikan banyak manfaat bagi anak. Misalnya, mereka dapat membantu meningkatkan keterampilan kognitif dan koordinasi tangan-mata mereka. Mereka juga dapat mempelajari hal-hal baru dan mengenal budaya yang berbeda melalui penggunaan aplikasi dan internet. Namun, ada juga risiko anak-anak menjadi terlalu bergantung pada gadget dan teknologi. Mereka mungkin tidak dapat bersosialisasi dengan baik dengan orang lain dan mereka dapat menjadi kecanduan screen time. Inilah sebabnya mengapa penting bagi orang tua untuk memantau penggunaan gadget anak-anak mereka dan memastikan bahwa mereka menggunakannya dalam jumlah sedang.

Bukti hasil Penelitian evektivitas penggunaan gadget pada anak usia dini



Gambar 1. Postingan akun Tiktok Hello Sehat

Gambar diatas merupakan kisah seorang anak kecil yang dibagikan melalui akun tiktok Hello Sehat, Dapat dilihat bahwa ada seorang anak kecil yang berusia 4 tahun Bernama Dachar Nuystick yang terpaksa harus menjalani operasi pada kedua matanya yang diakibatkan dari kecanduan gadget. Anak tersebut menderita penyakit mata malas atau amblyopia yang

merupakan kondisi pada di satu sisi mata menjadi buram, jika dibiarkan dapat menyebabkan kebutaan. Adapun penyebab lainnya yaitu kekurangan vitamin A dan Keturunan dari orang tua.



Gambar 2 diunggah oleh akun EYE WELNESS

Gambar diatas menceritakan kisah seorang anak kecil yang terkena syaraf mata yang bermasalah akibat dari kecanduan gadget.



Gambar 3

Gambar diatas menceritakan kisah seorang anak berumur 10 tahun yang matanya seperti ada darah lau bengkak dikarenakan terlalu sering bermain gadget.

KESIMPULAN

Gagdet merupakan salah satu bentuk nyata dari berkembangnya Ipteks pada zaman sekarang. Tentunya dengan berkembangnya Ipteks, hal ini sangat mempengaruhi pola kehidupan manusia baik dari segi pola pikir maupun perilaku. Tentunya dengan bantuan teknologi seperti gadget dapat mempermudah kegiatan manusia agar tidak memakan waktu yang lama. Selain itu, penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya

mempengaruhi perilaku orang dewasa, anak-anak pun tidak luput dari pengaruh penggunaan gadget salah satunya dalam kemampuan interaksi sosial.

Tidak dapat disangka bahwa gadget dan teknologi dapat memberikan banyak manfaat bagi anak. Misalnya, mereka dapat membantu meningkatkan keterampilan kognitif dan koordinasi tangan-mata mereka. Mereka juga dapat mempelajari hal-hal baru dan mengenal budaya yang berbeda melalui penggunaan aplikasi dan internet.

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

DAFTAR PUSTAKA

- Agusta, I. (2003). Teknik Pengumpulan dan Analisis Data Kualitatif. Pusat Penelitian Sosial Ekonomi. Litbang Pertanian, Bogor.
- Azizah, A. R., (2019). Penggunaan Bahasa Indonesia dan Bahasa Gaul di Kalangan Remaja. *Jurnal Skripta.*, 5(2).
- Isnaini, H., & Herliani, Y. (2022). Gaya Humor Pada Puisi “Iklan” Karya Sapardi Djoko Damono *Jurnal Metabasa: Universitas Siliwangi*, Volume 4, Nomor 1, 1-9.
- Muliana, H., & Sumarni. (2015). Analisis Nilai Moral Bahasa Gaul (Alay) Terhadap Pendidikan Remaja Pada Media Sosial. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Mailani, O., Nuraeni, I., Syakila, S. A., & Lazuardi, J. (2022). Bahasa sebagai alat komunikasi dalam kehidupan manusia. *Kampret Journal*, 1(2), 1–10.
- Nurgiansah, T. H. (2021). Pemanfaatan E-Learning Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *JINTECH: Journal of Information Technology*, 2(2), 138–146.
- Noermanzah. (2019). Bahasa Sebagai Alat Komunikasi, Citra, Pikiran, dan Kepribadian. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*, 306-319.
- Rahmadhani, P. R., & Syaputra, E. (2022). Penggunaan Bahasa Indonesia dan Bahasa Gaul di Kalangan Remaja. *Jurnal Multi Disiplin Dehasan (MUDE)*, 1(3), 89-92.
- Rijali, A. (2019). Analisis Data Kualitatif. Alhadharah: *Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81.
- Rosmayati, S., & Maulana, A. (2022). Eksplorasi Hubungan Komunikasi dan Perilaku Individu. *Jurnal Ilmu Pendidikan (ILPEN)*, 1(2), 54–61.
- Sukatmo, S. (2022). Penggunaan Bahasa Indonesia Di Kalangan Generasi Milenial. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa*, 1(4), 64.
- Wibowo, Wahyu. (2003). *Manajemen Bahasa*. Jakarta: Gramedia.