

PENGARUH GADGET TERHADAP ANAK USIA DINI

Maryam Batubara¹, M. Imam Muslim Nasution², Tengku Alfi Syahrin³,
Muhammad Yunus Lubis⁴, Ismi Nujaima⁵, Annisa Ul Husna⁶

^{1,2,3,4,5,6}Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

e-mail: maryam.batubara@uinsu.ac.id¹, imamm9830@gmail.com², tengkualfi2509@gmail.com³,
yunus.lubis0211@gmail.com⁴, isminuh0406@gmail.com⁵, annisaulhusna0912@gmail.com⁶

Abstrak

Penggunaan gadget, seperti smartphone, tablet, dan komputer, telah menjadi bagian integral dalam kehidupan sehari-hari masyarakat modern. Namun, penggunaan gadget oleh anak usia dini telah menjadi perhatian utama dalam beberapa tahun terakhir. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan pengaruh gadget terhadap perkembangan anak usia dini, dengan fokus pada aspek kognitif, sosial, dan kesejahteraan psikologis mereka. Studi ini melibatkan survei dan tinjauan literatur yang cermat untuk mengidentifikasi dampak positif dan negatif penggunaan gadget pada anak usia dini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget oleh anak usia dini dapat memberikan manfaat dalam bentuk peningkatan keterampilan kognitif, seperti literasi digital, kemampuan pemecahan masalah, dan pengembangan keterampilan motorik halus. Namun, terdapat juga dampak negatif, seperti gangguan tidur, ketergantungan, dan penurunan kemampuan berkomunikasi sosial. Selain itu, temuan juga mengungkapkan bahwa kualitas penggunaan gadget oleh anak usia dini dan pengawasan orang tua memainkan peran penting dalam menentukan pengaruhnya. Orang tua yang lebih aktif dalam mengawasi waktu layar dan memilih konten yang sesuai dapat mengurangi dampak negatif penggunaan gadget. Penelitian ini menggarisbawahi perlunya kesadaran dan pendekatan yang bijak dalam mengelola penggunaan gadget oleh anak usia dini. Sebuah pendekatan yang seimbang dapat memaksimalkan manfaat teknologi modern sambil menjaga perkembangan holistik anak usia dini.

Kata kunci: Gadget, Anak Usia Dini, Perkembangan Anak

Abstract

The use of gadgets, such as smartphones, tablets and computers, has become an integral part of the daily lives of modern society. However, the use of gadgets by young children has become a major concern in recent years. This research aims to describe the influence of gadgets on the development of early childhood, with a focus on aspects of their cognitive, social and psychological well-being. This study involved a survey and careful literature review to identify the positive and negative impacts of gadget use in early childhood. The research results show that the use of gadgets by young children can provide benefits in the form of improving cognitive skills, such as digital literacy, problem solving abilities, and development of fine motor skills. However, there are also negative impacts, such as sleep disturbances, dependency, and decreased social communication skills. In addition, the findings also reveal that the quality of gadget use by young children and parental supervision play an important role in determining its influence. Parents who are more active in monitoring screen time and selecting appropriate content can reduce the negative impacts of gadget use. This research underlines the need for awareness and a wise approach in managing gadget use by young children. A balanced approach can maximize the benefits of modern technology while safeguarding the holistic development of early childhood.

Keywords: Gadgets, Early Childhood, Child Development

PENDAHULUAN

Abad ke-21 telah menjadi era transformasi digital yang tak terhindarkan, di mana teknologi informasi telah menjadi bagian tak terpisahkan dalam kehidupan sehari-hari manusia. Salah satu perkembangan paling mencolok dalam dunia teknologi adalah kemunculan gadget, seperti smartphone, tablet, dan komputer, yang menghadirkan akses instan ke beragam informasi dan hiburan. Sementara teknologi ini telah membawa banyak manfaat bagi masyarakat secara umum, perhatian khusus telah ditujukan kepada dampak penggunaan gadget pada kelompok yang paling rentan, yaitu anak usia dini. Anak usia dini, yang sering kali didefinisikan sebagai anak-anak yang berusia antara tiga hingga enam tahun, berada pada tahap perkembangan yang sangat kritis dalam pembentukan

kognisi, kemampuan motorik, dan interaksi sosial mereka. Oleh karena itu, menjadi penting untuk memahami secara mendalam bagaimana penggunaan gadget pada usia ini dapat memengaruhi perkembangan mereka.

Teknologi diciptakan buat memudahkan urusan manusia. bermacam berbagai tipe teknologi yang tidak terhitung jumlahnya bisa ditemukan di era modern ini. Salah satu contoh teknologi yang sangat populer merupakan gadget, tiap orang memakai gadget dengan teknologi yang modern semacam tv, telepon genggam, leptop, pc, tablet, smart phone, serta lain- lain. Gadget ini bisa ditemui dimanapun, baik pada orang berusia ataupun kanak- kanak. Kanak- kanak saat ini sudah jadi konsumen aktif dimana banyak bahan- bahan elektronik serta gadget yang menjadikan kanak- kanak selaku sasaran pasar mereka. Terlebih janggankan kanak- kanak, orang tua juga terdapat yang sangat menggemari gadget hingga diucap gadget freak.(Subarkah 2019)

Bagi Yohana Yembise berkata kalau para orang tua wajib mengendalikan anak mereka yang telah bermain gadget. Karena, dari memegang gadget semacam hp(HP) ataupun tablet, anak dapat memperoleh bermacam data yang belum tersaring dengan baik.(Yudrik Yahya, 2000) Kedudukan orang tua yang tadinya selaku sahabat bermain untuk anaknya saat ini sudah digantikan oleh gadget. Sementara itu masa kanak- kanak merupakan masa dimana berkembang serta berkembangnya raga ataupun psikis manusia. Pada waktu ini anak wajib banyak bergerak supaya berkembang kembang anak maksimal. Apabila pada waktu ini kanak- kanak cuma asik terletak didepan gadgetnya, mungkin perkembangan serta pertumbuhan anak hendak kurang maksimal baik itu raga ataupun psikis.

Kanak- kanak saat ini sudah jadi konsumen aktif dimana banyak produk produk elektronik serta gadget yang menjadikan kanak- kanak selaku sasaran pasar mereka. Dalam penelitian Syifa, dkk(2010) dilansir pada New York Times, suatu permasalahan terjalin dimana seseorang anak cenderung pada iPad. Anak tersebut wajib merengek kala gadget kesayangan itu tidak terletak dalam genggamannya. Anak ini bisa dikatakan sudah hadapi ketergantungan terhadap salah satu terobosan terkini pada masa globalisasi ini. Pada dikala makan, dikala belajar, dikala bermain, apalagi dikala tidur tidak bisa lepas dari gadget tersebut. Orang tua tidak bisa melaksanakan banyak perihal tidak hanya menuruti kemauan anak tersebut. Pada hakikatnya, kanak- kanak belum saatnya memahami gadget, mereka masih membutuhkan interaksi yang lebih luas dengan crayon, novel foto, sahabat sahabat bermain, serta lain sebagainya Gadget mempunyai pengaruh besar terhadap kehidupan manusia, demikian pula terhadap kanak- kanak.

Dari segi psikologis, masa anak- anak merupakan masa keemasan dimana kanak- kanak belajar mengetahuiapa yang belum diketahuinya. Bila masa anak- anak telah mencandu serta terserang akibat negatif oleh gadget, hingga pertumbuhan anakpun hendak terhambat, sebab pengalaman masa kecil memiliki pengaruh yang kokoh terhadap pertumbuhan selanjutnya. Tidak hanya itu, tanpa disadari anak kerap mempraktikkan“ What You See is What You Get”. Pelaksanaan ini mempunyai arti apa yang dilihat oleh anak merupakan suatu pelajaran, apa apabila tanpa tutorial yang terencana serta terpadu dari orang tua serta keluarga, pertumbuhan anak hendak menuju pada sisi negatif.(Fitri et. al, 2018)

Dikala ini banyak orang tua yang kurang hirau dikala anak memakai gadget. Sebab dikala anak memakai gadget seseorang anak dapat bahagia serta tidak merengek. Banyaknya web yang bisa diakses membuat orang tua wajib membagikan kontrol yang ekstra kepada anak. Apabila orang tua tidak membagikan kontrol kepada anaknya, yang dikhawatirkan anak hendak jadi ketergantungan kepada gadget(Indriyani& Sofia, 2018). Serta butuh dikenal kalau periode pertumbuhan anak yang sangat sensitif merupakan masa anak umur dini(umur 0- 6 tahun), masa yang sangat baik buat meletakkan bawah yang kuat untuk pertumbuhan mental emosional, akhlak serta kemampuan otak anak. Dalam kerangka ini pembelajaran anak umur dini jadi sangat strategis mengarah pembangunan sumber energi manusia yang unggul dimana pembuatan kepribadian bangsa serta kehandalan sumber energi manusia didetapkan gimana penanaman semenjak anak umur dini.(Maria Dimova and Stirk 2019)

Jadi orangtua, meski membagikan itu(gadget), wajib mengendalikan kanak- kanak yang memakainya. Terdapat jam- jam tertentu anak pegang HP, terdapat jam- jam tertentu anak bersama orangtua, serta terdapat masa nya pula anak dapat bermain dengan sahabat sebaya nya Oleh sebab itu, perlunya uraian menimpa pengaruh gadget paling utama untuk orangtua, supaya anaknya bisa dibatasi penggunaannya serta energi kembang anak bisa tumbuh dengan baik serta jadi anak yang aktif, pintar, serta interaktif terhadap orang lain. Alibi pemilihan judul pada riset ini ialah Pengaruh Gadget

Terhadap Anak umur dini sebab masih minimnya uraian orangtua menimpa akibat akibat pemakaian gadget untuk anak yang berdampak pada energi kembang anak itu sendiri.(Adwiah and Diana 2023)

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi literatur dengan fokus pada analisis pengaruh gadget terhadap anak usia dini. Dalam analisis ini, fokus diberikan pada pengaruh gadget dan dampak positif serta negatif terhadap anak usia dini. Temuan-temuan dari analisis literatur disusun secara sistematis dan didokumentasikan dalam bentuk kesimpulan yang jelas. Dalam penyusunan temuan, faktor-faktor penting yang mempengaruhi anak usia dini untuk menggunakan gadget. Metode penelitian ini berfokus pada analisis literatur dan bukan pada pengumpulan data primer melalui penelitian lapangan. Dengan mengacu pada literatur yang relevan, penelitian ini dapat memberikan wawasan yang luas dan mendalam tentang pengaruh gadget terhadap anak-anak dibawah usia.

Pada penelitian ini teknik pengumpulan data yang kami lakukan ialah mengumpulkan data melalui instrumen penelitian yang telah dikembangkan, seperti observasi yang dilakukan dalam lingkungan yang nyaman bagi anak-anak. Wawancara dengan orang tua akan direkam dan dianalisis untuk mendapatkan perspektif mereka serta pengamatan dan melakukan studi literatur yang dibantu oleh buku-buku, jurnal serta dokumen pendukung lainnya. Pengumpulan data harus dilakukan secara teliti dan akurat untuk memastikan validitas hasil penelitian yang telah dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gadget

Secara etimologi gadget merupakan suatu sebutan dalam bahasa Inggris yang berarti fitur elektronik kecil yang mempunyai guna spesial. Dalam bahasa Indonesia, gadget diucap selaku“ acang”. Salah satu perihal yang membedakan gadget dengan fitur elektronik yang lain merupakan faktor“ kebaruan”. Gadget merupakan piranti yang berkaitan dengan pertumbuhan teknologi masa saat ini. Yang tercantum gadget misalnya tablet, smartphone, notebook, serta sebagainya. Maksudnya, dari hari ke hari gadget senantiasa timbul dengan menyajikan teknologi terkini yang membuat hidup manusia jadi lebih instan. Gadget merupakan fitur elektronik kecil yang mempunyai guna spesial. Antara lain smartphone semacam iphone serta blackberry, dan notebook(perpaduan antara pc portabel semacam notebook serta internet). Dari komentar tersebut penulis bisa merumuskan kalau, gadget merupakan sesuatu perlengkapan elektronik yang mempunyai bermacam layanan fitur serta aplikasi yang menyajikan teknologi terkini yang menolong hidup manusia jadi lebih instan serta mempunyai guna spesial.(Subarkah 2019)

Dalam pemakaian Gadget mayoritas anak lebih memakainya buat bermain. Dari perihal kecil tersebut, anak yang awal mulanya bahagia bermain dengan temannya bisa berganti dengan terbiasanya diberikan Gadget selaku pengganti sahabat bermain. terhadap Gadget Ketergantungan pada anak diakibatkan sebab lamanya durasi dalam memakai Gadget. Bermain Gadget dengan durasi yang lumayan panjang serta dicoba tiap hari, dapat membuat anak tumbuh ke arah individu yang antisosial. Akibat yang ditimbulkan dari perihal itu sesungguhnya merupakan bisa membuat anak lebih berlagak individualis sebab lama kelamaan menimbulkan kurang ingat berbicara serta berhubungan terhadap area di sekitarnya.

Perihal tersebut bisa menimbulkan interaksi sosial antara anak dengan warga, area dekat menurun, apalagi terus menjadi luntur. Semacam yang dikenal kalau umur dini ialah umur anak bisa mengasah keahlian bersosialisasinya dengan baik dilingkungan sosial. Berdasarkan hasil riset ditemui kalau orangtua menguasai Gadget selaku suatu perlengkapan yang ialah hasil dari kemajuan teknologi. Alat-alat tersebut berbentuk smartphone, tab serta pc. Kedatangan Gadget dalam kehidupan tiap hari manusia, menyebabkan akibat yang terdiri dari akibat positif serta akibat negatif. Akibat positif dari Gadget yang dialami oleh orangtua untuk kehidupan mereka serta pertumbuhan anak ialah Gadget sangat menolong pekerjaan, dengan kata lain terdapatnya Gadget dapat membuat pekerjaan jadi lebih gampang. Khasiat lain yang dialami oleh orangtua ialah dalam perihal pertumbuhan anaknya. Gadget dalam perihal tersebut sangat menolong anak dalam meyelesaikan tugas- tugas sekolahnya serta menolong anak dalam perihal meningkatkan kreatifitasnya lewat media permainan serta bermacam aplikasi yang terdapat di Gadget.(Yana 2021)

Dampak Penggunaan Gadget

Khasiat ataupun akibat positif dari gadget bisa dialami bila penggunaannya dicoba dengan diiringi kontrol, tidak kelewatan, pemilihan konten yang ditonton ialah konten yang bertabiat positif semacam berisikan informasi- informasi yang bisa membagikan pengetahuan baru, buat kanak- kanak konten yang di lihatnya dapat berbentuk pendidikan menarik mengenai metode berhitung membaca ataupun berisikan cerita serta lainnya.

- 1) Akibat positif terhadap motorik anak Keahlian motorik yang mengaitkan otot- otot kecil semacam gerakan bibir, jari, pergelangan tangan. Jari- jari anak jadi terlatih kala mereka bermain gadget.
- 2) Mengasah keahlian kognitif anak Keahlian kognitif ialah berkaitan dengan keahlian buat berfikir ataupun memproses data, penalaran, mengingat, yang mengaitkan syaraf otak(Mardalena dkk., 2020). Banyaknya aplikasi ataupun video yang bisa membagikan bimbingan serta tantangan untuk anak bisa menolong anak buat melatih keahlian kognitif anak, gadget lebih menarik untuk anak sehingga buat melatih keahlian kognitif anak lewat gadget lebih membangkitkan semangat anak.
- 3) Selaku fasilitas hiburan untuk kanak- kanak Gadget mempunyai banyak fitur menarik, dengan terdapatnya bermacam- macam warna, dampak suara, foto yang menarik yang sangat disukai anak dalam suatu aplikasi game ataupun video youtube. Aplikasi game bisa dengan gampang diunduh lewat aplikasi store semacam game puzzle, balapan ataupun game yang bertabiat petualangan.
- 4) Melatih keahlian berkompetisi anak Keahlian berkompetisi anak terlatih lewat permainan- permainan di dalam gadget. kala mereka bermain permainan yang sifatnya kompetisi serta mengaitkan lebih dari satu orang hingga ia hendak merasakan semacam apa itu kompetisi serta buatnya terbiasa dengan area kompetisi.

Akibat Negatif Gadget memeiliki banyak sekali khasiat untuk manusia semacam buat hiburan, menaikkan pengetahuan, hendak namun, gadget pula mempunyai akibat negatif untuk penggunaanya paling utama untuk anak umur dini yang masih dalam sesi perkembangan serta pertumbuhan, gadget dapat membagikan dampak negatif terhadap motoric, kognitif, sosial emosional anak. setelah itu banyaknya anak yang mengakami kecanduan serta bahaya dari radiasi yang bisa menyebabkan gangguan pada penglihatan.(Siregar 2022)

Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini

Menjauhkan anak dari pemakaian gadget merupakan hal yang susah dan agak mustahil. Persoalan kehidupan sehari hari menggunakan gadget seperti orang tua bekerja menggunakan gadget, berkomunikasi dengan sanak saudara dengan menggunakan gadget dan hal lain sebagainya. Pada sisi lain, anak selalu berada di sekitar orang tua oleh karena itu menjauhkan anak dari gadget memiliki tingkat kesulitan yang cukup tinggi. Persoalan dampak mengenai penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini memiliki dampak positif dan dan dampak negatif.

1. Beberapa dampak positif penggunaan gadget sebagai berikut:
 - a) Memudahkan anak dalam mengasah kreatifitas dan kecerdasan anak, seperti adanya aplikasi mewarnai, menggambar dan menulis
 - b) Anak anak tidak perlu memerlukan buku untuk belajar karna pada gadget di fasilitasi internet yang dapat membantu anak untuk mencari berbagai persoalan.
 - c) Menambah pengetahuan anak melalui media sosial yang dapat memberikan informasi.
2. Beberapa dampak negatif akan lebih menimbulkan efek tidak baik penggunaan gadget sebagai berikut:
 - a) Anak anak lebih banyak menirukan adegan adegan dari video yang akan mereka tonton.
 - b) Menjadi kurang berinteraksi dengan orang lain karena anak anak lebih mementingkan gadget mereka
 - c) Menjadi kecanduan dalam bermain game sehingga melupakan mengerjakan hal hal yang lain.

Hal hal tersebut menjadi pengawasan bagi orang tua agar anak tidak kecanduan terhadap gawai serta enggan berinteraksi sosial. Pada usia dini anak mengalami masa keemasan yang disebut golden age artinya anak lebih peka terhadap rangsangan. Masa peka adalah masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh kognitif, motorik, bahasa, sosio emosional, agama dan moral. Dengan demikian penggunaan gadget terhadap anak usia dini harus dalam jangka tertentu dan harus dalam pengawasan keluarga terutama peran dari orang tua. Peran orang tua sangat penting sebagai figur untuk menemani anak dalam mengawasi, dan mengarahkan pemakaian gadget agar bermanfaat bagi tumbuh kembangnya anak usia dini. Pada akhirnya pemakaian gadget tidak mempengaruhi perilaku kehidupan anak usia dini ketika sudah dewasa dan bisa mempengaruhi perilaku anak usia dini ketika sudah dewasa serta bisa menjadi media

yang informatif dan komunikatif untuk belajar anak-anak yang mana pastinya bermanfaat bagi kehidupan anak selanjutnya. (Dini and Sosial n.d.)

Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Pertumbuhan kognitif pada tiap anak umur dini memanglah berbeda-beda, sebab pertumbuhan tersebut dipengaruhi dari hal-hal di sekelilingnya baik itu lingkungannya, pola asuh orangtua, layanan pembelajaran serta masih terdapat banyak perihal yang lain. Perihal ini ditambahkan oleh pakar kalau internet ataupun gadget ialah bimbingan baru, pula sangat memprihatinkan sebab mempunyai akibat positif yang sangat menguntungkan buat masa baru saat ini ini, tetapi internet serta gadget mempunyai akibat negatif yang jadi salah satu kelemahan. Sangat butuh buat bertabiat hati-hati, mengingat kalau watak media yang terdapat pada internet serta gadget sangat terbuka buat web yang memakainya pula kerap melampaui batasan serta norma kesopanan yang terdapat. Bila orang yang memakai internet serta gadget merupakan orang yang sudah berusia serta bijak hingga tidak sangat mengkhawatirkan, namun berbeda perihal bila penggunaannya masih kanak-kanak. Buat itu sangat dibutuhkan atensi dan pengawasan serta pula aksi pengamanan dari orang tua serta keluarga (Hidayati, 2021).

Pertumbuhan kognitif menggambarkan gimana benak anak tumbuh serta berperan dalam melaksanakan hidupnya, pertumbuhan ini wajib dikelola serta dimaksimalkan sehingga dapat berpikir dengan baik, bila telah terkontaminasi dengan buruknya akibat pemakaian gadget itu sendiri, telah pasti pertumbuhan kognitif anak belum bisa menaikkan keahlian pada mengenakan pengetahuannya (Filtri& Sembiring, 2018). Pertumbuhan metode berfikir asal masa balita hingga umur berusia mencakup masa sensorimotor (0-2 tahun), anak hadapi dunianya lewat gerak serta inderanya serta, menekuni permanensi objek; pra pembedahan (2-6 tahun), anak mengawali kecakapan kognitifnya; pembedahan konkret (7-12 tahun), anak mulai berpikir secara logis; dan pembedahan resmi (13-17 tahun), terdapatnya penalaran tidak berupa. Proses dibentuknya tiap struktur yang lebih berkesinambungan inilah diharapkan memaksimumkannya pertumbuhan anak, terlebih bila telah dapat menguasai melindungi kesehatan diri anak dari buruknya akibat gadget itu sendiri (Nainggolan& Daeli, 2021).

Pertumbuhan kognitif ini jangan hingga dirusak oleh pemakaian gadget, pasti hendak berakibat pada pertumbuhan holistiknya yang sangat komprehensif ialah berkaitan dengan keahlian berpikir, semacam keahlian mengingat, bernalar, beride, berimajinasi serta kreativitas anak umur dini. Dalam praktek pendidikan buat anak umur dini, Piaget menekankan hendak berartinya keterlibatan langsung yang nyata terhadap objek yang dipelajari. Tidak hanya itu, Piaget pula menghimbau kepada orang tua serta guru buat menolong menuntaskan sesi pertumbuhan kognitif tiap anak secara sempurna (Bujuri, 2018). Lembaga pembelajaran informal hakikatnya ialah lembaga yang dikelola oleh orang tua, terlebih lagi bila orang tua memasukan anaknya ke lembaga resmi, telah pasti menemukan keyakinan dari orang tua buat mendidik anak-anaknya dengan tanggung jawab yang terbatas, cocok dengan guna serta tujuan lembaga pembelajaran tersebut. Bagi Kasumayanti& Elina, proses pertumbuhan kognitif dimana orang bisa tingkatan keahlian dalam memakai pengetahuannya. Pertumbuhan kognitif anak butuh distimulasi serta diberi rangsangan supaya bisa bertambah. Pertumbuhan Kognitif pula ialah sesuatu proses berpikir ialah keahlian buat menghubungkan, memperhitungkan serta memikirkan sesuatu peristiwa ataupun peristiwa. Kemampuan kognitif ditetapkan pada dikala konsepsi (pembuahan) tetapi terwujud ataupun tidaknya bergantung dari area serta peluang yang diberikan. (Bangsawan, Ridwan, and Fauziah 2022)

Pentingnya Pengawasan Orangtua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Gadget

Maraknya gadget pada golongan anak umur dini serta dampak-dampak negatifnya telah dialami orangtua. Wulandari& Hermiati melaporkan kalau hasil survei polling lewat saluran tv Channel News menampilkan sebanyak 47 persen dari orang tua berkata anak mereka banyak menghabiskan waktu seharian di depan layar gadget sebaliknya sebanyak 43 persen yang lain mengiyakan kalau anak mereka sudah mempunyai jalinan emosi dengan gadget yang dipunyai sebab anak menangis, marah bila gadget mereka diambil. Rata-rata anak-anak ini menghabiskan waktu lebih dari 3 jam buat bermain gadget menyaksikan youtube ataupun bermain permainan. (Wulandari& Hermiati, 2019)

Kecanduan anak umur dini terhadap gadget telah serta lagi terjalin serta akibat negatifnya pada segala aspek pertumbuhan anak lebih dominan dari pada akibat positif. Tetapi sejatinya gadget mempunyai 2 sisi bergantung metode penggunaannya, bila anak memakai dengan bijak hingga hendak membagikan hal-hal positif terhadap perkembangannya tetapi kebalikannya bila digunakan dengan tidak tertib serta semau hati hingga hendak berakibat kurang baik terhadap perkembangannya.

Disinilah dibutuhkan kedudukan orangtua selaku pengawas buat mengawasi anak dalam memakai gadget di kehidupan tiap harinya.

Adapun beberapa cara yang dapat dilakukan orangtua dalam upaya meminimalisir dampak gadget terhadap aspek-aspek perkembangan anak usia dini yaitu:

- a. orangtua perlu luangkan waktu untuk ajak diskusi bersama anak tentang segala hal, terutama mengenai hal-hal yang disukai anak,
- b. orangtua perlu mengajak anak untuk bermain di halaman luar rumah atau luar rumah,
- c. orangtua perlu memberikan permainan-permainan edukatif misalnya permainan permainan tradisional yang ramah anak dan memiliki banyak manfaat pada tumbuh kembang anak,
- d. orangtua perlu membuat jadwal bermain gadget, agar anak belajar disiplin. Misalnya dengan memberikan waktu hanya 1 jam setiap hari kepada anak untuk bebas bermain gadget,
- e. orangtua perlu sering menjadikan anak partner dalam aktivitasnya. Misalnya dengan mengajak anak bekerja dalam setiap pekerjaan yang dilakukan orangtua, hal ini dapat menyebabkan fokus anak pada gadget berkurang karena konsentrasinya tertuju pada pekerjaan yang dilakukan bersama orangtua. (Mimin, Kristen, and Wacana 2022)

Sunita & Mayasari mengungkapkan 4 hal yang penting dilakukan orangtua untuk meminimalisir dampak gadget pada aspek-aspek perkembangan anak yaitu:

- a. orangtua dapat menentukan batas waktu anak bermain gadget,
- b. orangtua perlu mengoptimalkan bakat yang dimiliki anak,
- c. orangtua dapat meluangkan waktu untuk bermain bersama anak serta
- d. orangtua bisa mengajak anak bertamasya.

Pengawasan orangtua dalam wujud upaya-upaya kongkrit di atas diyakini dapat mengalihkan fokus anak pada penggunaan gadget secara terus menerus, sehingga meminimalisir dampak negatif yang akan terjadi pada seluruh aspek perkembangan anak usia dini. (Sunita & Mayasari. 2018)

SIMPULAN

Penggunaan gadget oleh anak usia dini memiliki dampak yang kompleks pada perkembangan mereka. Penggunaan gadget dapat meningkatkan keterampilan kognitif anak usia dini, seperti literasi digital, kemampuan pemecahan masalah, dan pengembangan keterampilan motorik halus. Gadget juga dapat menjadi sumber pembelajaran yang bermanfaat melalui aplikasi dan konten pendidikan yang tepat. Penggunaan yang berlebihan atau tidak terawasi gadget dapat mengakibatkan gangguan tidur, ketergantungan, dan penurunan kemampuan berkomunikasi sosial. Anak-anak mungkin menjadi terlalu terpaku pada layar dan kurang berinteraksi dengan lingkungan fisik dan teman sebaya mereka.

Pengawasan orang tua sangat penting dalam mengelola penggunaan gadget anak usia dini. Orang tua yang terlibat aktif dapat membantu mengurangi dampak negatif dengan membatasi waktu layar, memilih konten yang sesuai, dan berkomunikasi secara terbuka dengan anak mereka tentang penggunaan gadget. Keluarga, sekolah, dan masyarakat perlu bekerja sama untuk menciptakan lingkungan yang mendukung penggunaan yang bijak dan sehat dari gadget oleh anak usia dini. Pendidikan awal anak juga harus memasukkan literasi digital dan pemahaman tentang penggunaan gadget yang baik.

SARAN

Dengan kesadaran akan risiko dan manfaatnya, serta dengan komitmen untuk mengawasi dan mendukung penggunaan gadget yang bijak, kita dapat membantu anak usia dini mengatasi potensi dampak negatifnya sambil memaksimalkan manfaat dari teknologi modern ini dalam perkembangan mereka.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada Universitas Muhammadiyah Malang atas dukungan materi yang berharga dalam program "Pelatihan Muballigh dan Takmir Muhammadiyah se-Kabupaten Malang". Kontribusi ini telah memperkuat pengetahuan dan keterampilan peserta, membantu menciptakan lingkungan keagamaan yang lebih berdaya dan inspiratif.

DAFTAR PUSTAKA

Adwiah, Amalia Rabiatur, and Raden Rachmy Diana. 2023. "Strategi Orang Tua Dalam Mengatasi Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7(2): 2463–73.

- Bangsawan, Indra, Ridwan Ridwan, and Naelul Fauziyah. 2022. "Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak* 8(1): 31–39.
- Bujuri, D. A. (2018). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 9(1). [https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9\(1\).37-50](https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9(1).37-50)
- Dini, Anak Usia, and Perkembangan Sosial. "Waspadai Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini 1,2." 6(1): 58–66.
- Filtri, H., & Sembiring, A. K. (2018). Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Tinjau dari Tingkat Pendidikan Ibu Di Paud Kasih Ibu Kecamatan Rumbai. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak* <https://doi.org/10.31849/paudlectura.v1i2.1175>
- Fitri, Yulia, Bibin Sulianto, Neneng Fitria, and Sri Fitria Retnawaty. 2018. "Jurnal Photon Vol. 9. No. 1, Oktober 2018." *Photon* 9(1): 1–8. <http://ejournal.umri.ac.id/index.php/photon/article/view/1057/612>.
- Hidayati, N. (2021). Pengaruh Penggunaan Internet Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Panca Mukti Kecamatan Pondok Kelapa Bengkulu Tengah. [Diploma Thesis, IAIN Bengkulu]. E-Repository Perpustakaan IAIN Bengkulu. <http://repository.iainbengkulu.ac.id/5568/>
- Indriyani, M., & Sofia, A. (2018). Persepsi orang tua terhadap penggunaan gadget pada anak usia dini. *Indonesian Journal of Early Childhood Issues*, 1(1).
- Mardalena, K., Yuhatriati, & Amalia, D. (2020). Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini dengan Kegiatan Bermain Balok di PAUD Nurul Hidayah Lampuuk Aceh. 5(1), 36–45.
- Maria Dimova, Cookson, and Peter M.R. Stirk. 2019. "No Title No Title No Title." 1(5): 9–25.
- Mimin, Elka, Universitas Kristen, and Satya Wacana. 2022. "Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Aspek-Aspek Perkembangan Anak Usia Dini." *Jurnal Golden Age* 6(2): 558–68. <http://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jga/article/view/6462>.
- Nainggolan, A. M., & Daeli, A. (2021). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implikasinya bagi Pembelajaran. *Journal of Psychology "Humanlight,"* 2(1). <https://doi.org/10.51667/jph.v2i1.554>.
- Siregar, Irma Suryani. 2022. "Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini." *JURNAL TILA (Tarbiyah Islamiyah Lil Athfaal)* 2(1): 140–53.
- Subarkah, Milana Abdillah. 2019. "Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak." *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran dan Pencerahan* 15(1): 125–39.
- Sunita & Mayasari. (2018). Pengawasan Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak. *Jurnal Endurance*, 3(3), 510–514. <https://doi.org/10.22216/jen.v3i3.2485>
- Syifa, Hanggara, 2010. Perkembangan media informasi dan teknologi terhadap anak dalam era globalisasi. Malang : Fakultas Pertanian, Universitas Brawijaya.
- Wulandari & Hermiati. (2019). Deteksi Dini Gangguan Mental dan Emosional pada Anak yang Mengalami Kecanduan Gadget. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 3(1), 382–392. <https://doi.org/10.31539/jks.v3i1.843>.
- Yana, Mida. 2021. "Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini (Studi Kasus Di Tk Elekrina Kertapati Palembang)." *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2(1): 78–93.
- Yudrik Yahya, 2000, Psikologi Perkembangan, Jakarta: Kharisma Putra Utama