



Permasalahan Penggunaan Gadget Pada Tumbuh Kembang Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid-19

Khadijah¹, Tirany Delia Syahna², Fennika Batubara³, Dhea Shafira⁴

^{1,2,3,4}UIN Sumatera Utara Medan

Email: khadijah@uinsu.ac.id¹, tirany123a@gmail.com², fennybatubara27@gmail.com³,
shfr812@gmail.com⁴

Abstrak

Di era yang modern penggunaan gadget sudah menjadi hal yang biasa ditambah lagi dengan adanya pandemi Covid-19 yang menjadikan kehidupan manusia lebih terikat lagi dengan gadget. Penggunaan gadget bahkan sudah mulai mempengaruhi anak-anak. Penggunaan gadget jelas memberi pengaruh terhadap perkembangan anak usia dini, baik itu secara fisik maupun mental. Tujuan dilakukannya penelitian untuk membahas tentang bagaimana permasalahan penggunaan gadget pada tumbuh kembang anak usia dini di masa pandemi covid-19. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah observasi dan wawancara. Analisis data yang digunakan merupakan analisis data deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan smartphone oleh anak didasari karena kebutuhan individual apalagi saat masa pandemi covid-19 ini pembelajaran anak semuanya serba online.

Kata Kunci: *Gadget, Tumbuh Kembang, Anak Usia Dini*

Abstract

In the modern era, the use of gadgets has become commonplace coupled with the Covid-19 pandemic which makes human life more dependent on gadgets. The use of gadgets has even begun to affect children. The use of gadgets clearly has an influence on the development of early childhood, both physically and mentally. The purpose of the study was to discuss how the problems of using gadgets in early childhood growth and development during the covid-19 pandemic. The research method used is observation and interviews. The data analysis used is descriptive qualitative data analysis. The results of the study show that the use of smartphones by children is based on individual needs, especially during the Covid-19 pandemic, in which everything is online for children's learning.

Keywords: *Gadget, Development, Early Childhood*

PENDAHULUAN

Di era yang modern penggunaan gadget sudah menjadi hal yang biasa ditambah lagi dengan adanya pandemi Covid-19 yang menjadikan kehidupan manusia lebih terikat lagi dengan gadget (Rahayu, 2021). Pandemi Covid-19 membawa banyak perubahan pada masyarakat dunia, terutama di Indonesia. Perubahan itu salah satunya adalah dibidang teknologi dan komunikasi. Penggunaan alat komunikasi seperti gadget atau smartphone, tidak bisa dipisahkan dari kehidupan masyarakat untuk menjalani kehidupan sehari-hari. (Abdul Rohim, 2021). Di zaman yang serba canggih seperti ini kehadiran gadget memang sudah menjadi kebutuhan utama baik dari anak-anak maupun orang dewasa. Gadget tidak hanya

sebagai akses untuk berkomunikasi tetapi juga mempermudah melakukan kegiatan dan aktivitas lainnya.

Penggunaan gadget bahkan sudah mulai mempengaruhi anak-anak. Pada masa golden age anak mengalami tumbuh kembang. Baik berupa pertumbuhan tubuh, dan perkembangan emosi, mental, dan rasa ingin tau yang besar terhadap ilmu pengetahuan maupun tentang banyak hal. Di masa balita, anak banyak bergerak agar tubuh kembang optimal. Namun apabila di masa balita anak-anak asyik bersama gadgetnya, kemungkinan perkembangan dan interaksi sosial anak akan kurang optimal. Pada masa ini seluruh aspek perkembangan kecerdasan, yaitu kecerdasan intelektual, emosi, dan spiritual mengalami perkembangan yang luar biasa sehingga akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan berikutnya.

Penggunaan gadget jelas memberi pengaruh terhadap perkembangan anak usia dini, baik itu secara fisik maupun mental. Anak yang kebiasaan menggunakan gadget, secara kognitif anak tersebut akan dapat mengembangkan pengetahuan dan kemampuan berpikirnya melalui permainan atau fitur-fitur yang terdapat dalam gadgetnya. Begitu juga dengan aspek perkembangan bahasanya, mereka akan dapat menambah pengenalan terhadap kosa kata baru dalam gadgetnya. Namun demikian, dari aspek perkembangan sosial mereka akan cenderung kurang bersosialisasi dengan yang lainnya akibat disibukkan dengan gadget. Selanjutnya dari aspek perkembangan fisik-motorik juga mengalami kecenderungan kurang melakukan aktivitas yang melibatkan gerakan tubuhnya. Oleh karena itu penggunaan gadget pada anak sejak usia dini memerlukan pengawasan dan keseimbangan sehingga anak dapat mengembangkan seluruh aspek-aspek perkembangannya secara optimal sebagaimana tahapan usia perkembangannya. (Elfiadi, 2018:99)

Pada dasarnya penggunaan teknologi gadget pada saat ini memiliki dampak positif dan negatif bagi anak, di antaranya dalam pembentukan pola pikir anak, yaitu dapat membantu anak dalam mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dan analisa dalam permainan, dan membantu anak dalam meningkatkan kemampuan otak kanan selama dalam pengawasan yang baik oleh orang tua. Akan tetapi, dari beberapa dampak positif tadi, jika diteliti lebih lanjut maka faktor dominan lebih ke arah dampak negatif yang berpengaruh terhadap perkembangan anak. (Wulandari, 2019)

Menurut Karmila (2022) penggunaan gadget dapat menyebabkan keterhambatan perkembangan anak di masa keemasannya. Baik dari aspek perkembangan bahasa, kemampuan berbicara, komunikasi interpersonal, kesehatan, serta sosial dan emosional anak. Namun hal ini dapat dihindarkan apa bila orang tua lebih kreatif dalam melakukan pengawasan terhadap anak dalam penggunaan gadget.

Tidak salah memang gadget pada masa kini sangat disukai anak-anak. Sebab gadget pada masa kini telah berevolusi menjadi sebuah barang yang sangat menarik dengan desain yang menarik serta penggunaan teknologi touchscreen yang semakin membuatnya menarik, selain itu pula gadget masa kini telah terisi dengan berbagai macam aplikasi di dalam gadget tersebut. Seperti games yang pada saat ini sangat bervariasi, mulai dari game bertema petualangan sampai pelajaran. Lalu, penyajian setiap aplikasi (games) yang beraneka warna dan karakter tidak heran jika gadget sangat disenangi oleh anak pada masa ini. (Munisa, 2020)

Dikutip dari penelitian Setianingsih (2018) penggunaan gadget pada anak usia prasekolah, berdampak pada resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas. Beberapa penelitian juga menunjukkan terdapat adanya dampak negatif adiksi penggunaan smartphone terhadap aspek-aspek akademik (Utami, 2019). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak atau

pengaruh penggunaan gadget terhadap aspek perkembangan anak usia dini dimasa pandemic COVID-19. Dari penelitian sebelumnya yang lebih terdahulu penulis tertarik untuk membahas tentang bagaimana permasalahan penggunaan gadget pada tumbuh kembang anak usia dini di masa pandemi covid-19.

METODE

Adapun metode penelitian yang digunakan adalah observasi dimana suatu teknik yang dilakukan dengan cara melakukan pengamatan teliti serta pencatatan secara sistematis. Observasi berperan serta yaitu peneliti terlibat langsung dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati, serta peneliti tidak terlibat dan hanya mengamati yang di amati saja. Metode selanjutnya adalah wawancara ataupun suatu metode yang dilakukan dengan maupun cara mendapatkan jawaban dari responden dengan cara tanya jawab sepihak yang artinya wawancara yang dilakukan hanya si peneliti saja yang mengajukan pertanyaan dimana interviu bertujuan untuk mengetahui latar belakang anak, orang tua, perhatian serta sikap terhadap sesuatu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Suatu permasalahan yang sering kali terjadi yakni kondisi dimana anak lebih pintar dan piawai menggunakan gadget dibandingkan dengan kedua orang tuanya. Hal ini merupakan sebuah PR yang perlu dicarikan solusi atau jalan keluar, karena jika permasalahan ini dibiarkan begitu saja, dikhawatirkan anak-anak akan lebih leluasa bermain gadget sehingga peluang kecanduan gadget pada anak akan semakin bertambah. Penggunaan gadget pada tempatnya dengan durasi yang cukup, jelas akan berdampak baik bagi anak-anak khususnya dalam dunia pendidikan. Penggunaan gadget akan mempermudah anak-anak untuk belajar serta mencari informasi yang belum ia ketahui dengan mudah di internet. Akan tetapi penggunaan gadget yang berlebihan akan berdampak buruk bagi anak. Melalui pemahaman tadi, masyarakat khususnya ibuibu pengajian kini mulai paham tentang pentingnya menerapkan batasan-batasan penggunaan gadget pada anak, mengawasi anak agar tidak menonton video yang tidak seharusnya ia tonton, memberikan alternatif permainan lain agar anak tidak kecanduan game yang berada di dalam gadget miliknya. Setelah pemaparan materi selesai, acara yang selanjutnya adalah sesi tanya jawab. Terlihat ibu-ibu antusias bertanya serta sharing mengenai pembahasan penggunaan gadget dan kaitannya dengan gadget pada anak. Para orang tua perlu banyak mengikuti penyuluhan guna memberikan pemahaman yang lebih mengenai dampak penggunaan gadget pada anak dan solusi ketika anak telah kecanduan gadget.

Perkembangan teknologi pada saat ini begitu sangat pesat. Kemajuan teknologi dan informasi dapat memberikan dampak yang sangat besar bagi dunia pendidikan, tak hanya orang dewasa yang mengenal teknologi dan informasi canggih ini, tetapi dapat terpengaruh dalam dunia pendidikan anak usia dini. Anak usia dini ialah sosok individu yang sosialkultural atau yang sedang mengalami proses perkembangan yang sangat mendasar bagi kehidupan mereka selanjutnya dan memiliki sejumlah karakteristik tertentu. Anak usia dini adalah suatu individu yang merupakan satu kesatuan jasmani dan rohani yang utuh dengan segala struktur dan perangkat biologis dan psikologisnya sehingga menjadi sosok yang unik. (Ameliola & Nugraha, 2015).

Gadget memang sering digunakan oleh sebagian besar masyarakat untuk apa saja tergantung dari kebutuhan pemilik gadget tersebut. Pemakaian gadget pada saat ini sudah digunakan mulai dari anak usia

dini hingga orang dewasa. Tidak dapat di hindarkan lagi bahwa sekarang teknologi telah berkembang sangat pesatnya. Teknologi yang baru diciptakan untuk mempermudah urusan manusia. Berbagai macam jenis teknologi yang tidak dapat terhitung jumlahnya dapat kita jumpai di zaman modern ini. Salah satu contoh dalam perkembangan teknologi yang sangat populer adalah gadget, setiap orang menggunakan gadget dengan teknologi yang modern seperti Televisi, Telepon Genggam, Laptop, Tablet, Smartphone, dll. Gadget ini dapat ditemui dimana saja, baik pada orang dewasa maupun anak-anak. Anak-anak kini jadi konsumen aktif dimana banyak produk-produk Elektronik dan Gadget yang menjadikan anak-anak sebagai target pasar mereka. (afdila & Sodik, 2018).

Sari dan Mitsalia (2016) melaporkan bahwa rata-rata anak yang menggunakan gadget nya hanya untuk bermain game daripada menggunakan untuk hal lainnya seperti belajar. Hanya sedikit saja anak yang menggunakan gadget nya untuk menonton kartun dengan menggunakan gadget. (Sari & Mitsalia, 2016). Penelitian selanjutnya memperoleh hampir semua orang tua dengan persentase (94%) menyatakan bahwa anak mereka biasa menggunakan gadget untuk bermain game. Sebagian besar anak lainnya dengan persentase (63%) menghabiskan waktu maksimum 30 menit untuk sekali bermain game. Sementara 15% responden lainnya menyatakan bahwa anak nya bermain game selama 30 sampai 60 menit dan sisanya dapat berinteraksi dengan sebuah game lebih dari satu jam. (Delima et al., 2015).

Menurut Saputra, dimasa pandemi seperti ini anak akan menghabiskan waktunya untuk bermain smartphone dibandingkan untuk belajar. Belajar merupakan adalah proses perubahan di dalam kepribadian manusia yang ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas tingkah laku (Ramadhani, 2020). Hal ini juga selaras dengan Rachman dalam (Alia & Irwansyah, 2018) yang menyebutkan bahwa dampak negatif dan efek samping dari pemakaian teknologi digital antara lain menurunnya prestasi belajar karena penggunaan yang berlebihan, membatasi aktivitas fisik yang dibutuhkan untuk tumbuh kembang anak, masalah kesehatan mata, dan lain-lain. Orang tua sering mengeluhkan penyimpangan penggunaan smartphone yang mengganggu proses belajar, karena digunakan tidak dalam waktu yang tepat. Misalnya, saat anak mendapatkan PR (Pekerjaan Rumah) dari sekolah anak malah asik bermain smartphone dan justru orang tua yang mengerjakan. Hal ini tentu saja akan berpengaruh terhadap konsentrasi belajar anak. Jika konsentrasi anak berkurang, maka akan berdampak pada ketidakterseriusan dalam belajar dan pemahaman materi karena di dalam pikirannya hanya ingin bermain smartphone. Selain itu, perilaku anak juga berubah karena ia sudah kecanduan dalam menggunakan smartphone tersebut. Mereka menjadi sensitif, mudah emosional dan dapat mengganggu kesehatannya pula.

Penelitian yang dilakukan Sari & Mitsalia, penggunaan gadget dapat dikategorikan dengan melihat intensitas tinggi rendahnya jika menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 120 menit /hari dan dalam sekali pemakaiannya berkisar > 75 menit. Selain itu, dalam sehari bisa berkali-kali (lebih dari 3 kali pemakaian) pemakaian gadget dengan durasi 30-75 menit akan menimbulkan kecanduan dalam pemakaian gadget. Selanjutnya, penggunaan gadget dengan intensitas sedang jika menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 40-60 menit /hari dan intensitas penggunaan dalam sekali penggunaan 2-3 kali /hari setiap penggunaan. Dampak sangat berpengaruh pada gadget yaitu perkembangan anak sangat banyak. Dampak yang diberikan dari segi pendidikan di Indonesia yaitu, Dampak positif dan dampak negative.

a. Dampak positif penggunaan gadget yaitu

1. Berkembangnya imajinas (melihat gambar kemudian menggambarnya sesuai imajinasinya yang melatih daya piker tanpa dibatasi oleh kenyataan);
 2. Melatih kecerdasan (dalam hal ini anak dapat terbiasa dengan tulisan, angka, gambar yang membantu melatih proses belajar);
 3. Meningkatkan rasa percaya diri (saat anak memenangkan suatu permainan akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan);
 4. Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah (dalam hal ini anak akan timbul sifat dasar rasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak akan timbul sifat dasar rasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak akan muncul kesadaran kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa perlu dipaksa).
- b. Dampak negatif penggunaan gadget
1. Mengganggu kesehatan yaitu gadget dapat mengganggu kesehatan manusia karena efek radiasi dari teknologi sangat berbahaya bagi kesehatan manusia terutama pada anak-anak yang berusia 12 tahun kebawah. Efek radiasi yang berlebihan dapat mengakibatkan penyakit kanker;
 2. Mengganggu perkembangan anak yaitu gadget memiliki fitur-fitur yang canggih seperti, kamera, video, games dan lainlain. Fitur itu semua dapat mengganggu proses pembelajaran di sekolah. Misalnya ketika guru menerangkan pelajaran di depan salah satu siswa bermain gadget nya di belakang atau bias juga di pergunakan sebagai alat untuk hal-hal yang tidak baik;
 3. Rawan terhadap tindak kejahatan yaitu setiap orang pasti ada yang memiliki sifat update di mana saja. Jadi orang ingin berbuat kejahatan dengan mudah mencari nya dari hasil update nya yang boleh dibilang terlalu sering;
 4. Mempengaruhi perilaku Anak yaitu Kemajuan teknologi berpotensi membuat anak cepat puas dengan pengetahuan yang diperolehnya sehingga menganggap apa yang didapatnya dari internet atau teknologi lain adalah pengetahuan yang terlengkap. (Tamsil, 2021)

SIMPULAN

Gadget merupakan bagian dari kehidupan setiap manusia yang sudah melekat dan menjadi bagian maupun kebiasaan manusia di kehidupan sehari-harinya. Dimana penggunaan gadget inipun sudah mempengaruhi anak-anak yang ada disekitar kita. Yang kenyataannya orangtua sendiri sudah paham akan dampak yang akan terjadi dari bahayanya bermain gadget ini, yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan tumbuh kembang anak usia dini. Dimana cara mengurangi kecanduan gadget pada anak, terutama selama pandemi covid-19 ini, ada hal-hal yang dapat dilakukan orang tua, misalnya dengan mengajak anak untuk bermain diluar atau dilingkungan sekitar maupun halaman rumah yang terdapat tempat bermain dan teman sebayanya. Orang tua harus benar-benar ekstra sabar dan telaten dalam menerapkan hal ini dan juga dengan contoh teladan yang baik dari orang tua. Segala sesuatu yang baik hendaklah bermula dari orang tua.

DAFTAR PUSTAKA

- Afdila, L., & Sodik, M. A. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Tumbuh Kembang Anak Usia Dini. <https://doi.org/10.31219/osf.io/65mk4>
- Ameliola, S., & Nugraha, H. D. (2015). Perkembangan Media Informasi dan Teknologi Terhadap Anak dalam Era Globalisasi. *Perkembangan Media Informasidan Teknologi Terhadap Perkembangan Anak*, 2, 400
- Delima, R., Kurnia Arianti, N., & Pramudyawardani, B. (2015). Identifikasi Kebutuhan Pengguna Untuk Aplikasi Permainan Edukasi Bagi Anak Usia 4 sampai 6 Tahun. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 1(April), 2443–2229. <https://doi.org/10.28932/jutisi.v1i1.569>
- Elfiadi, (2018), Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini, *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 9 (2), 97-110. <https://ejournal.iainlhokseumawe.ac.id/index.php/itqan/article/view/176>
- Machmod, Karmila, dkk, (2022), Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid-19, *Jambura: Early Childhood Education Journal*, Vol. (4) (2), Juli, 144-156. <https://doi.org/10.37411/jecej.v4i2.1242>
- Munisa, (2020), Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini Di TK Panca Budi Medan, 13 (1), 102-114, <https://journal.pancabudi.ac.id/index.php/abdiilmu/article/view/896>
- Nurhaeda. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Dalam Pandangan Islam di PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu. *Faktor Presdiposisi Ibu Usia Remaja Terhadap Pemberian ASI Eksklusif Pada Bayi Di Kecamatan Luahagundre Maniamolo Kabupaten Nias Selatan*, 1(2), 70–78. <https://doi.org/10.31934/eceij.v1i2.518>
- Rahayu, N.S, dkk, (2021), Analisis Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini, *Jurnal PAUD Agapedia*, 5 (2), 202-210, <https://doi.org/10.17509/jpa.v5i2.40743>
- Ramadhani, I.R, dkk, (2020), Efek Penggunaan Smartphone Berkelanjutan pada Masa Pandemi Covid-19 terhadap Perilaku Anak, *Jurnal Amal Pendidikan*, o. 2, Agustus, Hal: 96-105, Doi: <http://dx.doi.org/10.36709/japend.v1ii.13293>
- Rohim, A., (2021), Pengaruh Gadget Terhadap Tumbuh Kembang Anak Pada Saat Pandemi Covid-19. <https://osf.io/wafvu/>
- Sari, T. P., & Mitsalia, A. A. (2016). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah Di Tkit Al Mukmin. *Profesi*, 13(Maret), 72–78. <https://ejournal.stikespku.ac.id/index.php/mpp/article/view/124>
- Tamsil, H.A, (2021), Permasalahan Penggunaan Gadget Pada Tumbuh Kembang Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid-19, *Jurnal Cendekiawan Ilmiah PLS Vol 6 No 1 Juni*, 44-49, <https://doi.org/10.37058/jpls.v6i1.3140>