



**Komang Trisya  
 Agustin<sup>1</sup>  
 Aria Saloka  
 Immanuel<sup>2</sup>**

## **LITERATURE REVIEW: PENGGUNAAN GAWAI BAGI PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI**

### **Abstrak**

Pesatnya perkembangan teknologi membuat kehidupan anak menjadi terintegrasi dengan teknologi digital seperti gawai. Penggunaan gawai pada anak usia dini dapat memberikan dampak positif dan negatif pada perkembangannya. Tulisan ini bertujuan mengetahui bagaimana peran dari penggunaan gawai bagi perkembangan anak usia dini, serta bagaimana metode pengukuran yang digunakan untuk mengetahui peran dari penggunaan gawai tersebut. Penelitian dilakukan dengan melakukan kajian literatur deskriptif. Pencarian literatur dilakukan melalui google scholar dengan kata kunci “penggunaan gadget”, “penggunaan gawai”, “perkembangan anak usia dini”, “impact of gadget”, “development early childhood”. Berdasarkan jurnal-jurnal yang ditelaah, penggunaan gawai pada anak usia dini akan memberikan dampak yang positif dan negative pada beberapa aspek perkembangannya. Namun, lebih banyak jurnal yang mendapatkan hasil bahwa penggunaan gawai memberikan dampak negatif dikarenakan intensitas penggunaan yang tinggi dan kurangnya dampingan dari orang tua. Di sisi lain, pengukuran terhadap penggunaan gawai dilakukan dengan metode wawancara, kuesioner, dan observasi.

**Kata Kunci:** Anak Usia Dini, Penggunaan Gawai, Tahapan Perkembangan.

### **Abstract**

Rapid technology development affected the way technologies are intergrated to children developmental trajectories. Children behaviors using gadget are showing positive and negative impacts to their developmental milestones. Our literature review aimed to investigate the role of gadget usage to developmental trajectories among early-years children, and to investigate the way gadget usage were measured in several studies. A descriptive literature review was used to answer these questions. The literatures were gathered from Google Scholar using “gadget usage”, “early childhood development”, “the impact of gadget” keywords. The results showed that gadget usage in early childhood showed positive and negative impacts on their developmental trajectories. More negative impacts were mentioned regarding high intensity using gadget and lack of parental guidance while playing with gadget. On the other side, the measurement of gadget usage were done using interview, questionnaire, and observation.

**Keywords:** Early-Years Children, Developmental Trajectories, Gadget Usage.

### **PENDAHULUAN**

Seiring dengan berkembangnya zaman, teknologi pun menjadi semakin berkembang pesat. Teknologi selalu muncul dengan berbagai jenis dan bertambahnya fitur-fitur terbaru setiap harinya. Teknologi menjadi kebutuhan penting bagi masyarakat saat ini. Salah satu bentuk nyata dari berkembangnya teknologi saat ini ialah dengan adanya gawai. Dengan adanya teknologi, manusia menjadi terbantu dengan semakin mudah dan cepatnya berbagai jenis kegiatan dapat diselesaikan. Sekitar 47 juta penduduk Indonesia merupakan pengguna aktif smartphone atau sekitar 14% dari seluruh pengguna handphone (eno/ash, 2014). Pengguna gawai apabila dilihat dari segi usia menunjukkan bahwa anak usia dini dan remaja menduduki tempat yang cukup tinggi yaitu berjumlah 79,9% berdasarkan data pada tahun 2014 (eno/ash,

<sup>1,2)</sup>Universitas Udayana  
 email: trisya043@student.unud.ac.id

2014). Berdasarkan hasil survei yang dilakukan Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) pada tahun 2020, menunjukkan bahwa sejumlah 76,8% anak diizinkan menggunakan gawai di luar jam belajar oleh orang tuanya.

Kehidupan anak-anak saat ini telah terintegrasi dengan teknologi digital, salah satunya ialah gadget atau gawai. Hal ini membuat peran orang tua dalam membimbing dan mengasuh anak ketika menggunakan gawai sangatlah krusial. Namun, dewasa ini sering dijumpai pemanfaatan gawai yang dijadikan salah satu jalan pintas orang tua dalam mendampingi anaknya. Dengan adanya gawai, tugas orang tua dalam menstimulasi menjadi lebih mudah, karena mereka hanya perlu menyediakan satu perangkat saja berupa gawai yang mengandung berbagai aplikasi untuk memberikan stimulasi yang seharusnya datang langsung dari orang tua. Aplikasi tersebut dapat berupa media pembelajaran, dan permainan edukatif yang dapat dengan mudah diunduh melalui play store atau app store, serta berupa video-video yang dapat diakses melalui internet ataupun youtube. Menurut Sundus (2017), anak menggunakan gawai untuk berbagai keperluan seperti bermain game, menonton video, mendengarkan lagu, berbincang dengan teman-teman mereka, serta menelusuri situs web yang berbeda.

Menurut Hurlock (1980) perkembangan adalah serangkaian perubahan secara progresif yang terjadi akibat adanya proses kematangan dan pengalaman. Menurut Hurlock (1980) perkembangan anak dibagi menjadi 5 periode. Periode pertama yakni pra lahir yang dimulai dari saat pembuahan sampai lahir. Kedua, periode neonatus yakni masa bayi yang baru lahir hingga 14 hari. Ketiga yakni masa bayi dimulai dari usia 2 minggu sampai 2 tahun. Periode keempat yakni masa kanak-kanak yang dibagi menjadi 2 yaitu anak usia dini yang dimulai dari usia 2 hingga 6 tahun, dan masa kanak-kanak yang dimulai dari usia 6 hingga 13 tahun. Periode yang terakhir yakni masa puber yang dimulai dari usia 11 sampai 16 tahun. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengenai standar nasional pendidikan anak usia dini Nomor 137 Tahun 2014 pada bab 3 pasal 7 ayat ke 3 mengatakan bahwa perkembangan anak ialah integrasi dari perkembangan pada aspek moral dan nilai agama, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni. Pada ayat 4 disebutkan bahwa perkembangan yang dimaksud ayat 3 merupakan perubahan perilaku yang berkesinambungan dan terintegrasi dari faktor genetik dan lingkungan serta meningkat secara individual. Masa anak usia dini disebut juga sebagai masa "The Golden Age", hampir semua potensi dalam diri anak mengalami kepekaan untuk mampu tumbuh dan berkembang dengan cepat. Pada masa ini juga, anak sedang berada dalam tahap eksplorasi dan berinteraksi secara langsung dengan lingkungan sekitarnya. Anak usia dini dapat meniru segala sesuatu yang berasal dari lingkungannya dengan cepat. Masa ini akan menjadi dasar dari perkembangan karakter, kepribadian, dan kemampuan kognitif anak. Salah satu hal yang dapat berdampak terhadap perkembangan anak usia dini ialah penggunaan gawai.

Penggunaan gawai seperti smartphone dan tablet pada anak usia dini dapat memberikan manfaat apabila dikaitkan dengan media pembelajaran edukasi untuk mengembangkan kemampuan dalam membaca, menulis, dan berhitung (calistung). Terdapat 78% orang tua yang menyatakan bahwa diperlukan aplikasi calistung yang porsinya sesuai dengan kebutuhan anak prasekolah dan bertujuan untuk mengasah perkembangan kompetensinya. Selain itu, berdasarkan analisis jawaban terkait persepsi orang tua mengenai penggunaan smartphone atau tablet berdampak malas belajar yakni ketika bermain smartphone atau tablet, anak menjadi sulit diajak berkomunikasi dan berpengaruh pada sosial-emosional anak; anak cenderung menggunakan smartphone atau tablet hanya untuk mengakses hiburan dan game; dan smartphone atau tablet membuat anak ketergantungan (Zaini dkk., 2019). Menurut Febrino (2017), gawai dapat memberi pengaruh negatif terhadap perkembangan anak usia dini, yakni menghambat perkembangan fisik yang meliputi motorik kasar dan halus, menurunnya kemampuan kognitif anak, terjadi penurunan kemampuan bersosialisasi, emosi anak yang tidak terkendali, hingga perilaku kekerasan atau agresif. Dengan demikian, tulisan ini bertujuan untuk melakukan kajian secara mendalam terhadap penelitian-penelitian mengenai penggunaan gawai bagi perkembangan anak usia dini guna mengetahui bagaimana peran dari penggunaan gawai bagi perkembangan anak usia dini yang meliputi aspek perkembangan nilai agama dan moral, sosial emosional, kognitif, bahasa dan bicara, serta motorik, serta bagaimana metode

pengukuran yang digunakan untuk mengetahui peran dari penggunaan gawai pada anak usia dini tersebut.

**METODE**

Penelitian dilakukan dengan melakukan kajian literatur deskriptif. Pencarian literatur dilakukan melalui google scholar dengan kata kunci “penggunaan gadget”, “penggunaan gawai”, “perkembangan anak usia dini”, “impact of gadget”, “development early childhood”. Adapun kriteria inklusi dalam penyusunan literature review ini diantaranya: 1) Jurnal yang dipublikasi 5 tahun terakhir yaitu 2017-2022, 2) Bahasa yang digunakan adalah bahasa indonesia dan/atau bahasa inggris, 3) Subjek penelitian adalah anak usia dini dengan rentang usia 2-6 tahun dan/atau orang tua yang memiliki anak dengan rentang usia tersebut, 4) Jurnal dapat diakses dan/atau diunduh full text, 5) Jurnal membahas mengenai dampak penggunaan gawai bagi perkembangan anak usia dini. Sedangkan kriteria eksklusi dalam penyusunan literature review ini diantaranya: 1) Jurnal yang dipublikasi lebih dari 5 tahun terakhir, 2) Subjek penelitian bukan anak usia dini dengan rentang usia 2-6 tahun dan/atau orang tua yang memiliki anak dengan rentang usia tersebut, 3) Jurnal tidak dapat diakses dan/atau diunduh keseluruhan teks atau full text.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Usaha pencarian literatur melalui google scholar dengan kata kunci “penggunaan gadget”, “penggunaan gawai”, “perkembangan anak usia dini”, “impact of gadget”, “development early childhood” menemukan 34 artikel yang berkaitan dengan kata kunci yang telah ditetapkan dan membahas mengenai topik yang akan diteliti. Dari 34 artikel tersebut, sebanyak 10 artikel sesuai dengan kriteria inklusi dan berdasarkan isinya, artikel tersebut sesuai dengan tujuan dari penelitian yang dilakukan, yakni mengetahui bagaimana peran dari penggunaan gawai bagi perkembangan anak usia dini yang meliputi aspek perkembangan nilai agama dan moral, sosial emosional, kognitif, bahasa dan bicara, serta motorik. Dengan demikian, literature review ini difokuskan pada 10 jurnal penelitian yang secara terperinci dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Deskripsi Data Penelitian

No.	Nama Peneliti dan Tahun terbit	Judul Penelitian	Partisipan	Metode Pengukuran	Hasil Penelitian
1.	Setianingsih, S. (2018).	Dampak penggunaan gadget pada anak usia prasekolah dapat meningkatkan resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas.	101 partisipan dengan M <sub>usia</sub> = 5.93, 54 laki-laki dan 47 perempuan.	Penelitian korelasional dengan pendekatan cross sectional.	Terdapat 81,1% anak menggunakan gadget < 2 jam perhari dan 82,2% anak normal dan tidak memiliki resiko GPPH (Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas). Nilai signifikansi adalah p=0,000 sehingga p < α (α = 0,05). Dapat disimpulkan bahwa ada hubungan penggunaan gadget dengan resiko GPPH pada anak usia pra sekolah di TK ABA III Gunung, Bareng Lor.
2.	Waluyati, I., Wulandari, W., & Arif, A. (2020).	Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Pada Kelurahan	Anak usia dini yang berusia 2-6 tahun yang menggunakan gadget dan orang tua.	Penelitian deskriptif kualitatif naturalistik dengan menggunakan instrumen	Dampak penggunaan gadget pada anak usia dini di Kelurahan Kumbes Kota Bima meliputi: (1) dampak edukatif cenderung banyak dirasakan oleh orang tua yakni menjadi lebih mudah

No.	Nama Peneliti dan Tahun terbit	Judul Penelitian	Partisipan	Metode Pengukuran	Hasil Penelitian
		Kumbe Kota Bima.		pedoman wawancara dan pedoman observasi.	dalam memantau dan mengatur anak, sedangkan bagi anak usia dini hanya untuk hiburan saja dan membantu memacu kegiatan belajar, (2) dampak psikologis yakni anak cenderung bersikap individualis seperti susah bergaul, kecanduan dan sulit berkembang.
3.	Munisa, M. (2020).	Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini Di TK Panca Budi Medan.	Orang tua siswa yang bersekolah di TK sejumlah (N=32).	Metode kuantitatif dengan menggunakan skala Likert. Metode skala digunakan untuk variabel bebas dan variabel tergantung. Penelitian ini menggunakan sistem try out terpakai dengan menggunakan analisis regresi sederhana, dimana akan dilihat bagaimana pengaruh penggunaan gadget terhadap interaksi sosial.	Hasil analisis dengan metode regresi sederhana ditemukan bahwa terdapat hubungan signifikan antara penggunaan gadget dengan interaksi sosial, dimana koefisien R = 0.773; dengan p = 0.000 berarti p < 0,05. Koefisien determinan (R <sup>2</sup> ) dari hubungan antara prediktor penggunaan gadget dengan variabel terikat interaksi sosial adalah sebesar R <sup>2</sup> = 0.597. Ini menunjukkan bahwa interaksi sosial dibentuk oleh penggunaan gadget yang memiliki pengaruh sebesar 59.7%.
4.	Tyastiti, V. H. (2020).	The impacts of the use of gadgets on the development of children 3-6 years of age.	Orang tua dari anak usia dini yang diteliti (N=29), dengan rentang usia 3- 6 tahun.	Penelitian kuantitatif ini menggunakan desain analitik korelasional dan pendekatan cross sectional. Instrumen yang digunakan adalah angket dan format pengembangan prescreening.	Uji statistik dengan Spearman Rank (0,05) menunjukkan hasil p 0,000 yang lebih kecil dari taraf signifikan (p-value < 0,05) sehingga terdapat hubungan antara penggunaan gadget dan perkembangan anak dengan daya dekat yang kuat.
5.	Sowmya, A. S. L., & Manjivani, E. (2019).	Usage of electronic gadgets and	Anak prasekolah dengan rentang usia	Tes yang digunakan dalam penelitian ini diambil dari	Temuan menunjukkan bahwa dari 9 tes bahasa, anak-anak dengan penggunaan gadget rendah dan penggunaan

No.	Nama Peneliti dan Tahun terbit	Judul Penelitian	Partisipan	Metode Pengukuran	Hasil Penelitian
		language development of preschool children.	3-6 tahun (N=200). Responden berjenis kelamin laki-laki sebanyak 119 anak dan perempuan sebanyak 81 anak.	publikasi NCERT (1986). Tes bahasa ini diadaptasi dari Gesell Scale dan dimodifikasi dengan standar India. Dalam penelitian ini, beberapa modifikasi dilakukan dengan membingkai ulang empat pertanyaan agar sesuai dengan tren saat ini.	gadget tinggi selama hari kerja berbeda secara signifikan pada dua tes. Anak dengan penggunaan gadget yang tinggi pada hari kerja mendapat skor lebih tinggi dalam following directions test dan action agent test jika dibandingkan dengan anak yang penggunaan gadgetnya rendah. Anak-anak dengan penggunaan gadget yang tinggi mendapat skor lebih tinggi pada tes following directions, following propositions, name and use of objects, action agent test, comprehension test, ability to give name, age, sex and address and indication of parts of the body dibandingkan anak-anak dengan penggunaan gadget rendah selama hari libur.
6.	Sukmawati, B. (2019).	Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Bicara Anak Usia 3 Tahun di TK Buah Hati Kita.	Anak usia 3 tahun (N=1) yang mengalami keterlambatan bicara.	Metode kualitatif yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Penelitian ini menggunakan teknik pengamatan dan wawancara.	Frekuensi bermain gadget yang dilakukan subjek termasuk dalam kategori yang tinggi, sehingga berdampak negatif terhadap perkembangannya, dimana pada usia 3 tahun subjek hanya mampu berkomunikasi dengan menggunakan bahasa isyarat.
7.	Sapardi, V. S. (2018).	Hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan anak usia prasekolah di PAUD/TK Islam Budi Mulia.	Ibu yang mempunyai anak usia prasekolah dengan rentang usia 4-6 tahun (N=55).	Penelitian ini menggunakan desain Survey Analitik dengan pendekatan Cross Sectional. Data diperoleh dengan menggunakan kuesioner dan format KPSP.	Hasil penelitian didapatkan 63,8% responden tidak normal dalam menggunakan gadget. Dari 47 responden, terdapat 19 responden (40,4%) perkembangannya menyimpang. Hasil analisa bivariat didapatkan p value=0,017, artinya terdapat hubungan bermakna antara penggunaan gadget dengan perkembangan anak usia prasekolah. Uji statistik

No.	Nama Peneliti dan Tahun terbit	Judul Penelitian	Partisipan	Metode Pengukuran	Hasil Penelitian
					<p>dengan chi-square (derajat kepercayaan 95%) didapatkan pvalue = <math>0,037 &lt; \alpha = 0,05</math> maka terdapat hubungan yang antara penggunaan gadget dengan perkembangan anak usia prasekolah. Dampak pada aspek motorik halus yakni anak belum mampu menggambar, dari sektor motorik kasar anak belum mampu melompat dan berdiri dengan satu kaki, dan juga pada sektor personal sosial anak belum mampu berpakaian sendiri dan sebagian anak masih menangis ketika ditinggal orang tua.</p>
8.	Yenny, Y. (2017).	Gambaran perkembangan motorik anak usia 5-6 tahun yang bermain games gadget.	Anak dengan rentang usia 5-6 tahun (N=18), yang terdiri dari 10 subjek laki-laki dan 8 subjek perempuan.	Metode penelitian kualitatif deskriptif yang dilakukan dengan metode observasi secara individual terhadap anak untuk mengamati aspek perkembangan motoriknya. Alat ukur penelitian ini ialah panduan observasi yang disusun berdasarkan milestones atau ciri-ciri perkembangan motorik anak usia 5-6 tahun, kuesioner yang diberikan kepada orang tua untuk menjangkau frekuensi dan intensitas	Subjek menunjukkan perkembangan motorik halus yang lebih baik daripada perkembangan motorik kasar. Subjek laki-laki memperlihatkan perkembangan motorik kasar yang lebih baik dari pada subjek perempuan. Aspek dari perkembangan motorik kasar yang kurang sesuai perkembangannya adalah keseimbangan (berdiri satu kaki dan berjalan jinjit) dan manipulatif (menangkap dan menendang bola). Aspek dari perkembangan motorik halus yang kurang sesuai perkembangannya adalah koordinasi visual motorik (membangun menara, menggambar orang, memindahkan koin, dan menyentuh jari). Terjadi perubahan perilaku pada subjek semenjak bermain game gadget, seperti tidak patuh pada instruksi, lebih mudah marah-marah, dan kurang tidur.

No.	Nama Peneliti dan Tahun terbit	Judul Penelitian	Partisipan	Metode Pengukuran	Hasil Penelitian
				bermain games, lamanya mengenal games gadget dan jenis permainan yang dimainkan. Kuesioner ini disusun oleh Dearly (2015).	
9.	Musdalifa, D. H., Lahmi, A., & Rahmi, R. (2022).	Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Nilai Agama dan Moral Anak Usia Dini Di Tk Islam Bakti 53 Tanjung Harapan Pulau Mainan Dharmasraya.	Kepala sekolah (N=1), guru (N=4), dan peserta didik (N=63).	Metode penelitian kualitatif dengan teknik pengamatan terhadap aktifitas dan kegiatan di lokasi penelitian, wawancara melalui interview secara langsung kepada kepala sekolah, guru dan peserta didik, serta studi dokumentasi yang dilakukan peneliti untuk menganalisis dokumen-dokumen yang berkaitan dengan tema dan konten penelitian yang tersedia di sekolah.	Pemakaian gadget pada anak usia dini memberikan dampak negatif yaitu berupa rendahnya pencapaian indikator perkembangan nilai agama anak usia dini. Perkembangan moral anak usia dini juga terpengaruh, yakni berupa rendahnya pencapaian indikator perkembangan moral anak usia dini.
10.	Harsela, F., & Qalbi, Z. (2020).	Dampak Permainan Gadget dalam Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak.	Anak di TK Provinsi Bengkulu dari kelas B1, B2, B3, dan B4 (N=60). Hanya 4 orang anak beserta orang tuanya yang dijadikan subjek penelitian.	Metode penelitian kualitatif, dimana pengumpulan data dilakukan dengan cara triangulasi (observasi, wawancara, dan dokumentasi).	Gadget memberikan dampak negatif dan positif bagi perkembangan kognitif yang bergantung pula pada intensitas durasi penggunaan gadget, jenis aplikasi yang digunakan, serta pengawasan saat bermain gadget. Dampak negatifnya berupa penurunan konsentrasi, kehilangan fokus dan penurunan prestasi belajar. Serta dampak positifnya yaitu anak lebih mudah mendapatkan

No.	Nama Peneliti dan Tahun terbit	Judul Penelitian	Partisipan	Metode Pengukuran	Hasil Penelitian
					pengetahuan-pengetahuan baru, seperti mendapatkan kosa kata baru dan menirukan gerak dan lagu.

**Pembahasan**

Berdasarkan 10 jurnal yang ditelaah, terdapat beberapa dampak dari penggunaan gawai bagi perkembangan anak usia dini. Penggunaan gawai memberikan dampak pada beberapa aspek perkembangan anak usia dini, diantaranya yakni perkembangan nilai agama dan moral, sosial emosional, kognitif, bahasa dan bicara, serta motorik anak usia dini.

Dampak bagi perkembangan nilai agama dan moral pada anak usia dini dipengaruhi oleh intensitas penggunaan gawai. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Musdalifa dkk., 2022 ditemukan bahwa anak yang bermain gadget lebih dari 3 jam/hari mengalami perkembangan nilai agama yang lebih rendah daripada anak yang menggunakan gadget kurang dari 3 jam/hari. Anak yang dalam menggunakan gadget dengan diawasi oleh orang tua pencapaian perkembangannya lebih baik daripada anak yang tidak mendapat dampingan dari orang tua mereka. Sedangkan dampak penggunaan gawai pada perkembangan moral dipengaruhi oleh aspek instrinsik dan ekstrinsik. Aspek instrinsik berasal dari genetik dari orang tua yang dapat menurun kepada anaknya. Aspek ekstrinsik yakni seperti lingkungan keluarga yang memegang peranan penting bagi perkembangan moral anak. Perkembangan moral anak usia dini di TK Islam Bakti 53 Tanjung Harapan Pulau Mainan tergolong rendah, khususnya pada indikator terbiasa berperilaku saling menghormati. Mereka belum mampu meminta maaf dan memaafkan dengan sukarela, hal tersebut hanya dilakukan ketika mendapatkan suruhan dari orang tua ataupun guru. Hal ini dikarenakan anak belum terbiasa melakukannya dan jarang melihat contoh dari orang tua atau guru mereka. Selain itu, anak juga belum mampu melakukan perilaku bermanfaat seperti membantu orang tua atau perbuatan lainnya. Pada perkembangan moral ini penulis menyimpulkan bahwasannya terdapat faktor-faktor lain yang mendukung rendahnya perkembangan moral pada anak usia dini. Dalam buku Perkembangan Anak edisi kesebelas, Gibbs (1993) mengatakan bahwa nilai moral orang tua berpengaruh terhadap perkembangan penalaran moral anak. Orang tua berkewajiban untuk terlibat dalam pengasuhan positif dan memandu anak menjadi kompeten. Sedangkan anak juga perlu memberikan respons yang sesuai dengan inisiatif orang tua dan mempertahankan hubungan positif dengan orang tua. Dengan demikian, kehangatan dan tanggung jawab antara orang tua dan anak menjadi dasar dalam pertumbuhan moral positif anak. Apabila anak sedari dini sudah menggunakan gawai dan tidak mendapat dampingan serta arahan dari orang tua, maka dapat mengganggu perkembangan moralnya.

Penggunaan gawai juga berdampak pada perkembangan sosial emosional anak usia dini. Penelitian yang dilakukan oleh Waluyati dkk., (2020) menemukan hasil bahwa hampir seluruh anak menggunakan gawai dalam kehidupan sehari-hari, tidak hanya digunakan sebagai media belajar, namun gawai digunakan juga untuk bermain. Waktu yang digunakan untuk bermain game lebih banyak dibandingkan untuk belajar, terlebih lagi saat mereka tidak didampingi oleh orang tua. Terkadang orang tua dengan sengaja memberikan gawai kepada anak agar mereka tidak bermain di luar rumah dan agar anak tidak mengganggu aktivitas orang tua saat dirumah. Hal ini tentunya akan menghambat proses sosialisasi anak, anak akan fokus dengan gawainya sehingga semakin lama anak akan bergantung pada gawai. Berebeda halnya apabila anak menggunakan gawai dengan pengawasan orang tua serta terdapat pembagian waktu antara penggunaan gawai dengan waktu anak bersosialisasi dengan orang lain di lingkungan sekitarnya. Dengan demikian, perkembangan psikologis anak akan berkembang dengan baik. Pada buku Perkembangan Anak edisi kesebelas dijelaskan bahwa orang tua, guru, dan orang dewasa lain di sekitar anak memiliki pengaruh dalam membantu bagaimana anak memahami dan mengontrol emosinya (Havighust dkk., 2004). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Munisa (2020) ditemukan bahwa semakin tinggi penggunaan gadget maka semakin rendah

interaksi sosial anak. Penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat mempengaruhi interaksi sosial sebagian besar anak di TK Panca Budi. Didukung pula oleh pernyataan salah satu orang tua yang mengatakan bahwa selama anaknya berada di rumah, anaknya tersebut selalu menggunakan gadget dan tidak mau bermain dengan saudaranya. Dampak negatif yang disebabkan oleh penggunaan gadget dalam interaksi sosial anak dapat dilihat dari pola komunikasi anak yang menjadi pasif dan cenderung lebih mengaktifkan fungsi visualnya sehingga mereka menjadi malas berinteraksi dengan orang di lingkungan sekitarnya. Apabila tidak dibatasi, penggunaan gadget ini dapat menyebabkan agresifitas anak meningkat. Tyastiti dan Fitriahadi (2020) juga menemukan hal yang serupa, yakni anak yang lebih banyak menggunakan waktunya dengan gadget memiliki risiko lebih besar untuk menjadi emosional atau memberontak karena mereka merasa terintimidasi saat bermain game. Paparan gadget yang terlalu lama membuat anak usia dini menjadi acuh terhadap lingkungan dan meninggalkan kewajibannya untuk belajar. Berdasarkan hasil kuesioner pada penelitian ini, penggunaan gadget yang tidak normal dikarenakan orang tua tidak tahu mengenai batasan waktu yang seharusnya diterapkan pada anak mereka sehingga terdapat anak yang menghabiskan waktu terlalu banyak untuk bermain gadget.

Penggunaan gawai pada anak usia dini memberikan dampak pada perkembangan kognitifnya. Teori Piaget menjelaskan bahwa perkembangan kognitif dipengaruhi oleh faktor biologis dan pengalaman anak. Piaget menekankan bahwa anak akan secara aktif membentuk kognitif mereka sendiri. Penggunaan gawai merupakan salah satu bentuk dari pengalaman anak yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitifnya. Ditemukan bahwa anak usia dini yang menggunakan gadget dengan durasi waktu kurang dari 30 menit perhari dapat merasakan dampak positif dari penggunaan gadget antara lain anak lebih mudah mendapatkan pengetahuan baru, lebih mudah mencerna dan memperkaya kosa kata baru, serta mendapatkan stimulasi-stimulasi baru yang didapat melalui tontonan seperti gerak dan lagu anak-anak. Namun jika anak menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 3 jam perhari maka hal itu dapat membawa hal negatif bagi anak terutama untuk kognitifnya seperti penurunan konsentrasi, kehilangan fokus, malas belajar dan menulis, serta mengalami penurunan prestasi belajar (Harsela & Qalbi, 2020). Diketahui bahwa ada pengaruh yang positif dari penggunaan gadget terhadap perkembangan kognitif anak dikarenakan anak sejatinya merupakan pembelajar yang aktif, dimana secara alami rasa ingin tahu yang dimiliki anak sangatlah tinggi sehingga mereka akan secara aktif mencari tahu informasi guna membantu pemahaman dan kesadaran realitas yang dihadapinya (Rahmawati & Latifah, 2020; Marinding, 2020). Hasil ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Waluyati dkk., (2020) yang menyatakan bahwa perkembangan kognitif anak akan menjadi terhambat sejak menggunakan gadget.

Perkembangan bahasa dan bicara anak usia dini akan terdampak pula dengan adanya penggunaan gawai. Perkembangan Bahasa anak dipengaruhi oleh faktor biologis dan lingkungan. Para ahli Bahasa berpendapat bahwa pengalaman anak, jenis bahasa yang dipelajari, dan konteks dimana pembelajaran terjadi dapat memberi pengaruh yang kuat terhadap perkembangan bahasanya (Marchman, 2003). Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan pada penelitian yang dilakukan oleh Sukmawati (2019) diperoleh data, bahwa subjek dalam penelitian ini bermain gadget setiap hari dengan intensitas 6 jam setiap harinya. Intensitas ini termasuk tinggi menurut penyampaian oleh Trinika dkk., (2015), dimana penggunaan gadget selama 45 menit sehari dengan 3 kali bermain termasuk intensitas yang tinggi. Orang tua subjek menerima apabila anaknya berkomunikasi dengan menggunakan bahasa isyarat. Ketika di rumah, subjek jarang mendapat kesempatan untuk praktik berbicara karena tidak ada stimulus untuk belajar berbicara. Subjek biasanya menonton video melalui gadget yang komunikasinya hanya satu arah sehingga subjek kurang mampu menilai, menelaah, dan memahami makna dari suatu pembicaraan. Bahasa ibu pun menjadi terhambat dikarenakan, dalam permainan gadget banyak bahasa asing yang tidak dipahami subjek. Dalam penelitian ini, orang tua subjek tidak mampu mendorong anaknya untuk berbicara, mereka juga jarang merespon saat anak bercelotoh, saat menggunakan bahasa isyarat orang tua justru merespon anaknya. Pada akhirnya, subjek menjadi lambat dalam mempelajari kata-kata karena tidak ada dorongan untuk belajar berbicara. Selaras dengan penelitian yang menemukan bahwa dari 9 tes bahasa yang dilakukan terhadap subjek atau dalam penelitian ini anak usia dini, subjek dengan

penggunaan gadget rendah dan penggunaan gadget tinggi selama hari kerja memiliki perbedaan yang signifikan pada dua tes. Anak-anak dengan penggunaan gadget yang tinggi memperoleh skor yang lebih tinggi dalam mengikuti petunjuk tes dan tes agen aksi dibandingkan dengan anak-anak yang penggunaan gadgetnya rendah. Beberapa penelitian mengungkapkan bahwa anak-anak yang menonton konten interaktif dan mendidik akan meningkatkan bahasa mereka (ASL Sarjana dkk., 2019).

Penggunaan gawai pada anak usia dini juga berdampak bagi perkembangan motoriknya. Menurut teori sistem dinamik, perkembangan motorik bukan merupakan proses yang pasif, melainkan anak secara aktif membangun keterampilan untuk mencapai tujuannya dalam batas yang telah diatur oleh tubuh anak dan lingkungannya. Dengan demikian, penggunaan gawai dengan intensitas yang tinggi akan menghambat anak dalam melakukan berbagai aktivitas lain sebagai upaya aktif untuk mendukung perkembangan motoriknya. Penelitian Setianingsih dkk., (2018) menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara dua variabel yang diteliti yakni antara penggunaan gadget dengan risiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas pada anak usia prasekolah di TK ABA III Gunung, Bareng Lor. Dalam penelitian ini, koefisien korelasi bernilai positif yang berarti bahwa semakin sedikit anak menggunakan gadget maka semakin rendah risiko mengalami gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas di TK ABA III Gunung, Bareng Lor. Dengan demikian, penggunaan gadget yang efisien pada anak usia prasekolah akan memberikan manfaat bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Menurut hasil analisa Sapardi V. S (2018) pada penelitiannya, gadget yang dilengkapi dengan berbagai fitur (sosial media, video, audio, gambar dan game) dapat membuat anak-anak tertarik untuk menggunakannya. Cara untuk mengakses berbagai media informasi dan teknologi yang mudah membuat anak-anak mengalami kecanduan gadget sehingga anak akan lebih sering menghabiskan waktunya dengan menggunakan gadget. Hal tersebut menyebabkan anak menjadi malas bergerak dan melakukan berbagai aktivitas. Anak menjadi semakin dimanjakan dengan segala kecanggihan dari gadget. Menurut hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti terhadap perkembangan anak, ditemukan banyak penyimpangan pada aspek perkembangan motorik halus dan motorik kasar. Pada aspek perkembangan motorik halus ditemukan bahwa anak belum mampu untuk memegang pensil dengan benar, dan belum mampu menulis sesuai dengan instruksi yang diberikan. Pada aspek perkembangan motorik kasar ditemukan bahwa anak belum mampu berdiri menggunakan satu kaki dalam kurun waktu yang tertentu, dan belum mampu menangkap bola dengan benar. Berdasarkan analisa peneliti, ketika menggunakan gadget anak kurang mendapat stimulasi untuk mencapai perkembangan motorik halus dan kasar yang sesuai. Aktivitas lain seperti memegang benda, mewarnai, menulis, bermain bola, menggambar, berlari, berjalan, dan menyusun balok jarang dilakukan ketika anak lebih memilih untuk duduk dan diam di suatu tempat saat menggunakan gadget. Dampak pada perkembangan motorik yang disebabkan oleh penggunaan gawai juga didukung dengan observasi yang dilakukan oleh Yenny (2017) pada penelitiannya. Ditemukan hasil bahwa seluruh subjek memiliki perbedaan dalam tiap-tiap perkembangan keterampilan motoriknya. Pada aspek perkembangan motorik kasar, terdapat 6 subjek yang menunjukkan sudah sesuai, 10 subjek menunjukkan cukup sesuai, dan 2 subjek menunjukkan kurang sesuai dengan usianya. Sedangkan pada aspek perkembangan motorik halus, terdapat 9 subjek menunjukkan sudah sesuai dan 9 subjek menunjukkan cukup sesuai dengan usianya. Melalui bermain games pada gadget, anak menjadi pribadi yang lebih pasif. Pergerakan yang dilakukan anak sangat minim sehingga menghambat proses pertumbuhannya. Pada perkembangan motorik kasar, ditemukan bahwa aspek keseimbangan (berdiri satu kaki dan berjalan jinjit) dan manipulatif (menangkap dan menendang bola) anak tidak sesuai. Sedangkan pada perkembangan motorik halus terkait dengan koordinasi visual motorik, seperti membangun menara, menggambar orang, memindahkan koin, dan menyentuh jari kurang sesuai dengan perkembangan anak.

Untuk mendapatkan data hasil penelitian terkait bagaimana peran dari penggunaan gawai pada anak usia dini dalam berbagai aspek perkembangannya, literatur yang ditelaah menggunakan berbagai metode pengukuran yang berbeda. Sebagian besar literatur memperoleh data melalui metode wawancara yang dilakukan kepada orang tua atau ibu dari anak usia dini. Pada penelitian oleh Waluyati dkk., (2020), wawancara tidak hanya dilakukan terhadap orang tua, namun juga teman sebaya dan masyarakat sekitar. Begitu pula dengan penelitian Musdalifa

dkk., 2022 yang melakukan wawancara kepada kepala sekolah, guru dan peserta didik. Kuesioner dan angket juga digunakan pada literatur. Pada 5 jurnal yang menggunakan kuesioner ataupun angket, diberikan kepada orang tua dan/atau guru dari subjek penelitian. Selain itu, terdapat 4 jurnal yang menggunakan metode observasi atau pengamatan terhadap perilaku subjek yang diteliti, meliputi perilaku penggunaan gawai, perilaku selama bermain gawai dan perkembangan bicara, serta pengamatan terhadap aspek perkembangan motorik anak usia dini sebagai pengguna gawai. Berbeda dengan jurnal lainnya, Sowmya dkk., (2019) menggunakan tes bahasa yang merupakan hasil adaptasi dari Gesell Scale dan dimodifikasi dengan standar India. Pada penelitian lain yang dilakukan oleh Wulandari dkk., (2019) dan Laili, U (2017) menggunakan kuesioner yang diisi oleh orang tua subjek sebagai metode pengukurannya. Metode pengukuran yang digunakan memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Yang pertama, wawancara memiliki kelebihan yakni informasi yang diperoleh dapat lebih spesifik dan mendalam, sedangkan kekurangannya yakni interpretasi peneliti bisa saja dipengaruhi oleh responden yang membuat hasilnya tidak objektif. Kedua, kelebihan dari metode kuesioner yakni informasi yang diperoleh memiliki standar yang sama dan lebih terstruktur, sedangkan kekurangannya yakni informasi yang diperoleh terbatas hanya berpacu pada pertanyaan yang telah disusun saja. Ketiga, observasi memiliki kelebihan yakni dapat memperoleh informasi tambahan dari kejadian-kejadian penting yang berhasil diamati, sedangkan kekurangannya yakni sulitnya menghindari adanya subjektivitas dari observer.

Literature review ini memiliki keterbatasan, yakni ketersediaan jurnal yang terbatas. Dimana tidak banyak jurnal yang memaparkan dampak perkembangan secara lebih spesifik yang disebabkan dari penggunaan gawai pada anak usia dini, baik itu perkembangan nilai agama dan moral, sosial emosional, kognitif, bahasa dan bicara, hingga motorik. Selain itu, terdapat beberapa jurnal yang menemukan hasil bahwa dampak perkembangan yang diberikan tidaklah murni dari penggunaan gawai saja, namun dipengaruhi juga oleh intensitas penggunaannya dan peran dari orang tua. Penelitian ini masih bisa dikembangkan apabila kedepannya semakin banyak ditemukan penelitian yang memaparkan secara lebih spesifik mengenai dampak perkembangan anak usia dini pada setiap aspek.

## **SIMPULAN**

Pada masa usia dini atau The Golden Age, anak mengalami perkembangan yang sangat pesat, dengan adanya penggunaan gawai tentu akan memberikan dampak positif dan negatif bagi beberapa aspek perkembangannya. Pada perkembangan nilai agama, anak yang menggunakan gawai dengan intensitas yang rendah dan didampingi orang tua akan mengalami perkembangan yang lebih baik dibandingkan dengan intensitas yang tinggi dan tidak didampingi orang tua. Perkembangan moral anak usia dini yang menggunakan gawai tergolong rendah karena anak belum bisa melakukan perilaku saling menghormati tanpa suruhan orang lain. Pada jurnal yang membahas mengenai aspek sosial emosional, intensitas penggunaan gawai untuk bermain lebih tinggi dibandingkan untuk belajar, terlebih lagi penggunaannya tidak didampingi oleh orang tua sehingga anak menjadi pasif berkomunikasi sehingga menjadi malas untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Anak yang lebih banyak menggunakan gawai akan berisiko lebih besar untuk menjadi emosional atau memberontak. Pada aspek perkembangan kognitif, hasil penelitian pada anak yang menggunakan gawai kurang dari 30 menit menunjukkan adanya dampak positif, yakni anak menjadi mudah mendapatkan pengetahuan baru, lebih mudah mencerna dan memperkaya kosa kata, serta mendapat stimulasi baru melalui tontonan di gawai. Sedangkan dampak negatif muncul bagi anak yang menggunakan gawai lebih dari 3 jam perhari, yakni penurunan konsentrasi, kehilangan fokus, malas belajar dan menulis, serta mengalami penurunan prestasi belajar. Pada aspek perkembangan bahasa dan bicara, intensitas yang tinggi dalam penggunaan gawai memberikan dampak negatif seperti anak menjadi kurang mampu menilai, menelaah, dan memaknai suatu pembicaraan. Orang tua yang tidak mampu mendorong anaknya berbicara juga membuat anak menjadi lambat dalam mempelajari kata-kata. Namun, gawai dapat memberikan dampak yang positif bagi perkembangan bahasa anak apabila digunakan untuk menonton konten interaktif dan mendidik. Terdapat 3 penelitian yang membahas mengenai dampak pada perkembangan motorik. Penggunaan gawai yang tinggi akan memberikan risiko anak mengalami gangguan

pemusatan perhatian dan hiperaktivitas. Berdasarkan hasil 2 penelitian lain yang ditelaah, menunjukkan adanya ketidaksesuaian perkembangan pada aspek motorik halus dan kasar. Pada aspek motorik halus seperti belum mampu memegang pensil dengan benar, menulis sesuai instruksi, membangun menara, menggambar orang, memindahkan koin, dan menyentuh jari. Sedangkan pada aspek motorik kasar seperti belum mampu berdiri dengan satu kaki dalam kurun waktu tertentu dan menangkap bola dengan benar, berjalan jinjit, menangkap dan menendang bola, serta anak menjadi pribadi yang lebih pasif. Untuk mengetahui bagaimana dampak penggunaan gawai bagi beberapa aspek perkembangan anak usia dini tersebut, sebagian besar penelitian menggunakan metode wawancara yang dilakukan terhadap orang tua ataupun pihak-pihak yang berhubungan dengan subjek yang diteliti. Selain itu, beberapa penelitian juga melakukan pengukuran melalui pemberian kuesioner atau angket, observasi, serta tes bahasa pada satu penelitian.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Bankdata.KPAI.go.id. (2020). Hasil Survei Pemenuhan Hak Dan Perlindungan Anak Pada Masa Pandemi Covid-19. Diakses pada 25 Oktober 2022, <https://bankdata.kpai.go.id/files/2021/02/Hasil-Survei-KPAI-2020-Pemenuhan-dan-Perlindungan-di-Masa-Covid-19.pdf>
- Detik.com. (3 Februari 2014). Indonesia Masuk 5 Besar Negara Pengguna Smartphone. Diakses pada 25 Oktober 2022, <https://inet.detik.com/consumer/d-2485920/indonesia-masuk-5-besar-negara-pengguna-smartphone>
- Febrino, F. (2017). Tindakan Preventif Pengaruh Negatif Gadget Terhadap Anak. *NOURA: Jurnal Kajian Gender*, 1(1), 1-21.
- Harsela, F., & Qalbi, Z. (2020). Dampak Permainan Gadget dalam Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak di TK Dharma Wanita Bengkulu. *Jurnal Pena Paud*, 1(1), 27-39.
- Hurlock, E. B. (1993). *Child Development*, translated by Meitasari Tjandrasa. Surabaya: Erlangga.
- Laili, U. (2017). Influence of gadget on social personal of early childhood. In *PROCEEDING SURABAYA INTERNATIONAL HEALTH CONFERENCE 2017* (Vol. 1, No. 1).
- Munisa, M. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini Di TK Panca Budi Medan. *Jurnal Abdi Ilmu*, 13(1), 102-114.
- Musdalifa, D. H., Lahmi, A., & Rahmi, R. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Nilai Agama dan Moral Anak Usia Dini Di Tk Islam Bakti 53 Tanjung Harapan Pulau Mainan Dharmasraya. *Jurnal Eduscience*, 9(2), 350-367.
- Wijaya, A. S., & Nugroho, N. (2021). Dampak Gawai terhadap Perkembangan Anak Usia Pra Sekolah pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 5(1), 103-114.
- Nugroho, R., Artha, I. K. A. J., Nusantara, W., Cahyani, A. D., & Patrama, M. Y. P. (2022). Peran Orang Tua dalam Mengurangi Dampak Negatif Penggunaan Gadget. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5425-5436.
- Pangastuti, R. (2017). Fenomena gadget dan perkembangan sosial bagi anak usia dini. *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education*, 2(2), 165-174.
- 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.
- Purwanti, E. (2020). Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 4-6 Tahun. *Azzahra: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 53-64.
- Putri, L. D. (2021). Waspada dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini. *Jendela PLS: Jurnal Cendekiawan Ilmiah Pendidikan Luar Sekolah*, 6(1), 58-66.
- Ridwan, R., & Fauziah, N. (2022). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 31-39.
- Santrock, J. W. (2007). *Child Development*, eleventh edition. New York: The McGraw- Hill Companies.
- Sapardi, V. S. (2018). Hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan anak usia prasekolah di PAUD/TK Islam Budi Mulia. *Menara Ilmu*, 12(80).

- Setianingsih, S. (2018). Dampak penggunaan gadget pada anak usia prasekolah dapat meningkatkan resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas. *Gaster*, 16(2), 191-205.
- Sowmya, A. S. L., & Manjuvani, E. (2019). Usage of electronic gadgets and language development of preschool children. *International Journal of Home Science*, 5(2), 420-423.
- Sukmawati, B. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Bicara Anak Usia 3 Tahun di TK Buah Hati Kita. *SPEED Journal: Journal of Special Education*, 3(1), 51-60.
- Sundus, M. (2018). The impact of using gadgets on children. *Journal of depression and anxiety*, 7(1), 1-3.
- Tyastiti, V. H. (2020). The impacts of the use of gadgets on the development of children 3-6 years of age. *SEAJOM: The Southeast Asia Journal of Midwifery*, 6(1), 34-38
- Waluyati, I., Wulandari, W., & Arif, A. (2020). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Pada Kelurahan Kumbe Kota Bima. *Edu Sociata: Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 3(2), 30-36.
- Widya, R. (2020). Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Anak Usia Dini Dan Penanganannya Di Paud Ummul Habibah. *Jurnal Abdi Ilmu*, 13(1), 29-34.
- Wulandari, D., & Hermiati, D. (2019). Deteksi Dini Gangguan Mental dan Emosional pada Anak yang Mengalami Kecanduan Gadget. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 3(1), 382-392.
- Yenny, Y. (2017). Gambaran perkembangan motorik anak usia 5-6 tahun yang bermain games gadget. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia*, 1.
- Zaini, M., & Soenarto, S. (2019). Persepsi orang tua terhadap hadirnya era teknologi digital di kalangan anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 254-264.