

PENGARUH GADGET TERHADAP TUMBUH KEMBANG ANAK USIA DINI

Jeane Siti Dwijantie*¹, Cecep Wahyu Hoerudin**²

¹STAI Sabili Bandung; Jawa Barat, Indonesia

²UIN Sunan Gunung Djati Bandung; Jawa Barat, Indonesia

*Email: jeane@staisabili.ac.id

**Email: cecepwahyu@uinsgd.ac.id

ABSTRACT (bahasa inggris)	
ARTICLE INFO	Gadget is a technological tool that has advanced capabilities. For now, gadgerts are in great demand by various groups, not old, young and even children. The current phenomenon of gadget is in great demand by children to find various information, play games or so on. This journal was compiled with the title "The influence of gadgets on the growth and development of early childhood". This literature study shows the fact that through gadgets children tend to be passive in every activity they do.
<i>Article history:</i>	
Received	
Revised	
Accepted	
	Keywords: children, gadget, teknologi.
ABSTRAK (Bahasa Indonesia)	
	Gadget merupakan suatu alat teknologi yang memiliki kemampuan canggih. Saat ini gadget sangat diminati oleh berbagai kalangan tidak tua, muda bahkan anak-anak sekalipun. Fenomena saat ini gadget sangat diminati oleh anak-anak untuk mencari berbagai informasi, bermain game ataupun lain sebagainya. Disusunnya jurnal ini dengan judul "Pengaruh gadget terhadap tumbuh kembang anak usia dini" yaitu bertujuan untuk mengetahui pengaruh gadget terhadap tumbuh kembang anak. Dalam studi literature ini menunjukkan fakta bahwa melalui gadget dapat menghambat berbagai pertumbuhan dan perkembangan anak.
	Kata Kunci: anak, gadget, teknologi.

PENDAHULUAN

Anak Usia dini menurut Undang-Undang bahwa anak yang berada pada rentang usia 0 hingga 6 tahun, sedangkan menurut Bredekamp dan Copple (Suryadi: 2009) bahwa anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia 0 hingga 8 tahun. Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat (Fitria, 2013). Seperti yang kita ketahui bahwa anak usia dini merupakan masa yang fundamental, dimana pada masa ini sering diberi sebutan dengan masa keemasan (golden ages), karena pada masa ini anak secara cepat dapat menangkap informasi yang diperoleh dari lingkungannya, baik itu lingkungan bermain maupun lingkungan pembelajarannya.

Untuk mengembangkan setiap aspek perkembangan pada anak tentunya dapat dilakukan melalui beberapa stimulasi, salah satu stimulasi yang biasa dilakukan pada anak usia dini yaitu melalui bermain, baik itu bermain aktif maupun bermain pasif. Fenomena

saat ini yang terjadi yaitu banyak anak yang lebih gemar bermain gadget, hal tersebut sering dijumpai pada anak-anak ketika sedang berada pada lingkungan bermain, contohnya saat ini sering dijumpai ketika bermain masing-masing anak sibuk dengan gadgetnya. Jika dilihat dari fenomena tersebut tentunya anak lebih pasif, karena anak cenderung asyik dengan dunia gadgetnya. Tentunya hal tersebut dapat menghambat setiap pertumbuhan dan perkembangannya, salah satunya yaitu pada perkembangan fisik motorik.

Metedologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian metaanalisis, metaanalisis merupakan integrasi dari artikel jurnal, buku dan studi ilmiah yang berkaitan dengan topik penelitian yang berjudul “Pengaruh gadget terhadap perkembangan fisik motorik anak usia dini”.

Pembahasan

1. Gadget

Terdapat macam-macam teknologi yang berkembang saat ini, salah satunya yaitu teknologi dari gadget. Gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi (Osland dalam Novitasari 2016). Selain itu juga gadget merupakan salah satu bentuk nyata dari perkembangan Iptek pada zaman sekarang (Pebriana, 2017). Sedangkan menurut kamus besar Indonesia gadget merupakan sebuah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Gadget merujuk pada suatu peranti atau instrumen kecil yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang beragam (Michael, 2007). Era saat ini teknologi dari waktu ke waktu terus mengalami perubahan, yaitu dapat dilihatnya dari kecanggihan teknologi yang secara terus menerus mengalami perubahan lebih canggih. Tentunya peran teknologi itu sendiri memiliki dua peran yang berbeda yaitu dapat memberikan dampak positif dan negatif. Tentunya melalui dampak positif diharapkan setiap individu dapat berkembang dengan menambah pengetahuan yang lebih luas. Namun disamping memberikan dampak positif teknologi juga memberikan dampak yang negatif, salah satunya gadget yang disalahgunakan oleh anak usia dini.

Fenomena saat ini banyak sekali orangtua memberikan teknologi canggih seperti gadget (smartphone) pada anak, dengan alasan agar anak dapat memperluas pengetahuannya ataupun lebih memudahkan untuk berkomunikasi dengan anak. Contoh terdapat hasil penelitian bahwa kondisi yang ada saat ini lebih banyak orang tua yang berpikir bahwa gadget dapat membantu orang tua dalam stimulasi anak. Selain itu penelitian

lain mengatakan terdapat beberapa orangtua yang memberikan gadget sebagai pengalihan anak dengan tujuan anak dapat diam sehingga orang tua dapat melakukan aktivitas lain (Laili, 2017).

Dari beberapa hasil penelitian yang telah diutarakan diatas bahwa terdapat beberapa orangtua yang memberikan gadget terhadap anak dengan berbagai tujuan. Namun ada beberapa penelitian yang mengatakan bahwa telah cukup bukti melalui gadget dapat memberikan dampak buruk terhadap setiap aspek perkembangan dan pertumbuhan anak. (Worthington, 2010) mengatakan bahwa ketika anak-anak bermain dengan gadgetnya, maka mereka cenderung tidak berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Marsh (Worthington, 2010) mengatakan bahwa di era digital ini sangat menunjukkan betapa cepat anak-anak merubah budaya, tentunya perlu dijadikan aspek penting dalam penyediaan pengalaman pendidikan, sosial dan budaya yang sesuai untuk anak-anak dalam masyarakat kontemporer. Penelitian lain juga mengatakan bahwa melalui teknologi gadget seseorang menjadi lebih individualisme dan hal tersebut tidak terjadi hanya pada orang dewasa namun pada anak-anak juga terjadi demikian (Saruji, et al, 2017). Selain itu juga ditinjau dari segi kesehatan dari penggunaan gadget pada anak usia dini yaitu anak-anak mengalami obesitas dan lemah dalam bidang pengembangan keterampilan sensorik (Saruji, et al, 2017).

Tentunya jika dikaji ulang dari beberapa penelitian yang telah diutarakan diatas bahwa gadget memberikan dampak yang cukup buruk terhadap tumbuh dan kembang anak usia dini, karena melalui gadget anak lebih pasif dalam setiap aktivitas yang dilakukan, seharusnya di rentang anak usia dini anak cenderung lebih aktif dalam mengeksplor dunianya. Sejalan dengan yang diutarakan oleh Haugland (dalam Finegan & Austin, 2002) mengatakan bahwa seharusnya untuk anak usia dini pembelajaran yang dilakukan lebih kepada aspek sensori motorik, belajar dengan gerakan. Lebih jauh lagi Perry (dalam Finegan & Austin, 2002) mengamati bahwa banyak teknologi modern cukup pasif, karena itu tidak memberikan anak-anak dengan kualitas dan kuantitas penting dilihat dari berbagai sudut diantaranya peran emosional, sosial, kognitif, atau pengalaman fisik yang mereka butuhkan ketika mereka masih muda. Dari beberapa yang telah dipaparkan diatas banyak sekali dampak negatif yang ditimbulkan dari gadget, sama halnya penelitian yang telah dilakukan oleh Ikhpanthy (dalam Igbokwe et al, 2012) menyatakan bahwa anak-anak di sekolah mencurahkan lebih banyak jumlah jam untuk bermain game di ponsel dari pada belajar dan melakukan aktivitas lain di rumah.

Fenomena saat ini dengan kecanggihan teknologi yang sangat pesat, menunjukkan bahwa peran teknologi cukup kuat pada anak. Namun cukup memberikan dampak yang

negatif terhadap anak usia dini, dengan contoh anak lebih senang bermain gadget dibandingkan bermain di lingkungan sekitar agar dapat mengeksplor diri dengan teman sepermainan juga lingkungan sekitarnya. Tentunya hal tersebut dapat menghambat aspek perkembangan dan pertumbuhan pada anak, salah satunya pada perkembangan fisik motorik, karena anak hanya duduk dan diam di depan gadgetnya masing-masing tanpa melakukan gerakan atau aktivitas lain. Tentunya hal tersebut dapat menghambat berbagai perkembangan dan pertumbuhan pada anak, seperti yang telah diutarakan pada bahasan di atas bahwa telah terdapat beberapa penelitian menyebutkan melalui gadget anak tidak dapat berinteraksi dengan lingkungan sosialnya (Worthington, 2010). Hal tersebut dikarenakan mereka cukup asyik dengan masing-masing gadgetnya. Selain itu juga dengan pemberian gadget terlalu lama akan menimbulkan masalah kesehatan pada fisik anak, dimana anak tidak mengeksplorasi kemampuan sensori motoriknya, selain itu juga dikarenakan begitu nyaman dengan gadgetnya sehingga anak hanya diam dan duduk sambil melakukan aktivitas menonton ataupun bermain game pada gadgetnya, tentunya hal tersebut menimbulkan dampak buruk terhadap kesehatan seperti obesitas (Saruji, et al, 2017).

Beberapa hal yang telah diutarakan di atas, tentunya gadget memiliki dampak buruk terhadap setiap aspek pertumbuhan dan perkembangan anak, salah satunya pada aspek fisik motoric anak usia dini.

Kesimpulan

Beberapa temuan penelitian yang telah diutarakan di atas bahwa pemberian gadget pada anak usia dini menimbulkan dampak negatif, yaitu dapat menghambat proses tumbuh dan kembang pada anak, dikarenakan melalui gadget ini anak cenderung pasif. Seperti yang kita ketahui bahwa anak merupakan pembelajar yang aktif, senang mengeksplorasi, memiliki kreativitas tinggi, anak itu peniru yang ulung. Tentunya setiap karakteristik tersebut perlu terstimulasi yang salah satunya dapat dilakukan melalui bermain, karena melalui bermain setiap kegiatan anak dapat terstimulasi secara penuh. Sebaliknya jika anak lebih menyukai bermain gadget kegiatan-kegiatan tersebut tidak dapat terstimulasi secara penuh, yang tentunya dapat menimbulkan terhambatnya proses pertumbuhan dan perkembangan pada anak karena anak cenderung pasif dalam kegiatan yang dilakukan dalam kegiatan kesehariannya, Hal tersebut sejalan dengan beberapa temuan penelitian di atas yaitu dengan diberikannya gadget pada anak usia dini dapat menghambat proses pertumbuhan dan perkembangannya.

Daftar Pustaka

- Finegan, Colleen & Austin, Jo, Nancy. (2002). *Developmentally Appropriate Technology for Young Children*. Dayton Ohio. USA.
- Fitria, Analisa. (2013). Mengenalkan dan Mengajarkan Matematika Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Study Gender dan Anak* Vol. 1 No. 2, Juli-Desember 2013 p. 45- 55.
- Hatzigiani, Maria. (2017). Transforming Early Childhood Experience with Digital Technology. DOI 10. 1177/2043610617734987.
- Igbokwe, J. C., Obidike, A, Nnenna., Ezeji, E.C. (2012). Influence of Electronic Media on Reading Ability of Schoole Children. *Library Philosophy and Practice* (e-journal. 744.
- Laili, Uliyatul. (2017). Influence Of Gadget Of Social Personal Early Childhood. *Proceeding of Surabaya International Healt Conference*.
- Castelluccio, Michael. (2007). Gadget AnEssay.<http://www.freelibrary.com/GadgetEssay.a0170115914>.
- Novitasari, Wahyu. (2016). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5 - 6 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai*. Volume 05 Nomor 03 Tahun 2016, 182-186.
- Nurrachmawati. (2014). Pengaruh Sistem Operasi Mobile Android pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pengaruh System Operasi Mobile Adroid pada Anak Usia Dini*. Universitas Hasanudin. Makasar.
- Rassalingam, Rass, Raslenda., Muniandy, Balakrishnan., Rassalingam, Rass,Saruji, Mat, Adila, Mira., Hassan, Hafizah, Noor., Drus, Md, Sulfeeza. (2017). Impact of Ich Electronic Gadget Among Young Children in Education: A Conceptual Model. *Proceeding Internation Conference on Computing and Informatics, ICOCI Kuala Lumpur*. University Utara Malaysia.
- Suyadi. (2015). *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Pebriana, Hana, Putri. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Ssosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obesi Prodi PG-PAUD FIK UPT*. Volume 1 Nomor 1 TAHin 2017 Halaman 1-11.
- Worthington, M. (2010). *This Is a Different Calculator with Competer Games on: Reflecting on Children's Symbolic Play in the Digital Age. Thinking About Play: Developing of Reflective Approach*. Maidenhead: Open University Press.