

Dampak Gadget Bagi Anak Usia Dini Pada TK Islam Mutiarra Amaliyah Dalu X B Tanjung Morawa

Dessy Ariani Hasibuan^{1*}, Fia Novita², Isra Hayati³, Zailani⁴

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara^{*1, 2, 3, 4}

^{*1}email: dessyarianihsb98@gmail.com

²email: fianovita03@gmail.com

³email: israhayati@umsu.ac.id

⁴email: zailani@umsu.ac.id

Abstract: The objectives of this study include (1) to determine the impact of gadgets on early childhood in the kindergarten; (2) Analyzing the ways in which parents control their children's gadget use; (3) Knowing how parents of students overcome gadget addiction in their children. The approach used in this research is descriptive qualitative method in the form of interviews with parents of students. Research in the form of interviews with several sources found that there are two effects of gadgets for early childhood in the kindergarten, namely the positive impact and negative impact. The way some parents control the use of gadgets for their children is also different. Moreover, overcoming gadget addiction for their children. Based on the results of the study, it can be said that the impact of gadgets for early childhood is quite large. Both positive impacts that increase knowledge, as well as negative impacts that make children indifferent to the environment.

Keywords: *Gadgets, Early Childhood, Addiction.*

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini diantaranya (1) Guna mengetahui dampak gadget bagi anak usia dini pada TK tersebut; (2) Menganalisis cara orang tua siswa dalam mengontrol penggunaan gadget anaknya; (3) Mengetahui cara orang tua siswa mengatasi kecanduan gadget pada anaknya. Adapun pendekatan yang dilakukan dalam penelitian adalah metode kualitatif deskriptif berupa wawancara terhadap orang tua siswa. Penelitian berupa wawancara dengan beberapa narasumber didapati bahwa terdapat dua dampak gadget bagi anak usia dini pada TK tersebut, yakni dampak positif dan dampak negatif. Cara beberapa orang tua mengontrol penggunaan gadget bagi anaknya pun berbeda-beda. Apalagi perihal mengatasi kecanduan gadget bagi anaknya. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa dampak gadget bagi anak usia dini cukup besar. Baik dampak positif yang menambah ilmu pengetahuan, maupun dampak negatif yang membuat anak menjadi acuh tak acuh terhadap lingkungan.

Artikel Info

Received:

March 22, 2022

Revised:

May 06, 2022

Accepted:

June 02, 2022

Published:

June 22, 2022

Kata Kunci: *Gadget, Anak Usia Dini, Kecanduan.*

A. Pendahuluan

Kemajuan teknologi saat ini semakin canggih, perkembangannya pun semakin pesat. Banyak teknologi canggih yang telah diciptakan manusia yang memiliki dampak begitu besar bagi kehidupan, gadget contohnya. Gadget adalah sebuah istilah bahasa inggris yang mengartikan sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi khusus terutama untuk membantu manusia dalam menjalankan aktivitasnya (Ariston et al., 2018).

Anak-anak kini telah menjadi konsumen aktif dimana banyak produk-produk elektronik dan gadget yang menjadikan anak-anak sebagai target pasar mereka (Sunita & Mayasari, 2018). Pada dasarnya, gadget belum waktunya untuk diberikan pada anak-anak seperti telepon seluler pribadi, hal ini dikarenakan dapat memicu perilaku konsumtif yang berlebih pada anak (Ariston et al., 2018). Akan tetapi dengan perkembangan gadget pada saat ini akan lebih memudahkan anak dalam mencari segala informasi dan berita yang dibutuhkan, terutama dalam belajar sambil bermain ataupun bermain sambil belajar (Darmawani et al., 2019). Pengaruh penggunaan gadget bagi anak sebenarnya bukan hanya menimbulkan dampak negatif, melainkan dampak positif juga. Dengan perkembangannya saat ini, gadget memiliki banyak fitur atau aplikasi menarik yang mampu membuat anak-anak semakin akrab dengannya.

Dampak negatif penggunaan gadget dalam waktu yang lama akan menunjukkan sikap ketergantungan anak dalam menggunakan gadget sehingga tercipta pola hidup anak yang kurang sehat seperti anak kurang menggerakkan tubuhnya pada saat bermain sehingga menimbulkan obesitas, depresi, gangguan pada mata, gangguan waktu tidur (Hayati, 2019).

Dewasa ini sering sekali kita menemukan pemanfaatan gadget menjadi salah satu jalan pintas orang tua dalam pendamping sebagai pengasuh bagi anaknya. Dengan berbagai fitur dan aplikasi yang menarik mereka memanfaatkannya untuk menemani anak agar orang tua dapat menjalankan aktifitas dengan tenang, tanpa khawatir anaknya keluyuran, bermain kotor, berantakin rumah, yang akhirnya membuat rewel dan mengganggu aktifitas orang tua. Anak dengan lihai dapat mengoperasikan gadget dan

fokus pada game atau aplikasi lainnya. Orang tua belakangan ini banyak yang beranggapan gadget mampu menjadi teman bermain yang aman dan mudah dalam pengawasan. Sehingga peran orang tua sekarang sudah tergantikan oleh gadget yang seharusnya menjadi teman bermain. Padahal perlu diketahui bahwa periode perkembangan anak yang sangat sensitif adalah saat usia 1-5 tahun, sebagai masa anak usia dini sehingga sering disebut the golden age (Chusna, 2017).

Dari segi psikologis, masa kanak-kanak adalah masa keemasan dimana anak-anak belajar mengetahui apa yang belum diketahuinya. Jika masa kanak-kanak sudah mencandu dan terkena dampak negatif oleh gadget, maka perkembangan anak pun akan terhambat, karena pengalaman masa kecil mempunyai pengaruh yang kuat terhadap perkembangan berikutnya. Selain itu, tanpa disadari anak sering menerapkan “*What You See is What You Get*”. Penerapan ini memiliki makna apa yang dilihat oleh anak adalah sebuah pelajaran, apabila tanpa bimbingan yang terarah dan terpadu dari orang tua dan keluarga, perkembangan anak akan mengarah pada sisi negatif (Mayenti & Sunita, 2018).

Oleh sebab itu, dalam hal ini sebenarnya orang tua memegang peran adil untuk senantiasa mengawasi dan mengontrol tingkah laku sang anak, terutama saat mereka menggunakan gadget. Bukan malah menjadikan gadget semata-mata sebagai pendamping mereka untuk mengasuh anak. Tentunya hal ini keliru apalagi orang tua juga malah menjadi sosok yang bergantung dengan gadget. Selain orang tua, diperlukan juga peran guru sebagai pengajar guna memberikan arahan dan ilmu kepada anak-anak pada usia dini tersebut. Mengajar adalah sikap yang terpuji. Dalam perspektif Islam, seorang yang mengajar harus mengikutkan nilai, secara langsung terintegrasi dalam proses mengajar (Zailani, n.d.).

Pembelajaran sekarang harus melibatkan otak untuk berfikir disebut sebagai aspek kognitif dan hati untuk merasakannya disebut sebagai aspek afektif. Aspek kognitif mencakup tingkat kecerdasan, daya kreatifitas, bakat khusus, kemampuan berbahasa, daya fantasi, dan gaya belajar. Aspek afektif berhubungan dengan penggunaan hati. Yang harus menggunakan hati dalam proses pembelajaran tidak hanya siswa, tetapi juga guru (Hayati, 2016).

B. Metode Penelitian

Pada penelitian ini, teknik pengumpulan data menggunakan metode kualitatif deskriptif berupa wawancara. Lokasi penelitian yaitu di TK Islam Mutiara Amaliyah Dusun IX, Desa Dalu X B, Kec. Tanjung Morawa, Kab. Deli Serdang, Sumatera Utara. Dan yang menjadi subjek penelitian adalah perwakilan tiga orang tua siswa/siswi TK Islam Mutiara Amaliyah Dusun IX, Desa Dalu X B.

C. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan dengan mewawancarai perwakilan dari ketiga orang tua siswa/siswi TK Islam Mutiara Amaliyah Dusun IX, Desa Dalu X B yang kemudian didapati bahwa dampak dari penggunaan gadget bagi anak usia dini pada TK Islam Mutiara Amaliyah Dusun IX, Desa Dalu X B tersebut ada dua, yakni dampak positif dan negatif. Adapun dampak positif tersebut seperti halnya membantu anak mengerjakan tugas sekolah, merangsang keingintahuan anak terhadap hal-hal baru, meningkatkan kemampuan berbahasa anak, peningkatan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, meringankan tugas orang tua untuk memberikan pengajaran terutama dalam hal mengaji dan menceritakan kisah-kisah nabi, serta mengurangi kejenuhan sang anak setelah selesai belajar.

Terlepas dari beberapa dampak positif tersebut, dampak negatif yang dihasilkan akibat penggunaan gadget bagi anak usia dini pada TK Islam Mutiara Amaliyah Dusun IX Desa Dalu X B juga banyak. Yang paling utama jelas bahwa anak akan kecanduan dan ketergantungan terhadap gadgetnya, merasa lebih terhibur dengan aplikasi game atau fitur-fitur yang mampu menarik perhatiannya. Kemudian juga anak menjadi kurang istirahat terutama di siang hari, serta acuh tak acuh terhadap lingkungan sekitar dan kurang bergaul dengan teman sebayanya di luar rumah. Hal lainnya adalah anak menjadi lupa waktu bahkan lalai dengan makannya, bahkan tidak jarang malas menjawab panggilan orang tua karena begitu asyiknya dengan gadgetnya.

Oleh sebab itu, perwakilan dari ketiga orang tua siswa/siswi TK Islam Mutiara Amaliyah Dusun IX, Desa Dalu X B tersebut melakukan pengawasan serta mengontrol penggunaan gadget bagi anak-anaknya dengan membatasi penggunaan gadget sesuai

dengan batasan waktu yang telah ditetapkan masing-masing orang tua berikan kepada anaknya.

Adapun cara masing-masing orang tua tersebut mengatasi kecanduan gadget bagi anak-anaknya beranekaragam. Mulai dari membuat makanan pada sore hari untuk kemudian disantap bersama sambil menonton televisi di malam hari agar sang anak lupa dengan gadgetnya, memberikan sanksi agar tidak difasilitasi lagi gadget kepada anaknya karena melebihi batas waktu penggunaan yang telah disepakati, mengajak sang anak menikmati akhir pekan di luar rumah walau hanya sekedar makan malam, juga memfasilitasi mainan sesuai usia sang anak di dalam rumah, bahkan ada juga yang membiasakan sang anak untuk mengaji di malam hari dan senantiasa melaksanakan sholat berjamaah.

D. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan melalui wawancara dengan beberapa narasumber tersebut, dapat disimpulkan bahwa dampak gadget bagi anak usia dini pada TK Islam Mutiara Amaliyah Dusun IX Desa Dalu X B begitu besar. Baik dari segi positif yang mampu memberikan ilmu pengetahuan dan pengajaran di luar sekolah, juga dari segi negatif yang umumnya cenderung membuat anak menjadi sosok yang acuh tak acuh terhadap lingkungannya.

E. Daftar Pustaka

- Amira, I. N. (2021). *Peran Orang Tua Dalam Pencegahan Terhadap Kejadian Adiksi Gadget Pada Anak*. 4, 129–140.
- Anggraeni, S. (2019). *Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gadget Bagi Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin*. 6(2), 64–68.
- Ariston, Y., Guru, P., & Dasar, S. (2018). *DAMPAK PENGGUNAAN GADGET BAGI PERKEMBANGAN*. 1(2), 86–91.
- Chusna, P. A. (2017). *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17(2), 315–330. <https://e-resources.perpusnas.go.id:2093/doi/abs/10.1142/S0192415X20500500>
- Damayanti, E., Ahmad, A., Bara, A., Islam Negeri Alauddin Makassar, U., & Kab

- Luwu Timur, F. (2020). DAMPAK NEGATIF PENGGUNAAN GADGET BERDASARKAN ASPEK PERKEMBANGAN ANAK. *Repository.Unej.Ac.Id*, 4(1), 1–22. <https://repository.unej.ac.id/handle/123456789/87271>
- Darmawani, E., Kons, M. P., Andriani, D., & Pd, S. (2019). DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI (STUDI KASUS DI TK ELEKRINA KERTAPATI PALEMBANG). 2(1), 78–93.
- Dayinta Palupi, S.Pd Laily Puspita, S. I. K., & Mey Suryani Achmadi, S. S. (n.d.). *Peran serta Upaya Orang Tua dan Guru dalam Mengawasi Penggunaan Game pada Anak SD*. 2007, 1–8.
- Hayati, I. (2016). *Implementasi Model Pembelajaran Two Stay Two Stray (TSTS) Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif dan Aspek Afektif Mahasiswa Pada Mata Kuliah Akuntansi Keuangan Semester III Kelas A Pagi Program Studi Perbankan Syariah Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara* T. 8(2), 52–72.
- Hayati, I. (2019). DAMPAK GADGET BAGI ANAK USIA DINI DITINJAU DARI SISI EKONOMI KELUARGA. 71.
- Hudaya, A. (2018). Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin Dan Minat Belajar Peserta Didik. *Research and Development Journal of Education*, 4(2), 86–97. <https://doi.org/10.30998/rdje.v4i2.3380>
- Khadijah, V. S. (2019). *Hubungan peran orang tua dengan ketergantungan anak terhadap penggunaan gadget*. 7(1), 98–107.
- Khayati, S. A. W. A. F. N. (2018). DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA PRASEKOLAH DAPAT MENINGKATAN RESIKO GANGGUAN PEMUSATAN PERHATIAN DAN HIPERAKTIVITAS. XVI (2), 191–205.
- Marpaung, J. (2018). PENGARUH PENGGUNAAN GADGET DALAM KEHIDUPAN. 5(2), 55–64.
- Mayenti, N. F., & Sunita, I. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini Di Paud Dan Tk Taruna Islam Pekanbaru. *Photon: Jurnal Sain Dan Kesehatan*, 9(1), 208–213. <https://doi.org/10.37859/jp.v9i1.1092>
- Oroh, J. E. P. F. O. W. (2018). HUBUNGAN PERAN KELUARGA DALAM MENGHINDARI DAMPAK NEGATIF PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK DENGAN PERILAKU ANAK DALAM PENGGUNAAN GADGET DI DESA KIAWA 2 BARAT KECAMATAN KAWANGKOAN UTARA. 6.
- Pebriana, P. H. (2017). *Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini*. 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>
- Radliya, R., Apriliya, S., & Zakiiyyah, T. R. (2017). *Pengaruh penggunaan gawai*

terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini. 1(1), 1–12.

Subarkah, M. A. (2019). *PENGARUH GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN ANAK. 15(1), 125–139.*

Sunita, I., & Mayasari, E. (2018). Pengawasan Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak. *Jurnal Endurance, 3(3), 510.*
<https://doi.org/10.22216/jen.v3i3.2485>

Yeni, Y. V. A. I. (n.d.). *DAMPAK GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA DINI. 67–80.*

Zailani. (n.d.). *ETIKA BELAJAR DAN MENGAJAR. 147–161.*