



The Indonesian Journal of Social Studies

Available at <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpips/index>

DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP ANAK DI ERA DIGITAL

Adinda Anisa Ramadhani¹⁾, Desy Safitri²⁾, Sujarwo³⁾

1) Mahasiswa, Universitas Negeri Jakarta

2) Dosen, Universitas Negeri Jakarta

3) Dosen, Universitas Negeri Jakarta

Abstract

2023 is a year that everything is digital. This is the impact of the Covid-19 pandemic, which requires staying at home. So do anything using gadgets, one of which is school. Schools that should have been held face-to-face but due to the Covid-19 pandemic have been held virtual-faced. But apparently not only for school, the use of gadgets is also used by children to play. It turns out that gadgets have an impact on the development of children's behavior, because gadgets have a variety of features and applications that are interesting, varied, and flexible so that they can add to the attractiveness of everyone, especially among children nowadays gadgets can have a negative impact on the development of children's behavior. This research method is qualitative. The results of this study are to determine the impact of using gadgets.

Keywords: Gadgets, Children, Digital Age

How to Cite: Pertama, N.P. Pertama, P. & Ketiga, P. (2019). Judul Artikel Maksimal 15 Kata Ditulis Dengan Huruf Kapital Pada Setiap Huruf Pertama. *The Indonesian Journal of Social Studies*, Vol (No): halaman.

*Corresponding author:

E-mail: adinaanisa02@gmail.com¹

desysafitri@unj.ac.id²

sujarwo-fis@unj.ac.id³

e-ISSN 2615-5966 (Online)

This is an open access article under the CC-BY-SA license



PENDAHULUAN

Indonesia berada di era digital 4.0, yaitu era interkoneksi, otomatisasi, komputasi dan big data. Era ini membawa perubahan peradaban dengan sangat cepat. Kemajuan teknologi modern seperti sensor, sistem fisik siber, internet, otomatisasi mesin, dan lain-lain memberi pengaruh di setiap bidang kehidupan. Semua orang bisa menerima informasi dengan cepat dan tanpa batas. Hal ini sejalan dengan pendapat Dito and Pujiastuti (2021) yang menyatakan bahwa, perkembangan di era digital 4.0 ini menyebabkan disrupsi di segala bidang kehidupan.

Hadirnya teknologi terbaru dan canggih seperti gadget juga membawa perubahan besar dalam kehidupan manusia. Gadget merupakan alat elektronik kecil yang mudah dibawa kemana-mana dan praktis untuk digunakan. Menurut Wulandari and Lestari (2021) hanya dengan menggunakan gadget kita mudah mencari dan mendapatkan sesuatu.

Fakta menunjukkan bahwa gadget tidak hanya digunakan oleh orang dewasa saja, melainkan juga digunakan di kalangan remaja serta di kalangan anak-anak bahkan balita. Hal ini sejalan dengan data pengguna internet di Indonesia tahun 2022 yang semakin bertumbuh dari tahun ke tahun. Muhammad Arif, ketua Umum Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) saat Indonesia Digital Outlook 2022, di The Westin, Jakarta, Kamis (9/6/2022) mengatakan kurang lebih 77% penduduk Indonesia sudah menggunakan internet. Jumlah ini menunjukkan penduduk Indonesia memanfaatkan produk inovasi dan distribusi digital yaitu gadge.

Barang yang hampir dimiliki setiap orang ini dapat memudahkan aktivitas manusia, seperti dalam hal berkomunikasi, urusan bisnis, urusan pekerjaan, mencari informasi, belajar, berbelanja atau hanya untuk hiburan semata (Puji Asmaul Chusna, 2017). Namun, dibalik kemudahan-kemudahan yang ditawarkan gadget, juga terdapat dampak buruk gadget jika penggunaannya tidak tepat dan digunakan secara berlebihan terutama untuk kalangan anak-anak.

Pengaruh penggunaan gadget yang tidak tepat berdampak buruk pada interaksi sosial anak di lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan pertemanan. Selain itu, juga berdampak pada perkembangan psikologi anak, dan yang lebih parah kecanduan gadget pada anak-anak dapat memberikan dampak buruk bagi kesehatan dan pertumbuhan anak seperti gangguan mata, obesitas, masalah mental, sulit fokus, dan lain sebagainya

(Yulanda,2017). Selain itu Nursyifa (2018) dalam artikelnya juga menyatakan teknologi merubah gaya hidup dan mental anak, gaya hidup menjadi hedonis, konsumtif dan materialistis sedangkan mental anak menjadi labil cenderung berperilaku introvert, sulit bergabung dengan masyarakat, anti dengan social dan bahkan suka melakukan perilaku penyimpangan sosial. Dari permasalahan yang diuraikan diatas, peneliti akan mencari dampak dari penggunaan gadget pada anak di era digital.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dimana penelitian kualitatif sebagai metode ilmiah sering digunakan dan dilaksanakan oleh sekelompok peneliti dalam bidang ilmu social, termasuk juga ilmu pendidikan. Sejumlah alasan juga dikemukakan yang intinya bahwa penelitian kualitatif memperkaya hasil penelitian kuantitatif. Penelitian kualitatif dilaksanakan untuk membangun pengetahuan melalui pemahaman dan penemuan. Pendekatan penelitian kualitatif adalah suatu proses penelitian dan pemahaman yang berdasarkan pada metode yang menyelidiki suatu fenomena social dan masalah manusia. Pada penelitian ini peneliti membuat suatu gambaran kompleks, meneliti kata-kata, laporan terinci dari pandangan responden dan melakukan studi pada situasi yang alami.

Penelitian kualitatif dilakukan pada kondisi alamiah dan bersifat penemuan. Dalam penelitian kualitatif, peneliti adalah instrument kunci. Oleh karna itu peneliti harus memiliki bekal teori dan wawasan yang luas jadi bisa bertanya, menganalisis dan mengkonstruksi objek yang diteliti menjadi lebih jelas. Penelitian ini lebih menekankan pada makna dan terikat nilai.

Hakikat penelitian kualitatif adalah mengamati orang dalam lingkungan hidupnya berinteraksi dengan mereka, berusaha memahami bahasa dan tafsiran mereka tentang dunia sekitarnya, mendekati atau berinteraksi dengan orang-orang yang berhubungan dengan focus penelitian dengan tujuan mencoba memahami, menggali pandangan dan pengalaman mereka untuk mendapat informasi atau data yang diperlukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dampak Positif

Menurut (Sundus, 2017) penggunaan gadget pada anak-anak memberikan dampak positif terhadap motorik dan kognitif anak selain itu juga bisa digunakan sebagai sarana hiburan dan melatih jiwa kompetisi pada anakanak. Manfaat atau dampak positif dari gadget dapat dirasakan jika penggunaannya dilakukan dengan disertai kontrol, tidak berlebihan, pemilihan konten yang ditonton merupakan konten yang bersifat positif seperti berisikan informasi-informasi yang dapat memberikan pengetahuan baru, untuk anak-anak konten yang di lihatnya bisa berupa pembelajaran menarik mengenai cara berhitung membaca atau berisikan cerita dan lainnya.

1. Dampak positif terhadap motorik anak

Keterampilan motorik yang melibatkan otot-otot kecil seperti gerakan bibir, jari, pergelangan tangan. Jari-jari anak menjadi terlatih ketika mereka bermain gadget.

2. Mengasah kemampuan kognitif anak

Keterampilan kognitif yaitu berkaitan dengan kemampuan untuk berfikir atau memproses informasi, penalaran, mengingat, yang melibatkan syaraf otak (Mardalena dkk., 2020). Banyaknya aplikasi atau video yang dapat memberikan edukasi dan tantangan bagi anak dapat membantu anak untuk melatih kemampuan kognitif anak, gadget lebih menarik bagi anak sehingga untuk melatih kemampuan kognitif anak melalui gadget lebih membangkitkan semangat anak.

3. Sebagai sarana hiburan bagi anak-anak

Gadget memiliki banyak fitur menarik, dengan adanya beragam warna, efek suara, gambar yang menarik yang sangat disukai anak dalam sebuah aplikasi permainan atau video youtube. Aplikasi permainan dapat dengan mudah diunduh melalui aplikasi store seperti permainan puzzle, balapan atau permainan yang bersifat petualangan.

4. Melatih kemampuan berkompetisi anak

Kemampuan berkompetisi anak terlatih melalui permainan-permainan di dalam gadget . Ketika mereka bermain game yang sifatnya kompetisi dan melibatkan lebih dari satu orang maka dia akan merasakan seperti apa itu kompetisi dan membuatnya terbiasa dengan lingkungan kompetisi.

Dampak Negatif

Gadget memiliki banyak sekali manfaat bagi manusia seperti untuk hiburan, menambah pengetahuan, akan tetapi, gadget juga memiliki dampak negatif bagi penggunanya terutama bagi anak usia dini yang masih dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan, gadget bisa memberikan efek negatif terhadap motoric, kognitif, sosial emosional anak. . Warisya dalam (Syifa dkk., 2019) mengungkapkan bahwa gadget memiliki hal negative seperti maraknya penipuan di media massa kemudian banyaknya anak yang mengakami kecanduan dan bahaya dari radiasi yang dapat menyebabkan gangguan pada penglihatan. (Sundus, 2017) juga mengungkapkan bahwa gadget dapat berpengaruh terhadap kemampuan berbicara anak, karakter, kualitas belajar anak, gangguan pemusatan, bahkan dapat menyebabkan depresi.

1. Terhambatnya perkembangan bicara dan bahasa anak.

Kemampuan bicara berkaitan dengan kemampuan verbal untuk berkomunikasi dengan manusia sedangkan bahasa berkaitan dengan seluruh sistem komunikasi yang diucapkan secara verbal atau tulisan. Anak yang mengalami gangguan keterlambatan berbahasa mungkin hanya akan mampu menyambungkan satu dua kata saja, anak dengan keterlambatan bicara dapat menggunakan kata-kata atau frasa tetapi sulit untuk

dimengerti, anak akan belajar berbicara dan berbahasa ketika berinteraksi dengan oranglain akan tetapi karena mereka lebih banyak menghabiskan waktu di depan layar

gadget mereka menjadi jarang berinteraksi dengan oranglain berakibat pada kurangnya kemampuan bicara dan bahasa anak.

2. Masalah belajar anak

Anak usia dini lebih cepat dalam menerima dan menyerap hal-hal baru. Jika mereka terlalu lama menghabiskan waktu dengan gadget, waktu untuk berinteraksi dan belajar dengan orang tuanya terbatas padahal mereka butuh untuk berinteraksi dengan orang tua agar dapat mengetahui banyak kalimat baru dan belajar banyak hal dari lingkungannya. Gadget juga bisa membuat anak menjadi malas untuk belajar.

3. Gangguan pemusatan atau yang lebih dikenal dengan ADHD (attention Deficit/Hyperactivity Disorder).

Penggunaan gadget tanpa adanya kontrol dari orang tua dengan penggunaan yang berlebihan dapat menyebabkan gangguan pada anak seperti sulit untuk fokus, gangguan perilaku, mudah gelisah dan perubahan perilaku ini menyebabkan anak sulit untuk belajar (Setianingsih dkk., 2018). Anak-anak yang telah ketagihan untuk bermain gadget kita dapat lihat bahwa mereka menjadi mudah gelisah, mudah marah apalagi saat merasa terganggu saat bermain gadget atau tidak diijinkan untuk menggunakan gadget.

4. Dampak negatif terhadap karakter

Penggunaan gadget yang berlebihan dapat memberikan dampak negatif terhadap anak seperti kurangnya sopan santun terhadap orang tu,sering berkata kasar, dampak negatif terhdap karakter anak bisa juga terjadi karena anak melihat konten-konten yang kurang baik seperti anak yang menonton video youtube orang-orang yang menggunakan bahasa yang agak kasar, menggunakan bahasa yang kurang baik dan kotor yang kemudian ditiru anak, maka kita dapat melihat bahwa orang tua tidak bisa membiarkan anak dengan bebasnya menggunakan gadget karena dikhawatirkan melihat konten-konten yang yang dapat merusak karakter anak dan dapat terbawa dikehidupan nyata sampai anak dewasa nanti.

5. Depresi

Dampak negatif yang paling menakutkan dari penggunaan gadget ialah terhadap mental dan psikologis anak, yang bisa menyebabkan depresi. Penggunaan gadget yang sering berlebihan atau sudah kecanduan dapat mengakibatkan penggunaannya sering merasa cemas apabila tidak ada gadget dan mengakibatkan depresi pada penggunanya.

Orang tua harus paham akan besarnya dampak negatif penggunaan gadget yang dengan tidak adanya kontrol dari orang tua. Kesadaran orang tua akan pentingnya peran orang tua dapat membantu untuk mencegah timbulnya dampak negatif dan penggunaan gadget oleh anak-anak. Meskipun banyak manfaat dari gadget tetapi untuk anak usia dini gadget masih tidak terlalu dibutuhkan, akan lebih baik jika anak bisa belajar dan bermain langsung dilingkungannya dari pada di depan gadget.

SIMPULAN

Manfaat atau dampak positif dari gadget dapat dirasakan jika penggunaannya dilakukan dengan disertai kontrol, tidak berlebihan, pemilihan konten yang ditonton merupakan konten yang bersifat positif seperti berisikan informasi-informasi yang dapat memberikan pengetahuan baru, untuk anak-anak konten yang di lihatnya bisa berupa pembelajaran menarik mengenai cara berhitung membaca atau berisikan cerita dan lainnya.

Banyaknya aplikasi atau video yang dapat memberikan edukasi dan tantangan bagi anak dapat membantu anak untuk melatih kemampuan kognitif anak, gadget lebih menarik bagi anak sehingga untuk melatih kemampuan kognitif anak melalui gadget lebih membangkitkan semangat anak.

Dampak Negatif Gadget memiliki banyak sekali manfaat bagi manusia seperti untuk hiburan, menambah pengetahuan, akan tetapi, gadget juga memiliki dampak negatif bagi penggunanya terutama bagi anak usia dini yang masih dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan, gadget bisa memberikan efek negatif terhadap motoric, kognitif, sosial emosional anak.

Anak yang mengalami gangguan keterlambatan berbahasa mungkin hanya akan mampu menyambungkan satu dua kata saja, anak dengan keterlambatan bicara dapat menggunakan kata-kata atau frasa tetapi sulit untuk dimengerti, anak akan belajar berbicara dan berbahasa ketika berinteraksi dengan oranglain akan tetapi karena mereka lebih banyak menghabiskan waktu di depan layar gadget mereka menjadi jarang berinteraksi dengan oranglain berakibat pada kurangnya kemampuan bicara dan bahasa anak.

Penggunaan gadget tanpa adanya kontrol dari orang tua dengan penggunaan yang berlebihan dapat menyebabkan gangguan pada anak seperti sulit untuk fokus, gangguan perilaku, mudah gelisah dan perubahan perilaku ini menyebabkan anak sulit untuk belajar (Setianingsih dkk., 2018).

Dampak negatif terhadap karakter Penggunaan gadget yang berlebihan dapat memberikan dampak negatif terhadap anak seperti kurangnya sopan santun terhadap orang tua, sering berkata kasar, dampak negatif terhadap karakter anak bisa juga terjadi karena anak melihat konten-konten yang kurang baik seperti anak yang menonton video youtube orang-orang yang menggunakan bahasa yang agak kasar, menggunakan bahasa yang kurang baik dan kotor yang kemudian ditiru anak, maka kita dapat melihat bahwa orang tua tidak bisa membiarkan anak dengan bebasnya menggunakan gadget karena dikhawatirkan melihat konten-konten yang yang dapat merusak karakter anak dan dapat terbawa di kehidupan nyata sampai anak dewasa nanti.

Meskipun banyak manfaat dari gadget tetapi untuk anak usia dini gadget masih tidak terlalu dibutuhkan, akan lebih baik jika anak bisa belajar dan bermain langsung dilingkungannya dari pada di depan gadget.

DAFTAR PUSTAKA

- Dito, Samuel Benny, and Heni Pujiastuti. 2021. "Dampak Revolusi Industri 4.0 Pada Sektor Pendidikan: Kajian Literatur Mengenai Digital Learning Pada Pendidikan Dasar Dan Menengah." *Jurnal Sains dan Edukasi Sains*4(2): 59-65.
- Wulandari, Dwi, and Triana Lestari. 2021. "Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak." *Jurnal pendidikan tambusai*5(1): 1689-95.
- Hendriani, M., Zein, R., & Alfiyandri, A. (2022). SOSIALISASI DAMPAK PENGGUNAAN GADGET YANG TIDAK TEPAT DAN BERLEBIHAN TERHADAP ANAK DI ERA DIGITAL. *AMALIAH: JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT*, 6(1), 98-104
- Rahayu, N. S., Elan, E., & Mulyadi, S. (2021). Analisis penggunaan gadget pada anak usia dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 5(2), 202-210.