

## **Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Aspek-Aspek Perkembangan Anak Usia Dini**

**Elka Mimin <sup>1</sup>**

Universitas Kristen Satya Wacana <sup>1</sup>  
elkamimin0@gmail.com<sup>1</sup>

### **Abstrak**

Di Indonesia, anak usia dini ditujukan untuk anak yang berusia 0-6 tahun dimana usia ini tingkat penasaran anak terhadap segala sesuatu cukup tinggi termasuk pada gadget. Penggunaan gadget pada kalangan anak usia dini di Indonesia tinggi sehingga tidak hanya berdampak positif namun juga negatif terhadap aspek-aspek pada perkembangan anak usia dini. Penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan dampak penggunaan gadget terhadap seluruh aspek perkembangan pada anak usia dini. Penelitian menggunakan metode kualitatif pendekatan studi kepustakaan dianalisis melalui empat tahap yaitu: pengumpulan data, reduksi data, verifikasi data, serta penyajian data. Hasil analisis menyimpulkan bahwa penggunaan gadget dominan berdampak negatif terhadap berbagai aspek perkembangan pada anak usia dini meliputi aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosio-emosional serta seni. Sehingga pengawasan orangtua sangat penting untuk meminimalisir dampak negatif penggunaan gadget pada anak usia dini.

**Kata kunci:** Penggunaan Gadget, Aspek-Aspek Perkembangan, Anak Usia Dini

### **Abstract**

*In Indonesia, early childhood is aimed to children aged 0-6 years where at this age the level of children's curiosity about everything is quite high, including gadgets. The use of gadgets among early childhood in Indonesia is high so that it not only has a positive but also negative impact on aspects of early childhood development. The study aims to describe the impact of gadget use on all aspects of development in early childhood. Research using qualitative methods of the literature study approach is analyzed through four stages, namely: data collection, data reduction, data verification, and data presentation. The results of the analysis concluded that the use of dominant gadgets negatively affects various aspects of development in early childhood including aspects of religious and moral values, physical motor, cognitive, language, socio-emotional and artistic values. So parental supervision is very important to minimize the negative impact of gadget use in early childhood.*

**Keywords:** *Gadget Use, Aspects Of Development, Early Childhood*

### **PENDAHULUAN**

Anak usia dini di Indonesia ditujukan untuk anak yang berusia 0-6 tahun. Anak usia dini merupakan anak yang berada di masa keemasan (golden age), masa dimana seluruh aspek-aspek perkembangan seperti nilai-nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosio-emosional dan seni mulai terbentuk dan menjadi pondasi awal untuk perkembangan selanjutnya. Seluruh aspek perkembangan pada anak usia dini dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah-satunya adalah gadget yang merupakan salah satu produk teknologi.

Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Aspek-Aspek Perkembangan Anak Usia Dini (Elka Mimin)	558	
<i>Submitted :28 Agustus 2022</i>	<i>Accepted : 31 Desember 2022</i>	<i>Published 31 Desember 2022</i>

Zaman teknologi ditandai dengan munculnya berbagai macam produk digital seperti gadget sudah marak pada seluruh lapisan masyarakat termasuk pada kalangan anak usia dini. Gadget memberikan dampak luas terhadap aspek-aspek perkembangan pada anak usia dini. Seperti yang disampaikan Hasanah, (2019) bahwa gadget merupakan faktor yang turut memberikan dampak pada berbagai aspek perkembangan anak usia dini. Dampak gadget pada pengguna kalangan anak usia dini memang positif namun lebih dominan negatif seperti pendapat (Wulandari & Hermiati, 2019) bahwa dari beberapa dampak positif bermain gadget, dampak negatifnya lebih dominan terjadi, khususnya terhadap seluruh aspek perkembangan anak. Asosiasi dokter anak Amerika Serikat dan Kanada menegaskan bahwa idealnya anak usia 0-2 tahun penting untuk sama sekali tidak memegang gadget. Sementara waktu hanya 1 jam perhari untuk diberikan gadget kepada anak usia 3-5 tahun dan kepada anak usia 6-18 tahun digunakan 2 jam per hari. Namun faktanya, anak-anak menggunakan gadget justru 4-5 kali lebih banyak dari jumlah yang dianjurkan (Hasanah, 2017). Karena penggunaan gadget yang lebih sering pada anak usia dini berpotensi besar berdampak negatif pada seluruh aspek perkembangan pada anak usia dini. Hasil penelitian (Damayanti, 2020) menyatakan bahwa gadget berdampak negatif pada berbagai aspek penunjang tumbuh kembang anak usia dini baik itu aspek nilai-nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosio-emosional dan seni.

Penelitian sebelumnya terkait dampak gadget terhadap berbagai aspek perkembangan anak usia dini juga pernah dilakukan oleh beberapa peneliti lainnya. Seperti penelitian yang dilakukan Hikmaturrahmah, (2018) dengan judul “Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini” menyatakan bahwa anak usia dini yang sejak dini berhadapan aktif dengan gadget selain mengalami dampak positif juga mengalami dampak negatif. Dampak negatif yang dominan terjadi sangat luas terhadap aspek perkembangan anak usia dini. Purwijayanti, (2021) dengan judul “Implikasi Gadget Terhadap Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Tunas Mekar Kota Palu” yang menyatakan bahwa gadget adalah salah satu jenis produk teknologi yang turut berdampak pada semua aspek perkembangan anak usia dini yang meliputi aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosio-emosional dan seni. Hasanah, (2017) dengan judul “Pengaruh Gadget terhadap Kesehatan Mental Anak” Realitanya menunjukkan bahwa gadget tidak hanya berdampak positif namun juga negatif terhadap perkembangan fisik maupun mental anak. Dampak-dampak positif yaitu merangsang indera penglihatan dan pendengaran sedangkan dampak-dampak negatif fisik yaitu terjadinya pertumbuhan otak yang terlalu cepat, dapat menghambat berbagai aspek perkembangan, gangguan tidur, obesitas, penyakit mental, agresif, pikun digital, adiksi, radiasi serta tidak berkelanjutan. Kemudian, Damayanti, (2020) dengan judul “Dampak Negatif Penggunaan Gadget Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak Di Sorowako” hasil penelitiannya menggambarkan bahwa terdapat beberapa dampak negatif dari penggunaan gadget terkait dengan aspek-aspek perkembangan seperti: nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosio-emosional serta seni di Sorowako Kecamatan Nuha.

Berdasarkan uraian latar belakang dan kajian pustaka di atas maka diajukan satu pertanyaan penelitian yaitu: bagaimana dampak penggunaan gadget terhadap aspek-aspek perkembangan pada anak usia dini? dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dampak penggunaan gadget terhadap aspek-aspek perkembangan pada anak usia dini.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian dilakukan dengan metode kualitatif yaitu *library research* (studi kepustakaan) yang dilakukan melalui pengumpulan data terkait topik pembahasan dari berbagai sumber kepustakaan (Sugiyono, 2018). Data-data diambil dari berbagai sumber yaitu buku-buku, artikel jurnal, artikel prosiding serta artikel seminar hasil penelitian terdahulu yang memiliki kaitan dengan dampak penggunaan gadget terhadap aspek-aspek perkembangan anak usia dini. Data-data yang dikumpulkan dianalisis menggunakan model analisis interaktif (miles & huberman, 2014) yang dilakukan dalam 4 tahap yaitu: (1) tahap pengumpulan data, (2) tahap reduksi data, (3) tahap verifikasi data, serta 4) tahap penyajian data. Untuk lebih jelas, tahapan penelitian dapat dilihat pada gambar 1. 1 di bawah ini.

**Gambar 1.1 Tahapan Analisis Data**



## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Anak Usia Dini dan Aspek-Aspek Perkembangan**

Secara harfiah, anak usia dini dapat diartikan sebagai anak yang sedang berada di usia dini mulai dari usia 0 hingga 6 tahun. Sebagaimana telah diatur dalam Peraturan Menteri Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini bahwa anak usia dini ditujukan kepada anak sejak lahir hingga berusia 6 tahun. Anak usia dini mengalami tumbuh kembang dalam segala aspek yang sering disebut sebagai aspek-aspek perkembangan anak. Seluruh aspek perkembangan anak usia dini telah diatur dalam Peraturan Menteri Nomor 137 Tahun 2014 pada Bab I Pasal 1 Ayat (2) yang berbunyi “Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini selanjutnya disebut STPPA adalah kriteria tentang kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek pertumbuhan dan perkembangan yang mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosio-emosional, serta seni.

Aspek nilai agama dan moral berkaitan dengan nilai-nilai yang ditanamkan kepada anak usia dini melalui proses pembelajaran untuk mencerdaskan anak secara akhlak atau karakternya.

Fisik motorik berkaitan dengan upaya mengoptimalkan pertumbuhan fisik baik itu fisik kasar yang lebih menekankan kemampuan otot-otot besar maupun fisik halus yang menekankan kemampuan otot-otot kecil pada anak. Kognitif berhubungan dengan perkembangan otak. Kognitif adalah ranah terkait kejiwaan yang berpusat di otak dan berhubungan dengan perasaan dan kehendak (Harsela & Qalbi, 2020). Bahasa berkaitan dengan kemampuan interaksi anak baik itu yang bersifat aktif maupun pasif. Sosio-emosional berhubungan dengan kemampuan anak dalam perkembangan emosi dan sosial anak. Kemudian seni adalah keterampilan pada anak yang berkaitan dengan ekspresi. Menurut Lasmanawati & Azzahri, (2022) seni pada anak usia dini berhubungan dengan keterampilan anak dalam mengekspresikan ide-ide dan pola pikir estetika, juga mewujudkan kemampuan serta imajinasi penciptaan benda, suasana atau karya yang dapat menimbulkan keartistikan imajinasi penciptaan benda, suasana atau karya yang dapat menimbulkan keartistikan. Aspek-aspek perkembangan ini merupakan tugas perkembangan yang harus dicapai anak, sehingga dijadikan sebagai standar tingkat pencapaian anak dalam proses pembelajaran di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Untuk lebih jelas deskripsi standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini dapat dilihat pada table 2.2.

**Tabel 2.2**  
**Deskripsi Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini**

STPPA	Deskripsi
<b>Nilai agama dan moral</b>	Kemampuan mengenal nilai agama yang dianut, mengerjakan ibadah, berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif, menjaga kebersihan diri dan lingkungan, mengetahui hari besar agama, menghormati, dan toleran terhadap agama orang lain.
<b>Fisik-motorik</b>	Motorik kasar, mencakup kemampuan gerakan tubuh secara terkoordinasi, lentur, seimbang, lincah, lokomotor, non-lokomotor, dan mengikuti aturan.
	Motorik halus, mencakup kemampuan dan kelenturan menggunakan jari dan alat untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan diri dalam berbagai bentuk.
	Kesehatan dan perilaku keselamatan, mencakup berat badan, tinggi badan, lingkaran kepala sesuai usia serta kemampuan berperilaku hidup bersih, sehat, dan peduli terhadap keselamatannya.
<b>Kognitif</b>	Belajar dan pemecahan masalah, mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial serta menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru.
	Berfikir logis, mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab-akibat.
	Berfikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu merepresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar.
<b>Bahasa</b>	Memahami bahasa reseptif, mencakup kemampuan memahami cerita, perintah, aturan, menyenangkan dan menghargai bacaan.

	Mengekspresikan bahasa, mencakup kemampuan bertanya, menjawab pertanyaan, berkomunikasi secara lisan, menceritakan kembali yang diketahui, belajar bahasa pragmatik, mengekspresikan perasaan, ide, dan keinginan dalam bentuk coretan.
	Keaksaraan, mencakup pemahaman terhadap hubungan bentuk dan bunyi huruf, meniru bentuk huruf, serta memahami kata dalam cerita.
<b>Sosio-emosional</b>	Kesadaran diri, terdiri atas memperlihatkan kemampuan diri, mengenal perasaan sendiri dan mengendalikan diri, serta mampu menyesuaikan diri dengan orang lain.
	Rasa tanggung jawab untuk diri dan orang lain, mencakup kemampuan mengetahui hak-haknya, mentaati aturan, mengatur diri sendiri, serta bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan sesame.
	Perilaku prososial, mencakup kemampuan bermain dengan teman sebaya, memahami perasaan, merespon, berbagi, serta menghargai hak dan pendapat orang lain; bersikap kooperatif, toleran, dan berperilaku sopan.
<b>Seni</b>	Kemampuan mengeksplorasi dan mengekspresikan diri, berimajinasi dengan gerakan, musik, drama, dan beragam bidang seni lainnya (seni lukis, seni rupa, kerajinan), serta mampu mengapresiasi karya seni, gerak dan tari, serta drama.

### **Dampak-Dampak Penggunaan Gadget terhadap Aspek-Aspek Perkembangan Anak Usia Dini**

Sudah tidak bisa dipungkiri lagi bahwa gadget memberikan dampak positif namun lebih dominan negatif karena kehidupan sehari-hari anak usia dini lebih banyak berinteraksi pasif dengan gadget sehingga berdampak buruk pada seluruh aspek perkembangan. Dampak penggunaan gadget terhadap aspek-aspek perkembangan anak usia dini terjadi pada seluruh aspek perkembangan anak baik itu nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, sosio-emosional dan seni.

Aspek nilai-nilai agama dan moral. Gadget memberikan dampak buruk terhadap aspek perkembangan nilai-nilai agama dan moral pada anak usia dini. Nilai-nilai yang terkandung dalam agama turut melemah, hal ini dapat dilihat pada karakter bangsa yang semakin buruk di era digital ini. Hal ini sejalan dengan pendapat Rahmalah & Astuti, (2019) bahwa gadget yang digunakan anak usia dini merupakan faktor yang memiliki dampak negatif terhadap nilai-nilai karakter bangsa yang tercermin dalam karakter anak usia dini (Rahmalah, Astuti, 2019).

Aspek fisik motorik. Anak lebih sering asik dengan bermain *game* di gadgetnya sehingga jarang melakukan aktivitas gerakan motorik atau fisik seperti berlari, bermain bola, atau bermain permainan lainnya yang melibatkan aspek perkembangan lainnya. Gadget membuat anak lebih berlama-lama di satu tempat yang menyebabkan kurang bergerak sehingga berdampak buruk terkait fisik motorik. Penggunaan gadget pada kalangan anak usia dini yang dilakukan setiap hari dengan durasi yang lama dapat menyebabkan berbagai gangguan terkait kesehatan fisik pada anak. Menurut Sunita & Mayasari (2018) pemakaian gadget dengan berlebihan dapat membawa

dampak pada beberapa gangguan kesehatan fisik diantaranya: anak mengalami gangguan tidur (insomnia), tegangnya otot-otot syaraf menyebabkan mata kering karena terlalu lama depan layar, anak dapat mengalami nyeri punggung, anak mengalami permasalahan pada pendengaran karena pemasangan *earphone* terlalu lama, hingga anak juga berpotensi besar mengalami obesitas karena kurangnya gerak fisik motoriknya.

Aspek kognitif. Aspek kognitif dapat dilihat pada minimnya tingkat kemampuan fokus atau konsentrasi anak pada pelajaran atau saat proses pembelajaran sedang berlangsung. Hal ini juga disampaikan Harsela & Qalbi, (2020) bahwa anak cenderung memiliki ketergantungan pada gadget sehingga berdampak pada turunnya daya fokus atau konsentrasi saat anak belajar. Berdasarkan hasil penelitian Bangsawan, (2022) yang dilakukan di Desa Teluk Pulau Raya Kabupaten Tanjung Jabung Barat menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh negatif penggunaan gadget terhadap perkembangan kognitif pada anak usia dini jika digunakan secara tidak teratur.

Aspek bahasa. Dampak negatif yang muncul terkait perkembangan bahasa anak yaitu komunikasi aktif anak dengan teman sebaya biasanya kurang lancar. Menurut Yulsoyfriend, (2019) penggunaan gadget pada anak usia dini berpengaruh negatif dalam hal bahasa atau kemampuan berbicara anak dikarenakan gadget menghambat interaksi komunikasi langsung anak dengan lingkungan sekitarnya. Selanjutnya (Pangastuti, 2017) juga mengatakan anak-anak yang terlalu sering bermain dengan gadget diklaim sering kehilangan kemampuan dasar dalam berkomunikasi yaitu memahami ekspresi yang menandai perubahan perasaan seseorang. Sementara kemampuan tersebut merupakan salah satu modal urgen saat berkomunikasi langsung dengan teman mereka.

Aspek sosio-emosional. Penggunaan gadget turut memberikan dampak buruk pada anak usia dini yang secara aktif berinteraksi pasif dengan gadget. Marinding, (2020) mengemukakan bahwa memang gadget dinyatakan sebagai alat yang memberikan dampak buruk pada kemampuan sosio-emosional anak karena hal ini dapat dilihat pada realita anak yang menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain gadget sering tidak memiliki kepedulian terhadap lingkungan sosialnya. Sehingga secara umum yang terjadi adalah anak kurang memiliki pemahaman pada etika bersosialisasi. Terdapat pengaruh keseriusan penggunaan gadget dengan kemampuan sosio-emosional pada anak usia dini (Febriati & Fauziah, 2020). Penggunaan gadget yang sering oleh anak usia dini mengakibatkan anak kurang peduli dengan lingkungan sosialnya. Anak lebih senang bermain menggunakan gadget dari pada bermain bersama teman sebayanya di lingkungan mereka. Ada 2 perilaku anak dengan gangguan perkembangan sosio-emosional yang sering muncul di sekolah terkait pengaruh gadget yaitu (1) ada beberapa anak yang tidak ingin ditinggalkan oleh orangtuanya saat memasuki kelas untuk mengikuti proses pembelajaran, lalu orangtua memberikan gadget untuk dibawa oleh anak ke sekolah. (2) sikap yang sering ditunjukkan anak yaitu kurang adanya minat anak untuk bermain dengan teman sebayanya yang baru dikenalnya dan cenderung lebih memilih untuk menyendiri sambil bermain gadget pada jam istirahat (Efastri, 2022). Pangastuti, (2017) juga mengatakan anak yang lebih sering

menggunakan gadget berpotensi mengalami kecanduan sehingga mereka terlihat pasif dalam pergaulan dengan teman sebaya mereka karena lebih suka menyendiri dengan gadgetnya sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget berpotensi besar dalam merusak perkembangan aspek sosio-emosional anak.

Selain gadget berdampak negatif pada aspek-aspek perkembangan lainnya, gadget juga berdampak negatif pada perkembangan seni. Perkembangan seni pada anak usia dini seperti lagu yang dinyanyikan, musik yang didengarkan dan tarian yang dilihat atau ditarikan anak turut mengalami pergeseran gaya belajarnya. Menurut Lasmanawati & Azzahri, (2022) gadget berdampak negatif terhadap perkembangan seni seperti bernyanyi, mendengarkan musik dan menari pada anak jika dimainkan secara terus menerus, seperti kecanduan, malas, anak dapat membuka konten-konten dewasa, dan anak dapat mendengar lagu-lagu dewasa yang tidak sesuai dengan usia anak. Yang terjadi adalah lagu-lagu anak yang memiliki nilai-nilai atau pesan baik secara perlahan diabaikan.

Gadget lebih dominan berdampak negatif pada anak usia dini, tentunya hal ini sangat miris, karena mengingat begitu pentingnya usia dini yang sejatinya merupakan masa keemasan. Semestinya masa keemasan ini dapat dimanfaatkan oleh seluruh pemangku kepentingan sebagai masa yang tepat untuk mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan anak karena usia dini adalah masa dimana perkembangan otak anak berkembang sangat pesat hingga 80 %. Menurut Mayar & Sriandila, (2021) Anak usia dini adalah anak yang berada pada masa keemasan atau “Golden Age” karena itu di masa ini penting untuk seluruh pihak yang berkepentingan termasuk orangtua untuk melakukan berbagai upaya agar aspek-aspek perkembangan anak usia dini bisa berkembang dengan optimal.

### **Pentingnya Pengawasan Orangtua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Gadget**

Maraknya gadget pada kalangan anak usia dini dan dampak-dampak negatifnya sudah dirasakan orangtua. Wulandari & Hermiati, (2019) menyatakan bahwa hasil survei polling melalui saluran televisi Channel News menunjukkan sebanyak 47 persen dari orang tua mengatakan anak mereka banyak menghabiskan waktu seharian di depan layar gadget sedangkan sebanyak 43 persen lainnya mengiyakan bahwa anak mereka telah memiliki ikatan emosi dengan gadget yang dimiliki karena anak menangis, marah jika gadget mereka diambil. Rata-rata anak-anak ini menghabiskan waktu lebih dari tiga jam untuk bermain gadget menonton *youtube* atau bermain *game*.

Kecanduan anak usia dini terhadap gadget sudah dan sedang terjadi dan dampak negatifnya pada seluruh aspek perkembangan anak lebih dominan dari pada dampak positif. Namun sejatinya gadget memiliki dua sisi tergantung cara penggunaannya, jika anak menggunakan dengan bijak maka akan memberikan hal-hal positif terhadap perkembangannya namun sebaliknya jika digunakan dengan tidak teratur dan sesuka hati maka akan berdampak buruk terhadap perkembangannya. Disinilah diperlukan peran orangtua sebagai pengawas untuk

mengawasi anak dalam menggunakan gadget di kehidupan sehari-harinya. Hal serupa juga dikemukakan Pangastuti, (2017) bahwa diperlukan pengawasan yang baik dari orangtua terhadap kegiatan anaknya dalam pemakaian gadget. Kurangnya pengawasan yang baik dari orangtua kepada anak sering terjadi akibat jam kesibukan orangtua yang begitu sangat padat. Dengan demikian anak dibebaskan bermain gadget sesuka hati, tidak jarang gadget sering dipakai sebagai alat ampuh orangtua untuk mendiamkan anak ketika orangtua sedang sibuk melakukan pekerjaannya. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan Harsela & Qalbi, (2020) terhadap beberapa orangtua anak usia dini tentang alasan mengapa memberikan gadget lebih sering untuk dimainkan anak? lalu jawaban dari beberapa orangtua yang menjadi responden dapat disimpulkan bahwa tujuan orangtua memberikan gadget kepada anak agar anak tidak mengganggu pekerjaan yang sedang dilakukan orangtua. Biasanya karena kesibukan orangtua dengan pekerjaan mereka, sehingga memanjakan anak mereka dengan membebaskan anak memakai gadget (Hafidz, dkk 2018). Selain itu, agar membatasi keinginan anak untuk bermain di luar rumah serta bermain terlalu jauh dari rumah.

Perilaku tak terpuji orangtua ini perlu dikurangi mengingat anak usia dini merupakan anak yang sedang berada di masa dimana seluruh tugas perkembangan anak berkembang dengan pesat sehingga merupakan masa yang sangat penting untuk menjaga dan mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan anak. Karena pada usia dini perkembangan otak anak mulai meningkat sekitar 80% dari otak orang dewasa (Laily & Chandra, 2021). Dengan demikian, orangtua sebagai pendidik perlu melakukan pengawasan kepada anak dalam menggunakan gadget.

Adapun beberapa cara yang dapat dilakukan orangtua dalam upaya meminimalisir dampak gadget terhadap aspek-aspek perkembangan anak usia dini yaitu: (1) orangtua perlu luangkan waktu untuk ajak diskusi bersama anak tentang segala hal, terutama mengenai hal-hal yang disukai anak, (2) orangtua perlu mengajak anak untuk bermain di halaman luar rumah atau luar rumah, (3) orangtua perlu memberikan permainan-permainan edukatif misalnya permainan-permainan tradisional yang ramah anak dan memiliki banyak manfaat pada tumbuh kembang anak, (4) orangtua perlu membuat jadwal bermain gadget, agar anak belajar disiplin. Misalnya dengan memberikan waktu hanya 1 jam setiap hari kepada anak untuk bebas bermain gadget, (5) orangtua perlu sering menjadikan anak *partner* dalam aktivitasnya. Misalnya dengan mengajak anak bekerja dalam setiap pekerjaan yang dilakukan orangtua, hal ini dapat menyebabkan fokus anak pada gadget berkurang karena konsentrasinya tertuju pada pekerjaan yang dilakukan bersama orangtua. Sunita & Mayasari, (2018) mengungkapkan 4 hal yang penting dilakukan orangtua untuk meminimalisir dampak gadget pada aspek-aspek perkembangan anak yaitu: (1) orangtua dapat menentukan batas waktu anak bermain gadget, (2) orangtua perlu mengoptimalkan bakat yang dimiliki anak, (3) orangtua dapat meluangkan waktu untuk bermain bersama anak serta (4) orangtua bisa mengajak anak bertamasya. Pengawasan orangtua dalam wujud upaya-upaya kongkrit di atas diyakini dapat mengalihkan fokus anak pada penggunaan

gadget secara terus menerus, sehingga meminimalisir dampak negatif yang akan terjadi pada seluruh aspek perkembangan anak usia dini.

## **KESIMPULAN**

Penggunaan gadget pada kalangan anak usia dini memang tidak sepenuhnya berdampak negatif karena gadget juga memberikan dampak positif pada pembelajaran anak usia dini misalnya dengan bermain gadget anak memiliki wawasan luas dalam bidang bahasa asing dan dapat meningkatkan kemampuan imajinasi anak. Namun realita menunjukkan bahwa dampak negatif terjadi lebih dominan pada anak usia dini dalam seluruh aspek-aspek perkembangannya yang meliputi: aspek perkembangan nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosio-emosional serta seni. Dengan demikian disinilah orangtua perlu melakukan pengawasan pada anak usia dini dalam penggunaan gadget, agar meminimalisir dampak negatif yang timbul demi mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Bangsawan, Ridwan & Fauziyah. (2022). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 31–39. <https://doi.org/10.23960/jpa.v8n1.24067>
- Damayanti, Ahmad. & Bara. (2020). Dampak Negatif Penggunaan Gadget Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak. *Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak*, 4(1), 1–22. <https://doi.org/10.21274/martabat.2020.4.1.1-22>
- Efastri, Lhaura. & Islami. (2022). Perbedaan Kemampuan Bersosialisasi Anak yang Mengalami Kecanduan Gadget dengan yang Tidak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4461–4470. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2296>
- Febriati & Fauziah. (2020). Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Sosial Emosional Anak Usia Pra Sekolah Di TK Yogyakarta. *The Shine Cahaya Dunia Kebidanan*, 5(1), 1–12.
- Hafidz, Ilhami. & Khaironi. (2018). Implementasi Pendekatan Saintifik Dalam Pembelajaran Kelompok Terhadap Perkembangan Sosial Anak. *Jurnal Pelita Paud*, 3(1), 36–44.
- Harsela & Qalbi. (2020). Dampak Permainan Gadget dalam Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak di TK Dharma Wanita Bengkulu. *Pena Paud*, 1(1), 27–39.
- Hasanah. (2017). Pengaruh Gadget terhadap Kesehatan Mental Anak. *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education*, 2(2), 207–214.
- Hasanah. (2019). Pentingnya Menstimulasi Motorik Kasar Sejak Dini. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan: Trend, Issue, Dan Inovasi Pembelajaran Berbasis Sustainable Development*.
- Hikmaturrahmah. (2018). Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. *Musawa*, 10(2), 191–218. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paud->

- Laily & Chandra. (2021). Kajian Wacana Dampak Penggunaan Gadget (Gawai) Terhadap Kemampuan Sosial Emosional Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Warna : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 6(1), 27–44. <https://doi.org/10.24903/jw.v6i1.679>
- Lasmanawati & Azzahri. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Seni Pada Anak Usia Dini Selama Masa Pandemi Covid-19. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Seni Pada Anak Usia Dini Selama Masa Pandemi Covid-19*, 3(2), 42–52. <http://ejournal-pancasakti.ac.id/index.php/jpb/article/view/52%0Ahttp://ejournal-pancasakti.ac.id/index.php/jpb/article/download/52/44>
- Marinding. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Smartphone. *Honoli Journal*, 1(November), 17–25.
- Mayar & Sriandila. (2021). Pentingnya Mengembangkan Fisik Motorik Anak Sejak Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 9769–9775.
- Pangastuti. (2017). Fenomena Gadget dan Perkembangan Sosial bagi Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education*, 2(2), 165–174.
- Purwijayanti, Munir. & Syamsidar. (2021). Implikasi Gadget Terhadap Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Tunas Mekar Kota Palu. *ECEIJ Early Childhood Education Indonesian Journal*, 4(2), 40–45.
- Rahmalah, Astuti, Pramesstyaningrum & Susana. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional Lppm Ump*, 0(0), 302–310.  
<https://semnaslppm.ump.ac.id/index.php/semnaslppm/article/view/52/52%0Ahttps://semnaslppm.ump.ac.id/index.php/semnaslppm/article/view/52>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif*. Alfabeta.
- Sunita & Mayasari. (2018). Pengawasan Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak. *Jurnal Endurance*, 3(3), 510–514. <https://doi.org/10.22216/jen.v3i3.2485>
- Wulandari & Hermiati. (2019). Deteksi Dini Gangguan Mental dan Emosional pada Anak yang Mengalami Kecanduan Gadget. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 3(1), 382–392. <https://doi.org/10.31539/jks.v3i1.843>
- Yulsyofriend, Anggraini & Yeni. (2019). Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Yaa Bunayya Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 67–80.

