

ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN PSIKOLOGIS ANAK USIA DINI (SD) DALAM PERSPEKTIF PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Muhammad Ilham Destri

Universitas Islam Riau

Email : muhammadilhamdestri12@gmail.com

ABSTRAK:

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini. Dengan kemajuan teknologi yang pesat, gadget telah menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari anak-anak. Jenis penelitian ini menggunakan metodologi deskriptif, dengan metode pengumpulan data meliputi observasi, dokumentasi, dan wawancara. Dengan menggunakan teknik analisis data Miles dan Huberman, analisis data meliputi pengumpulan data, redaksi data, analisis data, dan prediksi atau verifikasi data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Gadget memberikan akses mudah ke berbagai aplikasi pendidikan yang mendukung proses pembelajaran dan pengembangan keterampilan digital anak-anak, seperti kemampuan memecahkan masalah dan kreativitas. Penggunaan teknologi juga dapat meningkatkan akses ke sumber informasi dan alat belajar yang mendukung prestasi akademik. Namun, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa dampak negatif yang signifikan. Sebagian siswa menjadi individu yang individualistis; Hal ini seperti malas belajar, melalaikan sholat, malas belajar mengaji, dan suka membantah kepada orang tua. Hal ini sangat mempengaruhi tanggung jawab dan sikap religious seorang anak. Penyebabnya adalah siswa lebih banyak menghabiskan waktu menggunakan teknologi dan kurang mendapat perhatian dari orang tua, sehingga membuat anak menjadi malas melakukan hal yang positif. Selain itu penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat mengakibatkan berkurangnya interaksi sosial tatap muka antara anak-anak, yang penting untuk perkembangan keterampilan sosial dan emosional mereka. Selain itu, gadget dapat mengganggu pola tidur anak, terutama jika digunakan menjelang waktu tidur, yang dapat mempengaruhi kualitas tidur dan kesehatan secara keseluruhan. Penurunan aktivitas fisik juga menjadi perhatian, karena waktu yang dihabiskan di depan layar seringkali mengurangi waktu bermain aktif dan olahraga.

Kata Kunci: *Gadget, Perkembangan Psikologis, Pendidikan Islam.*

ABSTRACT:

This research aims to analyze the impact of gadget use on the social development of early childhood. With the rapid advancement of technology, gadgets have become an important part of children's daily lives. This type of research uses descriptive methodology, with data collection methods including observation, documentation, and interviews. Using Miles and Huberman data analysis techniques, data analysis includes data collection, data redaction, data analysis, and data prediction or verification. The research results show that Gadgets provide easy access to various educational applications that support the learning process and development of children's digital skills, such as problem-solving abilities and creativity. The use of technology can also increase access to information sources and learning tools that support academic achievement. However, the study also identified some significant negative impacts. Some students become individualistic individuals; These include being lazy about studying, neglecting prayers, being lazy about studying the al-Quran, and liking to argue with parents. This greatly influences a child's religious responsibilities and attitudes. The reason is that students spend more time using technology and receive less attention from their parents, which makes children lazy to do positive things. In addition, uncontrolled use of gadgets can result in reduced face-to-face social interaction between children, which is important for the development of their social and emotional skills. In addition, gadgets can disrupt children's sleep patterns, especially if used close to bedtime, which can affect sleep quality and overall health. A decrease in physical activity is also a concern, as time spent in front of a screen often reduces time for active play and exercise.

Key Word : *Gadgets, Psychological Development, Islamic Education.*

Pendahuluan

Teknologi informasi dan komunikasi yang semakin berkembang dalam beberapa tahun terakhir telah memberikan dampak

yang besar dalam sebagian besar ruang lingkup kehidupan manusia, termasuk dalam dunia pendidikan. Pembelajaran di era yang lebih dikenal dengan sebutan 4.0 ini mengharuskan pendidik untuk melakukan pendekatan terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat. Pendidikan formal berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan lingkungan belajar yang kondusif untuk memberikan pengalaman belajar yang berbeda kepada siswa. Perkembangan dan pertumbuhan siswa dapat dibimbing dan didorong dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, sejalan dengan perkembangan teknologi (Agustina et al., 2022). Guru profesional diharapkan mampu melaksanakan pembelajaran dengan maksimal di kelas sehingga siswa memperoleh keterampilan dan ilmu pengetahuan secara maksimal (Darmukiet al., 2022).

Pada masa kanak-kanak, khususnya pada anak usia dini, anak mengalami perkembangan yang sangat pesat dalam segala aspek. Tahap ini dikenal dengan Tahap Kunci dan anak mulai mengembangkan keterampilan dasar seperti membaca, menulis, berhitung, dan keterampilan interaksi sosial. Menurut teori perkembangan psikologi yang dikemukakan oleh Hurlock (2016), masa ini merupakan periode emas bagi perkembangan otak anak, di mana mereka mulai membentuk fondasi yang kuat untuk kemampuan belajar dan bersosialisasi. Interaksi dengan lingkungan sekitar, baik dengan keluarga maupun teman sebaya, sangat penting dalam membantu anak membangun kemampuan sosial dan emosional mereka. Namun, seiring dengan meningkatnya penggunaan gadget, anak-anak cenderung lebih tertarik pada aktivitas yang bersifat individual dan pasif, seperti menonton video atau bermain game di layar gadget, daripada berinteraksi secara langsung dengan lingkungan sekitar. Hal ini dapat menghambat perkembangan sosial mereka, karena mereka kehilangan kesempatan untuk belajar dari pengalaman langsung, yang sangat penting dalam membentuk

keterampilan sosial dan emosional yang sehat (Hikmaturrahmah, 2018).

Dampak negatif penggunaan gadget pada anak. Salah satu dampak negatifnya adalah menurunnya kemampuan motorik dan kreativitas, dimana anak lambat laun kehilangan masa kecilnya. (Chandra, Adib, and Wijayanti2019) menyimpulkan terdapat Sepuluh risiko terkait gadget pada anak adalah sebagai berikut:

Kecanduan, terhambatnya perkembangan diri, risiko obesitas, kekurangan waktu istirahat dan penurunan prestasi sekolah, penyakit kejiwaan, agresi, kepikunan, kurangnya keterampilan sosial, ancaman radiasi, dan penjelasa dampak gadget yang tidak ramah lingkungan. Hal ini senada dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Rizky Nafaida, Nurmasiyah, and Nursamsu 2020), kemudian diperkuat dengan hasil penelitian (Syifa, Setianingsih, and Sulianto 2019) ditemukan bahwa penggunaan gadget berdampak pada perkembangan psikologi anak sekolah dasar. Selain itu gadget juga sangat berpengaruh terhadap pembentukan karakter religius anak (Mushoffi and Wahidin 2022). Dalam konteks pendidikan agama Islam, penggunaan gadget pada anak usia dini juga membawa tantangan tersendiri. Pendidikan agama Islam tidak hanya berfokus pada pengajaran ilmu pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan karakter yang berdasarkan nilai-nilai spiritual dan moral yang kuat. Nilai-nilai seperti kejujuran, ketaatan dalam ibadah, serta sikap sosial yang baik, harus ditanamkan sejak dini agar anak dapat tumbuh menjadi individu yang berakhlak mulia dan berintegritas tinggi (Hidayat & Maesyaroh, 2020). Namun, penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengganggu proses ini. Anak-anak yang terlalu sibuk dengan gadget cenderung mengabaikan aktivitas keagamaan, seperti berdoa, membaca Al-Qur'an, atau mengikuti pelajaran agama. Ketika perhatian mereka lebih banyak tersita oleh gadget, mereka kehilangan kesempatan untuk merenungkan dan menginternalisasi nilai-nilai agama yang diajarkan oleh orang tua atau guru (Alawiyah, Mulkiyan, & Erwin, 2022). Hal ini tentu

berdampak pada perkembangan spiritual mereka, di mana gadget lebih banyak mempengaruhi perilaku dan pola pikir anak dibandingkan nilai-nilai agama yang seharusnya menjadi fondasi dalam kehidupan mereka. Tidak hanya itu, gadget juga dapat menjadi sumber paparan konten yang bertentangan dengan nilai-nilai agama Islam. Misalnya, anak-anak dapat dengan mudah mengakses konten yang tidak sesuai dengan usia mereka atau yang mengandung unsur kekerasan, pornografi, atau perilaku tidak etis lainnya. Tanpa pengawasan yang ketat dari orang tua atau pendidik, gadget dapat menjadi pintu masuk bagi pengaruh negatif yang dapat merusak karakter dan moral anak (Saniah, Marsithah, Fitri, & Fauza, 2024). Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan pendidik untuk tidak hanya membatasi penggunaan gadget, tetapi juga memastikan bahwa konten yang diakses oleh anak sesuai dengan nilai-nilai agama dan moral yang ingin ditanamkan. Pendidikan agama Islam harus berperan aktif dalam membimbing anak-anak agar dapat menggunakan teknologi secara bijak, sehingga mereka tetap dapat mengambil manfaat dari kemajuan teknologi tanpa mengorbankan perkembangan spiritual dan moral mereka.

Menyadari pentingnya pengawasan dan bimbingan dalam penggunaan gadget, pemerintah telah mulai merumuskan regulasi yang membatasi akses gadget pada anak-anak, seperti pembatasan waktu penggunaan dan kontrol terhadap konten yang dapat diakses (Resnawati & Hurri, 2024). Namun, regulasi pemerintah saja tidak cukup. Peran aktif orang tua dan pendidik dalam mengawasi dan membimbing anak-anak dalam penggunaan gadget sangat krusial. Mereka harus memastikan bahwa penggunaan gadget tidak menggantikan aktivitas fisik, sosial, dan keagamaan yang penting bagi perkembangan anak. Selain itu, orang tua dan pendidik juga harus memberikan contoh yang baik dalam penggunaan teknologi, dengan menunjukkan bagaimana gadget dapat digunakan secara positif dan produktif. Pendampingan dalam penggunaan gadget harus diintegrasikan

dengan pendidikan agama yang holistik, di mana anak diajarkan untuk memanfaatkan teknologi dengan bijak sambil tetap berpegang pada nilai-nilai agama yang diajarkan (Isdiyantoro & Maftuhah, 2023).

Pemilihan topik ini didasarkan pada urgensi masalah yang ditimbulkan oleh penggunaan gadget pada anak usia dini, terutama dalam konteks perkembangan psikologis dan pendidikan agama Islam mereka. Dengan mengangkat isu ini, penulis berharap dapat memberikan kontribusi dalam memahami dampak penggunaan gadget dari sudut pandang pendidikan agama Islam, serta menawarkan solusi yang efektif untuk meminimalkan dampak negatifnya. Diharapkan penelitian ini dapat menjadi landasan bagi orang tua, pendidik, dan pembuat kebijakan dalam merumuskan strategi yang tepat untuk memastikan bahwa anak-anak dapat berkembang secara optimal, baik dari segi psikologis maupun spiritual, sesuai dengan nilai-nilai agama Islam.

Metodologi Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan kualitatif deskriptif (Syahrizal and Jailani 2023), pada prinsipnya penelitian kualitatif adalah suatu prosedur untuk menghasilkan temuan deskriptif tentang apa yang akan ditulis dan apa yang diucapkan oleh orang yang menjadi sasaran penelitian secara deskripsi mengenai perilaku mereka yang dapat diamati. Sehingga data yang dihasilkan bukan data yang berbentuk angka-angka, melainkan kata-kata yang bersifat deskriptif. sedangkan pengumpulan data menggunakan wawancara (Rachmawati 2007), observasi, dan dokumentasi secara langsung dengan informan lapangan untuk mendapatkan data. Analisis data menggunakan teknik Miles dan Huberman (Harahap 2021) dimulai dengan pengumpulan data, reduksi data, analisis data, dan observasi atau verifikasi data untuk memahami Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologis dan dalam Perspektif Pendidikan Agama Islam Anak Usia Dini (SD)

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil wawancara, observasi dan dokumentasi secara langsung terhadap beberapa orang tua siswa mengatakan bahwa gadget memiliki dampak negatif seperti yang dialami oleh anak saya yang malas datang belajar mengaji lagi dan melaksanakan sholat". Sedangkan beberapa orang tua siswa mengatakan "walaupun anak saya bermain gadget anak saya tidak lupa untuk mengaji dan sholat". Selain itu, beberapa temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget membuat siswa menjadi individu yang lebih mandiri yang kesulitan dalam berinteraksi sosial dan tidak memenuhi kewajiban seperti belajar atau belajar dalam jangka waktu yang lama seperti berdoa. (Zalfa 2019), dan bermalas-malasan untuk mengaji, pembangkang dan anak sering membantah orang tua (Tri Amelia et al. 2022). Kemudian hasil wawancara terhadap gurunya. Mengatakan "gadget memiliki dampak positif dan negative bagi siswa itu sendiri tergantung bagaimana menggunakan gadget tersebut, seperti yang terlihat sebagian perilaku siswa kelas VI menjadi emosian dan sering menggunakan bahasa yang tidak baik didengar kepada teman sebayanya. Hal ini terjadi karena siswa sering bermain gadget.

Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Anak Usia

Pengaruh penggunaan gadget terhadap anak usia dini merupakan topik yang semakin relevan dan mendalam seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi serta kemudahan akses yang tersedia di era digital saat ini. Gadget seperti ponsel pintar, tablet, dan komputer telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari anak-anak, dan peranannya dalam kehidupan mereka semakin meningkat. Penggunaan teknologi ini memengaruhi berbagai aspek perkembangan anak secara kompleks dan menyeluruh. Misalnya, anak-anak kini dapat dengan mudah mengakses berbagai jenis konten digital yang beragam, mulai dari video edukatif yang mendidik hingga aplikasi permainan yang dirancang khusus untuk merangsang kreativitas dan imajinasi mereka. Akses yang mudah dan cepat ke teknologi ini

berarti bahwa anak-anak sering kali terpapar pada gadget sejak usia dini, dan paparan ini membawa dampak signifikan terhadap perkembangan mereka, baik dari segi kognitif, sosial, emosional, maupun fisik (Rahmat, 2018).

Di satu sisi, gadget menawarkan berbagai fitur menarik yang dapat merangsang perkembangan kognitif anak-anak dengan cara yang inovatif. Aplikasi edukatif dirancang dengan tujuan khusus untuk memfasilitasi proses pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan interaktif (Atikah, Rusdiyani, & Ridela, 2023). Misalnya, banyak aplikasi yang melibatkan permainan teka-teki yang mengasah keterampilan berpikir logis, latihan bahasa yang membantu anak-anak mempelajari kosakata baru, serta aktivitas matematika yang memperkenalkan konsep-konsep dasar dengan cara yang menarik. Melalui interaksi yang aktif dengan aplikasi-aplikasi ini, anak-anak dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis, logika, dan kemampuan bahasa mereka secara lebih efektif. Teknologi yang dirancang dengan baik dapat memperkenalkan konsep-konsep akademis secara dini dan menarik, sehingga mendukung anak-anak dalam proses belajar mereka dan membantu mereka dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang akan berguna di masa depan.

Namun, di sisi lain, penggunaan gadget yang tidak terkontrol atau berlebihan dapat menimbulkan dampak negatif yang signifikan. Anak-anak yang menghabiskan terlalu banyak waktu di depan layar mungkin kehilangan kesempatan untuk terlibat dalam aktivitas lain yang mendukung perkembangan kognitif dan sosial secara menyeluruh (Romadhon, Sari, & Alatas, 2024). Aktivitas seperti membaca buku fisik yang merangsang imajinasi dan kreativitas, bermain di luar ruangan yang mendukung perkembangan motorik kasar, atau berinteraksi langsung dengan teman sebaya yang membangun keterampilan sosial, juga sangat penting untuk perkembangan mereka. Jika anak-anak terlalu banyak menghabiskan

waktu di depan layar, mereka mungkin mengalami gangguan pada pola tidur mereka, yang dapat mempengaruhi proses konsolidasi memori dan pembelajaran secara keseluruhan. Keterlibatan yang seimbang antara teknologi dan aktivitas non-digital penting untuk mendukung perkembangan kognitif anak-anak secara optimal dan memastikan bahwa mereka mendapatkan manfaat dari berbagai jenis pengalaman belajar.

Penggunaan gadget juga berpengaruh pada aspek sosial dan emosional anak-anak, yang dapat menambah dimensi kompleks dalam perkembangan mereka. Di satu sisi, teknologi memungkinkan anak-anak untuk berinteraksi dengan teman sebaya mereka melalui berbagai aplikasi komunikasi dan media sosial (Witarsa, Hadi, Nurhananik, & Haerani, 2018). Ini dapat memberikan mereka kesempatan untuk belajar tentang berbagi, kerja sama, dan empati dalam konteks virtual yang lebih luas. Anak-anak dapat membangun hubungan yang positif dan berpartisipasi dalam komunitas online yang mendukung minat mereka, yang bisa menjadi pengalaman sosial yang berharga dan memperluas jaringan sosial mereka. Namun, ketergantungan pada gadget untuk interaksi sosial dapat mengurangi kesempatan anak-anak untuk mengembangkan keterampilan sosial di dunia nyata. Interaksi langsung dengan teman-teman, keluarga, dan lingkungan sekitar sangat penting untuk membangun keterampilan komunikasi yang efektif dan memahami isyarat emosional. Anak-anak yang lebih banyak berinteraksi melalui layar mungkin mengalami kesulitan dalam membaca ekspresi wajah, bahasa tubuh, dan memahami nuansa emosional dalam situasi sosial secara langsung. Ini dapat menghambat perkembangan kemampuan mereka dalam berinteraksi secara efektif dengan orang lain dan berpartisipasi dalam kegiatan sosial di luar dunia digital. Dampak penggunaan gadget terhadap kesehatan fisik anak-anak juga merupakan aspek yang penting untuk diperhatikan. Anak-anak yang menghabiskan waktu terlalu lama di depan layar dapat mengalami berbagai masalah

kesehatan, seperti gangguan postur, nyeri punggung, leher, dan mata (Sefianti, Hawa, & Blagov, 2023). Waktu yang dihabiskan untuk aktivitas sedentari di depan layar dapat mengurangi kesempatan anak-anak untuk terlibat dalam kegiatan fisik yang sangat penting untuk perkembangan motorik kasar dan halus mereka. Aktivitas fisik yang kurang dapat berkontribusi pada masalah kesehatan seperti obesitas, karena anak-anak mungkin lebih memilih duduk dan tidak bergerak daripada bermain di luar ruangan atau terlibat dalam aktivitas fisik yang aktif. Memastikan bahwa anak-anak mendapatkan waktu yang cukup untuk bergerak dan beraktivitas fisik merupakan bagian penting dari menjaga kesehatan mereka secara keseluruhan. Dengan mengatur waktu penggunaan gadget dan mendorong aktivitas fisik, orang tua dapat membantu memastikan bahwa anak-anak tetap sehat dan aktif secara fisik. Meskipun ada tantangan yang terkait dengan penggunaan gadget, ada juga manfaat yang tidak dapat diabaikan. Penggunaan gadget dapat membantu anak-anak mengembangkan keterampilan digital dan literasi media sejak usia dini (Fitriyani & Nugroho, 2022). Terpapar pada teknologi memungkinkan anak-anak untuk belajar tentang navigasi perangkat, penggunaan aplikasi, dan keterampilan komputer dasar yang akan sangat berguna di masa depan. Keterampilan digital ini semakin penting di era modern, di mana teknologi memainkan peran besar dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari. Namun, penting untuk memastikan bahwa anak-anak tidak hanya mengembangkan keterampilan teknis tetapi juga keterampilan kritis dalam menilai dan menggunakan media. Mereka perlu diajarkan untuk menyaring informasi, mengenali konten yang tidak sesuai, dan memahami dampak dari interaksi mereka di dunia digital. Pendidikan yang baik dalam literasi media akan membantu anak-anak menjadi pengguna teknologi yang bijaksana dan bertanggung jawab. Penggunaan gadget juga dapat mempengaruhi dinamika keluarga dengan cara yang kompleks. Gadget sering kali menjadi sumber perdebatan antara orang tua

dan anak-anak mengenai batasan waktu dan konten yang diakses. Orang tua mungkin menghadapi tantangan dalam mengatur penggunaan gadget secara efektif, sementara anak-anak mungkin merasa terbatas atau tidak puas dengan aturan yang diterapkan. Ketergantungan pada gadget dapat mengurangi kualitas interaksi keluarga, terutama jika gadget menjadi distraksi utama dalam waktu berkumpul bersama. Keterlibatan keluarga dalam pengaturan waktu layar dan pemilihan konten yang sesuai sangat penting untuk menjaga keseimbangan antara penggunaan teknologi dan interaksi tatap muka yang berkualitas. Komunikasi terbuka antara orang tua dan anak-anak mengenai penggunaan gadget dapat membantu menciptakan aturan yang efektif dan mendukung keseimbangan dalam kehidupan keluarga. Meskipun gadget dapat memberikan berbagai manfaat, seperti akses ke sumber belajar dan pengembangan keterampilan digital, penting untuk melakukan pendekatan yang seimbang dalam penggunaannya. Orang tua dan pendidik harus memantau dan mengatur penggunaan gadget anak-anak dengan bijaksana, memastikan bahwa mereka tetap terlibat dalam aktivitas yang mendukung perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan fisik secara menyeluruh. Pendekatan yang seimbang dan terencana dalam penggunaan gadget dapat membantu memaksimalkan manfaat teknologi sambil meminimalkan potensi dampak negatif pada perkembangan anak usia dini, sehingga anak-anak dapat berkembang dengan cara yang seimbang dan sehat dalam era digital yang terus berkembang ini.

Dampak Penggunaan Gadget terhadap Anak Usia Dini

Penggunaan gadget di kalangan anak usia dini telah menjadi fenomena yang signifikan seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi dan kemudahan akses. Anak-anak kini dapat dengan mudah menggunakan berbagai perangkat seperti ponsel pintar, tablet, dan komputer, yang memberikan mereka akses ke berbagai jenis

konten digital. Gadget ini menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari mereka, baik di rumah, di sekolah, atau saat bepergian. Kemudahan akses ini membawa dampak besar terhadap cara anak-anak berinteraksi dan berkomunikasi dengan dunia di sekitar mereka (Purwaningtyas, Septiana, Aprilia, & Candra, 2023). Gadget memungkinkan anak-anak untuk terhubung dengan teman dan keluarga melalui aplikasi komunikasi, bermain game yang dirancang untuk berinteraksi dengan teman sebaya secara virtual, serta mengeksplorasi berbagai konten edukatif. Meskipun ini membawa banyak manfaat, ada beberapa dampak sosial yang perlu diperhatikan dengan cermat.

Salah satu dampak yang signifikan dari penggunaan gadget adalah perubahan dalam cara anak-anak berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa di sekitar mereka (Purwaningtyas dkk., 2023). Namun, interaksi yang dilakukan melalui layar sering kali berbeda dari interaksi tatap muka. Anak-anak yang lebih sering berkomunikasi melalui gadget mungkin mengalami kesulitan dalam membaca ekspresi wajah, bahasa tubuh, dan isyarat non-verbal lainnya yang sangat penting dalam interaksi sosial langsung. Ketidakmampuan untuk membaca sinyal sosial ini dapat mempengaruhi kemampuan mereka dalam memahami dan menanggapi emosi dan reaksi orang lain secara efektif, yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas hubungan sosial mereka.

Selain itu, penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengurangi kesempatan anak-anak untuk terlibat dalam interaksi sosial langsung dan kegiatan kelompok yang melibatkan kontak fisik (Witarsa et al., 2018). Aktivitas seperti bermain di luar ruangan, berpartisipasi dalam permainan kelompok, dan mengikuti kegiatan sosial yang melibatkan interaksi langsung sangat penting untuk perkembangan sosial anak-anak. Jika anak-anak terlalu banyak menghabiskan waktu dengan gadget, mereka mungkin melewatkan peluang berharga untuk bermain dengan teman sebaya di lingkungan fisik. Ini tidak hanya mengurangi waktu yang

dihabiskan untuk interaksi sosial langsung tetapi juga dapat mempengaruhi perkembangan keterampilan sosial mereka. Keterampilan penting seperti berbagi, bernegosiasi, dan menyelesaikan konflik secara efektif sering kali berkembang melalui pengalaman sosial langsung, yang mungkin terabaikan jika anak-anak terlalu fokus pada gadget.

Dampak lain dari penggunaan gadget adalah pengaruhnya terhadap dinamika keluarga. Gadget sering kali menjadi sumber perdebatan antara orang tua dan anak-anak mengenai batasan waktu layar dan konten yang diakses (Darpi, 2024). Ketergantungan pada gadget dapat mengurangi kualitas waktu keluarga yang biasanya dihabiskan bersama untuk aktivitas yang mendukung ikatan emosional, seperti makan malam bersama, berbicara tentang kegiatan sehari-hari, atau berpartisipasi dalam kegiatan bersama. Jika gadget menjadi distraksi utama dalam waktu berkumpul, anak-anak mungkin kehilangan kesempatan untuk membangun hubungan yang kuat dan saling memahami dengan anggota keluarga mereka. Ini dapat mempengaruhi kualitas interaksi keluarga dan membatasi kesempatan anak-anak untuk belajar keterampilan komunikasi dan interaksi sosial yang penting dalam konteks keluarga.

Selain dampak sosial, penggunaan gadget juga dapat mempengaruhi perkembangan empati anak-anak (Pradevi, 2020). Meskipun teknologi dapat memberikan kesempatan untuk belajar tentang berbagi dan kerja sama dalam konteks virtual, anak-anak mungkin tidak mendapatkan pengalaman yang sama dalam hal memahami dan menanggapi perasaan orang lain secara langsung. Kemampuan untuk berempati dan memahami perasaan orang lain adalah keterampilan sosial yang penting yang biasanya dikembangkan melalui interaksi tatap muka dan pengalaman sosial langsung. Anak-anak yang lebih banyak berinteraksi melalui layar mungkin mengalami kesulitan dalam membangun dan memelihara hubungan sosial yang sehat di dunia nyata. Ini dapat membatasi kemampuan mereka untuk

berpartisipasi secara efektif dalam kegiatan sosial dan membangun hubungan yang mendalam dengan teman-teman dan keluarga. Meskipun ada tantangan yang terkait dengan penggunaan gadget, teknologi juga dapat menawarkan manfaat jika digunakan dengan bijaksana. Gadget dapat memungkinkan anak-anak untuk tetap terhubung dengan teman dan keluarga yang jauh secara fisik, serta memberikan mereka kesempatan untuk berlatih keterampilan komunikasi digital. Untuk memaksimalkan manfaat penggunaan gadget dan meminimalkan dampak negatifnya, penting bagi orang tua dan pendidik untuk mengatur dan memantau penggunaan gadget dengan cermat. Menetapkan batas waktu layar yang sehat, memilih konten yang sesuai, dan memastikan bahwa anak-anak tetap terlibat dalam aktivitas sosial dan fisik yang mendukung perkembangan mereka secara menyeluruh adalah langkah-langkah penting yang harus diambil.

Kesimpulan

Pengaruh penggunaan gadget pada anak usia dini mencakup berbagai aspek yang signifikan dalam perkembangan mereka. Di satu sisi, gadget dapat memberikan pengaruh positif yang substansial. Misalnya, aplikasi edukatif yang ada di gadget dapat merangsang perkembangan kognitif anak dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Anak-anak dapat belajar keterampilan bahasa, matematika, dan berpikir kritis melalui permainan yang didesain khusus untuk meningkatkan keterampilan tersebut. Gadget juga memberikan akses mudah ke informasi dan sumber belajar, yang memungkinkan anak-anak untuk mengeksplorasi topik-topik baru dan memperluas pengetahuan mereka dengan cara yang mungkin tidak tersedia di lingkungan sekitarnya. Selain itu, gadget memfasilitasi komunikasi dengan keluarga dan teman, bahkan ketika mereka berada jauh, dan membantu anak-anak berlatih keterampilan komunikasi digital yang penting di era modern ini.

Namun, dampak negatif dari penggunaan gadget juga perlu diperhatikan secara serius. Terlalu banyak waktu yang dihabiskan di depan layar dapat mengganggu pola tidur anak, yang berdampak negatif pada konsolidasi memori dan proses pembelajaran mereka. Gangguan ini sering kali disertai dengan penurunan aktivitas fisik, yang dapat mengarah pada masalah kesehatan seperti obesitas, serta mengurangi kesempatan anak-anak untuk terlibat dalam kegiatan fisik yang mendukung perkembangan motorik kasar dan halus mereka. Selain itu, ketergantungan pada gadget dapat memengaruhi keterampilan sosial dan emosional anak-anak, karena mereka mungkin kurang berlatih dalam interaksi tatap muka yang penting untuk memahami ekspresi wajah dan bahasa tubuh. Untuk meminimalisir dampak negatif ini, perlu adanya keseimbangan yang sehat dalam penggunaan gadget dengan menetapkan batas waktu layar yang wajar, memilih konten yang bermanfaat, dan memastikan anak-anak tetap aktif dalam aktivitas sosial dan fisik.

Daftar Pustaka

- Agustina, Naila Intan Muna, Erik Aditia Ismaya, And Ika Ari Pratiwi. 2022. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Peduli Sosial Anak." *Jurnal Basicedu*. <http://dx.doi:10.31004/basicedu.V6i2.2465>.
- Alawiyah, D., Mulkiyan, M., & Erwin, M. (2022). Problematika dan pendampingan anak yang mengalami gangguan gadget. *Media Intelektual Muslim Dan Bimbingan Rohani*, 8(1), 36–53.
- Atikah, C., Rusdiyani, I., & Ridela, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Tema Binatang Purba Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Kelompok B (5-6) Tahun di TK Tunas Insan Kamil Kota Serang. *JEA (Jurnal Edukasi AUD)*, 9(2), 89–101.
- Chandra, Olivia, Ahmad Adib, And Ani Wijayanti. 2019. "Perancangan Komunikasi Visual Social Campaign Media 'Body Shaming' Pada Anak 13-18 Tahun Pemakai Media Sosial." *Jurnal Dkv Adiwarna*.
- Darpi, C. (2024). Pengaruh Penggunaan Gawai terhadap Perkembangan Anak Usia Dini dari Perspektif Orang Tua. *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 129–136.
- Fitriyani, F., & Nugroho, A. T. (2022). Literasi Digital Di Era Pembelajaran Abad 21. *Literasi Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Inovasi*, 2(1), 307–314.
- Harahap, Mely Novasari. 2021. "Analisis Data Penelitian Kualitatif Model Miles Dan Huberman." *Manhaj*.
- Hidayat, A., & Maesyarah, S. S. (2020). Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. *Jurnal Syntax Imperatif: Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 1(5), 356–368.
- Hikmatullah, H. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *Musawa: Journal for Gender Studies*, 10(2), 191–218.
- Hurlock, E. B. (2016). *Psikologi Perkembangan (Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan)*. Jakarta: Erlangga.
- Isdiyantoro, M. J., & Maftuhah, A. (2023). Peran Orang Tua dalam Mendampingi Anak Usia Dini Saat Penggunaan Gadget di RA Masyithoh XV Pangenjurutengah. *Al Athfal: Jurnal Kajian Perkembangan Anak Dan Manajemen Pendidikan Usia Dini*, 6(1), 58–68.
- Mushoffi, Basyirotul, And Wahidin Wahidin. 2022. "Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Yang Religius Dan Yang Menggunakan Gawai Terhadap Moral Agama Anak Di Mi Muhammadiyah Ringin Anom Wonosegoro." *Afeksi: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*. <http://dx.doi:10.35672/afeksi.V3i2.81>.
- Purwaningtyas, F. D., Septiana, Y., Aprilia, H., & Candra, G. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Psikologi Wijaya Putra (Psikowipa)*, 4(1), 1–9.
- Pradevi, A. P. (2020). Hubungan pengawasan orang tua dalam penggunaan gadget dengan kemampuan empati anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 49–56.
- Rachmawati, Imami Nur. 2007. "Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kualitatif: Wawancara." *Jurnal Keperawatan Indonesia*. <https://dx.doi:10.7454/jki.V11i1.184>.
- Rahmat, S. T. (2018). Pola asuh yang efektif untuk mendidik anak di era digital. *Jurnal*

- Pendidikan Dan Kebudayaan Missio, 10(2), 143–161.
- Rizky Nafaida, Nurmasiyah, And Nursamsu. 2020. “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak.” *Best Journal (Biology Education, Sains And Technology*.
- Resnawati, D., & Hurri, I. (2024). Analisis Penggunaan Gawai Terhadap Minat Belajar Anak Usia Dini di PAUD Sarbiyaatul Amanah. *Jurnal Lingkar Pembelajaran Inovatif*, 5(3), 1–11.
- Romadhon, S., Sari, M. C., & Alatas, M. A. (2024). Dampak Pemanfaatan Gawai terhadap Pemerolehan Bahasa Anak Usia 3-6 Tahun: Pendekatan Ramah Anak. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 478–490.
- Saniah, A., Marsithah, I., Fitri, N., & Fauza, R. (2024). Dampak Negatif Penggunaan Teknologi Bagi Mahasiswa Almuslim. *Maras: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(2), 995–999.
- Sefianti, A. V., Hawa, A., & Blagov, A. (2023). Strategi Menjaga Kesehatan Mata Anak SD Di Era Digital. *JANACITTA*, 6(2), 134–144.
- Syahrizal, Hasan, And M. Syahran Jailani. 2023. “Jenis-Jenis Penelitian Dalam Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif.” *Jurnal Qosim : Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*. <http://dx.doi:10.61104/Jq.V1i1.49>.
- Syifa, Layyinat, Eka Sari Setianingsih, And Joko Sulianto. 2019. “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. <http://dx.doi:10.23887/Jisd.V3i4.22310>.
- Tri Amelia, Cristine Roselvia, Hermiana Vereswati, Erwin Erlangga, And Yudi Kurniawan. 2022. “Pelatihan Mindful Parenting Sebagai Strategi Pengasuhan Orang Tua Siswa Paud Bunga Bangsa Semarang.” *Reswara: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. <http://dx.doi:10.46576/Rjpkm.V3i2.1857>.
- Witarsa, R., Hadi, R. S. M., Nurhananik, N., & Haerani, N. R. (2018). Pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial siswa sekolah dasar. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 9–20.
- Zalfa, Khilda Nafilatuz. 2019. Sustainability (Switzerland) “Konseling Islam Dengan Teknik Shaping Dalam Mengatasi Remaja Putri Yang Melalaikan Sholat Di Putat Jaya Surabaya.”

