

## DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA PERILAKU ANAK

Rini Susanti<sup>1</sup>, Mariyana<sup>2</sup>

rinisusantiazam@gmail.com<sup>1</sup>, <sup>2</sup>mariyana@univbatam.ac.id

<sup>2</sup>Program Studi Psikologi Universitas Batam

**Abstrak:** Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) semakin pesat seturut dengan perkembangan zaman. Perkembangan tersebut menghasilkan berbagai aplikasi Media Sosial, yang selalu baru dari hari ke hari. Salah satu dari perangkat Media Sosial itu adalah *Gadget*. Berdasarkan observasi yang dilakukan kepada seorang anak yang bernama Conan yang menggunakan *gadget* setiap hari dengan hasil berdampak kepada prilakunya sehari-hari.  
*Kata kunci: gadget, dampak*

**Abstract:** The development of Science and Technology (IPTEK) is growing rapidly in line with the times. These developments have resulted in various Social Media applications, which are always new from day to day. One of the social media tools is a *gadget*. Based on observations made to a child named Conan who uses *gadgets* every day, the results have an impact on his daily behavior.

*Keywords: gadgets, impact*

### PENDAHULUAN

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) semakin pesat seturut dengan perkembangan zaman. Perkembangan tersebut menghasilkan berbagai aplikasi Media Sosial, yang selalu baru dari hari ke hari. Salah satu dari aplikasi Media Sosial itu adalah *Gadget*. *Gadget* adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. *Gadget* (Bahasa Indonesia: acang) adalah suatu istilah yang berasal dari bahasa Inggris untuk merujuk pada suatu peranti atau instrument yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna yang umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru. *Gadget* dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Contohnya:

komputer, handphone, game dan lainnya.

*Gadget* sangat berdampak pada pola kehidupan manusia baik dari segi pola pikir, pola rasa maupun pola perilaku. Penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya berdampak pada pikiran, rasa dan perilaku orang dewasa, tetapi anak-anak pun tidak luput dari dampaknya. Memang dengan bantuan teknologi seperti *gadget* dapat mempercepat kegiatan manusia, sehingga tidak memakan waktu yang lama. Media atau sarana sebagai alat komunikasi untuk mempermudah dan memperlancar kegiatan komunikasi manusia atau interaksi sosial antara satu dengan yang lain (Pebriana, 2017).

Sesuai dengan perkembangannya saat ini penggunaan *gadget* lebih banyak dikonsumsi oleh anak-anak usia Sekolah Dasar dan Menengah, karena bagi

mereka, *gadget* tidak hanya merupakan alat elektronik yang digunakan untuk media informasi, tetapi juga untuk media belajar, bahkan menjadi media hiburan (bermain). *Gadget* juga dapat berdampak positif bagi penggunanya, yaitu berkembangnya imajinasi, melatih kecerdasan, meningkatkan rasa percaya diri, dan mengembangkan kemampuan memecahkan masalah, sebaliknya *gadget* juga bisa berdampak negatif sangat kuat sekali, antara lain dapat memutuskan hubungan atau interaksi sosial, dapat berakibat pada menurunnya prestasi belajar, bahkan dapat merusak kesehatan fisik (misalnya mata) dan mental penggunanya (Rozalia,2017)

Usia anak merupakan masa emas, masa ketika anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Pada usia ini, anak paling peka dan potensial untuk mempelajari sesuatu, rasa ingin tahu anak sangat besar. Hal ini dapat kita lihat dari anak sering bertanya tentang apa yang mereka lihat. Apabila pertanyaan anak belum terjawab, maka mereka bertanya terus sampai anak mengetahui maksudnya, dan jawabannya kerap kali dicari dan ditemukan melalui kecanggihan *gadget*. Kecanggihan *gadget* tidak dapat menjadi satu- satunya jaminan untuk membangun dan memelihara kesehatan mental anak. Sebab *gadget* dapat berpengaruh positif atau negatif terhadap penggunanya (Pebriana, 2017).

Dalam psikologi perkembangan anak usia dini dikatakan sebagai anak yang berumur 0-6 tahun. Pertumbuhan dan perkembangannya diperhatikan dengan cara memberi perlakuan yang baik berupa pendidikan usia prasekolah atau pendidikan sekolah dikelas-kelas

awal Sekolah Dasar (SD). Anak usia dini adalah anak yang berusia antara 3- 6 tahun. Di Indonesia pengertian anak usia dini ditunjukkan kepada anak yang berusia 0-6 tahun, berdasarkan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 Pasal 1 Ayat 14 yang berbunyi “pendidikan yang diperuntukkan bagi anak sejak lahir sampai usia 6 tahun”. Sedangkan menurut NAEYC (National Association For The Young Children), yaitu anak yang berusia antara 0 sampai 8 tahun yang mendapatkan layanan pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak dalam keluarga (*family childcare home*), pendidikan prasekolah baik negeri maupun swasta, taman kanak-kanak (TK), dan sekolah dasar(SD). Hal ini dapat disebabkan pendekatan pada kelas awal sekolah dasar kelas I, II dan III hampir sama dengan usia TK 4-6 tahun.

Namun penggunaan *gadget* secara continue akan berdampak buruk bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya, anak-anak yang cenderung terus menerus menggunakan *gadget* akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan harus dan rutin dilakukan dalam aktivitas sehari-hari, hal ini mengkhawatirkan, sebab pada masa anak- anak, mereka masih tidak stabil, memiliki rasa keingintahuan sangat tinggi, dan berdampak pada meningkatnya sifat konsumtif pada anak-anak, untuk itu penggunaan *gadget* pada anak-anak perlu mendapatkan perhatian khusus bagi orangtua (Al-Ayouby, 2017)

Indonesia sendiri termasuk dalam peringkat “lima besar” Negara pengguna *gadget*, khususnya *smartphone*. Data yang diambil tahun 2014 itu

menunjukkan bahwa pengguna aktif smartphone adalah sekitar 47 juta, atau sekitar 14% dari seluruh pengguna handphone (Liputan6.com). Berdasarkan studi yang dilaksanakan oleh Kementerian Kominfo pada tahun 2017 ditemukan bahwa 98 persen anak tahu tentang internet dan 79,5 persen diantaranya adalah pengguna internet (Hasanah, 2017)

Oleh karena itu, penting pemahaman tentang dampak pengaruh *gadget* terutama bagi orangtua. Supaya anak dapat dibatasi penggunaannya dan daya kembang anak dapat berkembang dengan baik dan menjadi anak yang aktif, cerdas, dan interaktif terhadap orang lain.

Manfaat *gadget* yaitu sebagai media belajar, media hiburan, dan dapat tersambung dengan internet. Siswa sekolah dasar sudah mengenal fungsi internet, sehingga banyak siswa sekolah dasar yang menyalahgunakan penggunaan internet untuk hal negatif dan siswa harus selalu dalam pengawasan orangtua. Orangtua memberikan *gadget* pada anaknya dengan tujuan untuk mengenalkan games pada anaknya. Dibanding dengan orang dewasa yang baru mengenal *gadget*, anak lebih cepat menguasai *gadget* daripada orang dewasa. Bahkan orangtua mereka belum tentu dapat mengoperasikan *gadget* yang mereka miliki (Rozalia, 2017).

Teknologi *gadget* yang memiliki beragam manfaat dan kelebihan juga dapat mengakibatkan dampak positif dan negatif bagi pengguna. Dampak positif dari penggunaan *gadget* yaitu akan lebih efisien dalam penggunaan waktu dalam berkomunikasi. Dampak bagi anak yaitu siswa menjadi lebih maju dalam

mengikuti perkembangan zaman dan anak menjadi lebih mudah menyesuaikan perkembangan zaman dibanding orang dewasa. Anak akan lebih kreatif dalam memanfaatkan *gadget* yang mereka miliki apabila dalam pengawasan orangtua. Dampak positif lainnya dari penggunaan *gadget*, yaitu:

1. Menumbuhkan dan meningkatkan potensi kecerdasan dan kreativitas (melihat gambar kemudian menggambarnya sesuai yang ada dipikirkannya atau melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan).
2. Melatih kecerdasan (dalam hal ini anak dapat terbiasa dengan tulisan, angka, gambar yang membantu melatih proses belajar).
3. Meningkatkan rasa percaya diri (saat anak memenangkan suatu permainan akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan).
4. Mengembangkan kemampuan dalam membaca, menghitung, dan pemecahan masalah (dalam hal ini anak akan menimbulkan sifat dalam rasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak akan muncul kesadaran kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa perlu dipaksa).
5. Mempermudah komunikasi (membuat seseorang bertemu meskipun berbeda tempat, melalui fitur video call dari berbagai aplikasi yang ada saat ini, Kita bisa tersambung dengan keluarga, teman atau pacar seakan-akan bertatap muka langsung)

Sedangkan dampak negatif dari

penggunaan *gadget*, yaitu:

1. Penurunan konsentrasi saat belajar (pada saat belajar anak menjadi tidak focus dan hanya teringat dengan *gadget*, misalnya anak teringat dengan permainan *gadget* seolah-olah dia seperti tokoh dalam game tersebut).
2. Malas menulis dan membaca (hal ini diakibatkan dari penggunaan *gadget* misalnya pada saat anak membuka video di aplikasi youtube, anak cenderung melihat gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang mereka cari).
3. Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi (misalnya anak kurang bermain dengan teman dilingkungan sekitarnya, tidak memperdulikan keadaan disekelilingnya).
4. Kecanduan (anak akan sulit dan akan ketergantungan dengan *gadget* karena sudah menjadi suatu hal yang menjadi kebutuhan untuknya).
5. Dapat menimbulkan gangguan kesehatan (jelas dapat menimbulkan gangguan kesehatan karena paparan radiasi yang ada pada *gadget*, dan juga dapat merusak kesehatan mata anak).
6. Perkembangan kognitif anak usia dini terhambat (kognitif atau pemikiran proses psikologis yang berkaitan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai, dan memikirkan lingkungannya akan terhambat).
7. Menghambat kemampuan

berbahasa (anak yang terbiasa menggunakan *gadget* akan cenderung diam, sering menirukan bahasa yang didengar, menutupi diri dan enggan berkomunikasi dengan teman ataulingkungannya).

8. Dapat mempengaruhi perilaku anak usia dini (seperti contoh anak bermain game yang memiliki unsure kekerasan yang akan mempengaruhi pola perilaku dan karakter yang dapat menimbulkan tindak kekerasan terhadap teman) (Rozalia,2017).

Dokter anak asal Amerika Serikat, Cris Rowan mengatakan, perlu ada larangan untuk penggunaan *gadget* pada usia terlalu dini, yakni anak dibawah 12 tahun. Alasannya, sudah banyak penelitian yang membuktikan dampak negatif *gadget* pada mereka (Kompasiana.com), yaitu:

1. Pertumbuhan otak yang terlalu cepat. Di antara usia 0-2 tahun, pertumbuhan otak anak memasuki masa yang paling cepat dan terus berkembang hingga usia 21 tahun. Stimulasi lingkungan sangat penting untuk memicu perkembangan otak, termasuk dari *gadget*. Hanya saja, stimulasi yang berasal dari *gadget* diketahui berhubungan dengan defisit perhatian, gangguan kognitif, kesulitan belajar, impulsif, dan kurangnya kemampuan mengendalikan diri.
2. Hambatan perkembangan. Saat menggunakan *gadget*, anak cenderung kurang bergerak, yang

- berdampak pada hambatan perkembangan. Satu dari tiga anak yang masuk sekolah cenderung mengalami hambatan perkembangan sehingga berdampak buruk pada kemampuan berbahasa dan prestasi disekolah.
3. **Obesitas.** Penggunaan *gadget* yang berlebihan diketahui bisa meningkatkan risiko obesitas. Anak-anak yang diperbolehkan menggunakan *gadget* dikamarnya mengalami peningkatan risiko obesitas sebanyak 30 persen. Padahal, diketahui bahwa obesitas pada anak meningkatkan risiko *stroke* dan penyakit jantung sehingga menurunkan angka harapanhidup.
  4. **Gangguan tidur.** Tidak semua orangtua mengawasi anaknya saat menggunakan *gadget* sehingga kebanyakan anak pun mengoperasikan *gadget* di kamar tidurnya. Sebuah studi menemukan 75 persen anak-anak usia 9-10 tahun yang menggunakan *gadget* dikamar tidur, mengalami gangguan tidur yang berdampak pada penurunan prestasi belajar mereka.
  5. **Penyakit mental.** Sejumlah studi menyimpulkan, penggunaan *gadget* yang berlebihan merupakan faktor penyebab meningkatnya laju depresi, kecemasan, defisit perhatian, autism, gangguan bipolar, dan gangguan perilaku pada anak. Hal ini sesuatu dengan penelitian yang dilakukan oleh Novitasari dan Khotimah (2016), bahwa *gadget* mempunyai dampak pada interaksi sosial anak usia 5-6tahun.
  6. **Agresif.** Anak-anak yang terpapar tayangan kekerasan dig*adget* mereka berisiko untuk menjadi agresif. Apalagi, saat ini banyak video game ataupun tayangan yang berisi pembunuhan, pemerkosaan, penganiayaan, dan kekerasan-kekerasan lainnya.
  7. **Pikun digital.** Konten media dengan kecepatan tinggi berpengaruh dalam meningkatkan risiko defisit perhatian, sekaligus penurunan daya konsentrasi dan ingatan. Pasalnya, bagian otak yang berperan dalam melakukan hal itu cenderung menyusut.
  8. **Adiksi.** Karena kurangnya perhatian orangtua (yang dialihkan pula oleh *gadget*), anak-anak cenderung lebih dekat dengan *gadget* mereka. Padahal, hal itu memicu adiksi sehingga mereka seakan tak bias hidup tanpa *gadget* mereka.
  9. **Resiko terkena radiasi.** WHO mengategorikan ponsel dalam risiko 2B karena radiasi yang dikeluarkannya, apalagi anak-anak lebih sensitif terhadap radiasi karena otak dan sistem imun yang masih berkembang sehingga risiko mengalami masalah dari radiasi *gadget* lebih besar dari orang dewasa.
  10. **Tidak berkelanjutan.** Sebuah penelitian membuktikan, edukasi yang berasal dari *gadget* tidak akan lama bertahan dalam ingatan

anak-anak. Dengan demikian, pendekatan pendidikan melalui *gadget* tidak akan berkelanjutan bagi mereka (Hasanah,2017)

## **METODE**

Dalam melakukan observasi, peneliti mendatangi rumah orang yang sedang diamati. Sambil melakukan pengamatan, peneliti juga memberikan lembar kuesioner setuju atau tidaknya pada pertanyaan kepada orang tua anak.

## **PEMBAHASAN**

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) semakin pesat seturut dengan perkembangan zaman. Perkembangan tersebut menghasilkan berbagai aplikasi Media Sosial, yang selalu baru dari hari kehari. *Gadget* adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsikhusus. *Gadget* sangat berdampak pada pola kehidupan manusia baik dari segi pola pikir, pola rasa maupun pola perilaku. Penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya berdampak pada pikiran, rasa dan perilaku orang dewasa, tetapi anak-anak pun tidak luput daridampaknya. Dalam psikologi perkembangan anak usia dini dikatakan sebagai anak yang berumur 0-6 tahun.

## **HASIL**

Berdasarkan observasi yang dilakukan kepada Conan terhadap dampak perilaku penggunaan *gadget* pada anak diperoleh bahwa dampak positif *gadget* tidak berpengaruh bagi Conan dan didukung juga dengan lembar

kuisisioner terhadap dampak positif *gadget* 10 dari soal hanya 1 yang setuju jadi Conan mengalami dampak negatif terhadap *gadget* dimulai dari tidak fokus, kecanduan, malas menulis dan membaca dan lainlain.

## **KESIMPULAN**

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) semakin pesat seturut dengan perkembangan zaman. Perkembangan tersebut menghasilkan berbagai aplikasi Media Sosial, yang selalu baru dari hari kehari. *Gadget* adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsikhusus. *Gadget* sangat berdampak pada pola kehidupan manusia baik dari segi pola pikir, pola rasa maupun pola perilaku. Penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya berdampak pada pikiran, rasa dan perilaku orang dewasa, tetapi anak-anak pun tidak luput daridampaknya. Dalam psikologi perkembangan anak usia dini dikatakan sebagai anak yang berumur 0-6 tahun.

Dampak positif diantaranya dapat menumbuhkan dan meningkatkan potensi kecerdasan dan kreativitas. Melatih kecerdasan, meningkatkan rasa percaya diri, mengembangkan kemampuan dalam membaca, menghitung, dan pemecahan masalah, mempermudah komunikasi Dampak Negatif diantaranya adalah penurunan konsentrasi saat belajar, malas menulis dan membaca. Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi, kecanduan. Dapat menimbulkan gangguan kesehatan, perkembangan kognitif anak usia dini terhambat, menghambat kemampuan



berbahasa. Dapat mempengaruhi perilaku anak usia dini

Berdasarkan observasi yang dilakukan kepada Conan terhadap dampak perilaku penggunaan *gadget* pada anak di peroleh bahwa dampak positif *gadget* tidak berpengaruh bagi Conan dan didukung juga dengan lembar kuisisioner terhadap dampak positif *gadget* 10 dari soal hanya 1 yang setuju jadi conan mengalami dampak negatif terhadap *gadget* dimulai dari tidak fokus, kecanduan, malas menulis dan membaca dan lain lain.

#### DAFTAR PUSTAKA

Al-Ayouby. (2017). *Dampak*

*Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini*. Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, (Online). <http://digilib.unila.ac.id>. Diakses pada tanggal 09 Februari 2019.

Hasanah. (2017). *Pengaruh Gadget Terhadap Kesehatan Mental Anak*. Jurnal Islamic Early Childhood Education.

Pebriana. (2017). *Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini*.

Rozalia. (2017). *Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD