



UPAYA MENGATASI PERILAKU NEGATIF ANAK USIA DINI TERHADAP PENGGUNAAN GADGET

Bahrum Amir

Universitas Al-Qur'an Ittifaqiah (UQI) Indralaya

Email: bahrum_amir@yahoo.co.id

Abstrak

The purpose of this research is to know the impact of the use of the gadget on early childhood. The type of research used in this research is qualitative research. The sampling technique used in this study using random sampling. Theoretical research is expected to add either the social sciences or sociology, especially the sociology of the family. As well as adding to the reverensi community in understanding the issues surrounding children and parents. Practically, the results of this research are expected to be learning materials and deeper knowledge about the use of gadget in children with parental controls and also add to the science and knowledge. Parents should take heart – in the monitor and monitor children's activity in the use of everyday gadget to minimize the negative side inflicted from the use of the gadget, gadget and should be used and exploited for anything positive. The use of gadget should not given to children under the age of 6 years, since the time of the child's age is better directed into activities which have activities surroundings for easy socializing.

Keywords: *Impact, Use Of Gadget, Early Childhood*

A. Pendahuluan

Tidak dapat dipungkiri lagi bahwa sekarang teknologi telah berkembang kian pesatnya. Teknologi diciptakan untuk mempermudah urusan manusia. Berbagai macam jenis teknologi yang tidak terhitung jumlahnya dapat kita jumpai di zaman yang modern ini. Salah satu contoh teknologi yang sangat populer adalah gadget. Setiap orang menggunakan gadget dengan teknologi yang modern seperti televisi, telepon genggam, laptop, komputer tablet, smart phone, dan lain-lain. Gadget ini dapat ditemui dimanapun, baik pada orang dewasa maupun anak-anak. Anak-anak kini telah menjadi konsumen aktif dimana banyak produk-produk elektronik dan gadget yang menjadikan anak-anak sebagai target pasar mereka. "Apalagi jangankan anak-anak, orang tua pun ada yang sangat menyukai gadget sampai disebut gadget freak."



Panji Ismail Dari faktor semakin banyaknya teknologi yang bersaing menyebabkan harga dari gadget semakin terjangkau. Yang dulunya gadget adalah sesuatu yang elit, akan tetapi sekarang sudah tidak lagi. Dilihat dari kenyataan sekarang, sudah menjadi hal yang biasa bahwa anak-anak SD saja memiliki gadget berupa smart phone ataupun Hand phone sebagai bahan mainan mereka. Dahulu orang yang mampu membeli gadget hanyalah orang golongan menengah keatas, akan tetapi pada kenyataan sekarang orang tua berpenghasilan pas-pasan saja mampu membelikan gadget untuk anaknya.

Beberapa tahun yang lalu gadget hanya banyak di pakai oleh para pembisnis dari kalangan menengah ke atas. Alasan mereka menggunakan gadget adalah untuk memudahkan bisnis mereka. Namun pada zamane sekarang, gadget tidak hanya dipakai oleh para pembisnis saja, banyak para remaja bahkan anak-anak pun telah banyak menggunakan gadget. "Semakin banyak produk yang ada di pasaran, maka semakin tinggi pula tingkat konsumtif pelaku pasar. Alasan para remaja menggunakan gadget karena memiliki berbagai fungsi selain untuk berkomunikasi juga untuk berbagi, menghibur dengan audio, video, gambar, game, dan lain-lain.

Disadari atau tidak kebiasaan lingkungan terhadap anak usia dini akan membentuk perkembangan anak. Pada saat ini seiring berkembangnya teknologi, banyak sekali yang berpengaruh pada anak salah satunya adalah penggunaan gadget. gadget sangat mudah sekali menarik perhatian dan minat anak dan sudah menjadi hal yang biasa jika anak-anak saja sudah memakai gadget dalam kehidupan sehari-hari. gadget memiliki dampak positif dan negatif, Untuk itu peran orang tua sangat penting dalam perkembangan teknologiyang sangat maju di zaman sekarang ini.

Berbagai penelitian dari kedokteran maupun dunia psikolog mengenai dampak gadget telah dilakukan. Gadget memiliki pengaruh besar terhadap kehidupan manusia, demikian pula terhadap anak-anak. Dari segi psikologis, masa kanak-kanak adalah masa keemasan dimana anak-anak belajar mengetahui apa yang belum diketahuinya. Jika masa kanak-kanak sudah tercandu dan terkena dampak negatif oleh gadget, maka perkembangan anakpun akan terhambat khususnya pada segi prestasi. Dari penjelasan di atas maka sayatertarik untuk memilih judul "Upaya me Gadgetterhadap



Perkembangan Anak Usia Dini " yang diharapkan agar masyarakat siap terutama para orang tua untuk menghadapi era modern ini, serta dapat membimbing anaknya untuk maju dan tidak terpengaruh buruk oleh perkembangan teknologi sekarang ini.

Berdasarkan uraian di atas tulisan ini akan membahas mengenai: apa pengertian Gadget, Perkembangan Gadget, Mengapa gadget sangat berpengaruh, dampak positif dan negatif Gadget dan Cara mengatasinya.

B. Pembahasan

1. Pengertian Gadget

Gadget adalah alat komunikasi yang mempunyai banyak fungsi. Dimana fungsi tersebut sudah menggunakan fitur yang berbeda. Gadget di anggap lebih lengkap dari pada alat elektronik lainnya karena fungsi dan sifatnya yang berbeda. Gadget dapat memuat kebutuhan apapun, sedangkan alat elektronik lainnya seperti: HP, Hanpone, Phablet, laptop, camera, dan alat lainnya. Mempunyai keterbatasan sendiri. Pada era sekarang ini, gadget mempunyai peluasan arti. gadgettidak hanya di lihat dari fisiknya saja, tapi bisa di lihat dari software di dalam gadget itu sendiri. Dengan adanya perkembangan zaman Sampai sekarang ini gadget selalu di perbaharui untuk meningkatkan stabilitasnya.

Sampai saat ini banyak gadget yang sudah tersebar luas di sel adanya gadget masyarakat merasa dekat dari yang jauh, menjauhkan dii dari yang dekat. Dalam posisi seperti ini gadget mempunyai pegraruh besar terhadap orang disekitarnya. Karena kitika seseorang sedang asyik main gadget dia lupa terhadap waktu yang telah menjadi konsep dalam hidupnya.¹

2. Perkembangan gadget pada zaman sekarang

Setiap orang pasti mempunyai handphone kan?. Sekarang ini anak SD pun mempunyai handphone. Kalau bicara tentang perkembangan handphone tidak akan pernah berhenti. Sejarah perkembangan handphone dimulai dari abad ke-19. Sejarah

¹ <https://www.kompasiana.com>



perkembangan handphone adalah sebagai berikut:

Generasi ke-1

Terbentuknya hp tidak lepas dari adanya penemuan telephone. Fungsinya aja sama tapi, hp agak berbeda. Hp adalah perangkat telekomunikasi elektronik yg mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telephone konvensional, saluran tetap, namun dapat dibawa kemana mana (portable, mobile) dan tidak perlu disambungkan dengan sambungan telephone (nirkable; wireless). Jadi, hp lebih praktis dipakai. Saat ini di Indonesia mempunyai 2 jaringan telephone nirkable yaitu sistem GSM (Global System for Mobile telecommunications) dan sistem CDMA (Code Divisions Multiple Access).

Hp pertama kali digunakan di negeri paman sam (USA) pada tahun 1947. Alat canggih ini beredar dengan cepat. Ini bisaterjadi dengan adanya perusahaan-perusahaan besar yang membuat HP sampai sekarang, seperti: Nokia, Motorola, dan Sony Ericsson. Teknologi hp berkembang dari generasi ke-0 sampai generasi ke-4.

Generasi ke-2 (2-G)

Generasi ke-2 muncul pada tahun 1990-an, dengan adanya CDMA di Amerika dan GSM di Eropa. 2-G sudah mengubah sinyal analog yang dipakai pada generasi 1-G menjadi sinyal digital, sehingga telepon seluler menjadi lebih lengkap dan canggih dengan adanya fitur pesan suara, panggilan tunggu, dan SMS. Tentunya, ponsel 2-G lebih diunggulkan dari generasi sebelumnya, karena selain memiliki ukuran yang lebih kecil dan lebih ringan karena penggunaan teknologi chip digital, ponsel 2-G juga menggunakan sinyal radio yang lebih rendah, sehingga mengurangi efek radiasi yang membahayakan penggunanya.

Generasi ke-3 (3-G)

Generasi ke-3 ini memungkinkan operator jaringan untuk memberi pengguna mereka jangkauan yang lebih luas, termasuk internet sebaik video call berteknologi tinggi. Dalam 3G terdapat 3 standar untuk dunia telekomunikasi yaitu Enhance Data rates for GSM Evolution (EDGE), Wideband-CDMA, dan CDMA 2000. 3G memang menyediakan fitur high-speed data access sehingga memungkinkan tersedianya



layanan- layanan data yang lebih menarik, namun tetap saja 3G memiliki kelemahan. Kelemahan dari generasi 3G ini adalah biaya yang relatif lebih tinggi, dan kurangnya cakupan jaringan karena masih barunya teknologi ini. Yah, pengguna 3G memang belum banyak.

Generasi ke-4 (4-G)

Generasi ke-4 ini merupakan sistem telepon seluler yang menawarkan pendekatan baru dan solusi infrastruktur yang mengintegrasikan teknologi wireless yang telah ada termasuk wireless broadband (WiBro), 802.16e, CDMA, wireless LAN, Bluetooth, dll. Sistem 4G berdasarkan heterogenitas jaringan IP yang memungkinkan pengguna untuk menggunakan beragam sistem kapan saja dan dimana saja. 4G juga memberikan penggunaanya kecepatan tinggi, volume tinggi, kualitas baik, jangkauan global, dan fleksibilitas untuk menjelajahi berbagai teknologi berbeda. Terakhir, 4G memberikan pelayanan pengiriman data cepat untuk mengakomodasi berbagai aplikasi multimedia seperti, video conferencing, game on-line , dll.

Generasi ke 4

Handphone pun bisa menjadi alat multifungsi, karena memiliki fitur yang berbeda dari masa ke masa. Seperti adanya MP3 Player, kamera, game, televisi, dan fitur Internet. HP pun bisa berubah menjadi HP Pintar (smart phone) jika di dalamnya terdapat Operating System (OS). Bentuknya pun bisa berbeda-beda, dari CandyBar, ponsel QWERTY, atau touchscreen. Tapi yang pasti, secanggih-canggihnya handphone, fungsi utamanya tidak bisa ditinggalkan. Yaitu, untuk berkomunikasi dengan orang lain dimana saja dan kapan saja.²

Di zaman yang sangat modern pada saat ini perkembangan teknologi terus berkembang. Karena perkembangan teknologi akan berjalan sesuai perkembangan ilmu pengetahuan yang semakin tinggi. Teknologi diciptakan untuk memberikan kemudahan bagi kehidupan manusia dalam melakukan aktivitas sehari-hari dan memberikan nilai yang positif. Namun demikian, walaupun pada awalnya diciptakan untuk menghasilkan manfaat positif, di sisi lain juga memungkinkan digunakan untuk

² <http://teknologimasaki.blogspot.co.id>



hal negatif.

Seperti yang diketahui, saat ini perkembangan gadget di Indonesia pertumbuhannya cukup pesat. Bahkan peminat gadget di Indonesia semakin bertambah dan hampir semua kalangan masyarakat gemar menggunakan gadget. Beberapa perusahaan gadget kini tengah berlomba-lomba untuk mengembangkan produk dengan keunggulan masing-masing, jadi bisa dipastikan beberapa tahun ke depan, teknologi gadget semakin trend.

Sekarang tidak hanya kalangan atas saja yang dapat memiliki tablet dan smartphone. Namun kalangan menengah juga sudah dapat memiliki sebuah tablet dan smartphone karena semakin bersaingan di pasaran untuk membuat harga gadget semakin ekonomis. Karena itu banyak produk-produk baru yang menawarkan gadget dengan harga yang cukup murah. Karena itu lah sekarang orang dengan mudah untuk memiliki sebuah gadget. Tak heran juga permainan yang dimainkan anak zaman sekarang berbeda dengan dulunya.

3. Pengertian anak usia dini

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjadi suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Menurut NAEYC anak berada pada rentang usia 0-8 tahun (Sujiono, 2009:6). Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentangperkembangan hidup manusia.³

Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan. Berdasarkan Undang-Undang Dasar Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi "Pendidikan anak Usia dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan syarat mengikuti pendidikan dasar. Selanjutnya pada Bab I Pasal 1 ayat 14 ditegaskan bahwa pendidikan anak usia dini suatu upaya pembinaan yang ditunjuk kepada anak sejak lahir sampai dengan usia

³ Sujiono Nurani, Yuliani. *Konsep Dasar Pendidikan AnakUsia Dini*. Jakarta:Indeks, 2009



enam tahun yang dilakukan melalui pemberian ransangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Depdiknas, USPN, 2004:4).⁴

4. Gadget sangat berpengaruh terhadap perkembangan Anak.

Beberapa faktor yang membuat gadget sangat berpengaruh antara lain adalah :

- a. Gadget semakin hari semakin canggih. Hal ini tentu memberikan banyak manfaat yang mempermudah pekerjaan. Apalagi dengan ukurannya yang terbilang kecil, gadget mudah dibawa kapan pun dan dimana pun. hal inilah yang membuat gadget seolah-olah menjadi sebuah barang yang tidak bisa terpisahkan dari aktivitas manusia. Selain itu gadget dilengkapi juga dengan fitur game yang sangat menarik minat anak-anak.
- b. Secara tidak sadar gadget membuat ketergantungan. "Secara tidak sadar, saat ini anak-anak sudah mengalami ketergantungan menggunakan gadget. Ketergantungan inilah yang menjadi salah satu dampak negatif yang sangat berpengaruh." (Eko prasetyo, 2013) Contohnya saja handphone. Sehari saja tidak menggunakan handphone pasti ada rasa yang mengganjal.⁵

5. Dampak positif dan negatif dari pengaruh Gadget pada prestasi anak

Dampak pengaruh Gadget pada perkembangan anak sangat banyak. Dampak yang diberikan dari segi pendidikan di Indonesia terbagi dua yaitu, dampak positif dan dampak negatif.

a. Dampak positif

Selama ini sudah banyak ahli dan penelitian yang menunjukkan efek negatif pada anak jika menggunakan gadget sejak dini. Kecanduan gadget dan risiko obesitas adalah beberapa efek tersebut.

Namun, faktanya anak-anak saat ini adalah *digital native*, atau generasi yang

⁴ UUD No 20 Tahun 2003 sistem Pendidikan Nasional. Jakarta : kemendiknas, 2003

⁵ <https://www.vebma.com/pendidikan/pengaruh-gadget-terhadap-perkembangan-anak-usia-dini/20271>



sudah terpapar teknologi sejak lahir. Sehingga menjauhkan teknologi seluruhnya tentu akan sangat sulit.

“Saat ini anak-anak lebih dulu mengenal tombol *play*, *play*, dan *pause* sebelum huruf alfabet,” ujar psikolog anak Annelia Sari Sani, M.Psi, saat ditemui pada konferensi pers HiLo School Drawing Competition 2017, pada Kamis (26/1). Menurut Anne orang tua tidak perlu khawatir mengenai paparan teknologi sejak dini pada anak, karena gadget juga dapat memberikan dampak positif untuk Si Kecil, asalkan diberikan batasan. Berikut beberapa dampak positif penggunaan gadget.

- a) **Anak Pintar Memilih Informasi.** Dengan terbiasa menggunakan gadget, Si Kecil terbiasa mendapatkan banyak informasi dalam sekali klik. Kedepannya ia akan lebih mahir dalam memilah informasi yang ia butuhkan, jelas Anne.
- b) **Cepat Mengambil Keputusan.** Pada dasarnya game yang ada dalam gadget memiliki tempo yang cepat. “Anak jadi terbiasa mengambil keputusan dalam waktu cepat,” ujar Anne, sambil mengingatkan orang tua untuk tetap menyeleksi dengan ketat game-gameapa saja yang baik untuk Si Kecil.
- c) **Berpikir Kreatif.** Gamesmembantu mengembangkan pengelihatian tepi (peripheral vision) yang berefek pada kemampuan berpikirkreatif anak.
- d) **Kebiasaan Baik.** Dengan games yang tepat, Si Kecil juga dapat meniru kebiasaan-kebiasaan baik. Hal ini bisa terjadi karena anak-anak cenderung mencontoh apa yang dilakukan oleh karakter dalam games tersebut.⁶

b. Dampak negatif

- a) Resiko terkena Radiasi

Anak-anak memiliki rasa ingin tahu yang cukup tinggi sehingga ketika melihat orangtuanya menggunakan gadget pasti berusaha untuk meraihnya. Sebagian orangtua terkadang langsung memberikannya supaya si kecil tenang dan tidak rewel. Memang tidak ada salahnya memberikan gadget bagi anak, namun apabila hal tersebut menjadi kebiasaan akan berbahaya bagi sikecil.

⁶ <https://www.motherandbaby.co.id/article>



Menurut sebuah penelitian mengatakan bahwa anak kecil sangat rentan terkena radiasi bila dibandingkan dengan orang dewasa. Gadget tidak hanya menimbulkan radiasi yang berbahaya bagi anak, akan tetapi pancaran sinar dari layar tersebut sangat membahayakan kesehatan si kecil. Oleh karena itu, sebaiknya anak-anak usia balita sebaiknya terhindar dari gadget supaya tidak membahayakan kesehatannya. Anak-anak masih mengalami perkembangan sistem saraf sehingga sangat rentan terkena radiasi.

Gadget dapat mengganggu kesehatan manusia karena efek radiasi dari teknologi sangat berbahaya bagi kesehatan manusia terutama pada anak-anak yang berusia 12 tahun kebawah. Efek radiasi yang berlebihan dapat mengakibatkan penyakit kanker.

b) Lambat memahami pelajaran

Gadget memiliki fitur-fitur yang canggih seperti, kamera, video, games dan lain-lain. Fitur itu semua dapat mengganggu proses pembelajaran di sekolah. Misalnya ketika guru menerangkan pelajaran di depan salah satu siswa bermain gadget nya di belakang atau bisa juga di digunakan sebagai alat untuk hal-hal yang tidak baik.

Kebiasaan anak-anak yang asik dengan gadget akan berpengaruh terhadap kemampuan otak dalam menangkap informasi. Salah satunya yaitu ketika anak mendapatkan pelajaran di kelas cenderung susah untuk memahami apa yang disampaikan oleh guru. Selain itu, anak-anak juga cenderung malas untuk belajar dan membaca buku akibat dari kecanduan untuk bermain gadget sehingga prestasi secara akademik menurun.

c) Rawan terhadap tindak kejahatan

Setiap orang pasti ada yang memiliki sifat update di mana saja. Jadi orang ingin berbuat kejahatan dengan mudah mencari nya dari hasil update nya yang boleh dibilang terlalu sering.

d) Resiko terhadap perkembangan psikologi anak

Terkadang sebagian game ataupun tontonan pada gadget memperlihatkan kekerasan sehingga hal ini bisa berdampak negatif terhadap



perkembangan psikologis anak. Anda sebagai orangtua harus membatasi penggunaan gadget pada anak dan sebaiknya mendampingi anak ketika menggunakan benda tersebut supaya tidak memberikan pengaruh buruk terhadap perkembangan anak.

Mencegah dampak buruk gadget bisa Anda lakukan dengan cara bersikap bijak dalam memperkenalkan gadget untuk anak. Jangan memberikan gadget khusus untuk anak, biarkan dia menggunakan milik Anda sehingga penggunaannya bisa dibatasi dengan mudah. Apabila anak menggunakan gadget Anda sebaiknya koneksi internetnya diputus supaya anak tidak mengklik situs yang tidak dianjurkan. Selain itu, Anda juga harus senantiasa mendampingi anak ketika menggunakan gadget. "Kemajuan teknologi berpotensi membuat anak cepat puas dengan pengetahuan yang diperolehnya sehingga menganggap apa yang didapatnya dari internet atau teknologi lain adalah pengetahuan yang terlengkap dan final" (Ratih Ibrahim, 2012). Pada faktanya ada begitu banyak hal yang harus digali lewat proses pembelajaran tradisional dan internet tidak bisa menggantikan kedalaman suatu pengetahuan. Kalau tidak dicermati, maka akan ada kecenderungan bagi generasi mendatang untuk menjadi generasi yang cepat puas dan cenderung berpikir dangkal.

Kemajuan teknologi yang membawa banyak kemudahan, generasi mendatang berpotensi untuk menjadi generasi yang tidak tahan dengan kesulitan. Dengan kata lain, anak akan berpikir atau merasa bahwa hidup ini seharusnya mudah dan pada akhirnya anak berusaha untuk menyederhanakan masalah dan berupaya menghindari kesukaran.

Kemajuan teknologi mempercepat segalanya dan tanpa disadari anak pun dikondisikan untuk tidak tahan dengan keterlambatan. Hasilnya anak makin hari makin lemah dalam hal kesabaran serta konsentrasi dan cepat menuntut orang untuk memberi yang diinginkannya dengan segera. Romo (2013). Menurutnya bermain gadget dalam durasi yang panjang dan dilakukan setiap hari secara kontinyu, bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang antisosial. Ini terjadi karena anak-anak ini tidak diperkenalkan untuk bersosialisasi dengan orang



lain. Selain itu juga berpotensi mendorong anak untuk menjalin relasi secara dangkal. Waktu untuk bercengkerama secara langsung berkurang karena sekarang waktu tersita untuk menikmati semuanya dalam kesendirian.⁷

6. Cara mengatasi dampak negatif dari pengaruh Gadget terhadap Prestasi Anak

Sosok yang paling berpengaruh dalam mencegah maupun mengatasi dampak negatif dari gadget adalah orang tua. Maka orang tua memiliki peran besar dalam membimbing dan mencegah agar teknologi gadget tidak berdampak negatif bagi anak.

Jovita Maria Ferliana, M.Psi. menjelaskan cara-cara yang harus dilakukan oleh orang tua ialah sebagai berikut :

a) Pilih sesuai usia

Dilihat dari tahapan perkembangan dan usia anak, pengenalan dan penggunaan gadget bisa dibagi ke beberapa tahap usia. Untuk anak usia di bawah 5 tahun, pemberian gadget sebaiknya hanya seputar pengenalan warna, bentuk, dan suara. Artinya, jangan terlalu banyak memberikan kesempatan bermain gadget pada anak di bawah 5 tahun. Terlebih di usia ini, yang utama bukan gadget-nya, tapi fungsi orangtua. Pasalnya gadget hanya sebagai salah satu sarana untuk mengedukasi anak.

Ditinjau dari sisi neurofisiologis, otak anak berusia di bawah 5 tahun masih dalam taraf perkembangan. Perkembangan otak anak akan lebih optimal jika anak diberi rangsangan sensorik secara langsung. Misalnya, meraba benda, mendengar suara, berinteraksi dengan orang, dan sebagainya. Jika anak usia di bawah 5 tahun menggunakan gadget secara berkelanjutan, apalagi tidak didampingi orangtua, akibatnya anak hanya fokus ke gadget dan kurang berinteraksi dengan dunia luar.

Yang berikutnya, otak bagian depan adalah bagian yang berfungsi memberi perintah dan menggerakkan anggota tubuh lainnya. Di bagian otak belakang, ada yang namanya penggerak. Di bagian ini, terdapat hormon endorfin yang mengatur pusat kesenangan dan kenyamanan. Pada saat bermain gadget, anak akan merasakan kesenangan, sehingga memicu meningkatnya hormon endorfin.

⁷ Sari, P dan Mitsalia A. A. 2016. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah di Tkit Al Mukmin. *Jurnal Profesi* 13 (2), 2016, h. 73 – 77.



kecanduan berhubungan dengan ini jika dilakukan dalam jangka waktu lama dan kontinyu. Akibatnya, ke depannya, anak akan mencari kesenangan dengan jalan bermain gadget, karena memang sudah terpola sejak awal perkembangannya.

Dari aspek interaksi sosial, perkembangan anak-anak usia di bawah 5 tahun sebaiknya memang lebih ke arah sensor-motorik. Yaitu, anak harus bebas bergerak, berlari, meraih sesuatu, merasakan kasar-halus. Memang di gadget juga ada pengenalan warna atau games di mana orang melompat. Namun, kemampuan anak untuk berinteraksi secara langsung dengan objek nyata di dunia luar tidak diperoleh anak.

b) Batasi waktu

Anak usia di bawah 5 tahun, boleh-boleh saja diberi gadget. Tapi harus diperhatikan durasi pemakaiannya. Misalnya, boleh bermain tapi hanya setengah jam dan hanya pada saat senggang. Contohnya, kenalkan gadget seminggu sekali, misalnya hari Sabtu atau Minggu. Lewat dari itu, ia harus tetap berinteraksi dengan orang lain. Aplikasi yang boleh dibuka pun sebaiknya aplikasi yang lebih ke fitur pengenalan warna, bentuk, dan suara.

Sejalan pertambahan usia, ketika anak masuk usia pra remaja, orangtua bisa memberi kebebasan yang lebih, karena anak usia ini juga perlu gadget untuk fungsi jaringan sosial mereka. Di atas usia 5 tahun (mulai 6 tahun sampai usia 10 tahun) orangtua bisa memperbanyak waktu anak bergaul dengan gadget. Di usia ini, anak sudah harus menggali informasi dari lingkungan. Jadi, kalau tadinya cuma seminggu sekali selama setengah jam dengan supervisi dari orangtua, kini setiap Sabtu dan Minggu selama dua jam. Boleh main games atau browsing mencari informasi. Intinya, kalau orang tua sudah menerapkan kedisiplinan sedari awal, maka di usia pra remaja, anak akan bisa menggunakan gadget secara bertanggungjawab dan tidak kecanduan gadget.

c) Hindarkan kecanduan

Kasus kecanduan atau penyalahgunaan gadget biasanya terjadi karena orangtua tidak mengontrol penggunaannya saat anak masih kecil. Maka sampai



remaja pun ia akan melakukan cara pembelajaran yang sama. Akan susah mengubah karena kebiasaan ini sudah terbentuk. Ini sebabnya, orang tua harus ketat menerapkan aturan ke anak, tanpa harus bersikap otoriter. Dan jangan lupa, orangtua harus menerapkan reward and punishment. Kalau ini berhasil dijalankan, maka anak akan bisa melakukannya secara bertanggung jawab dan terhindar dari kecanduan. Ciri-ciri anak yang sudah kecanduan antara lain:

- a. Anak menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain dengan gadget.
- b. Anak mengabaikan/mengesampingkan kebutuhan lain hanya untuk bermain gadget. Misalnya lupa makan, lupa mandi.
- c. Anak mengabaikan teguran-teguran dari orang sekitar

d) Beradaptasi dengan zaman

Salah satu dampak positif gadget adalah akan membantu perkembangan fungsi adaptif seorang anak. Artinya kemampuan seseorang untuk bisa menyesuaikan diri dengan keadaan lingkungan sekitar dan perkembangan zaman. Jika perkembangan zaman sekarang muncul gadget, maka anak pun harus tahu cara menggunakannya.

Artinya fungsi adaptif anak berkembang. seorang anak harus tahu fungsi gadget dan harus bisa menggunakannya karena salah satu fungsi adaptif manusia zaman sekarang adalah harus mampu mengikuti perkembangan teknologi. Sebaliknya, anak yang tidak bisa mengikuti perkembangan teknologi bisa dikatakan fungsi adaptifnya tidak berkembang secara normal.

Namun, fungsi adaptif juga harus menyesuaikan dengan budaya dan tempat seseorang tinggal. Kalau anak tinggal di sebuah desa dimana gadget adalah barang langka, maka wajar kalau anak tidak tahu dan tidak kenal yang namanya gadget.⁸

C. Kesimpulan

⁸ Trinika, Y., A. Nurfianti., dan A. Irsan. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah (3- 6 Tahun) di Tk Swasta Kristen Immanuel Tahun Ajaran 2014-2015*. Universitas Tanjungpura. Pontianak. 2015



Teknologi adalah keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia. Sedangkan gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Salah satu hal yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur "kebaruan". Artinya, dari hari ke hari gadget selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis.

Dari pembahasan diatas, teknologi jelas mempengaruhi perkembangan anak. Karena sebuah perangkat teknologi merupakan media pembelajaran

yang sangat efektif. Dengan adanya tampilan gambar yang bisa berjalan, efek suara atau nyanyian membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan perangkat teknologi sangat disukai oleh anak-anak. Dan karena kemajuan teknologi juga dapat membantu daya kreatifitas anak, jika pemanfaatnya diimbangi dengan interaksi dengan lingkungan sekitarnya

Dengan terlalu membebaskan anak dibawah umur menggunakan teknologi yang terlalu canggih seperti gadget maka itu dapat mengubah perilaku seorang anak, untuk itu peran orang tua sangat penting.

Daftar Pustaka

- Anonymouse. Anak dan Gadget: Yang Penting Aturan Main." [Online]. <http://www.tabloid-nakita.com/read/1/anak-dan-gadget-yang-penting-aturan-main>. [5 Desember 2013]
- Anonymouse. Seputar_Gadget". [Online]. <http://pakarpar-enting.com/seputar-gadget/>. [17 Desember 2013]
- Cvano, Osland.. "Pengertian_Gadget". [Online]. <http://mencobacariduit.blogspot.com/2013/09/pengertian-gadget.html> / 2013/ , [17 agustus 2013]
- Hastuti. Psikolog Perkembangan Anak. Yogyakarta: Tugu Publisher.
- Maulida, Hidayati. 2013. Menelisis Pengaruh Penggunaan Aplikasi Gadget
- Metta. "Kapan waktu tepat memeperkenalkan gadget pada anak" [Online]. <http://bidanku.com/kapan-waktu-tepat-memperkenalkan-gadget-pada-anak>. [5 Desember 2013]



-
- Muzakky, akhmad."Pengaruh penggunaan Gadget yang berlebihan terhadap perkembangan anak"[Online].
<http://blog.ub.ac.id/akhmadmuzakky/2013/03/yang-berlebihan-terhadap-perkembangan-anak-Desember-2013/> 14/pengaruh-penggunaan-gadget- [5]
- Novaria a.i dan Triton p.b. 2008. Cara pintar mendampingi anak. Yogyakarta: tugu publisher.
- Prasetyo,Eko.(2013)."Gadget".[Online].<http://epzna.blogspot.com/2013/08/gadget.html>, [10 Desember 2013]
- Terhadap Perkembangan Psikologis Anak Usia Dini. Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan 2013. FKIP Universitas Negeri Semarang. Semarang.