

# Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologis dan Keagamaan Anak Usia Dini (TK dan SD) dalam Perspektif Pendidikan Agama Islam

Fadlan Masykura Setiadi<sup>1\*</sup>, Sri Maryati<sup>2</sup>, Angge Sapto Mubharokh<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal, Indonesia

<sup>2</sup>Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, Indonesia

\*Corresponding Author Email: [fadlanmasykura@stain-madina.ac.id](mailto:fadlanmasykura@stain-madina.ac.id)

---

## 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. Metode penelitian yang digunakan adalah studi literatur dan analisis data sekunder dari berbagai sumber terpercaya. Data dikumpulkan melalui tinjauan pustaka yang meliputi jurnal, artikel ilmiah, dan laporan penelitian terkait. Pendekatan kualitatif diterapkan untuk mengidentifikasi dan menganalisis dampak yang timbul akibat penggunaan gadget di kalangan anak-anak usia dini, serta bagaimana gadget mempengaruhinya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget dapat memberikan manfaat edukatif dan hiburan yang signifikan. 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. 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:** Anak Usia Dini, Dampak Penggunaan Gadget, Perkembangan Keagamaan, Perkembangan Psikologis, Perspektif Pendidikan Agama Islam.

---

## INFORMASI ARTIKEL

---

Submitted,	May 25, 2024
Revised,	June 12, 2024
Accepted,	June 26, 2024

---

### How to Cite:

Setiadi, F. M., Maryati, S., & Mubharokh, A. S. (2024). Analisis dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan psikologis dan keagamaan anak usia dini (TK dan SD) dalam perspektif pendidikan agama Islam. *Muaddib: Islamic Education Journal*, 7(1), 1-11.

 <https://doi.org/10.19109/muaddib.v7i1.24432>

## PENDAHULUAN

Di era globalisasi yang semakin maju, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Teknologi kini merambah hampir semua lini kehidupan, tidak terkecuali dunia anak-anak. Dalam konteks ini, gadget seperti smartphone, tablet, dan perangkat elektronik lainnya telah menjadi alat yang tidak hanya digunakan oleh orang dewasa, tetapi juga oleh anak-anak sejak usia dini. Gadget menawarkan berbagai fitur menarik, mulai dari permainan interaktif hingga aplikasi pendidikan yang dianggap dapat membantu perkembangan kognitif anak (Hisyam & Pamungkas, 2016; Nugroho, 2020). Namun, di balik manfaat yang ditawarkan, penggunaan gadget yang tidak terkendali pada anak usia dini, khususnya di tingkat taman kanak-kanak (TK) dan sekolah dasar (SD), menimbulkan kekhawatiran yang serius terkait dampak negatif yang mungkin terjadi, baik dari sisi perkembangan psikologis maupun keagamaan mereka (Salaudin & Harbelubun, 2021).

Pada masa kanak-kanak, terutama pada periode usia dini, anak-anak mengalami perkembangan yang sangat pesat dalam berbagai aspek. Tahap ini dikenal sebagai fase krusial di mana anak mulai mengembangkan keterampilan dasar seperti membaca, menulis, berhitung, serta kemampuan berinteraksi 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 tidak hanya terbatas pada aspek sosial, tetapi juga mempengaruhi kesehatan psikologis anak. Anak-anak yang terlalu lama terpapar layar gadget cenderung menunjukkan gejala ketergantungan, yang ditandai dengan meningkatnya keinginan untuk terus menggunakan gadget dan rasa tidak nyaman atau marah ketika diharuskan berhenti menggunakannya. Ketergantungan ini dapat mengarah pada berbagai masalah psikologis, seperti gangguan perhatian, kesulitan berkonsentrasi, dan penurunan kemampuan untuk berinteraksi secara sosial (Damayanti, Ahmad, & Bara, 2020; Nahdiyah, Chairy, Fitria, & Volta, 2023). Lebih jauh, studi Anggraini (2019) menunjukkan bahwa anak-anak yang terpapar konten-konten tidak sesuai di gadget, seperti kekerasan dalam permainan video atau konten negatif lainnya, dapat menunjukkan perilaku agresif dan penurunan empati. Semua ini tentunya mempengaruhi kesejahteraan psikologis mereka, serta menghambat proses pembelajaran sosial yang seharusnya terjadi secara alami melalui interaksi langsung dengan orang lain.

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 keagamaan 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.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kepustakaan (*library research*) sebagai pendekatan utama. Metode penelitian kepustakaan merupakan salah satu metode penelitian kualitatif yang mengandalkan sumber-sumber literatur sebagai bahan utama dalam proses pengumpulan dan analisis data. Penelitian ini tidak melibatkan pengumpulan data lapangan secara langsung, melainkan berfokus pada pengumpulan dan analisis informasi yang relevan dari berbagai literatur yang sudah ada (Sugiyono, 2021). Dalam konteks penelitian ini, metode kepustakaan dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami dan menganalisis dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan psikologis dan keagamaan anak usia dini berdasarkan teori-teori yang telah ada. Penggunaan metode ini memungkinkan peneliti untuk

mengakses beragam perspektif dari para ahli dan menemukan pola-pola teoretis yang dapat diaplikasikan pada konteks penelitian yang diangkat.

Proses pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa langkah yang sistematis. Pertama, peneliti mengidentifikasi dan mengumpulkan literatur yang relevan, yang mencakup buku, jurnal ilmiah, artikel, laporan penelitian, dan publikasi lainnya yang terkait dengan topik dampak penggunaan gadget pada anak usia dini, serta pengaruhnya dalam perspektif pendidikan agama Islam. Literatur yang dipilih harus memenuhi kriteria tertentu, seperti validitas ilmiah, relevansi dengan topik penelitian, dan keandalan sumber. Teknik pengumpulan data dalam penelitian kepustakaan ini melibatkan beberapa tahap. Tahap pertama adalah studi pustaka, di mana peneliti mengumpulkan berbagai referensi yang berkaitan dengan topik penelitian. Ini meliputi pencarian literatur di perpustakaan, baik perpustakaan fisik maupun digital, serta penggunaan database akademik online seperti Google Scholar, JSTOR, dan ProQuest untuk mendapatkan akses ke jurnal-jurnal ilmiah yang berkualitas. Tahap kedua adalah studi literatur, yang melibatkan peninjauan kritis terhadap teori-teori dan temuan-temuan penelitian sebelumnya yang relevan dengan topik penelitian. Dalam tahap ini, peneliti menganalisis dan mengevaluasi literatur yang dikumpulkan untuk mengidentifikasi konsep-konsep kunci, variabel-variabel yang signifikan, serta hubungan antara berbagai faktor yang berkaitan dengan dampak penggunaan gadget pada perkembangan anak.

Selanjutnya, data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif dan interpretatif. Analisis deskriptif dilakukan dengan cara menggambarkan informasi yang ditemukan dalam literatur, sedangkan analisis interpretatif dilakukan untuk memahami makna dan implikasi dari data tersebut dalam konteks pendidikan agama Islam. Peneliti juga menggunakan pendekatan komparatif untuk membandingkan pandangan dari berbagai sumber, dengan tujuan mengidentifikasi konsistensi dan perbedaan dalam temuan-temuan yang ada. Teknik analisis data yang digunakan meliputi interpretasi kritis terhadap literatur yang ada, dengan fokus pada pemahaman mendalam mengenai teori-teori yang berkaitan dengan dampak psikologis dan keagamaan penggunaan gadget pada anak-anak. Peneliti juga menggabungkan berbagai pendapat para ahli untuk membangun argumen yang kuat dan komprehensif mengenai topik yang diteliti.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan gadget di kalangan anak usia dini telah meningkat. Penggunaan gadget di kalangan anak usia dini telah meningkat secara signifikan seiring dengan perkembangan teknologi yang pesat serta akses internet yang semakin mudah di berbagai tempat (Chusna, 2017). Anak-anak sekarang memiliki akses yang hampir tak terbatas ke berbagai jenis perangkat, seperti ponsel pintar, tablet, dan komputer, yang bisa digunakan untuk berbagai aktivitas. Dengan hanya beberapa sentuhan, mereka dapat menonton video favorit mereka di YouTube, memainkan game yang dirancang khusus untuk anak-anak, atau bahkan mengikuti program pembelajaran daring. Gadget ini telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari mereka, baik di lingkungan rumah, di sekolah, maupun saat bepergian. Di rumah, gadget sering kali digunakan sebagai alat hiburan, sedangkan di sekolah, beberapa institusi pendidikan mulai memanfaatkan gadget sebagai sarana pembelajaran interaktif. Saat bepergian, gadget juga menjadi teman setia yang bisa mengalihkan perhatian anak-anak dari kebosanan. Tidak dapat disangkal bahwa gadget kini menjadi salah satu alat yang paling dominan dalam kehidupan anak-anak modern.

Gadget menawarkan berbagai fitur yang sangat menarik bagi anak-anak, yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan hiburan dan edukasi mereka. Fitur-fitur ini meliputi animasi berwarna cerah, suara yang interaktif, dan aplikasi yang mampu menghibur sekaligus mendidik

(Putra, 2017). Tidak jarang, anak-anak mampu menguasai penggunaan gadget dengan sangat cepat, bahkan lebih cepat daripada orang dewasa di sekitarnya, seperti orang tua atau guru mereka. Mereka menunjukkan keterampilan yang luar biasa dalam mengoperasikan perangkat ini, mulai dari membuka aplikasi, menavigasi menu, hingga menyelesaikan tugas-tugas yang ada di dalam permainan atau aplikasi edukatif. Dalam beberapa kasus, kemampuan mereka dalam menggunakan teknologi bahkan dapat melebihi kemampuan orang tua mereka sendiri, yang mungkin tidak begitu familiar dengan berbagai fitur canggih yang ada di dalam gadget tersebut (Ainiyah, 2018). Fenomena ini menunjukkan betapa cepatnya anak-anak beradaptasi dengan perkembangan teknologi, dan betapa besar peran gadget dalam kehidupan mereka sehari-hari.

Orang tua dan pendidik memiliki tanggung jawab besar untuk memahami bagaimana gadget digunakan oleh anak-anak dan bagaimana hal ini mempengaruhi pola hidup mereka sehari-hari. Penggunaan gadget yang tidak terkontrol atau tidak diawasi dengan baik dapat mengakibatkan anak-anak menghabiskan waktu yang berlebihan di depan layar. Kebiasaan ini bisa mengganggu jadwal harian mereka, mengurangi waktu yang seharusnya digunakan untuk aktivitas lain yang juga penting bagi perkembangan mereka, seperti bermain di luar ruangan, berinteraksi dengan teman sebaya, atau terlibat dalam kegiatan fisik yang membantu pertumbuhan tubuh mereka. Kurangnya interaksi sosial dan kegiatan fisik dapat berdampak negatif pada perkembangan sosial dan kesehatan fisik anak-anak (Hijriyani & Astuti, 2020; Subagijo, 2020). Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk mengatur waktu penggunaan gadget dengan bijaksana dan memastikan bahwa anak-anak tetap mendapatkan cukup waktu untuk melakukan berbagai kegiatan lain yang mendukung perkembangan mereka secara keseluruhan.

Selain itu, orang tua sering kali menghadapi tantangan dalam mengatur durasi penggunaan gadget oleh anak-anak mereka. Ada kecenderungan bagi anak-anak untuk menjadi sangat terikat pada gadget, menghabiskan berjam-jam bermain game atau menonton video, hingga sulit untuk dialihkan ke aktivitas lain. Ketika anak-anak sudah terbiasa menghabiskan waktu yang lama dengan gadget, mereka mungkin menolak atau merasa kesulitan ketika diminta untuk melakukan kegiatan lain, seperti belajar atau bermain di luar rumah (Suriyanti & Rahayu, 2023). Oleh karena itu, pengaturan waktu penggunaan gadget menjadi hal yang sangat penting. Orang tua perlu membuat aturan yang jelas mengenai kapan dan berapa lama anak-anak boleh menggunakan gadget, serta memastikan bahwa konten yang diakses oleh anak-anak adalah konten yang sesuai dengan usia dan bermanfaat bagi perkembangan mereka. Pemilihan konten yang tepat sangat penting untuk mencegah anak-anak mengakses materi yang tidak sesuai atau bahkan berbahaya.

Meskipun gadget dapat memberikan berbagai manfaat, seperti memberikan akses ke sumber belajar yang kaya dan membuka kesempatan bagi anak-anak untuk mengembangkan keterampilan digital sejak dini, keseimbangan tetap harus dijaga. Orang tua dan pendidik perlu memastikan bahwa penggunaan gadget tidak mengurangi waktu yang seharusnya dihabiskan untuk kegiatan lain yang mendukung perkembangan anak secara menyeluruh. Aktivitas seperti bermain dengan teman-teman, berolahraga, atau membaca buku fisik juga sama pentingnya untuk mendukung perkembangan mental, fisik, dan sosial anak-anak (Hijriyani & Astuti, 2020). Dengan demikian, meskipun gadget memiliki potensi besar sebagai alat edukasi dan hiburan, penting untuk selalu memastikan bahwa anak-anak menggunakannya dengan cara yang seimbang dan bertanggung jawab, serta dalam batas waktu yang wajar, sehingga mereka dapat tumbuh dan berkembang dengan sehat dan harmonis.

## **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). Gadget menyediakan berbagai aplikasi komunikasi yang memungkinkan anak-anak untuk berinteraksi secara virtual, seperti melalui pesan teks, panggilan video, dan media sosial. Ini bisa memperluas jaringan sosial mereka dan memberikan kesempatan untuk berlatih keterampilan komunikasi dalam konteks digital (Chusna, 2017). 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

- Ainiyah, N. (2018). Remaja millennial dan media sosial: media sosial sebagai media informasi pendidikan bagi remaja millennial. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 2(2), 221–236.
- 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.
- Anggraini, E. (2019). *Mengatasi kecanduan gadget pada Anak*. Yogyakarta: Serayu publishing.
- 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.
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 17(2), 315–330.
- Damayanti, E., Ahmad, A., & Bara, A. (2020). Dampak Negatif Penggunaan Gadget Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak Di Sorowako. *Martabat*, 4(1), 1–22.
- 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.
- Hidayat, A., & Maesyaroh, S. S. (2020). Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. *Jurnal Syntax Imperatif: Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 1(5), 356–368.
- Hijriyani, Y. S., & Astuti, R. (2020). Penggunaan gadget oleh anak usia dini pada era revolusi industri 4.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8(1), 16–28.
- Hikmaturrahmah, H. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *Musawa: Journal for Gender Studies*, 10(2), 191–218.
- Hisyam, M., & Pamungkas, C. (2016). *Indonesia, globalisasi, dan global village*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- 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.
- Nahdiyah, A. C. F., Chairy, A., Fitria, N., & Volta, A. S. (2023). Sisi Gelap Layar: Investigasi Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Psikologi Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi (JIPP)*, 1(4), 169–175.
- Nugroho, C. (2020). *Cyber Society: Teknologi, Media Baru, dan Disrupsi Informasi*. Jakarta: Prenada Media.
- Pradevi, A. P. (2020). Hubungan pengawasan orang tua dalam penggunaan gadget dengan kemampuan empati anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 49–56.
- 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.
- Putra, C. A. (2017). Pemanfaatan teknologi gadget sebagai media pembelajaran: Utilization of gadget technology as a learning media. *Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(2), 1–10.
- Rahmat, S. T. (2018). Pola asuh yang efektif untuk mendidik anak di era digital. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 10(2), 143–161.

- 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.
- Salaudin, O., & Harbelubun, B. (2021). *Teknologi, Meningkatkan atau Memenjarakan Kreativitas Anak?* Jakarta: Alineaku.
- 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.
- Subagijo, A. (2020). *Diet dan detoks gadge*. Jakarta: Noura Books.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R & D dan Penelitian Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta.
- Suriyanti, I., & Rahayu, S. (2023). Pengaruh Kecanduan Ponsel terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia Empat Sampai Sepuluh Tahun di Gereja Bethel Indonesia Tabgha Batam Center. *Jurnal Imparta*, 2(1), 21–32.
- 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.