

Studi Literatur Dampak Negatif Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini

Ficky Adi Kurniawan^{1*}, Nakhma'ussolikhah²

¹Pujiono Centre Yogyakarta, Indonesia

²Universitas Bunga Bangsa Cirebon, Indonesia

*Korespondensi penulis: ficky@pujionocentre.org

Abstract. In today's digital era, it is difficult to separate gadgets such as smartphones, tablets, laptops, and other devices from everyday life. Although gadgets facilitate communication and facilitate access to information to support productivity and convenience, excessive or unwise use can cause various negative impacts on physical, mental, and social health. This study uses a literature review method to investigate the impact of gadget use on social development in early childhood. By analyzing secondary data from books, journals, articles, websites, and related research findings, the aim is to provide a comprehensive understanding of the negative impacts of gadget use on the social development of early childhood. The results show that the negative impacts of excessive gadget use in early childhood include social isolation, health problems, and an imbalance between physical and mental activity. It is very important for parents to actively monitor, and guide children's gadget use to prevent addiction and promote healthy development. By understanding the impact of gadget use, parents can apply the right parenting style and encourage positive social skills and reduce the risk of gadget addiction in the digital era.

Keywords: Early Childhood, Gadgets, Negative Impact, Social Development.

Abstrak. Era digital saat ini nyatanya sulit untuk memisahkan *gadget* seperti smartphone, tablet, laptop, dan perangkat lainnya dalam kehidupan sehari-hari. Meskipun *gadget* memudahkan komunikasi serta memudahkan akses ke informasi untuk mendukung produktivitas dan kenyamanan, penggunaan yang berlebihan atau tidak bijaksana dapat menyebabkan berbagai dampak negatif pada kesehatan fisik, mental, dan sosial. Penelitian ini menggunakan metode tinjauan pustaka (*literature review*) untuk menyelidiki dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial pada anak usia dini. Dengan menganalisis data sekunder dari buku, jurnal, artikel, situs web, dan temuan penelitian terkait, tujuannya adalah untuk memberikan pemahaman yang komprehensif tentang dampak buruk penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak usia dini. Hasil menunjukkan bahwa dampak negatif dari penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak usia dini meliputi isolasi sosial, masalah kesehatan, dan ketidakseimbangan antara aktivitas fisik dan mental. Sangat penting bagi orang tua untuk secara aktif memantau dan membimbing penggunaan *gadget* anak-anak untuk mencegah kecanduan dan meningkatkan perkembangan yang sehat. Dengan memahami dampak penggunaan *gadget*, orang tua dapat menerapkan gaya pengasuhan yang tepat serta mendorong keterampilan sosial yang positif dan mengurangi risiko kecanduan *gadget* di era digital.

Kata kunci: Anak Usia Dini, Dampak Negatif, *Gadget*, Perkembangan Sosial.

1. LATAR BELAKANG

Di era digital saat ini, *gadget* seperti smartphone, tablet, laptop, dan perangkat lainnya telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. *Gadget* memudahkan komunikasi, memberikan akses ke informasi, hiburan, serta berbagai layanan lainnya yang sangat mendukung produktivitas dan kenyamanan. Namun, meskipun *gadget* memberikan banyak manfaat, penggunaannya yang berlebihan atau tidak bijak dapat menimbulkan berbagai dampak negatif bagi kesehatan fisik, mental, dan sosial.

Perkembangan teknologi yang sangat cepat saat ini membawa dampak yang bagaikan dua sisi mata uang. Jika digunakan dengan bijak, teknologi bisa memberikan manfaat besar di berbagai bidang seperti pendidikan dan penelitian. Namun, jika disalahgunakan, teknologi justru dapat menimbulkan dampak negatif (Khotimah, Astuti, & Apriani, 2019).

Gadget sebagai salah satu teknologi yang berkembang pesat, kini sangat mudah diakses karena hampir semua lapisan masyarakat memilikinya. *Gadget* tidak hanya populer di kalangan remaja (12–21 tahun) dan orang dewasa atau lansia (60 tahun ke atas) tetapi juga di kalangan anak-anak (7–11 tahun). Ironisnya, *gadget* sudah tidak asing lagi bagi anak-anak usia dini yang seharusnya belum menggunakannya (Munisa, 2020).

Anak-anak saat ini menjadi konsumen aktif dengan banyak produk elektronik dan *gadget* yang menargetkan mereka sebagai pasar utama. Dalam sebuah penelitian oleh Syifa Ameliola dkk (2010), dikutip oleh *New York Times*, ditemukan kasus di mana seorang anak cenderung ketergantungan pada iPad. Anak tersebut merasa sangat terganggu dan merajuk ketika *gadget* kesayangannya tidak ada dalam genggamannya, yang menunjukkan tanda-tanda ketergantungan terhadap teknologi baru di era globalisasi ini.

Data menunjukkan bahwa pada tahun 2022 sekitar 67,88% orang Indonesia yang berusia 5 tahun ke atas sudah memiliki ponsel atau handphone meningkat dari 65,87% pada 2021. Peningkatan ini menjadi yang tertinggi dalam sepuluh tahun terakhir (Ahdiat, 2023). Sadya (2023) juga mencatat bahwa Indonesia adalah negara dengan pengguna smartphone terbanyak di dunia pada tahun 2022. Selain itu, data terbaru menunjukkan bahwa 62,43% anak usia 5–12 tahun sudah mengakses internet (Bayu, 2022). Hal ini menunjukkan bahwa teknologi digital memberikan akses yang lebih luas bagi anak-anak dan remaja ke dunia maya.

Menurut Mayar (2013) perkembangan sosial anak dapat dilihat dari cara anak berinteraksi dengan teman sebaya dan orang-orang di sekitarnya, sehingga dapat menyesuaikan diri dengan baik sesuai dengan harapan bangsa dan negara. Peran keluarga, terutama orang tua memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan sosial anak. Keluarga berperan penting dalam proses pembelajaran anak dalam bersosialisasi, dimulai dari hubungan dengan orang tua. Interaksi awal di dalam keluarga akan mempengaruhi bagaimana anak berhubungan dengan teman sebaya di luar rumah. Jika anak kurang berinteraksi dengan keluarganya, maka ia akan mengalami kesulitan dalam berinteraksi dengan teman sebaya di luar rumah (Soetjiningsih, 2012).

Sering kali orang tua kurang menyadari perkembangan anak-anak mereka, sehingga tidak menyadari adanya potensi keterlambatan atau percepatan dalam perkembangan anak. Padahal, jika terdapat tanda-tanda keterlambatan perkembangan, penanganan yang cepat

sangat penting untuk mengurangi dampak jangka panjang. Selain itu, penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menyebabkan anak menjadi malas. *Gadget* dapat menyebabkan anak-anak yang seharusnya aktif bermain dengan teman sebaya, justru menjadi terisolasi, yang akhirnya mengganggu perkembangan interaksi sosial mereka (Murni, 2017).

Meskipun *gadget* dapat memberikan hiburan dan mengatasi rasa bosan anak-anak, terkadang penggunaan yang berlebihan membuat mereka malas melakukan tugas-tugas mereka karena fitur *gadget* dianggap lebih menarik dibandingkan kewajiban yang ada. Menurut Yanti (2018), perangkat ini juga memiliki dampak positif, seperti membantu anak-anak mengatur waktu bermain, merencanakan strategi, dan menjadi lebih kreatif, asalkan digunakan dengan pengawasan yang baik.

Pendapat ini sejalan dengan pandangan John L. Esposito (2010), yang menyatakan bahwa perangkat digital memungkinkan umat Islam untuk memperoleh informasi dan mengikuti perkembangan tren melalui media sosial. Namun, banyak anak yang menjadi kecanduan *gadget* mengakui bahwa ada pula dampak negatifnya. Penggunaan *gadget* memiliki dua sisi yang dapat mempengaruhi interaksi sosial anak-anak, terutama pada usia dini.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak usia dini. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai konsekuensi penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak-anak usia dini. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan memberikan panduan praktis bagi orang tua atau pengasuh dalam mengelola dan memantau penggunaan *gadget* pada anak usia dini..

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan studi literatur sebagai metode penelitian. Menurut Snyder, (2019) mengatakan *literature review* adalah sebuah metodologi penelitian yang bertujuan untuk mengumpulkan dan mengambil intisari dari penelitian sebelumnya serta menganalisis beberapa *overview* para ahli yang tertulis dalam teks.

Seluruh dasar dari penelitian ini adalah studi pustaka. Oleh karena itu, sifat penelitian ini adalah penelitian kepustakaan (*library research*). Kegiatan penelitian ini mencakup serangkaian kegiatan yang berkaitan dengan pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta pengelolaan data penelitian secara sistematis, obyektif, analitis, dan kritis tentang dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial pada anak usia dini.

Data sekunder yang dikumpulkan dan dianalisis dalam penelitian ini terdiri dari buku, jurnal, artikel, situs web, dan hasil penelitian lainnya yang berkaitan dengan dampak

penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial pada anak usia dini yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa di sekolah dasar. Tujuan dari analisis ini adalah untuk mendapatkan hasil yang objektif mengenai dampak negatif dari penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial pada anak usia dini

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan oleh Rini & Huriah (2020) menunjukkan bahwa kecanduan internet dan perangkat elektronik di negara-negara berkembang telah mencapai tingkat yang mengkhawatirkan. Contohnya, sekitar 54% dari 556 responden di Tunisia dan 47,4% dari 140 responden di India mengalami kecanduan terhadap internet dan perangkat *gadget*. Hal ini menunjukkan pentingnya untuk mengedukasi masyarakat, terutama orang tua yang memiliki anak-anak usia sekolah, mengenai bahaya kecanduan *gadget*. Di negara-negara maju, kesadaran orang tua akan bahaya kecanduan *gadget* sudah cukup tinggi, sehingga prevalensi kecanduan *gadget* cenderung lebih rendah.

Kecanduan *gadget* dapat memicu gangguan emosi pada anak, seperti ADHD, rasa bosan yang cepat, serta tantrum. Selain itu, anak juga bisa mengembangkan sifat egosentris yang berdampak negatif pada hubungan sosial mereka. Jika anak terlalu lama menggunakan perangkat elektronik, mereka cenderung menjadi kurang peduli terhadap lingkungan sekitar maupun diri mereka sendiri. Menurut Wulandari & Hermiati (2019), kecanduan *gadget* dapat mengurangi empati anak karena mereka lebih terfokus pada diri mereka sendiri. Penelitian Wahyuningtyas et al. (2022) juga mengungkapkan bahwa perangkat elektronik berbahaya bagi anak-anak karena dapat mengganggu fokus, pengendalian emosi, dan kesehatan mereka.

Mengingat dampak negatif kecanduan *gadget*, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mencari solusi yang efektif dalam mengatasi masalah ini. Pendekatan yang melibatkan pendidikan, pendampingan, pengawasan, dan komunikasi dengan anak sangat penting untuk mencegah kecanduan internet (Nurhidayah et al., 2021). Peran orang tua dalam mengawasi penggunaan *gadget* oleh anak sangat berpengaruh terhadap apakah *gadget* itu memberi manfaat atau justru merugikan. Orang tua perlu membatasi waktu penggunaan *gadget* dan memastikan bahwa konten yang diakses sesuai dengan usia anak. Salah satu cara yang dapat digunakan adalah melalui aplikasi seperti YouTube Kids, memonitor aktivitas browsing anak, dan menetapkan waktu penggunaan *gadget* yang terbatas. Pendampingan digital oleh orang tua merupakan langkah yang penting untuk mencegah kecanduan *gadget* pada anak-anak usia dini.

Penelitian oleh Suherman et al. (2021) mengungkapkan bahwa pola asuh orang tua juga mempengaruhi kecenderungan anak untuk kecanduan perangkat *gadget*. Anak yang dibesarkan

dengan pola asuh permisif cenderung merasa dimanjakan, yang bisa membuat mereka menjadi kurang disiplin, agresif, serta kurang mampu mengendalikan diri. Pola asuh yang memberikan kebebasan tanpa batasan ini memungkinkan anak melakukan apa saja yang mereka inginkan, sehingga meningkatkan risiko kecanduan *gadget*. Sebaliknya, pola asuh yang lebih tegas dan mendukung dapat membantu anak belajar bersosialisasi dengan lebih baik, menghindari kecanduan *gadget*, dan mendukung proses tumbuh kembang yang sehat (Ekleisia et al., 2020).

Dari beberapa pendapat yang telah dirangkum pada hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kecanduan internet dan perangkat elektronik di kalangan anak-anak, terutama di negara-negara berkembang, menjadi masalah yang semakin mengkhawatirkan. Dampak dari kecanduan ini dapat menyebabkan gangguan emosional, penurunan empati, dan gangguan sosial pada anak-anak. Untuk mengatasi masalah ini, peran orang tua sangat penting dalam mengawasi, mendampingi, dan membatasi penggunaan *gadget* sesuai dengan usia anak. Pendekatan seperti pengawasan yang tepat, penggunaan aplikasi yang sesuai, serta menetapkan waktu penggunaan yang terbatas dapat membantu mencegah kecanduan. Selain itu, pola asuh yang lebih tegas dan mendukung juga berperan dalam membentuk anak yang lebih disiplin dan mampu mengontrol diri. Oleh karena itu, pendidikan dan komunikasi yang baik antara orang tua dan anak sangat diperlukan untuk mengurangi dampak negatif dari kecanduan perangkat elektronik ini.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak usia dini adalah dapat menjadikan anak mengalami isolasi sosial, gangguan kesehatan, dan ketidakseimbangan dalam aktivitas fisik dan mental. Pentingnya peran orang tua untuk terlibat aktif dalam memantau dan membimbing penggunaan *gadget* pada anak usia dini untuk mencegah agar mereka tidak kecanduan *gadget* dan mendorong perkembangan yang sehat. Dengan memahami dampak negatif penggunaan *gadget*, orangtua dapat mengadopsi pendekatan yang berwibawa untuk menumbuhkan keterampilan sosial yang positif dan mengurangi risiko kecanduan *gadget* di era digital saat ini. Penting untuk diingat bahwa penggunaan *gadget* pada anak usia dini haruslah sejalan dengan pendekatan yang holistik terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak, dengan memperhatikan aspek fisik, mental, emosional, dan sosial.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahdiat, A. (2023). Kata data media network. Retrieved from <https://databoks.katadata.co.id>
- Bayu, D. (2022). Remaja paling banyak gunakan internet di Indonesia pada 2022. *Data Indonesia*. Retrieved from <https://dataindonesia.id/internet/detail/remaja-paling-banyak-gunakan-internet-di-indonesia-pada-2022>
- Eklesia, R. C., Mingkid, E., & Londa, J. (2020). Peran komunikasi orangtua dalam mencegah kecanduan gadget pada anak usia dini di Kelurahan Karombasan Utara. *Acta Diurna Komunikasi*, 2(3), 1–16.
- Esposito, J. L. (2010). *The future of Islam*. Oxford University Press.
- Khotimah, H., Astuti, E. Y., & Apriani, D. (2019). Pendidikan berbasis teknologi: Permasalahan dan tantangan. In *Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI* (pp. 357–368). Palembang: Universitas PGRI.
- Mayar, F. (2013). Perkembangan sosial anak usia dini sebagai bibit unggul masa depan bangsa. *Jurnal Al-Ta'lim*, 1(1). Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
- Munawar, M., & Nisfah, N. L. (2020). The effect of assertive discipline on early-aged children's gadget addiction. *Journal of Early Childhood Care and Education*, 2(2), 64. <https://doi.org/10.26555/jecce.v2i2.1002>
- Munisa. (2020). Pengaruh penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia dini di TK Panca Budi Medan. *Jurnal Abdi Ilmu*, 102–114.
- Murni. (2017). Perkembangan fisik, kognitif, dan psikososial pada masa kanak-kanak awal (2–6 tahun). *Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry*, 3(1), 1–10.
- Nurhidayah, I., Ramadhan, J. G., Amira, I., & Lukman, M. (2021). Peran orangtua dalam pencegahan terhadap kejadian adiksi gadget pada anak: Literatur review. *Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa*, 4(9), 12. <https://journal.ppnijateng.org/index.php/jikj>
- Rini, M. K., & Huriah, T. (2020). Prevalensi dan dampak kecanduan gadget pada remaja: Literature review. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, 5(1), 185–194. <https://doi.org/10.30651/jkm.v5i1.4609>
- Sadya, S. (2023). DataIndonesia.id. Retrieved from <https://dataindonesia.id/digital/detail/pengguna-smartphone-indonesia-terbesar-keempat-dunia-pada-2022>
- Snyder, H. (2019). Literature review as a research methodology: An overview and guidelines. *Journal of Business Research*, 104, 333–339.
- Soetjningsih, C. (2012). *Perkembangan anak*. Prenada.
- Suherman, R. N., Saidah, Q., Nurhayati, C., Susanto, T., & Huda, N. (2021). The relationship between parenting style and gadget addiction among preschoolers. *Malaysian Journal of Medicine and Health Sciences*, 17(June), 117–122.

- Syifa, H. (2010). Perkembangan media informasi dan teknologi terhadap anak dalam era globalisasi. *Fakultas Pertanian, Universitas Brawijaya*.
- Wahyuningtyas, R., Rochanah, & Izatovna, T. S. (2022). Impacts of gadget on early childhood development: How to solve the addiction gadget? *Bulletin of Early Childhood, 1(1)*, 58–67.
- Wulandari, D., & Hermiati, D. (2019). Deteksi dini gangguan mental dan emosional pada anak yang mengalami kecanduan gadget. *Jurnal Keperawatan Silampari, 3(1)*, 382–392. <https://doi.org/10.31539/jks.v3i1.843>
- Yanti, F. D. R. (2018). Pengaruh gadget terhadap sikap sosial dan spiritual siswa di MA Darul Ulum Kureksari Waru Sidoarjo. (Skripsi, UIN Sunan Ampel).