



## DAMPAK NEGATIF PENGGUNAAN *GADGET* BERDASARKAN ASPEK PERKEMBANGAN ANAK

Eka Damayanti;<sup>1</sup> Arifuddin Ahmad;<sup>2</sup> Ardias Bara<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar; <sup>3</sup>FKUB Kab. Luwu Timur

[eka.damayanti@uin-alauddin.ac.id](mailto:eka.damayanti@uin-alauddin.ac.id); <sup>1</sup> [arifuddin.ahmad@uin-alauddin.ac.id](mailto:arifuddin.ahmad@uin-alauddin.ac.id);

[ardiasbarah63@gmail.com](mailto:ardiasbarah63@gmail.com)<sup>3</sup>

**Abstract:** This research aims to describe the negative impact of the use of *gadgets* based on the aspect of child development in Sorowako, Nuha Sub-district. The population of this survey quantitative research consists of 120 mothers who were assembled in the Taklim of Nuha subdistrict. There were 19 samples selected randomly. Data collection instruments were using *gadget* impact scale that divided into children's developmental aspects. The results showed there was a negative impact symptom among the children in Sorowako reviewed on psychomotor physical development aspects, religious and moral, cognitive, social and emotional, language, and art.

**Keywords:** *Child Development Aspect, Negative Impact, Gadgets Use*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran dampak negatif penggunaan *gadget* berdasarkan aspek perkembangan anak di Sorowako Kecamatan Nuha. Penelitian kuantitatif jenis survei ini memiliki populasi ibu rumah tangga sebanyak 120 ibu-ibu yang terhimpun dalam majelis taklim se-Kecamatan Nuha. Sampel sebanyak 19 orang yang terpilih

secara random. Instrumen pengumpulan data menggunakan skala dampak *gadget* yang terbagi ke dalam aspek perkembangan anak. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya gejala dampak negatif yang dialami oleh anak di Sorowako ditinjau dari aspek perkembangan fisik psikomotorik, agama dan moral, kognitif, sosial dan emosi, bahasa dan seni anak.

**Kata Kunci:** *Aspek Perkembangan Anak, Dampak Negatif, Penggunaan Gadget*

## PENDAHULUAN

Anak merupakan amanah yang dititipkan Allah swt kepada orang tua. Amanah tersebut menyangkut memberikan pengasuhan dan pendidikan yang tepat untuk kesejahteraan anak. Pemberian pengasuhan dan pendidikan kepada anak untuk saat ini berbeda ketika orangtua terdahulu mendidik. Hal itu disebabkan karena perkembangan teknologi yang sangat pesat. Meskipun demikian, orang tua tetap harus memberikan pengasuhan terbaik untuk anaknya karena anak merupakan amanah dari Allah swt. Sesuai dengan firman Allah dalam Q.S. Al-Anfal ayat 28 yaitu: *Dan ketahuilah bahwa hartamu dan anak-anakmu itu hanyalah cobaan dan sesungguhnya di sisi Allah ada pahala yang besar.*

Ayat tersebut menjelaskan bahwa anak merupakan cobaan atau ujian dari Allah swt. Allah menguji manusia melalui anaknya, untuk melihat apakah orangtua memelihara secara aktif, yakni mendidik dan mengembangkan potensi anak agar menjadi manusia sebagaimana yang dikehendaki Allah yakni menjadi hamba Allah sekaligus khalifah di dunia. Mengabaikan tugas ini merupakan salah satu bentuk pengkhianatan terhadap Allah dan amanat yang dititipkan kepada manusia.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup>. M. Quraish Shihab, *Tafsir Al Misbah Jilid V; Pesan, Kesan dan Keserasian Al Qur'an* (Jakarta: Lentera Hati, 2017).

Kehidupan manusia di era digital saat ini mengalami perkembangan teknologi yang luar biasa.<sup>2</sup> Perkembangan teknologi digital juga telah memasuki kehidupan keluarga. Hal itu menjadikan seluruh unsur keluarga, baik orangtua maupun anak-anak menjadi pengguna media digital, salah satunya adalah media *gadget*.<sup>3</sup>

Penggunaan *gadget* pada semua kalangan usia semakin meluas seperti televisi, telepon genggam, laptop, komputer, tablet, *smartphone*, dan lain-lain.<sup>4</sup> Bahkan tidak sedikit anak dan balita yang sudah menggunakan *gadget*.<sup>5</sup> Anak dan balita biasanya menggunakan *gadget* untuk menonton film animasi dan mendengarkan lagu-lagu.<sup>6</sup>

Pada dasarnya penggunaan teknologi *gadget* pada saat ini memiliki dampak positif dan negatif bagi anak, di antaranya dalam pembentukan pola pikir anak, yaitu dapat membantu anak dalam mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dan analisa dalam permainan, dan membantu anak dalam meningkatkan kemampuan otak kanan selama dalam pengawasan yang baik oleh orang tua. Akan tetapi, dari beberapa dampak positif tadi, jika diteliti lebih lanjut maka faktor dominan lebih ke arah dampak negatif yang berpengaruh terhadap perkembangan anak.<sup>7</sup> Penggunaan *gadget* pada anak biasanya disebabkan karena tuntutan pekerjaan orang tua yang sangat sibuk

---

<sup>2</sup> Aslan, "Peran Pola Asuh Orangtua Di Era Digital," *Jurnal Studia Insania*, (7)1, 2019, 20-34.

<sup>3</sup> Dyna Herlina S., Benni Setiawan, dan Gilang A. Jiwana, *Digital Parenting: Mendidik Anak Di Era Digital* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2018).

<sup>4</sup> Milana Abdillah Subarkah, "Pengaruh *Gadget* terhadap Perkembangan Anak," *Rausyan Fiker*, 15(1), 2019.

<sup>5</sup> Puji Asmaul Chusna, "Pengaruh Media *Gadget* pada Perkembangan Karakter Anak," *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17(2), 2017, 315-330.

<sup>6</sup> Zulfitria, "Pola Asuh Orang Tua Dalam Penggunaan *Smartphone* Pada Anak Sekolah Dasar," *Holistika*, 1(2), 2017.

<sup>7</sup> Dwi Wulandari dan Dilfera Hermiati, "Deteksi Dini Gangguan Mental dan Emosional pada Anak yang Mengalami Kecanduan *Gadget*," *Jurnal Keperawatan Silampari*, 3(1), 2019, 382-392.

sehingga perhatian terhadap anak menjadi kurang dan orang tua cenderung memberikan anak *gadget* untuk menghiburnya dan agar anak tidak rewel.<sup>8</sup>

Sorowako merupakan salah satu desa di Kecamatan Nuha, Kabupaten Luwu Timur, Propinsi Sulawesi Selatan yang memiliki penduduk yang sangat heterogen. Mereka sebagian besar merupakan keluarga migran yang bekerja di PT. Vale. Kondisi keuangan yang memadai menjadikan anak mudah mendapatkan fasilitas *gadget*.

Menurut pengamatan salah satu peneliti, Ardias Bara, saat menjadi guru di salah satu sekolah di Sorowako, telah tampak beberapa gejala dampak *gadget* yang dialami anak-anak, seperti hiperaktif, gagal fokus dalam mengikuti pelajaran, hasil belajar yang menurun, dll. Oleh karena itu, penting dilakukan penelitian tentang dampak negatif penggunaan *gadget* berdasarkan aspek perkembangan anak di Kecamatan Nuha. Selama ini belum pernah diadakan penelitian di daerah tersebut sehingga yang berkembang hanya asumsi bahwa *gadget* itu berbahaya.

Peneliti dari daerah lain telah banyak menghasilkan tulisan tentang dampak penggunaan *gadget* pada anak. Salah satunya penelitian yang dilakukan oleh Ayoubi<sup>9</sup> yang meneliti tentang dampak penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini. Namun penelitian tersebut tidak secara detail meninjau dampak *gadget* pada semua aspek perkembangan anak. Terdapat juga banyak penelitian dampak *gadget* terhadap aspek perkembangan fisik psikomotorik,<sup>10</sup>

---

8. Hari Harjanto Setiawan, "Pola Pengasuhan Keluarga dalam Proses Perkembangan Anak," *Sosio Informa*, 19(3), 2014.

9. M. Hafiz Al-Ayouby, "Dampak Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini (Studi Di PAUD Dan TK Handayani Bandar Lampung)," *Journal of Personality and Social Psychology*, 2017.

10. Septi Anggraeni, "Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak *Gadget* Bagi Kesehatan terhadap Perilaku Penggunaan *Gadget* pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin," *Faletehan Health Journal*, 6(2), 2019, 64-68.

agama dan moral,<sup>11</sup> kognitif,<sup>12</sup> sosial dan emosi,<sup>13</sup> bahasa<sup>14</sup> dan seni anak. Namun penelitian tersebut hanya pada salah satu aspek perkembangan saja. Hal yang berbeda yang penulis paparkan dalam naskah ini karena meninjau dampak *gadget* pada semua aspek perkembangan anak.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif jenis survei. Adapun yang menjadi populasi yakni ibu rumah tangga sebanyak 120 yang terhimpun dalam majelis taklim se-Kecamatan Nuha. Sampel sebanyak 19 orang yang terpilih secara random dan sesuai dengan karakteristik (1) sudah menikah; (2) memiliki anak di bawah 17 tahun; (3) anaknya menggunakan *gadget*; (4) bersedia menjadi partisipan. Instrumen pengumpulan data menggunakan skala dampak *gadget* yang terbagi ke dalam aspek perkembangan anak, yakni aspek fisik dan psikomotorik, agama dan moral, kognitif, sosial dan emosi, bahasa dan seni anak. Data yang terkumpul melalui google form dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### *Usia Anak dari Partisipan*

Anak yang menjadi fokus observasi dari kusioner yang diisi oleh partisipan dalam penelitian ini dimulai usia 4 tahun – 15 tahun. Meskipun ada

---

<sup>11</sup> Layyinatul Syifa, Eka Sari Setianingsih, dan Joko Sulianto, “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar,” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 2019, 538-544.

<sup>12</sup> Maya Ferdiana Rozalia, “Hubungan Intensitas Pemanfaatan *Gadget* dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar,” *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*, 5(2), 2017, 722-731.

<sup>13</sup> Wahyu Novitasari dan Nurul Khotimah, “Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun,” *Jurnal PAUD Teratai*, 5(3), 2016, 182-186.

<sup>14</sup> Wahyu Novitasari dan Nurul Khotimah, “Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun,” *Jurnal PAUD Teratai*, 5(3), 2016, 182-186.

orangtua yang memiliki anak usia di bawah 4 tahun yang menggunakan *gadget* tapi peneliti keluarkan menjadi partisipan karena rumit dalam mengidentifikasi dampak berdasarkan aspek perkembangan.

Usia anak dari partisipan ini jika dikategorisasikan berdasarkan tahap perkembangan moral John Kohlberg, mereka paling banyak pada tahap Prakonvensional (usia 4 – 12 Tahun), yakni sebanyak 17 anak. Pada tahap inilah sangat penting orang tua menanamkan sikap kedisiplinan dan konsistensi pada anak. Hal itu disebabkan karena pada tahap ini, anak mendasarkan benar atau salah itu tergantung pada objek di luar dirinya. Sebagaimana pendapat Dwiyanti<sup>15</sup> bahwa pada tahap prakonvensional, orangtua memiliki peran yang besar terhadap perkembangan moral anak, yang dapat diidentifikasi melalui tutur kata, sikap dan perbuatan mereka terhadap anak.

Tabel 1.

Kategori Usia Anak dari Partisipan

Usia	Fre- kuensi	Per- sentase (%)	Tahap Perkembangan Moral Kohlberg	Tahap Perkembangan Kognitif Piaget	Tahap Perkembangan Psikososial Erickson	
4 tahun	2	10.5	Prakonvensional	Praoperasional	Initiative Vs Guilt	
5 tahun	2	10.5				
6 tahun	2	10.5				
7 tahun	7	36.8			Operasional	Industry Vs Inferiority
8 tahun	3	15.8				
9 tahun	1	5.3				
13 tahun	1	5.3	Konvensional	Operasional	Identity Vs Diffusion	
15 tahun	1	5.3				Abstrak
<b>Total</b>	<b>19</b>	<b>100.0</b>				

Sementara berdasarkan tahap perkembangan kognitif Jean Piaget, mereka paling banyak presentasinya berada pada fase Praoperasional (usia 3

<sup>15</sup> Retno Dwiyanti. "Peran Orang Tua Dalam Perkembangan Moral Anak (Kajian Teori Kohlberg)" *Prosiding Seminar Nasional Parenting*, 2013, 161-169.

– 7 Tahun), yakni sebanyak 13 anak. Pada tahap ini, anak sangat membutuhkan bimbingan dari orangtua atau pengasuhnya untuk memahami dunia. Jadi sangat penting kehadiran pengasuh dalam mendampingi anak menggunakan *gadget*, jika tidak maka akan mempengaruhi keterampilan kognitif yang lebih kompleks. Menurut Piaget,<sup>16,17</sup> anak pada usia ini telah menunjukkan aktivitas kognitif dalam menghadapi berbagai hal di luar dirinya. Praoperasional berarti anak belum menunjukkan operasi (tindakan mental dua arah). Aktivitas berfikirnya belum mempunyai sistem yang terorganisasikan. Anak sudah dapat memahami realitas di lingkungan dengan menggunakan tanda–tanda dan simbol. Cara berpikir belum sistematis, tidak konsisten, dan tidak logis serta egosentris.

Berdasarkan tahap perkembangan psikososial Erick Erickson, mereka paling banyak presentasinya berada pada tahap *industry vs inferiority* (ketekunan vs rendah diri), anak yang berada pada usia 7–11 tahun, yakni sebanyak 11 anak. Orangtua sangat berperan dalam mengkondisikan anak mereka pada tahap ini. Kondisi yang dimaksud merupakan kondisi penyaluran ketekunan anak baik dalam bermain maupun dalam mengerjakan tugas sekolah.<sup>18</sup> Jika aktivitas yang paling banyak dilakukan hanya bermain *gadget*, maka akan berdampak negatif pada perkembangan psikososial anak.

Menurut Erickson<sup>19</sup> pada tahap *industry vs inferiority* anak sudah mulai dihadapkan pada pengaruh–pengaruh sosial yang baru. Baik di sekolah maupun di rumah. Anak belajar tentang kerajinan dan ketekunan, yakni

---

<sup>16</sup> Fatimah Ibdah. “Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget” *Intelektualita*, 3(1), 2015, 27-38.

<sup>17</sup> John W. Santrock, terjemahan. *Perkembangan Anak*. (Jakarta: Erlangga, 2007), 251.

<sup>18</sup> John W. Santrock, terjemahan. *Perkembangan Anak*. (Jakarta: Erlangga, 2007), 251.

<sup>19</sup> Teti Ratnawulan, “Perkembangan dan Tahapan Penting dalam Perkembangan”. *Inclusive: Journal of Special Education*, IV (1), 2018, 64-74

kebiasaan bekerja dan belajar dengan baik. Anak sudah mampu melakukan berbagai permainan dengan aturan-aturan. Sikap orangtua atau guru sangat berperan dalam mengembangkan keterampilan anak. Namun jika pada masa ini, anak dicaci maki, ditolak, maka pada anak berkembang perasaan rendah diri. Menurut Hurlock,<sup>20</sup> anak pada usia ini dituntut untuk melakukan permainan yang meningkatkan kontak sosial seperti permainan kooperatif di mana anak menjadi anggota kelompok dan saling berinteraksi satu sama lain.

Setiap tahapan perkembangan berdasarkan ketiga *grand theory* tersebut memiliki tugas dan keunikan masing-masing. Jika anak melewatinya dengan hanya bermain *gadget*, maka akan mempengaruhi tahapan perkembangan berikutnya sampai anak mengalami gangguan perilaku saat dewasa.

### ***Lama Penggunaan Gadget***

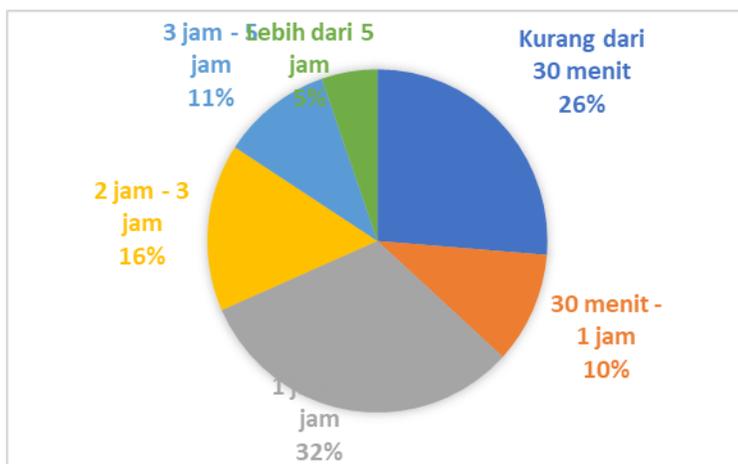
Keseluruhan partisipan yang berjumlah 19 orang tua ini memiliki anak menggunakan *gadget* dengan presentase durasi paling lama 1 – 2 jam sebanyak 32 persen. Bahkan ada yang sampai lebih dari 5 jam atau sepanjang hari sebanyak 5 persen. Hanya sekitar 26 persen anak yang menggunakan *gadget* kurang dari 30 menit.

Gambaran lama penggunaan *gadget* tersebut sangat tidak aman bagi anak. Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Wulandari dan Santoso<sup>21</sup> menyatakan bahwa lama waktu yang aman penggunaan *gadget* pada anak hanya kurang dari 30 menit, lewat dari itu sudah berisiko menimbulkan dampak negatif.

---

<sup>20</sup> Elizabeth, B. Hurlock, terjemahan. *Psikologi Perkembangan; Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. (Jakarta: Erlangga, 1980), 117

<sup>21</sup> Herni Wulandari dan Meilanny Santoso Budiarti, "Proses Parental Mediation terhadap Anak Usia Prasekolah dalam Menggunakan *Gadget*," *Focus: Jurnal Pekerjaan Sosial*, 2(2), 2019, 232-244.



Gambar 1.  
Lama Durasi Penggunaan *Gadget*

### *Dampak pada Aspek Fisik dan Psikomotorik*

Pada aspek fisik dan psikomotorik anak, perilaku yang muncul yang diakibatkan karena *gadget*, yakni gangguan kesehatan fisik, seperti sakit mata dan sakit kepala sebanyak 3 anak, gangguan keseimbangan sebanyak 2 anak, obesitas karena malas beraktivitas sebanyak 3 anak, dan gangguan tidur sebanyak 2 anak. Meskipun kesemua orang tuanya masih ragu dalam memutuskan apakah itu benar-benar karena *gadget* atau bukan, namun faktanya mereka menemukan gejala tersebut telah dialami oleh anaknya. Dampak fisik dan psikomotorik yang hanya tidak nampak dialami oleh anak di Sorowako yakni gangguan sistem imun karena disebabkan radiasi *gadget*.

Penggunaan *gadget* secara berlebihan dapat mengakibatkan berbagai macam gangguan seperti gangguan pendengaran, gangguan penglihatan dan dapat membuat seseorang menjadi susah tidur.<sup>22</sup> Bermain *gadget* juga dapat

---

<sup>22</sup> Septi Anggraeni, "Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak *Gadget* Bagi Kesehatan terhadap Perilaku Penggunaan *Gadget* pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin," *Faletehan Health Journal*, 6(2), 2019, 64-68.

menyebabkan terjadinya obesitas, gangguan perkembangan otot saat usia pra sekolah dan gangguan stress.<sup>23</sup> Selain itu, *gadget* dapat mengganggu kesehatan manusia karena efek radiasi dari teknologi sangat berbahaya bagi kesehatan. Efek radiasi yang berlebihan dapat mengakibatkan penyakit kanker.<sup>24</sup>

Hasil penelitian dari Sunita dan Mayasari bahwa bermain *gadget* dapat memicu gangguan tidur bagi anak, mata kering karena tegangnya syaraf mata terlalu lama, nyeri punggung, masalah pendengaran karena pemasangan *earphone* terlalu lama, memicu obesitas karena kurangnya gerak anak dan gangguan psikosomatis pada anak<sup>25</sup>.

Hasil analisa dari penggunaan *gadget* menyebabkan perkembangan motorik halus dan motorik kasar anak terhambat. Hal ini disebabkan karena kurangnya stimulasi yang diterima oleh anak untuk mencapai perkembangan motorik halus dan motorik kasar yang sesuai dengan usianya. Ketika anak menggunakan *gadget*, anak jarang melakukan aktivitas lain seperti memegang benda, menulis, mewarnai, menggambar, berjalan, berlari, bermain bola, dan menyusun balok karena anak terlalu lama duduk dan diam saat menggunakan *gadget*.<sup>26</sup>

### ***Dampak pada Aspek Agama dan Moral***

Pada aspek agama dan moral anak, perilaku yang muncul yang diakibatkan karena *gadget*, yakni tidak tertib beribadah, mengabaikan orang lain, agresif atau mudah meniru perilaku kekerasan, rentan penipuan, dan

---

<sup>23</sup> Nur Ika Fatmawati, "Literasi Digital, Mendidik Anak Di Era Digital Bagi Orang Tua Milenial," *Jurnal Politik Dan Sosial Kemasyarakatan*, 11(2), 2019, 119-138.

<sup>24</sup> Nurhaeda, "Dampak Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini dalam Pandangan Islam Di PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu," *ECEIJ*, 1(2), 2018, 70-78.

<sup>25</sup> Indian Sunita dan Eva Mayasari, "Pengawasan Orangtua terhadap Dampak Penggunaan *Gadget* pada Anak," *Jurnal Endurance*, 3(3), 2018, 510-514.

<sup>26</sup> Vivi Syofia Sapardi, "Hubungan *Gadget* dengan Perkembangan Anak Usia Prasekolah Di PAUD/TK Islam Budi Mulia," *Menara Ilmu*, 12(80), 2018.

kecanduan. Belum ada kasus yang partisipan temukan kasus dimana anak mereka mengakses situs pornografi.

Tabel 2.  
Perilaku Dampak *Gadget* pada Aspek Agama dan Moral

Opsis	Jumlah Anak					
	Tidak Tertib Beribadah	Abaikan Orang Lain	Mengakses Pornografi	Agresif	Rentan Penipuan	Kecanduan
Sangat Tidak Sesuai	7	8	17	5	15	5
Tidak Sesuai Ragu	7	8	2	7	3	10
Sesuai	4	3	0	5	0	2
Sangat Sesuai	1	1	0	1	0	1
Total	0	1	0	1	1	1
	19	19	19	19	19	19

Hasil penelitian Sari dan Mitsalia bahwa mayoritas anak menggunakan *gadget* yaitu untuk bermain *game* sehingga menyebabkan sebagian anak terkadang menirukan adegan kekerasan yang ada di *game*.<sup>27</sup> Hasil penelitian yang dilakukan oleh Syifa, Setianingsih dan Sulianto bahwa pengaruh *gadget* terhadap perkembangan moral anak berdampak pada kedisiplinan, anak menjadi malas melakukan apapun, meninggalkan kewajibannya untuk beribadah, dan berkurangnya waktu belajar akibat terlalu sering bermain *game* dan menonton dan menonton *youtube*.<sup>28</sup> Terlalu asyik bermain *gadget* dapat menimbulkan sifat malas sehingga lupa waktu, lupa waktu belajar, lupa waktu shalat dan lain sebagainya.<sup>29</sup> Kurangnya nilai kesopanan yang ditunjukkan oleh anak terhadap teman sebayanya dan orang

<sup>27</sup>. Tria Puspita Sari dan Amy Asma Mitsalia, "Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah Di TKIT Al Mukmin," *Profesi (Profesional Islam): Media Publikasi Penelitian*, 13(2), 2016.

<sup>28</sup>. Layyinatul Syifa, Eka Sari Setianingsih, dan Joko Sulianto, "Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 2019, 538-544.

<sup>29</sup>. Priantari Swatika, "Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Psikologi Anak," *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 2(1), 2018.

tua dapat disebabkan karena pengaruh dari apa yang anak lihat melalui berbagai tayangan, gambar, dan *games* yang anak mainkan.<sup>30</sup>

Selain itu, menurut Simamora bahwa lamanya durasi dalam penggunaan *gadget* dapat menyebabkan ketergantungan terhadap *gadget* pada anak.<sup>31</sup> Apabila anak sudah kecanduan *gadget* maka akan sangat sulit untuk dikontrol dari pemakaian *gadget* yang pada akhirnya otak anak-anak sulit berkembang karena terlalu sering bermain *games*.<sup>32</sup>

Belum ada kasus yang partisipan temukan kasus dimana anak mereka mengakses situs pornografi. Meskipun demikian, orang tua, pendidik dan pihak terkait tidak bisa mengabaikan potensi pornografi ini. Anak-anak bisa melihat sesuatu yang belum bisa ia bedakan antara mana yang baik dan buruk bagi mereka sehingga mereka bisa saja mengakses yang berbau pornografi.<sup>33</sup>

Bila anak telah bermain dengan *gadget* lalu membuka informasi yang negatif misalkan materi pornografi atau kekerasan, maka informasi itu akan terekam dalam memori otak dan sulit untuk dihapus dari pikiran bahkan untuk waktu yang lama. Jika tidak segera diatasi maka ketika anak melihat informasi pornografi atau kekerasan akan membuatnya nyaman.<sup>34</sup>

---

<sup>30</sup>. Erna Juherna dan Nurul Primawistri, "Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Psikologi Anak Usia 4-5 Tahun," *Jurnal Pelita PAUD*, 1(2), 2017, 132-142.

<sup>31</sup>. Putri Hana Pebriana, "Analisis Penggunaan *Gadget* terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 2017.

<sup>32</sup>. M. Hafiz Al-Ayouby, "Dampak Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini (Studi Di PAUD Dan TK Handayani Bandar Lampung)," *Journal of Personality and Social Psychology*, 2017.

<sup>33</sup>. Indian Sunita dan Eva Mayasari, "Pengawasan Orangtua terhadap Dampak Penggunaan *Gadget* pada Anak," *Jurnal Endurance*, 3(3), 2018, 510-514.

<sup>34</sup>. Derry Iswidharmanjaya dan Beranda Agency, "Bila Si Kecil Bermain *Gadget*: Panduan bagi orang tua agar memahami faktor-faktor penyebab anak kecanduan *gadget*," *Bisakimia*, 2014, 18-19.

*Dampak pada Aspek Kognitif*

Pada aspek kognitif anak, perilaku yang muncul yang diakibatkan karena *gadget*, yakni malas berfikir, penurunan konsentrasi, tidak bisa fokus, hiperaktif, dan kesulitan belajar. Belum ada kasus yang partisipan temukan pada anak mereka yang masuk gejala demensia dini.

Tabel 3.

Perilaku Dampak *Gadget* pada Aspek Kognitif

Opsi	Jumlah Anak					
	Malas Berfikir	Demensia Dini	Penurunan Konsentrasi	Tidak Bisa Fokus	Hiperaktif	Kesulitan Belajar
Sangat Tidak Sesuai	8	14	6	6	8	8
Tidak Sesuai	8	5	7	8	6	6
Ragu	2	0	5	3	3	4
Sesuai	1	0	1	1	1	1
Sangat Sesuai	0	0	0	1	1	0
<b>Total</b>	19	19	19	19	19	19

Dampak negatif dari penggunaan *gadget* yaitu: (1) penurunan konsentrasi belajar (pada saat belajar anak menjadi tidak focus dan hanya teringat dengan *gadget*); (2) malas menulis dan membaca; dan (3) perkembangan kognitif anak usia dini terhambat (kognitif atau pemikiran proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya akan terhambat).<sup>35</sup>

Menurut Ndari bahwa *handphone/gadget* dapat menurunkan mental belajar siswa, siswa kurang berani mengambil resiko dalam ujian sehingga mencari jalan menyontek melalui *handphone/gadget*. *Handphone/gadget* menjadi

<sup>35</sup>. Maya Ferdiana Rozalia, “Hubungan Intensitas Pemanfaatan *Gadget* dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar,” *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*, 5(2), 2017, 722-731.

faktor yang mempengaruhi belajar siswa. Minat belajar menjadi berkurang dan mengakibatkan prestasi belajar siswa menurun.<sup>36</sup>

*Dampak pada Aspek Sosial dan Emosi*

Pada aspek sosial dan emosi anak, perilaku yang muncul yang diakibatkan karena *gadget*, yakni lebih memilih main *gadget* dibanding bermain bersama temannya, mementingkan diri sendiri, mudah putus asa dan bosan, emosi tidak stabil, impulsif, dan kontrol diri yang kurang. (lihat tabel 4)

Penggunaan *gadget* yang berlebihan akan berdampak buruk bagi anak. Penggunaan *gadget* secara berlebihan dan tidak tepat akan menjadikan seseorang bersikap tidak peduli pada lingkungannya baik dalam lingkungan keluarga maupun masyarakat.<sup>37</sup> Anak yang menghabiskan waktunya dengan *gadget* akan lebih emosional, agresif karena merasa sedang diganggu saat asyik bermain game.<sup>38</sup> Malas mengerjakan rutinitas sehari-hari. Bahkan untuk makan pun harus disuap, karena sedang asyik menggunakan *gadget*nya. Lebih mengkhawatirkan lagi, jika mereka sudah tidak tengok kiri kanan atau memperdulikan orang di sekitarnya, bahkan menyapa kepada orang yang lebih tua pun enggan.<sup>39</sup>

Tabel 4.

Perilaku Dampak *Gadget* pada Aspek Sosial dan Emosi

Opsi	Jumlah Anak					
	Lebih Pilih Main <i>Gadget</i>	Pentingkan Diri Sendiri	Mudah Putus Asah dan Bosan	Emosi Tidak Stabil	Impulsif	Kontrol Diri Kurang

<sup>36</sup> Adeng Hudaya, “Pengaruh *Gadget* terhadap Sikap Disiplin dan Minat Belajar Peserta Didik,” *Research and Development Journal of Education*, 4(2), 2018.

<sup>37</sup> Wahyu Novitasari dan Nurul Khotimah, “Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun,” *Jurnal PAUD Teratai*, 5(3), 2016, 182-186.

<sup>38</sup> Khabibur Rohman, “Agresifitas Anak Kecanduan Game Online”, *Martabat: Jurnal Perempuan dan Anak*. 2 (1), 2018, 155-172

<sup>39</sup> Puji Asmaul Chusna, “Pengaruh Media *Gadget* pada Perkembangan Karakter Anak,” *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17(2), 2017, 315-330.

Sangat Tidak Sesuai	6	11	7	6	9	7
Tidak Sesuai Ragu	7	4	9	8	5	8
Sesuai Sangat Sesuai	5	2	1	2	3	2
	1	2	2	3	2	2
	0	0	0	0	0	0
<b>Total</b>	19	19	19	19	19	19

Hasil analisis yang dilakukan oleh Witarsa et. al., *gadget* secara efektif dapat mempengaruhi pergaulan sosial anak terhadap lingkungan terdekatnya. Selain itu, ia juga akan merasa asing dengan lingkungan sekitar karena kurangnya interaksi sosial. Anak juga kurang peka dan bahkan cenderung tidak peduli terhadap lingkungannya.<sup>40</sup> Penggunaan *gadget* juga dapat mengubah fungsi dari keluarga itu sendiri. Dimana perilaku antar orangtua, atau orangtua kepada anak dalam pengasuhannya tidak terjalin secara utuh. Di mana komunikasi, kedekatan, dukungan maupun keterlibatan orangtua tidak lagi dirasakan atau dilakukan dengan maksimal.<sup>41</sup>

Hasil penelitian dari Trinika didapatkan bahwa hampir seluruh anak menggunakan *gadget* di dalam kehidupan sehari-hari mereka. Pada saat menggunakan *gadget*, waktu yang mereka perlukan untuk bermain game lebih banyak apalagi pada saat mereka tidak didampingi oleh orangtua. Tentu saja hal ini akan menghambat proses sosialisasi anak, karena anak hanya akan asyik dengan *gadget*nya dan lama kelamaan anak dapat merasa bergantung pada *gadget* tersebut.<sup>42</sup> Selanjutnya hasil penelitian dari bahwa Pangastuti bahwa hampir seluruh anak-anak yang menggunakan *gadget* bersikap

<sup>40</sup>. Ramdhan Witarsa et. al., "Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar," *Pedagogik*, 6(1), 2018, 9-20.

<sup>41</sup>. Inda Lestari, Agus Wahyudi Riana, & Budi M. Taftarzani, "Pengaruh *Gadget* pada Interaksi Sosial dalam Keluarga," *Prosiding Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(2), 2015, 147-300.

<sup>42</sup>. Yulia Trinika, "Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) Di T K Swasta Kristen Immanuel Tahun Ajaran 2014-2015," *Naskah Publikasi*, 2015.

individual dan pasif dalam berinteraksi. Mereka juga memilih permainan yang pasif dengan *gadget*nya daripada bermain dengan teman sebayanya.<sup>43</sup>

### *Dampak pada Aspek Bahasa dan Seni*

Pada aspek bahasa dan seni anak, perilaku yang muncul yang diakibatkan karena *gadget*, yakni keterlambatan dalam berbicara, isolatif atau anak tidak berminat berinteraksi dengan lingkungannya, anak tidak mampu mengungkapkan keinginannya dengan ekspresi yang tepat, menghambat pengenalan bahasa ibu, tidak bisa melakukan kontak mata, perkembangan seninya terbatas karena hanya bersifat imajinatif, dan mempunyai ide tidak rasional. Belum ada kasus yang partisipan temukan pada anak mereka yang masuk gejala demensia dini.

Tabel 5.

Perilaku Dampak *Gadget* pada Aspek Bahasa dan Seni

Opsi	Jumlah Anak						
	Keterlambatan Berbicara	Isolatif	Ekspresi yang Tidak Tepat	Menghambat Bahasa Ibu	Tidak Bisa Kontak Mata	Per-kembangan seni sebatas Imajinatif	Ide tidak Rasional
Sangat Tidak Sesuai	15	14	12	15	15	13	15
Tidak Sesuai	1	2	4	1	1	3	1
Ragu Sesuai	2	2	1	1	1	3	2
Sangat Sesuai	1	1	2	2	2	0	1
Total	19	19	19	19	19	19	19

Hasil penelitian Yulsoyofriend, dkk. bahwa dampak negatif *gadget* bagi perkembangan bahasa anak usia dini: (1) Mengganggu perkembangan bahasa reseptif anak; (2) Mengganggu perkembangan ekspresif anak; (3) Anak kurang mampu menggunakan Bahasa Indonesia dengan baik; (4) Menghambat pengenalan bahasa ibu pada anak usia dini (BI); (5) Anak tidak mampu berkomunikasi non verbal; dan (6) *Gadget* tidak mendorong anak

<sup>43</sup>. Ratna Pangastuti, "Fenomena *Gadget* dan Perkembangan Sosial bagi Anak Usia Dini," *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education*, 2(2), 2017, 165-174.

untuk menggunakan kontak mata ketika berinteraksi dengan orang lain<sup>44</sup>. Penggunaan *gadget* dapat menghambat kemampuan berbahasa (anak yang terbiasa menggunakan *gadget* akan cenderung diam, sering menirukan bahasa yang didengar, menutup diri dan enggan berkomunikasi dengan teman atau lingkungannya)<sup>45</sup>.

Hasil penelitian secara keseluruhan menunjukkan adanya gejala dampak negatif yang mulai muncul dialami oleh anak di Sorowako Kecamatan Nuha mulai dari aspek perkembangan fisik dan psikomotorik, agama dan moral, kognitif, sosial dan emosi, bahasa dan seni anak. Dampak negatif tersebut tidak bisa dibiarkan. Oleh karena itu direkomendasikan kepada seluruh pihak terkait di Sorowako kecamatan Nuha untuk mengantisipasi perluasan dampak *Gadget* pada anak.

Menurut Faisal<sup>46</sup> bahwa semakin pesatnya perkembangan teknologi, informasi yang diterima oleh anak semakin banyak. Oleh karena itu, sangat penting untuk memberikan pengawasan kepada anak. Karena tidak semua informasi yang diterima oleh anak bersifat positif sehingga anak harus mampu memilah dan memilih informasi sesuai dengan tahap perkembangannya.

Imam Ali Bin Abiy Thalib ra pernah menyatakan:

ادبوا اولادكم على ثلاث حصال: حب نبيكم وحب ال بيته وتلاوة القرآن فان حملة القرآن

"didiklah anak-anak kalian pada tiga hal, yakni mencintai Rasulullah saw, mencintai keluarganya dan mencintai al Quran".

---

<sup>44</sup> Yulsyofriend, Vivi Anggraini, dan Indra Yeni, "Dampak *Gadget* terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini," *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 2019, 67-80.

<sup>45</sup> Maya Ferdiana Rozalia, "Hubungan Intensitas Pemanfaatan *Gadget* dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*, 5(2), 2017, 722-731.

<sup>46</sup> Hasan Baharun dan Febri Deflia Finori, "Smart Techno Parenting: Alternatif Pendidikan Anak pada Era Teknologi Digital," *Jurnal Tatsqiq*, 17(1), 2019, 52-69.

## SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan adanya gejala dampak negatif yang tidak aman dialami oleh anak di Sorowako ditinjau dari aspek perkembangan fisik dan psikomotorik, agama dan moral, kognitif, sosial dan emosi, bahasa dan seni anak. Hasil penelitian ini dapat menjadi masukan berharga bagi orang tua, pihak sekolah, dan pemerintah untuk mencegah dampak negatif yang semakin meluas.

## DAFTAR RUJUKAN

- Al-Ayouby, M. Hafiz. (2017), "Dampak Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini (Studi Di PAUD Dan TK Handayani Bandar Lampung)," *Journal of Personality and Social Psychology*.
- Anggraeni, Septi. (2019), "Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak *Gadget* Bagi Kesehatan terhadap Perilaku Penggunaan *Gadget* pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin," *Faletehan Health Journal*, 6(2), 64-68.
- Aslan. (2019), "Peran Pola Asuh Orangtua Di Era Digital," *Jurnal Studia Insania*, (7)1.
- Baharun, Hasan dan Febri Deflia Finori. (2019), "Smart Techno Parenting: Alternatif Pendidikan Anak pada Era Teknologi Digital," *Jurnal Tatsqif*, 17(1), 52-69.
- Chusna, Puji Asmaul. (2017), "Pengaruh Media *Gadget* pada Perkembangan Karakter Anak," *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17(2), 315-330.
- Dwiyanti, Retno. (2013), "Peran Orang Tua Dalam Perkembangan Moral Anak (Kajian Teori Kohlberg)". *Prosiding Seminar Nasional Parenting*, 161-169.
- Fatmawati, Nur Ika. (2019), "Literasi Digital, Mendidik Anak Di Era Digital Bagi Orang Tua Milenial," *Jurnal Politik Dan Sosial Kemasyarakatan*, 11(2), 119-138.

- Hudaya, Adeng. (2018), "Pengaruh *Gadget* terhadap Sikap Disiplin dan Minat Belajar Peserta Didik," *Research and Development Journal of Education*, 4(2).
- Hurlock, Elizabeth, B. (1980), terjemahan. *Psikologi Perkembangan; Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Ibdah, Fatimah. (2015), "Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget" *Intelektualita*, 3(1), 27-38.
- Iswidharmanjaya, Derry dan Beranda Agency. (2014), "Bila Si Kecil Bermain *Gadget*: Panduan bagi orang tua agar memahami faktor-faktor penyebab anak kecanduan *gadget*", *Bisakimia*, 18-19.
- Juherna, Erna dan Nurul Primawistri. (2017), "Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Psikologi Anak Usia 4-5 Tahun," *Jurnal Pelita PAUD*, 1(2), 132-142.
- Lestari, I., Agus Wahyudi Riana, & Budi M. Taftarzani. (2015), "Pengaruh *Gadget* pada Interaksi Sosial dalam Keluarga," *Prosiding Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(2), 147-300.
- Marpaung, Junierissa. (2018), "Pengaruh Penggunaan *Gadget* dalam Kehidupan," *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 5(2).
- Novitasari, Wahyu dan Nurul Khotimah. (2016), "Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun," *Jurnal PAUD Teratai*, 5(3), 182-186.
- Nurhaeda. (2018), "Dampak Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini dalam Pandangan Islam Di PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu," *ECEIJ*, 1(2), 70-78.
- Pebriana, Putri Hana. (2017), "Analisis Penggunaan *Gadget* terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1).
- Pangastuti, Ratna. (2017), "Fenomena *Gadget* dan Perkembangan Sosial bagi Anak Usia Dini," *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education*, 2(2), 165-174.

- Ratnawulan, Teti. (2018), "Perkembangan dan Tahapan Penting dalam Perkembangan". *Inclusive: Journal of Special Education*, IV (1), 64-74
- Rohman, Khabibur. (2018). "Agresifitas Anak Kecanduan Game Online", *Martabat: Jurnal Perempuan dan Anak*. 2 (1), 155-172.
- Rozalia, Maya Ferdiana. (2017), "Hubungan Intensitas Pemanfaatan *Gadget* dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*, 5(2), 722-731.
- S., Dyna Herlina, Benni Setiawan, and Gilang A. (2018), Jiwana. *Digital Parenting: Mendidik Anak Di Era Digital*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Santrock, John W. (2007), terjemahan. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Sapardi, Vivi Syofia. (2018), "Hubungan *Gadget* dengan Perkembangan Anak Usia Prasekolah Di PAUD/TK Islam Budi Mulia," *Menara Ilmu*, 12(80).
- Sari, Tria Puspita dan Amy Asma Mitsalia. (2016), "Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah Di TKIT Al Mukmin," *Profesi (Profesional Islam): Media Publikasi Penelitian*, 13(2).
- Setiawan, Hari Harjanto. "Pola Pengasuhan Keluarga dalam Proses Perkembangan Anak," *Sosio Informa*, 19(3), 2014.
- Shihab, M. Quraish. (2017), *Tafsir Al Mishbah Jilid V; Pesan, Kesan dan Keserasian Al Qur'an*. Jakarta: Lentera Hati.
- Subarkah, Milana Abdillah. (2019), "Pengaruh *Gadget* terhadap Perkembangan Anak," *Ransyan Fiker*, 15(1).
- Sunita, Indian dan Eva Mayasari. (2018), "Pengawasan Orangtua terhadap Dampak Penggunaan *Gadget* pada Anak," *Jurnal Endurance*, 3(3), 510-514.
- Swatika, Priantari. (2018), "Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Psikologi Anak," *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 2(1).
- Syifa, L., Eka Sari Setianingsih, dan Joko Suliarto. (2019), "Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 538-544.

- Witarsa, R. dkk. (2018), "Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar," *Pedagogik*, 6(1), 9-20.
- Trinika, Yulia. (2015), "Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) Di T K Swasta Kristen Immanuel Tahun Ajaran 2014-2015," *Naskah Publikasi*.
- Wulandari, Dwi dan Dilfera Hermiati. (2019), "Deteksi Dini Gangguan Mental dan Emosional pada Anak yang Mengalami Kecanduan *Gadget*," *Jurnal Keperawatan Silampari*, 3(1), 382-392.
- Wulandari, Herni dan Meilanny Santoso Budiarti. (2019), "Proses Parental Mediation terhadap Anak Usia Prasekolah dalam Menggunakan *Gadget*," *Focus: Jurnal Pekerjaan Sosial*, 2(2), 232-244.
- Yulsoyfriend, Vivi Anggraini, dan Indra Yeni. (2019), "Dampak *Gadget* terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini," *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 67-80.
- Zulfitri. (2017), "Pola Asuh Orang Tua Dalam Penggunaan *Smartphone* Pada Anak Sekolah Dasar," *Holistika*, 1(2).

