

PROSIDING

Loka Karya Pendidikan Islam Anak Usia Dini IAIN Ponorogo
“Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini” Tahun 2022

DAMPAK PENGGUNAAN GADGET BAGI PERKEMBANGAN KOGNITIF AUD

Liana Sari¹, Intan Asyikin Rantikasari²

Institut Agama Islam Negeri Ponorogo

Email : lias36122@gmail.com, codotae25@gmail.com

Abstrak :

Perkembangan teknologi menjadi tantangan terhadap perkembangan anak. Penggunaan gadget bagi perkembangan anak usia dini dapat memberikan dampak bagi tumbuh kembang anak usia dini baik secara fisik maupun mentalnya. Dampak yang ditimbulkan dapat berupa pengaruh positif maupun negatif terhadap perkembangan anak. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan Gadget pada anak usia dini dan bagaimana dampak positif dan negatif pada penggunaan Gadget tersebut. Penelitian ini seluruhnya berdasarkan atas kajian pustaka atau studi literature. Data yang dikumpulkan dan dianalisis seluruhnya berasal dari literatur maupun bahan dokumentasi lain, seperti tulisan di buku, jurnal penelitian, maupun media lain yang relevan dan masih di kaji. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa penggunaan Gadget secara tepat dan benar oleh anak usia dini akan dapat menjadi suatu media stimulasi yang mampu mengoptimalkan aspek-aspek perkembangan anak. Pemakaian gadget yang secara berlebihan dan tanpa pengawasan juga akan berakibat buruk bagi perkembangan anak dimasa mendatang. Sehingga sangat penting peran orang tua untuk mengawasi, mengontrol dan memperhatikan segala aktivitas anak untuk melihat perkembangan anak yang lebih baik.

Kata Kunci: Gadget, Kognitif, Anak Usia Dini

ABSTRACT :

The development of technology is a challenge to the development of children. The use of gadgets for early childhood development can have an impact on the growth and development of early childhood both physically and mentally. The impact can be in the form of positive or negative influence on children's development. The purpose of this study was to find out how the use of gadgets in early childhood and how the positive and negative impacts on the use of gadgets. This research is entirely based on literature review or literature study. The data collected and analyzed are entirely derived from literature and other documentation materials, such as writings in books, research journals, and other media that are relevant and still under review. The results of this study explain that the use of gadgets correctly and correctly by early childhood will be a stimulation medium that is able to optimize aspects of child development. Excessive and unsupervised use of gadgets will also be bad for children's development in the future. So it is very important the role of parents to supervise, control and pay attention to all children's activities to see better child development.

Keyword: Gadget, Cognitive, Early Childhood Education

PROSIDING

Loka Karya Pendidikan Islam Anak Usia Dini IAIN Ponorogo
“Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini” Tahun 2022

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi saat ini sangat pesat perkembangan berbagai macam penemuan teknologi modern dengan tujuan mempermudah ruang gerak dan ruang lingkup manusiasetiap harinya (Jamun, 2018). Sebagai contoh teknologi yang sangat banyak berkembang pesat pada saat ini adalah teknologi informasi. Teknologi informasi ini sudah ada sejak berabad-abad lalu dan hingga kini masih terus berkembang. Manusia akan mengalami kesulitan dalam berkomunikasi dan menyampaikan informasi tanpa adanya teknologi informasi (Rochmah et al., 2021). Manusia dapat dengan mudah berkomunikasi jarak jauh, bertukar informasi, dan memperoleh informasi secara tepat waktu berkat teknologi. Saat ini segala jenis kemajuan teknologi sudah tersedia dan bahkan mudah dibeli karena dengan harga yang murah (Gani, 2018). Gadget merupakan salah satu jenis inovasi teknologi yang kini banyak digunakan. teknologi informasi, manusia akan kesulitan untuk berkomunikasi maupun dalam menyampaikan informasi.

Teknologi memungkinkan orang mendapatkan informasi secara cepat dan up to date, saling bertukar informasi, dan dapat melakukan komunikasi jarak jauh dengan mudah. Saat ini semua jenis perkembangan teknologi sangat mudah ditemukan, bahkan dapat dibeli dengan mudah karena harganya yang sangat terjangkau untuk semua kalangan. Salah satu jenis inovasi teknologi yang telah mendunia saat ini adalah Gadget (Fuadah & Hijriyani, 2022). Gadget adalah suatu alat elektronik yang memiliki berbagai layanan fitur dan aplikasi yang menyajikan teknologi terbaru yang membantu hidup manusia menjadi lebih praktis dan memiliki fungsi khusus

Seseorang menjadi semakin mudah untuk melakukan sebuah interaksi sosial tanpa harus bersosialisasi secara langsung yaitu hanya dengan menggunakan media perantara seperti Gadget (Ilma & Al Baqi, 2023) . Saat ini sudah hampir semua orang menggunakan gadget mulai dari anak usia dini sampai usia dewasa. Pada dasarnya gadget itu sendiri merupakan suatu alat yang dapat mempermudah seseorang dalam menjalin komunikasi dengan jarak jauh. Namun, ketika penggunaan gadget secara berlebihan menjadikan seseorang tidak terkendali dan ketergantungan yang berlebihan, dan akan menimbulkan kecenderungan negatif bagi kehidupannya, termasuk pada anak-anak. Penggunaan gadget yang berlebihan, lama-kelamaan akan membuat anak menjadi kurang peduli dengan lingkungan di sekitarnya, menjadi lebih malas dalam melakukan aktivitas, menjadi kurang konsentrasi karena hanya terlalu fokus dengan gadget yang ada di tangannya (Al Baqi, 2022). Sebagaimana istilah yang sering digunakan orang masa sekarang, “Gadget mendekatkan yang jauh dan menjauhkan yang dekat”. Hal ini terjadi ketika seseorang anak sedang asyik main gadget, maka akan lupa waktu yang telah menjadi konsep dalam hidupnya.

PROSIDING

Loka Karya Pendidikan Islam Anak Usia Dini IAIN Ponorogo
“Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini” Tahun 2022

Perkembangan fisik dan mental anak usia dini dipengaruhi oleh penggunaan teknologi. Melalui berbagai permainan atau fitur pada gadgetnya, anak yang terbiasa menggunakannya secara kognitif akan dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan berpikirnya. kosa kata baru di perangkat mereka, seperti yang mereka bisa dengan aspek perkembangan bahasa. Namun, ketika berbicara tentang perkembangan sosial, anak-anak yang disibukkan dengan perangkat elektronik lebih kecil kemungkinannya untuk berinteraksi dengan anak-anak lain (Rohmanu et al., 2020).

Perkembangan motorik halus anak terganggu ketika gadget secara konsisten menampilkan gambar dengan ukuran yang sama pada ukuran yang seharusnya berbeda dengan keadaan sebenarnya (Susanto et al., 2022). Perkembangan motorik kasar anak juga dapat dipengaruhi oleh aktivitas statis saat bermain dengan gadget. Agar anak dapat berkembang secara optimal sesuai dengan tahapan usianya. Penggunaan gawai pada anak usia dini masih membutuhkan keseimbangan dan pengawasan. karena untuk mengatasi masalah tersebut secara efektif diperlukan peran orang tua. Sudah sewajarnya orang tua dan pihak terkait lainnya harus peduli akan hal ini guna meningkatkan kesadaran anak akan penggunaan perangkat elektronik sebagai alat komunikasi atau hiburan. menerima pendidikan pertama anaknya, harus ada pedoman yang jelas mengenai kepemilikan alat elektronik oleh anak.

PEMBAHASAN

Ketergantungan terhadap gadget tentu karena gadget memiliki banyak sekali manfaat yang dapat dirasakan oleh si pengguna yaitu salahsatunya agar membuat manusia merasakankecanggihan teknologi dunia yang semakin terbarukan seiring perkembangan zaman. Menurut Pebriana pada dasarnya gadget diciptakan untuk kemudahan konsumen dalam menggunakan media komunikasi. Dengan adanya gadget komunikasi antar sesama manusia dapat berjalan dengan lancar (Muafiah, 2020)

Tak hanya menjamin kelancaran dalam berkomunikasi namun gadget juga berdampak pada dunia anak usia dini, tak hanya orang dewasa anak usia dini juga merasakan dampak dari gadget tersebut, anak-anak jadi bisa bermain melalui gadget, belajar melalui gadget serta mendapatkan hiburan melalui gadget (Kurniasari & Hijriyani, 2021). Hal itu juga tentunya mempermudah pekerjaan orangtua dalam mendidik dan mengajarkan anak tentang hal baru. Namun, dari beberapa kecanggihan itu gadge t dapat membuat anak menjadi kecanduan dalam memainkan gadget (Yuniarni et al., 2023).

Namun kecanduan dapat dipandang dari dua sisi, yaitu sisi negatif dan sisi positif, salah satunya bagi perkembangan kognitif anak. Dampak negatif penggunaan gadget dalam mempengaruhi kognitif anak menurut Rozalia yaitu penurunan konsentrasi belajar, malas menulis dan membaca, dan

PROSIDING

Loka Karya Pendidikan Islam Anak Usia Dini IAIN Ponorogo
“Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini” Tahun 2022

perkembangan kognitif anak jadi terhambat seperti yang berkaitan dengan individu saat mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya jadi terhambat (Rohmah, 2018). Serta dampak negative gadget menurut Hudaya yaitu dapat menurunkan mental belajar anak, serta mempengaruhi belajar anak, membuat minat belajar anak berkurang dan prestasinya jadi menurun (Susanto et al., 2022). Untuk dampak positifnya sendiri yaitu anak menjadi ahli dalam bidang teknologi, mendapatkan banyakkosa kata baru, menjadi lebih tertarik dalam belajar dan banyakmendapatkan hal-hal yang baru (Tamsil, 2021).

Padalah perlu diketahui bahwa periode perkembangan anak yang sangat sensitive adalah saat usia 1-5 tahun, sebagai masa anak usia dini sehingga sering disebut masa emas (*the golden age*). Pada masa ini seluruh aspek perkembangan kecerdasan, yaitu kecerdasan intelektual, emosi, dan spiritual mengalami perkembangan yang luar biasa sehingga akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan selanjutnya. Ketika anak berada pada *the golden age* semua informasi akan terserap dengan cepat. Mereka (Al Baqi, 2021) menjadi peniru yang handal, mereka lebih smart dari yang kita pikir, lebih cerdas dari yang terlihat dan akan menjadi dasar terbentuknya karakter, kepribadian, dan kemampuan kognitifnya, maka jangan pernah kita anggap remeh anak pada usia tersebut. Sebenarnya gadget tidak hanya menimbulkan dampak negatif bagi anak, karena ada juga dampak positif, diantaranya dalam pola pikir anak yaitu mampu membantu anak dalam mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dalam permainan, dan membantu meningkatkan kemampuan orak kanan anak selama dalam pengawasan yang baik (Munawar, 2021), Akan tetapi dibalik kelebihan tersebut lebih dominan pada dampak negative yang berpengaruh terhadap perkembangan anak. Salah satunya adalah radiasi dalam gadget yang dapat merusak jaringan syaraf dan otak anak bila anak sering menggunakan gadget. Selain itu, juga dapat menurunkan daya aktif anak dan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain, menghambat kecerdasan emosional, beresiko terpapar radiasi, mengakibatkan nyeri pada leher dan perubahan anatomi tulangnya, menghambat perkembangan dan pertumbuhan fisiknya, lambat dalam memahami pelajaran, beresiko terhadap perkembangan psikologis anak serta merubah perilaku anak.

KESIMPULAN

Maka dapat disimpulkan bahwa Gadget dapat memberikan dampak positif dan negatif bagi perkembangan kognitif anak. kecanduan dapat dipandang dari dua sisi, yaitu sisi negatif dan sisi positif, salah satunya bagi perkembangan kognitif anak. Dampak negatif penggunaan gadget dalam mempengaruhi

PROSIDING

Loka Karya Pendidikan Islam Anak Usia Dini IAIN Ponorogo
“Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini” Tahun 2022

kognitif anak.

Dampak penggunaan gadget dapat positif maupun negatif tergantung pemanfaatan yang digunakan anak didik serta perkembangan yang dimiliki anak dari perbedaan minat, kepribadian, keadaan jasmani, keadaan sosial termasuk kemampuan intelegensinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Baqi, S. (2021). Penguatan Identitas Gender pada Siswa Laki-laki Melalui Kehadiran Guru Laki-laki di Tingkat PAUD. *Martabat*, 5(2), 289–309.
- Kurniasari, I., & Hijriyani, Y. S. (2021). Metode Home Visit Sebagai Pembimbingan Belajar di Masa Pandemi Bagi Anak Usia Dini Kelurahan Kepatihan Kecamatan Ponorogo. *PISCES: Proceeding of Integrative Science Education Seminar*, 1(1), 475–485.
- Muafiah, E. M. (2020). Ajaran Mendidik Anak Tanpa Kekerasan Dalam Islam. *Jurnal Pendidikan AURA (Anak Usia Raudhatul Atfhal)*, 1(2).
- Munawar, Z. (2021). Manfaat Teknologi Informasi di Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Sistem Informasi*, 03(02). <https://ejournal.unibba.ac.id/index.php/j-sika/article/view/692>
- Rohmah, U. (2018). Pengembangan Karakter Pada Anak Usia Dini (AUD). *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 85–102.
- Susanto, S., Muafiah, E., Desrani, A., Ritonga, A. W., & Hakim, A. R. (2022). Trends of Educational Technology (EdTech): Students' Perceptions of Technology to Improve the Quality of Islamic Higher Education in Indonesia. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 21(6), 226–246.
- Tamsil, H. A. (2021). “Permasalahan Penggunaan Gadget Pada Tumbuh Kembang Anak Usia Dini di Masa Pandemi COVID-19. *Jendela PLS*, 6(1), 44–49. <https://doi.org/10.37058/jpls.v6i1.3140>
- Yuniarni, D., Lukmanulhakim, L., Linarsih, A., Miranda, D., & Halida, H. (2023). Pengembangan Buku Saku Panduan Penggunaan Gadget untuk Optimalisasi Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 2820–2828. <https://www.academia.edu/download/104997395/pdf.pdf>