

PERMASALAHAN PENGGUNAAN GADGET PADA TUMBUH KEMBANG ANAK USIA DINI DI MASA PANDEMI COVID-19

Hafid Abdul Tamsil
Pendidikan Luar Sekolah UNP Padang
tamsilhafid@yahoo.com

ABSTRAK

Tujuan dari pembuatan artikel ini adalah untuk memenuhi tugas yang diberikan pada mata kuliah seminar PAUD yaitu sekaligus mengetahui informasi permasalahan penggunaan gadget pada tumbuh kembang anak usia dini dimasa pandemi covid-19. Metode yang digunakan adalah metode kajian literatur. Data yang dikumpulkan diambil dari beberapa sumber seperti jurnal. Kesimpulan yang saya dapat dari pengumpulan data pada artikel ini adalah saat ini dengan seiring dengan berkembangnya teknologi, banyak sekali hal-hal yang dapat berpengaruh pada anak salah satunya penggunaan gadget. Gadget memang mudah sekali menarik perhatian dan minat anak dan sudah menjadi hal yang biasa jika anak-anak saja sudah memakai gadget dalam kehidupan sehari-hari. Gadget memiliki dampak positif dan negatif, untuk itu peran orang tua sangat lah penting dalam perkembangan teknologi yang sangat maju pada zaman sekarang ini.

Kata Kunci: Penggunaan Gadget, Covid 19, Anak Usia Dini

ABSTRACT

The purpose of making this article is to fulfill the tasks given at the PAUD course seminar, which is to find out information about the problems of using gadgets in the growth and development of early childhood during the COVID-19 pandemic. The method used is the literature review method. The data collected was taken from several sources such as journals. The conclusion I got from collecting data in this article is that nowadays with the development of technology, many things can affect children, one of which is the use of gadgets. Gadgets are easy to attract children's attention and interest and have become commonplace when children use gadgets in their daily lives. Gadgets have positive and negative impacts, for that the role of parents is very important in the development of very advanced technology in today's era.

Keywords: Using Gadgets, Covid 19, Early Childhood

PENDAHULUAN

Pada tahun 2020 ini, dunia diserang oleh virus yang dinamai dengan virus Covid19. Virus ini adalah salah satu jenis virus yang sedang menyebar di seluruh dunia pada tahun 2020. Penyebaran virus yang menyebabkan penyakit Covid-19 ini membuat masyarakat melakukan pembatasan sosial sebagai antisipasi penularan. Dan juga, pemerintah menghimbau agar masyarakat untuk membatasi berinteraksi dengan orang lain dan meminimalisir masyarakat untuk keluar dari rumah masing-masing atau biasa disebut dengan social distancing. (Masrul, Leon A. Abdillah, Tasnim, Janner Simarmata, Daud Oris Krianto Sulaiman, Cahyo Prianto, Muhammad Iqbal Agung Purnomo, Febrianty, 2020).

Perkembangan teknologi dan komunikasi pada saat ini memang semakin melaju pesat. Pengembangan teknologi dan komunikasi ini yang paling sangat memberikan dampak yang sangat besar terhadap dunia pendidikan, bukan hanya orang dewasa yang telah mengenal teknologi dan komunikasi canggi ini, tetapi juga ter pengaruh terhadap perkembangan dan pendidikan anak usia dini. Gadget memang merupakan alat berukuran mini dengan banyak kegunaan yang dapat kita peroleh didalamnya. Dengan kemudahan dalam mengakses berbagai informasi dan hiburan yang telah tersaji dalam bentuk Online dan Offline. Sebenarnya, gadget di tujukan kepada orang dewasa yang memiliki kepentingan dalam hal bisnis, kuliah atau kantor. Namun dengan pengguna gadget sering kali disalah gunakan oleh sebagian pihak, seperti orang tua dengan secara instan memberikan fasilitas gadget untuk media dalam mendidik anaknya yang masih berusia dini.(afdila & Sodik, 2018).

KAJIAN TEORI

1. Definisi perkembangan teknologi

Definisi teknologi informasi menurut Richardius Eko Indrajit (2011:2) adalah sebagai berikut “Teknologi informasi adalah suatu teknologi yang berhubungan dengan pengolahan data menjadi informasi dan proses penyaluran data/ informasi tersebut dalam batas-batas ruang dan waktu”.

2. Sumber Belajar

Menurut Bambang Warsita (2008:209), sumber belajar adalah suatu sistem yang terdiri dari sekumpulan bahan atau situasi yang diciptakan dengan sengaja dan dibuat agar memungkinkan peserta didik belajar secara individual. Hal yang sama juga di ungkapkan oleh Nana Sudjana dan Ahmad R. (2007:76), sumber belajar itu tidak lain adalah daya yang bisa dimanfaatkan guna kepentingan proses belajar mengajar, baik secara langsung maupun secara tidak langsung, sebagian atau secara keseluruhan. Wina Sanjaya (2010:174) berpendapat yang dimaksud dengan sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan oleh siswa untuk mempelajari bahan dan pengalaman belajar sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.

3. Pemanfaatan Teknologi Informasi Sebagai Sumber Belajar

Istilah pemanfaatan berasal dari kata faedah atau guna dan mendapat imbuhan pe-an. Menurut Bambang Warsita (2008: 37) pemanfaatan adalah tindakan menggunakan metode dan model instruksional, bahan dan peralatan media untuk meningkatkan suasana pembelajaran. Hal yang sama disampaikan oleh Seel dan Richey (2005: 50) bahwa pemanfaatan adalah

aktivitas menggunakan proses dan sumber untuk belajar. Jadi dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan sumber belajar adalah proses mendayagunakan atau memanfaatkan sumber-sumber belajar guna mencapai tujuan yang diinginkan. (Ii & Informasi, 2011).

METODOLOGI

Metode adalah salah satu bagian penting dalam suatu penulisan artikel. Pada penulisan artikel ini, metode yang saya gunakan adalah metode kajian literatur. Cooper dalam Creswell mengemukakan bahwa kajian literatur memiliki beberapa tujuan yaitu memberitahukan kepada pembaca akan hasil penelitian lain yang berhubungan erat dengan penelitian yang dikerjakan saat itu, mengaitkan penelitian dengan literatur-literatur yang ada, dan mengisi celah-celah dalam penelitian-penelitian sebelumnya.

Kajian literatur merupakan media yang penting, karena literatur sangat berguna dan menolong dalam hal memberi konteks juga arti di dalam penulisan yang sedang dikerjakan, lalu melewati kajian literatur ini juga peneliti bisa menyampaikan dan membuat pembaca mengetahui, kenapa hal yang ingin diteliti merupakan masalah yang memang harus diteliti, baik dari segi subjek yang akan diteliti maupun lingkungan mana pun dari sisi hubungan penelitian dengan tersebut dengan penelitian lain yang relevan .(Yusuf, S. A., & Khasanah, n.d.) Artikel ini terbentuk dari berbagai jurnal yang telah saya kumpulkan sesuai dengan topic yang saya bahas pada artikel ini.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Perkembangan teknologi pada saat ini begitu sangat pesat. Kemajuan teknologi dan informasi dapat memberikan dampak yang sangat besar bagi dunia pendidikan, tak hanya orang dewasa yang mengenal teknologi dan informasi canggih ini, tetapi dapat terpengaruh dalam dunia pendidikan anak usia dini. Anak usia dini ialah sosok individu yang sosialkultural atau yang sedang mengalami proses perkembangan yang sangat mendasar bagi kehidupan mereka selanjutnya dan memiliki sejumlah karekteristik tertentu. Anak usia dini adalah suatu individu yang merupakan satu kesatuan jasmani dan rohani yang utuh dengan segala struktur dan perangkat biologis dan psikologisnya sehingga menjadi sosok yang unik. (Ameliola & Nugraha, 2015).

Gadget memang sering digunakan oleh sebagian besar masyarakat untuk apa saja tergantung dari kebutuhan pemilik gadget tersebut. Pemakaian gadget pada saat ini sudah digunakan mulai dari anak usia dini hingga orang dewasa. Tidak dapat di hindarkan lagi bahwa sekarang teknologi telah berkembang sangat pesatnya. Teknologi yang baru diciptakan untuk mempermudah urusan manusia. Berbagai macam jenis teknologi yang tidak dapat terhitung jumlahnya dapat kita jumpai di zaman modern ini. Salah satu contoh dalam perkembangan teknologi yang sangat populer adalah gadget, setiap orang menggunakan gadget dengan teknologi yang modern seperti Televisi, Telepon Genggam, Laptop, Tablet, Smartphone, dll. Gadget ini dapat ditemui dimana saja, baik pada orang dewasa maupun anak-anak. Anak-anak kini jadi konsumen aktif dimana banyak produk-produk Elektronik dan Gadget yang menjadikan anak-anak sebagai target pasar mereka.(afdila & Sodik, 2018).

Sari dan Mitsalia (2016) melaporkan bahwa rata-rata anak yang menggunakan gadget nya hanya untuk bermain game daripada menggunakan untuk hal lainnya seperti belajar. Hanya

sedikit saja anak yang menggunakan gadget nya untuk menonton kartun dengan menggunakan gadget. (Sari & Mitsalia, 2016). Penelitian selanjutnya memperoleh hampir semua orang tua dengan persentase (94%) menyatakan bahwa anak mereka biasa menggunakan gadget untuk bermain game. Sebagian besar anak lainnya dengan persentase (63%) menghabiskan waktu maksimum 30 menit untuk sekali bermain game. Sementara 15% responden lainnya menyatakan bahwa anak nya bermain game selama 30 sampai 60 menit dan sisanya dapat berinteraksi dengan sebuah game lebih dari satu jam. (Delima et al., 2015).

Menurut (Sari & Mitsalia, 2016), penggunaan gadget dapat dikategorikan dengan melihat intensitas tinggi rendahnya jika menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 120 menit /hari dan dalam sekali pemakaiannya berkisar > 75 menit. Selain itu, dalam sehari bisa berkali – kali (lebih dari 3 kali pemakaian) pemakaian gadget dengan durasi 30 – 75 menit akan menimbulkan kecanduan dalam pemakaian gadget. Selanjutnya, penggunaan gadget dengan intensitas sedang jika menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 40-60 menit /hari dan intensitas penggunaan dalam sekali penggunaan 2 – 3 kali /hari setiap penggunaan. Dampak sangat berpengaruh pada gadget yaitu perkembangan anak sangat banyak. Dampak yang diberikan dari segi pendidikan di Indonesia yaitu, Dampak positif dan dampak negative.

a. Dampak positif penggunaan gadget yaitu

- 1) Berkembangnya imajinas (melihat gambar kemudian menggambar nya sesuai imajinasinya yang melatih daya piker tanpa dibatasi oleh kenyataan);
- 2) Melatih kecerdasan (dalam hal ini anak dapat terbiasa dengna tulisan, angka, gambar yang membantu melatih proses belajar);
- 3) Meningkatkan rasa percaya diri (saat anak memenangkan suatu permainan akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan);
- 4) Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah (dalam hal ini anak akan timbul sifat dasar rasa ingin tahu akan suatu halyang membuat anak akan timbul sifat dasar rasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak akan muncul kesadaran kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa perlu dipaksa). (Hadiwidjodjo, 2014).

b. Dampak negatif penggunaan gadget

- 1) Mengganggu kesehatan yaitu gadget dapat mengganggu kesehatan manusia karena efek radiasi dari teknologi sangat berbahaya bagi kesehatan manusia terutama pada anak-anak yang berusia 12 tahun kebawah. Efek radiasi yang berlebihan dapat mengakibatkan penyakit kanker;
- 2) Mengganggu perkembangan anak yaitu gadget memilki fitur-fitur yang canggih seperti, kamera, video, games dan lainlain. Fitur itu semua dapat mengganggu proses pembelajaran di sekolah. Misalnya ketika guru menerangkan pelajaran di depan salah satu siswa bermain gadget nya di belakang atau bias juga di pergunakan sebagai alat untuk hal-hal yang tidak baik;
- 3) Rawan terhadap tindak kejahatan yaitu setiap orang pasti ada yang memiliki sifat update di mana saja. Jadi orang ingin berbuat kejahatan dengan mudah mencari nya dari hasil update nya yang boleh dibilang terlalu sering;
- 4) Mempengaruhi perilaku Anak yaitu Kemajuan teknologi berpotensi membuat anak cepat puas dengan pengetahuan yang diperolehnya sehingga menganggap apa yang

didapatnya dari internet atau teknologi lain adalah pengetahuan yang terlengkap. (Nurhaeda, 2018).

KESIMPULAN

Kesimpulan

Gadget saat ini tidak bisa dipisahkan lagi dari kehidupan masyarakat untuk menjalani kesehariannya. Penggunaan gadget bahkan juga sudah mulai mempengaruhi anak-anak. Padahal, sebagian orangtua mungkin sudah menyadari tentang dampak maupun bahaya gadget bagi anak. Beragam dampak keranjingan gadget, nyatanya berpengaruh langsung pada mental dan perkembangan anak, hingga anak beranjak dewasa.

Untuk mengurangi kecanduan gadget pada anak, terutama selama pandemi covid-19 ini, ada beberapa hal yang bisa dilakukan orang tua, misalnya dengan mengajak anak untuk bermain diluar atau dilingkungan sekitar yang terdapat tempat bermain dan teman sebayanya. Orang tua harus benar-benar ekstra sabar dan telaten dalam menerapkan hal ini dan juga dengan contoh teladan yang baik dari orang tua. Segala sesuatu yang baik haruslah bermula dari orang tua. Pandemi covid-19 ini juga tidak hanya berpengaruh terhadap anakanak, tetapi juga orang tua.

Saran

Sebagai orang tua yang menjadi panutan bagi anak, anak merupakan peniru dan pencontoh, orang tua harus lah memberikan contoh yang baik kepada anak setiap harinya. Misalnya, mulailah dari diri sendiri (orang tua) dalam menerapkan jaga jarak dan kebersihan serta memperlakukan orang lain dengan baik serta jangan menggunakan gadget pada saat bersama anak atau pun sedang bermain bersama anak. Pada malam hari, ajaklah anak untuk mengevaluasi dan berefleksi tentang hari mereka. Sampaikan satu hal positif atau menyenangkan yang dilakukan anak. Jangan lupa memberikan pujian ataupun reward atas perilaku baik anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Afdila, Iaili, & Sodik, M. A. (2018). *Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/65mk4>
- Ameliola, S., & Nugraha, H. D. (2015). Perkembangan Media Informasi dan Teknologi Terhadap Anak dalam Era Globalisasi. *Perkembangan Media Informasidan Teknologi Terhadap Perkembangan Anak*, 2, 400.
- Delima, R., Kurnia Arianti, N., & Pramudyawardani, B. (2015). Identifikasi Kebutuhan Pengguna Untuk Aplikasi Permainan Edukasi Bagi Anak Usia 4 sampai 6 Tahun. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 1(April), 2443–2229.
- Ii, B. A. B., & Informasi, T. (2011). *Pengertian TIK*. 8–29.
- Masrul, Leon A. Abdillah, Tasnim, Janner Simarmata, Daud Oris Krianto Sulaiman, Cahyo Prianto, Muhammad Iqbal Agung Purnomo, Febrianty, D. H. S. (2020). Social Distancing dan Budaya Kita. *Pandemik COVID-19 Persoalan Dan Refleksi*, May, 39–47. <https://www.researchgate.net/publication/341218892>

- Nurhaeda. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Dalam Pandangan Islam di PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu. *Faktor Presdiposisi Ibu Usia Remaja Terhadap Pemberian ASI Eksklusif Pada Bayi Di Kecamatan Luahagundre Maniamolo Kabupaten Nias Selatan*, 1(2), 70–78.
- Sari, T. P., & Mitsalia, A. A. (2016). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah Di Tkit Al Mukmin. *Profesi*, 13(Maret), 72–78.
<https://ejournal.stikespku.ac.id/index.php/mpp/article/view/124>
- Yusuf, S. A., & Khasanah, U. (2018). (n.d.). *Yusuf, S. A., & Khasanah, U. (2018)*.