

Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini

Jihan Faninda Ridanti^{1*}, Dadan Suryana²

¹Universitas Negeri Padang, Sumatera Barat, Indonesia
Email Corresponden Author: jihansurhnordnt@gmail.com

Abstract

This research aims to describe the impact of gadget use on early childhood development. A gadget is a small mechanical or electronic device that has a practical use, often considered a unique item. Gadgets have various interesting features and applications that everyone likes, both old, young, teenagers and even children. The use of gadgets in early childhood can have a significant impact on their development. The research method used is SLR (Systematic Literature Review). Data collection was obtained from journals, articles, books and other written sources. The research results show that gadgets have an impact on early childhood development, both positive and negative impacts. Therefore, the use of gadgets by young children requires supervision from adults who can provide appropriate limits.

Keywords: Gadget; Development; Early Childhood

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan anak usia dini. *Gadget* adalah perangkat mekanis atau elektronik kecil yang memiliki kegunaan praktis, sering kali dianggap sebagai barang unik. *Gadget* memiliki berbagai fitur dan aplikasi menarik yang disukai semua orang baik dari kalangan tua, muda, remaja bahkan anak-anak. Penggunaan *gadget* pada anak usia dini dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap perkembangannya. Metode penelitian yang digunakan adalah SLR (Systematic Literature Review). Pengumpulan data diperoleh dari jurnal, artikel, buku dan sumber tertulis lainnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *gadget* memberikan dampak terhadap perkembangan anak usia dini, baik dampak positif maupun dampak negatif. Oleh karena itu, penggunaan *gadget* oleh anak kecil memerlukan pengawasan dari orang dewasa yang dapat memberikan batasan yang sesuai.

Kata kunci: Gadget; Perkembangan; Anak Usia Dini

History

Received 2024-05-21 Revised 2024-06-06, Accepted 2024-09-09

PENDAHULUAN

Era digital saat ini, *gadget* telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam kehidupan anak-anak. Anak-anak usia dini semakin terbiasa dengan penggunaan perangkat elektronik seperti *smartphone*, *tablet*, dan komputer. Sementara teknologi menawarkan berbagai kemudahan dan kesempatan belajar, kekhawatiran terhadap dampak penggunaan *gadget* pada perkembangan anak usia dini pun kian meningkat. Periode usia dini adalah fase krusial dalam pembentukan berbagai aspek perkembangan anak, termasuk kemampuan kognitif, sosial, dan emosional. Penggunaan *gadget* yang berlebihan atau tidak terkontrol dapat memengaruhi proses perkembangan ini secara signifikan. Oleh karena itu, penting untuk memahami bagaimana *gadget* dapat berdampak pada perkembangan anak agar kita dapat mengambil langkah-langkah yang tepat dalam

membimbing dan mendampingi anak dalam berinteraksi dengan teknologi.

Kehidupan manusia saat ini tentunya tidak lepas dari teknologi, zaman berkembang pesat telah menghasilkan teknologi canggih dengan berbagai fitur yang mempermudah kehidupan. Anak-anak dan orang dewasa keduanya menggunakan teknologi informasi dan teknologi yang disebut *gadget* (Mil & Shanzivani, 2023). Pada masa modern dan globalisasi, teknologi berkembang dengan pesat, mempengaruhi aspek kehidupan, termasuk *gadget* yang tak terlepas dari kehidupan manusia saat ini. Perkembangan teknologi jelas merupakan akibat dari perkembangan ilmu pengetahuan manusia yang dapat memberikan perubahan pada kehidupan manusia saat ini. Segala sesuatu yang berhubungan dengan hal baru pasti memiliki nilai positif dan negatif (Khaira, 2021), dan tentunya ada waktunya. Jika *gadget* digunakan sesuai kebutuhan misalnya untuk akses ilmu pengetahuan pada batas wajar, maka *gadget* dianggap memberikan banyak manfaat. Namun jika digunakan secara berlebihan dan membuat ketagihan, niscaya akan menimbulkan efek negatif, baik bagi orang dewasa maupun anak-anak. khususnya di tahun-tahun awal. Pemakai teknologi tidak lekang oleh waktu. Semua generasi pengguna teknologi anak-anak, remaja, dan orang dewasa menyesuaikan diri dengan mudah dalam menggunakannya. Pengguna teknologi tidak selalu senang dengan apa yang tersedia saat ini. Pengguna teknologi biasanya bercita-cita untuk menjadi lebih mahir dengan bentuk teknologi yang lebih modern. karena pembaruan teknologi dilakukan setiap hari. Mereka begitu bercita-cita untuk memiliki dan belajar bagaimana menggunakan teknologi mutakhir (Yumarni, 2022).

Teknologi memberikan kemudahan di kehidupan manusia. Perkembangan *gadget* sebagai alat elektronik sudah menjadi suatu kebutuhan, bahkan berkembang untuk kebutuhan dan gaya hidup. Hal ini sejalan dengan pendapat (Subarkah, 2019) bahwa teknologi diciptakan buat memudahkan urusan manusia. *Gadget* adalah contoh utama dari teknologi modern yang banyak digunakan. Semua orang menggunakannya, termasuk tablet, ponsel pintar, TV, laptop, dan PC. Orang tua dan anak-anak dapat ditemukan menggunakan perangkat ini. Kaum muda kini menjadi konsumen yang terlibat dalam pasar yang didominasi oleh barang-barang elektronik dan *gadget* yang ditujukan untuk kaum muda. Selain itu, ada pula orang tua disebut penggila *gadget* karena terlalu terobsesi dengan teknologi, tak terkecuali anak-anak.

Di Indonesia, pendidikan anak usia dini ditujukan untuk anak-anak berusia antara 0 hingga 6 tahun. Pada periode ini, anak-anak mengalami perkembangan dan pertumbuhan yang sangat pesat, yang akan mempengaruhi perkembangan mereka di masa depan (Rompas & Wijayanti, 2023). Anak-anak pada usia ini biasa disebut “masa keemasan” Karena pada usia ini, semua aspek perkembangan seperti keyakinan agama dan moral, fisik dan keterampilan motorik, kemampuan kognitif, bahasa, keterampilan sosial-emosional, serta perkembangan kreativitas mulai terbentuk dan menjadi fondasi bagi pertumbuhan di masa mendatang. Dimana berbagai pengaruh, termasuk elektronik, mempengaruhi setiap bidang perkembangan awal kehidupan. Anak usia dini merupakan “*Golden Age*” anak menurut (Mayar, 2021). Penting bagi orang tua, pihak berkepentingan lainnya untuk melakukan berbagai upaya

saat ini untuk memastikan perkembangan anak usia dini dapat berjalan seefektif mungkin. *Gadget* atau gawai adalah perangkat listrik kompak dengan beberapa kegunaan unik. *Gadget* biasanya dianggap sebagai peralatan elektronik, seperti komputer, permainan, telepon, dan sejenisnya, yang masing-masing memiliki fungsi unik. (Syifa et al., 2019). Pada anak, pertumbuhan dan perkembangan menjadi fokus utama bagi orang dewasa. Masa usia dini dikenal sebagai Golden Age karena pada tahap ini anak memiliki kemampuan untuk menyerap informasi dari lingkungan dengan sangat cepat. Oleh karena itu, penting untuk melakukan optimalisasi pada periode ini. (Syawalia et al., 2022).

Penggunaan *gadget* tersebut memberikan dampak baik itu dampak positif dan dampak negatif. Beberapa akademisi lain juga telah melakukan penelitian sebelumnya mengenai dampak teknologi pada berbagai aspek perkembangan bayi usia dini. (Hikmaturrahmah, 2020) anak kecil yang aktif terpapar *gadget* sejak dini tidak hanya merasakan dampak menguntungkan namun juga dampak merugikan. Oleh karena itu, terdapat risiko yang terkait dengan penggunaan perangkat elektronik oleh anak kecil, dan hal ini perlu dipertimbangkan. Tentu saja, orang lanjut usia mempunyai tanggung jawab untuk mengawasi anak-anak dan menetapkan batasan dalam penggunaan teknologi.

Penggunaan *gadget* di kalangan anak usia dini merupakan fenomena yang tak terelakkan di era digital ini. Meskipun teknologi menawarkan banyak manfaat, seperti akses informasi dan edukasi, kita juga tidak bisa mengabaikan potensi dampak negatifnya terhadap perkembangan fisik, sosial, dan emosional anak. Oleh karena itu, pemahaman yang komprehensif mengenai dampak penggunaan *gadget* ini sangat penting bagi orang tua dan pendidik. Dengan pengetahuan yang cukup, mereka dapat mengambil langkah-langkah yang tepat untuk mengoptimalkan manfaat teknologi sambil meminimalkan risiko yang mungkin timbul pada perkembangan anak usia dini.

METODE

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif dengan teknik tinjauan literatur sistematis. Metode yang digunakan adalah SLR (*Systematic Literature Review*), yang dikenal sebagai tinjauan literatur sistematis. SLR merupakan metode yang digunakan untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan menginterpretasi seluruh hasil penelitian pada topik tertentu guna menjawab pertanyaan penelitian yang telah diajukan sebelumnya (Kitchenham, B., 2007). Penelitian dengan jenis studi kepustakaan ini menggunakan penelitian dengan menggunakan sumber informasi berupa foto, bahan statistik, bahan bacaan dan surat (Yusuf, 2005). Sumber yang digunakan ialah jurnal, artikel, buku dan sumber tertulis lainnya yang dapat dipastikan kebenarannya. Data dikumpulkan akan disusun dan dianalisis sehingga dapat diambil kesimpulan yang dapat dijadikan jawaban atas permasalahan dalam penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pendewasaan yang berlangsung selama masa pendidikan anak usia dini sangat dipengaruhi oleh rangsangan yang diterima anak dari lingkungan sekitarnya. Aspek perkembangan anak yang dipengaruhi dan dirangsang oleh perangkat antara lain bahasa, kognitif, sosial-emosional, fisik-motorik, serta keyakinan moral dan agama. Jika anak-anak distimulasi atau diberi dorongan dengan tepat, mereka dapat berkembang sesuai dengan usianya. Namun anak yang mendapat rangsangan negatif atau berlebihan tidak akan tumbuh berkembang dengan baik. Perkembangan otak anak bisa terjadi dengan sangat cepat sehingga ideal (Pratama, 2023). Rangkaian perkembangan seorang anak sangat dipengaruhi oleh bantuan rangsangan yang diberikan kepadanya. Anak yang mendapatkan dukungan sesuai dengan usianya untuk pertumbuhan dan perkembangan akan menjadi remaja yang siap secara fisik dan mental untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya. Kehadiran *gadget*, sebagai salah satu hasil dari perkembangan teknologi, memiliki dampak pada tumbuh kembang anak, baik dampak positif yang berkualitas maupun dampak negatif.

Dampak Positif Gadget Pada Perkembangan Anak Usia Dini

Agama dan Moral

Teknologi memiliki dampak menguntungkan pada seberapa baik siswa berinteraksi. Dikatakan bahwa dalam lima tahun terakhir, ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang melalui penggunaan *gadget* (Musdalifa, Deby Habja, 2022). Perkembangan moral seorang anak dipengaruhi oleh harapan dan pedoman yang melingkupi perilakunya ketika berinteraksi dengan orang lain. Tidak dapat disangkal bahwa fenomena *gadget* yang tidak dapat dielakkan saat ini merupakan komponen faktor lingkungan yang mempengaruhi perkembangan moral. Peran orang tua sangat krusial dalam situasi ini, terutama bagi anak-anak kecil. Perkembangan moral anak usia dini dapat dipengaruhi oleh materi yang membantu mereka membentuk kebiasaan perilaku berdasarkan pedoman moral yang dibangun dalam lingkungan sosial. Stimulus atau rangsangan yang diterima anak dari lingkungan sangat mempengaruhi proses pematangan yang terjadi pada masa pendidikan anak usia dini. Perangkat dapat mempengaruhi dan merangsang aspek perkembangan anak, termasuk nilai-nilai agama dan moral, bahasa, kognitif, nilai sosial-emosional dan fisik- motorik. Anak dapat berkembang secara optimal sesuai usianya jika distimulasi atau didukung sesuai dengan itu (Pratama & Sudirman, 2023).

Bahasa

Dewi et al., (2019) ada beberapa program digital yang tersedia, seperti melodi yang mengajarkan pengenalan huruf, cerita pendek yang mengajarkan pemahaman membaca, dan huruf tebal yang mengajarkan menulis. Kosakata baru yang dipelajari anak-anak dari aplikasi ini akan mempercepat perkembangan bahasa mereka.

Kognitif

Sundus dalam (Pratama, 2023) penggunaan *gadget* memiliki dampak positif terhadap kognitif.

Anak dapat melatih kemampuan kognitifnya dengan bantuan berbagai program atau film yang menawarkan edukasi dan tantangan. Karena anak-anak menganggap *gadget* lebih menarik, menggunakannya untuk meningkatkan kemampuan kognitif adalah hal yang lebih menarik bagi mereka. Yang di mana mengasah suatu kemampuan kognitif anak berkaitan dengan cara berpikir, penalaran, mengingat, yang melibatkan syarat otak. Penggunaan yang dimaksudkan adalah game-game, video-video pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Penelitian ini mendukung penelitian (Marinding, 2020) yang membagikan bahwa penggunaan *gadget* oleh anak ialah strategi pembelajaran aktif membantu mereka mengamati dan mengingat apa yang mereka dengar serta lihat, namun juga mengembangkan rasa ingin memahami alami. Hasilnya, anak-anak akan menjadi lebih proaktif dalam mencari pengetahuan baru yang mereka inginkan.

Meningkatkan kemampuan kognitif anak, Bakat kognitif adalah bakat yang menghubungkan neuron di otak dengan memungkinkan seseorang menalar, berpikir, atau memahami informasi (Mardalena, K., Yuhasriati, & Amalia, 2020). Anak dapat meningkatkan keterampilan kognitif mereka dengan berbagai program dan video yang menawarkan tantangan dan bantuan. Karena *gadget* lebih menghibur bagi anak-anak, menggunakannya untuk melatih keterampilan kognitif akan lebih menarik bagi mereka.

Sosial-emosional

Karena *gadget* dapat dengan cepat dan mudah terhubung dengan media sosial, hal ini memungkinkan perluasan jaringan pertemanan. Kita jadi lebih mudah berbagi dengan teman-teman. Selain itu, *gadget* memfasilitasi komunikasi karena merupakan alat berteknologi canggih, yang memungkinkan setiap orang untuk berkomunikasi dengan orang lain di seluruh dunia dengan mudah. (Yumarni, 2022).

Berikut ini beberapa keuntungan menggunakan *gadget*: a) Memudahkan pengembangan kreativitas dan intelektualitas anak melalui aplikasi mewarnai, menggambar, dan menulis. b) Karena internet memungkinkan adanya *gadget* dan memudahkan anak mencari berbagai informasi, maka anak tidak memerlukannya. buku untuk dipelajari. masalah. c) Meningkatkan pengetahuan anak dengan memanfaatkan media sosial yang memberikan akses terhadap informasi (Batubara, Maryam., 2023).

Fisik Motorik

Sundus dalam (Pratama, 2023) menyatakan penggunaan *gadget* memiliki dampak positif terhadap motorik, melibatkan penggunaan otot-otot kecil untuk menggerakkan bibir, jari, dan pergelangan tangan. Bermain dengan *gadget* mengajarkan anak bagaimana menggunakan jari-jarinya. Menurut temuan penelitian (Rahayu, Nur Sri., Elan., 2021) salah satu keuntungan anak memanfaatkan alat elektronik adalah membantu mereka mengembangkan kemampuan motoriknya. Gerakan otot kecil seperti bibir, lidah, pergelangan tangan, jari tangan, dan kaki berkaitan dengan bakat tersebut. Tangan dan jari anak diajarkan menggunakan tangannya, seperti menggenggam, menggerakkan, saat

menggunakan *gadget*. Dibandingkan bermain di luar, latihan ini tidak menimbulkan risiko cedera atau bahaya lainnya, dan juga cukup efektif meski diselesaikan dengan cepat.

Seni

Dewi et al., (2019) Menggunakan teknologi *gadget* sebagai sumber utama pendidikan anak dapat memberikan manfaat bagi generasi muda dengan mengembangkan kreativitas dan pemikiran kritis mereka. Hal ini bisa terjadi jika orang tua kuat dalam mendisiplinkan dan mengatur anak serta tegas dalam menetapkan batasan waktu bermain perangkat elektronik.

Dampak Negatif Gadget Pada Perkembangan Anak Usia Dini

Agama dan Moral

Pada anak usia dini, pembentukan nilai moral dan agama banyak dipengaruhi oleh *gadget*. Semakin terpuruknya karakter bangsa di era digital ini ditandai dengan semakin terkikisnya nilai-nilai dalam agama. (Mimin Elka, 2022) menyatakan bahwa kualitas karakter anak usia dini di tanah air dipengaruhi secara negatif oleh *gadget* yang digunakan oleh anak kecil. Dampak negatif dari penggunaan *gadget* pada anak akan mengakibatkan kerusakan karakter. Berbagai perilaku negatif pada anak tersebut seperti perilaku tidak sopan terhadap orang tua dan seringnya menggunakan bahasa kotor. Hal ini dapat terjadi diakibatkan anak-anak tersebut meniru adegan yang mereka tonton dari social media yang sekarang sangat mudah di akses oleh segala kalangan usia. Melihat hal ini, orang tua tentu saja tidak bisa membiarkan anak mereka menggunakan teknologi secara bebas untuk kepentingan pribadi karena takut paparan konten dapat membahayakan tumbuh kembang anak dan terbawa hingga dewasa. Gagasan ini juga sejalan dengan pendapat Sundus dalam (Pratama, 2023) yang mengungkapkan bahwasannya penggunaan *gadget* sangat berpengaruh terhadap kehidupan anak sampai dewasa.

Sejalan dengan pendapat (Rahayu, Nur Sri., Elan., 2021) Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat merugikan anak-anak dalam beberapa cara, termasuk membuat mereka menjadi kurang sopan terhadap orang tua dan cenderung berbicara kasar. Hal ini juga dapat merusak perkembangan moral anak ketika mereka terpapar pada materi yang tidak pantas, seperti ketika mereka menonton video YouTue orang lain yang menggunakan teknologi. Kita mampu melihat bahwa para orang tua tidak mampu membiarkan anaknya memakai *gadget* secara bebas karena khawatir melihat konten-konten yang bisa menghambat karakter anak dan terbawa ke dalam kehidupan konkret sampai anak dewasa kelak. Anak tadi menggunakan bahasa yang agak kasar, buruk dan kotor, lalu ditiru oleh anak tersebut.

Bahasa

Dampak negatif lainnya yang muncul adalah pada komunikasi aktif dengan teman sebaya biasanya terbata-bata sehingga berdampak buruk pada perkembangan bahasanya. (Mimin Elka, 2022), penggunaan teknologi sejak dini berdampak buruk pada kemampuan berbahasa atau berbicara anak karena menghalangi anak untuk berinteraksi langsung dengan lingkungannya. (Yulsyofriend, 2019)

menegaskan bahwa paparan dini terhadap perangkat elektronik berdampak negatif pada perkembangan bahasa atau berbicara anak karena perangkat tersebut menghalangi anak kecil untuk berinteraksi langsung dengan lingkungannya. Hal ini mendukung temuan Sundus dalam (Pratama, 2023) yang menyatakan bahwa teknologi dapat berdampak pada kemampuan berbicara anak yaitu menghambat perkembangan bicara dan bahasa anak. Bahasa merujuk pada keseluruhan sistem komunikasi, baik lisan maupun tulisan, sementara berbicara berhubungan dengan kemampuan verbal seseorang untuk berkomunikasi dengan orang lain. Anak-anak dengan keterlambatan bahasa hanya akan mampu menghubungkan satu atau dua kata, dan meskipun mereka dapat mengucapkan kata atau kalimat, mereka akan kesulitan memahaminya. Anak yang mengalami gangguan ini juga diakibatkan karena jarang berinteraksi yang disebabkan karena lebih banyak menghabiskan waktu di depan layar *gadget* sehingga berpengaruh pada kemampuan berbicara anak tersebut.

Kognitif

Dampak negatif yang terjadi pada berkurangnya kemampuan anak untuk fokus atau berkonsentrasi selama pelajaran atau saat pembelajaran sedang berlangsung merupakan indikasi dari komponen kognitif. Menurut Harsela & Qalbi dalam (Mimin Elka, 2022), remaja yang ketergantungan pada alat elektronik akan lebih sulit berkonsentrasi atau fokus saat proses belajar.

Kemudian (Tamelab, 2023) juga mengatakan bahwa keterbatasan kemampuan berpikir kritis pada anak dapat disebabkan oleh penggunaan *gadget* yang terlalu sering. Ketika hal ini terjadi, kemampuan berpikir kritis dan keterampilan anak dalam menyelesaikan masalah cenderung kurang terlatih dan berkembang. Jika terus berlanjut, hal ini dapat mempengaruhi kemampuan mereka dalam belajar serta mengembangkan keterampilan berbicara dan bahasa.

Sosial-emosional

Anak-anak kecil yang aktif menggunakan alat elektronik juga terkena dampak negatif dari penggunaannya. Menurut (Mimin Elka, 2022), anak yang lebih banyak menghabiskan waktunya bermain *gadget* cenderung kurang peduli dengan lingkungan sosialnya. Akibatnya, anak tidak akan memahami anugerah sosial ketika hal ini terjadi. Menurut Pangastuti dalam (Mimin Elka, 2022), anak yang berisiko kecanduan juga akan menunjukkan perilaku pasif ketika berinteraksi dengan teman sebayanya karena lebih suka dengan *gadget*nya.

Beberapa dampak negatif lain akibat penggunaan *gadget* meliputi: a) Anak sering menirukan video yang mereka tonton, b) Anak kurang berinteraksi dengan orang lain karena lebih fokus pada *gadget* mereka, c) anak menjadi kecanduan bermain *game*, sehingga mereka lupa akan yang lain (Batubara, Maryam., 2023).

Fisik Motorik

Anak-anak yang menghabiskan terlalu banyak waktu dengan perangkat elektronik sering kali tidak dapat melakukan aktivitas lain. Ini dapat menghambat perkembangan kemampuan motorik kasar

dan halus mereka. Anak yang kecanduan *gadget* akan terbiasa duduk diam, memegang, dan fokus pada alat elektronik, sehingga menghambat perkembangan keterampilan normal seperti memegang benda, menulis, menggambar, berjalan, berlari, melompat, mengatur benda, dan keterampilan lainnya. (Damayanti dkk. al & Mimin dalam (Oktaviani, Fungku., 2023).

Hal ini sejalan dengan (Ningsih dalam (Oktaviani, Fungku., 2023) yang mengatakan bahwa kemampuan fisik motorik perlu diawasi. Aktivitas fisik anak akan menurun jika terlalu sering alat elektronik. Kekuatan anak akan terpusat pada tangannya saja karena bagian tubuh itulah yang paling banyak digunakan saat bermain *gadget*. Sebenarnya agar anak bisa fleksibel dan aktif, bagian tubuh lainnya perlu diolah secara teratur dan baik. Penggunaan perangkat seperti ini secara berlebihan akan menurunkan keterlibatan anak dalam aktivitas fisik dan meningkatkan kepasifan mereka. Untuk mengembangkan kemampuan motorik yang baik, anak harus didorong untuk aktif secara fisik, tetap aktif, dan mendapat rangsangan dari lingkungan sekitar.

Seni

Perkembangan seni anak usia dini diiringi dengan perubahan teknik pembelajaran. seperti lagu, melodi, dan tarian yang ditonton atau dibawakan oleh anak-anak. Menurut Lasmanawati & Azzahri dalam (Mimin Elka, 2022), jika *gadget* dimainkan tanpa henti dapat berdampak negatif terhadap kemampuan anak dalam mengembangkan keterampilan artistik seperti menyanyi, menari, dan mendengarkan musik. Hal ini akan berdampak pada hal seperti kecanduan, malas, menarikan tarian yang tidak sesuai dengan usia dan juga anak-anak dapat berpotensi dengan mudah melihat konten-konten dewasa yang bahkan tidak sengaja lewat di media sosial yang digunakannya. Efek jangka panjangnya adalah anak-anak akan bertingkah dan bersikap tidak sesuai dengan perkembangan umur mereka dan pesan serta nilai-nilai baik yang seharusnya mereka dapat dari media seni anak akan secara perlahan diabaikan.

KESIMPULAN

Penggunaan barang elektronik pada anak usia dini bukanlah hal baru di era teknologi yang semakin maju ini. Dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan anak usia dini memberikan kontribusi signifikan pada pemahaman kita tentang pengaruh teknologi terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak. Penggunaan *gadget* oleh anak-anak mempunyai dampak yang rumit terhadap perkembangan mereka. Namun penting juga untuk menekankan sekali lagi dampak penggunaan teknologi sejak dini terhadap anak-anak. dampak positif dan negatif terhadap tumbuh kembang anak. Oleh karena itu, sangat penting bagi orang tua atau guru untuk mengawasi anak-anak mereka untuk melindungi mereka dari dampak negatif teknologi. Perkembangan keimanan, moralitas, kebahasaan, kognitif, sosial-emosional, fisik-motorik, dan kemampuan artistik semuanya dapat dipengaruhi oleh *gadget*. Jika dimanfaatkan dengan tepat, teknologi dapat menstimulasi anak-anak dengan cara yang paling sesuai dengan usia

mereka, sehingga mendorong semua bidang perkembangan mereka. Namun penggunaan teknologi yang berlebihan dan tidak terkendali juga dapat berdampak buruk bagi tumbuh kembang anak dapat terganggunya perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak. Kesimpulan ini menegaskan perlunya pendekatan yang seimbang dalam penggunaan *gadget* untuk mengoptimalkan manfaat dan meminimalkan risiko bagi anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Batubara, Maryam., D. (2023). Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini, *Communnity Development Journal*. *Communnity Development Journal*, 4(4), 7429–7435. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/cdj.v4i4.18970>
- Dewi, A. K., Yulianingsih, Y., & Hayati, T. (2019). Hubungan Antara Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. (*JAPRA*) *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal (JAPRA)*, 2(1), 83–92. <https://doi.org/10.15575/japra.v2i1.5315>
- Hikmaturrahmah, H. (2020). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *Musawa: Journal for Gender Studies*, 10(2), 191–218. <https://doi.org/10.24239/msw.v10i2.524>
- Khaira, M. (2021). The Effectiveness of Crossword Puzzle in Improving Mufradat Skills. *Tanwir Arabiyyah: Arabic As Foreign Language Journal*, 1(2), 55–62. <https://doi.org/10.31869/aflj.v1i2.2864>
- Kitchenham, B., dkk. (2007). *Guidelines for performing Systematic Literature Review in Software Engineering*. EBSE Technical Report.
- Mardalena, K., Yuhatriati, & Amalia, D. (2020). Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini dengan Kegiatan Bermain Balok di PAUD Nurul Hidayah Lampuok Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 36–45.
- Marinding, Y. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Smartphone. *Honoli Journal Teacher of Primary Educations*, 1(1), 17–25.
- Mayar, S. (2021). Pentingnya Mengembangkan Fisik Motorik Anak Sejak Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 9769–9775. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v5i3.2236>
- Mil, S., & Shanzivani, S. (2023). Pengaruh Bermain Smartphone Terhadap Agresivitas Anak. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(2), 203–217. <https://doi.org/10.26877/paudia.v12i2.15867>
- Mimin Elka. (2022). Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Aspek-Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 6(2), 558–568. <https://doi.org/https://doi.org/10.29408/goldenage.v6i2.6462>
- Musdalifa, Deby Habja, ahmad L. & R. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Nilai Agama dan Moral Anak Usia Dini di Tk Islam Bakti 53 Tanjung Harapan Pulau Mainan Dharmasraya. *Jurnal Eduscience*, 9(2), 350–367.

- Oktaviani, Funku., D. (2023). Analisis Dampak Radiasi Gadget Terhadap Perkembangan Motorik Dan Kognitif Anak. *Jurnal Golden Age*, 7(1), 74–80. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v7i1.17459>
- Pratama, M. R. & N. S. (2023). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Journal of Art, Humanity & Social Studies*, 3(5), 136–143.
- Rahayu, Nur Sri., Elan., S. M. (2021). Analisis Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 5(2), 202–210.
- Rompas, C. A., & Wijayanti, T. D. (2023). Pengembangan Media Treasure Sensory Cube Untuk Meningkatkan Pengalaman Bermain Sensori Bagi Anak Usia 3-4 Tahun. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 13(1), 1–11. <https://doi.org/10.26877/paudia.v13i1.17050>
- Subarkah, M. A. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak. *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(1). <https://doi.org/10.31000/rf.v15i1.1374>
- Syawalia, G. F. F., Rahman, T., & Giyartini, R. (2022). Studi Literatur: Media Pembelajaran Yang Digunakan Untuk Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(2), 510–521. <https://doi.org/10.26877/paudia.v11i2.11919>
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 538. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22310>
- Tamelab, M. F. (2023). ANALISIS DAMPAK GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN BICARA ANAK PAUD USIA 3 TAHUN. *Afeksi: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 4(1), 50–56. <https://doi.org/10.35672/afeksi.v4i1.64>
- Yulsofriend, A. & Y. (2019). Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 67–80. <https://doi.org/10.24853/yby.3.1.67-80>
- Yumarni, V. (2022). PENGARUH GADGET TERHADAP ANAK USIA DINI. *Jurnal Literasiologi*, 8(2). <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v8i2.369>
- Yusuf, A. M. (2005). *Metodologi Penelitian*. UNP Press.