

## KETERGANTUNGAN GADGET DAN DAMPAK PADA PERKEMBANGAN ANAK

Atma Lutfia Rizki,<sup>1</sup> El-Syifa Qolbi,<sup>2</sup> Hidayati,<sup>3</sup> Nayla Widi Fatiha,<sup>4</sup> Pika,<sup>5</sup>  
Putri Nanda,<sup>6</sup> Tri Nopriza,<sup>7</sup> Sriliza,<sup>8</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6,7</sup> Universitas Sultan Muhammad Syafiuddin Sambas, Fakultas Pendidikan, Prodi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jl.Raya Sejangkung,Kec Sambas,Kabupaten Sambas

[Srikayaenak128@gmail.com](mailto:Srikayaenak128@gmail.com)<sup>1</sup>,[syifaqolbi005@gmail.com](mailto:syifaqolbi005@gmail.com)<sup>2</sup>

[hidayati00042008@gmail.com](mailto:hidayati00042008@gmail.com)<sup>3</sup>,[naylawidifatiha@icloud.com](mailto:naylawidifatiha@icloud.com)<sup>4</sup>,[pikahamdani1@gmail.com](mailto:pikahamdani1@gmail.com)<sup>5</sup>,  
[ptrinandaaaaa@gmail.com](mailto:ptrinandaaaaa@gmail.com)<sup>6</sup>,[ntza794@gmail.com](mailto:ntza794@gmail.com)<sup>7</sup>

### Abstract

*This study aims to identify the impacts of gadget use on early childhood and elementary school children. In the current digital era, gadgets play an important role in learning activities and access to information. However, improper and excessive use of gadgets may lead to dependency among children. The phenomenon observed today clearly indicates that many children experience gadget addiction, which can hinder the learning process. The research method employed in this study is a literature study, conducted by collecting and analyzing data from scientific journals, books, and relevant previous studies related to the research topic. The results show that many early childhood children experience gadget dependency, which affects various aspects of development, including social, emotional, cognitive, and physical development, as well as behavioral changes. Social impacts include a decline in children's interaction and communication skills with their surrounding environment. Excessive gadget use can also reduce children's concentration and thinking abilities. Therefore, parental supervision and education regarding appropriate gadget use for elementary school children are essential, along with limiting gadget usage to support optimal child development.*

**Keywords:** *gadget dependency, early childhood, social development, cognitive development, physical development.*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak yang terjadi akibat gadget pada anak usia dini hingga anak sekolah dasar. Penggunaan gadget di zaman sekarang sangat berpengaruh dan berperan penting di era digital dalam aktivitas belajar dan akses informasi. Namun, banyak yang salah penggunaan bahkan sampai ketergantungan terhadap gadget dan yang terjadi sekarang anak-anak yang mulai kecanduan dan ketergantungan terhadap gadget. Fenomena yang terjadi saat ini menunjukkan jelas bahwa anak mulai mengalami kecanduan hingga menghambat proses pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah dengan mengumpulkan data dengan teknik studi pustaka, yaitu dengan mengkaji serta menganalisis berbagai jurnal ilmiah, buku, dan hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan topik penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Banyak anak di usia dini yang ketergantungan terhadap gadget, yang berdampak terhadap berbagai aspek sosial, emosional, kognitif, dan dampak perkembangan fisik dan perubahan perilaku. Dampak sosial yang muncul dapat membuat menurunnya kemampuan interaksi dan komunikasi dengan lingkungan sekitar. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat menurunkan konsentrasi serta kemampuan berpikir anak. Oleh karena itu, pentingnya pantauan orang tua, dan edukasi tentang gadget untuk anak di sekolah dasar, serta membatasi penggunaan gadget pada anak.

**Kata Kunci :** Ketergantungan gadget,anak usia dini,perkembangan sosial,kognitif,fisik

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital banyak perubahan yang terjadi dan kemampuan yang pesat serta memberikan pengaruh besar terhadap berbagai aspek kehidupan salah satunya dalam bidang pendidikan dan perkembangan anak. Di zaman sekarang salah satu perkembangan teknologi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari adalah dalam penggunaan gadget khususnya smartphone. Gadget di zaman sekarang merupakan salah satu bagian yang tidak bisa terpisahkan dengan kehidupan sehari-hari khususnya smartphone. Di era yang serba moderen, gadget merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari aktivitas moderen, gadget memberikan banyak kemudahan terutama dalam mengakses informasi dan banyak media pembelajaran yang unik sehingga membuat siswa tidak bosan.

Gadget di dalam dunia pendidikan memiliki dampak positif dan negatif, dampak positifnya sebagai media pembelajaran digital yang memudahkan anak dalam mengenal huruf, angka dan dapat mengembangkan kreativitas melalui berbagai aplikasi yang ada. Gadget juga mendukung anak dalam belajar mandiri dan meningkatkan motivasi belajar serta minat dalam pembelajaran jika di kontrol dengan baik. Sisi negatifnya penggunaan gadget yang tidak sesuai dengan kebutuhan, banyak permasalahan yang terjadi terutama dengan ketergantungan dan kecanduan anak terhadap gadget.

Ketergantungan gadget di zaman sekarang dapat di temui pada anak-anak usia dini hingga anak sekolah dasar yang terjadi pada kehidupan sehari-hari. Fakta yang terjadi anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu yang cukup lama dengan gadget, banyak yang menggunakan untuk menonton, bermain game, dan mengakses media sosial. Hal ini terjadi karena kurangnya pengawasan dan bimbingan dari orang tua maupun pendidik. Ketergantungan pada gadget ini berdampak bukan hanya pada kebiasaan sehari-hari, tetapi sangat berpengaruh terhadap proses perkembangan tumbuh kembang anak secara kognitif, afektif dan psikomotorik.

Anak di usia dini merupakan anak yang memiliki masa emas (golden age) dalam perkembangan dan pertumbuhan manusia. Pada saat itu terjadi perkembangan afektif, emosional, sosial pada anak. Pada masa ini anak di usia dini hingga sekolah dasar sangat membutuhkan stimulus melalui interaksi langsung terhadap lingkungan sekitar, komunikasi sosial yang aktif, permainan yang menarik. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengurangi kesempatan anak untuk berinteraksi terhadap lingkungan sekitar, kurangnya komunikasi, yang berakibat menghambat perkembangan sosial dan emosional anak. Dampak yang terjadi pada anak terhadap perkembangan sosial terlihat dari menurunnya kemampuan berinteraksi dan komunikasi anak terhadap sekitar. Anak yang ketergantungan terhadap gadget cenderung pasif, tidak peka terhadap lingkungan sosial, serta mengalami kesulitan dalam berkomunikasi dan berinteraksi terhadap teman sebayanya. Dampak dari hal ini berpengaruh terhadap kemampuan kerja sama, kurangnya rasa empati, dan keterampilan anak dalam rentang waktu yang panjang.

Penggunaan gadget yang berlebihan tidak hanya berpengaruh pada aspek sosial tetapi juga pada aspek perkembangan emosional anak. Anak yang terbiasa menggunakan gadget dalam jangka waktu yang lama cenderung lebih cepat mengalami perubahan emosi, seperti sering marah, mudah frustrasi, dan sulit mengendalikan emosi ketika gadget di batasi atau di ambil. Ketergantungan gadget juga juga menyebabkan anak kurang mampu mengelola emosi

dengan baik dan sehat karena kurangnya interaksi terhadap orang di sekitar dan kurangnya pengalaman sosial yang nyata. Selain itu, aspek kognitif juga merupakan salah satu aspek perkembangan yang akan berdampak akibat penggunaan gadget yang berlebihan dan tidak terkontrol pada anak. Banyak sekali aplikasi di dalamnya terdapat edukasi tetapi, penggunaan gadget yang berlebihan dapat menurunkan daya ingat, konsentrasi dan kemampuan berpikir kritis. Anak akan lebih terbiasa dengan cara yang instan dan kurang dalam latihan berpikir yang mendalam, seperti kurang kritis dalam memberikan tanggapan, memecahkan masalah, dan mengembangkan imajinasi secara mandiri.

Di lihat dari sisi perkembangan fisik, penggunaan gadget yang berlebihan dapat berdampak pada aktivitas motorik anak. Anak yang selalu menatap dan duduk di depan layar gadget memiliki resiko mengalami gangguan kesehatan, seperti mata yang mudah lelah, gangguan pada postur tubuh, menurunnya kebugaran fisik dan mudah lemah. Pada anak sekolah dasar dan usia dini, kondisi ini sangat berpengaruh pada pola tidur anak, kebiasaan makan yang tidak teratur, serta tingkat aktivitas fisik sehari-harinya. Selain itu juga berdampak pada perubahan perilaku anak. Anak yang terbiasa menggunakan gadget dalam jangka waktu panjang akan menunjukkan sikap yang kurang disiplin, sulit untuk mengikuti aturan, dan lebih memilih untuk menatap layar karena ketergantungan hiburan digital. Perubahan yang terjadi sangat berpengaruh pada prestasi belajar dan kemampuan seorang anak dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas.

Permasalahan yang terjadi berkaitan dengan gadget pada anak tidak terlepas dari peran orang tua dan tentu pada lingkungan keluarga. Orang tua yang kurang dalam pengawasan, serta pemahaman orang tua terhadap dampak penggunaan gadget yang menjadi salah satu faktor utama yang menjadi penyebab anak ketergantungan terhadap gadget. Banyak orang tua yang memberikan gadget yang berasumsi bahwa gadget menjadi sarana hiburan tanpa memperhatikan durasi dan jenis konten yang di buka oleh anak. Hal ini sangat memerlukan kolaborasi dari guru dan orang tua dan sangat diperlukan kesadaran dan peran aktif orang tua dan guru dalam mengarahkan dan memberi edukasi terhadap penggunaan gadget pada anak. Edukasi mengenai penggunaan gadget yang sehat dan sesuai dengan tahap perkembangan dan pertumbuhan anak hal ini merupakan hal yang sangat terpenting. Pembatasan waktu dalam penggunaan gadget, pemilihan konten yang edukatif, membatasi usia di dalam gadget, serta meningkatkan aktivitas bermain dan belajar secara langsung untuk mendukung perkembangan anak secara optimal. Orang tua sangat memiliki peran dan arti penting bagi anak, agar anak selalu merasa diperhatikan dan tidak menganggap bahwa dunianya ada pada gadget.

Kajian mengenai ketergantungan gadget ini sangat relevan pada masa sekarang dan semakin sulit dipisahkan dari kehidupan sehari-hari. Tanpa adanya pemahaman yang lebih lanjut, penggunaan gadget merupakan salah satu yang menjadi hambatan dalam pembentukan nilai karakter pada anak. Anak yang sejak dini sudah terbiasa ketergantungan pada gadget akan berdampak pada kesulitan dalam mengembangkan kemandirian, kemampuan bersosialisasi, serta kesulitan dalam mengontrol diri di kemudian hari.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus kepustakaan. Penelitian ini dipilih karena bertujuan untuk menganalisis secara dalam tentang fenomena ketergantungan gadget serta yang berdampak terhadap perkembangan anak berdasarkan hasil-hasil penelitian terdahulu. Studi kepustakaan ini dilakukan dengan mengkaji berbagai sumber ilmiah yang valid dan relevan yang bertujuan untuk memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai topik yang diteliti. Jenis penelitian ini tidak melibatkan pengumpulan data secara langsung di lapangan, melainkan memanfaatkan temuan-temuan ilmiah yang telah dipublikasikan dalam jurnal dan literatur akademik lainnya. Melalui pendekatan ini, peneliti dapat mengidentifikasi pola, kecenderungan, serta kesimpulan umum dari berbagai penelitian terkait penggunaan gadget pada anak usia dini hingga anak sekolah dasar.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui studi dokumentasi. Studi dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara menelusuri, mengumpulkan, dan menelaah dokumen-dokumen tertulis yang berkaitan dengan fokus penelitian. Dokumen yang dimaksud berupa artikel jurnal ilmiah, laporan penelitian, prosiding seminar, serta buku referensi yang membahas perkembangan anak dan penggunaan teknologi digital. Proses pengumpulan data diawali dengan pencarian artikel jurnal melalui mesin pencari akademik dan basis data ilmiah, seperti Google Scholar dan portal jurnal nasional maupun internasional. Kata kunci yang digunakan antara lain ketergantungan gadget, penggunaan smartphone pada anak, dampak gadget terhadap perkembangan anak, dan perkembangan sosial emosional anak. Artikel yang dipilih adalah artikel yang relevan dengan topik penelitian, memiliki kualitas ilmiah yang baik, serta dipublikasikan oleh jurnal yang kredibel. Setelah itu, artikel-artikel tersebut dibaca secara cermat untuk memperoleh informasi yang sesuai dengan tujuan penelitian.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder. Data sekunder diperoleh dari berbagai sumber tertulis yang telah dipublikasikan dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Sumber data utama berasal dari jurnal ilmiah nasional dan internasional yang membahas penggunaan gadget dan dampaknya terhadap perkembangan anak. Selain jurnal ilmiah, sumber data pendukung diperoleh dari buku teks akademik, artikel ilmiah, serta publikasi lain yang relevan dengan kajian perkembangan anak dan teknologi pendidikan. Pemilihan sumber data dilakukan secara selektif dengan mempertimbangkan kesesuaian topik, tahun publikasi, serta relevansi isi dengan fokus penelitian. Dengan menggunakan berbagai sumber data, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sudut pandang yang lebih luas dan mendalam terhadap permasalahan yang dikaji.

Tipe data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif. Data kualitatif berupa informasi deskriptif yang terdapat dalam hasil penelitian, pembahasan, serta kesimpulan dari jurnal-jurnal ilmiah yang dikaji. Data tersebut meliputi uraian mengenai pola penggunaan gadget pada anak, faktor-faktor penyebab ketergantungan gadget, serta dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial, emosional, kognitif, dan fisik anak. Data kualitatif dipilih karena mampu menggambarkan fenomena secara mendalam dan kontekstual. Data ini tidak disajikan dalam bentuk angka atau statistik, melainkan dalam bentuk narasi, pendapat para ahli, serta temuan penelitian sebelumnya. Melalui data kualitatif, peneliti dapat memahami hubungan antara penggunaan gadget dan perkembangan anak secara lebih komprehensif.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif. Analisis data dilakukan dengan cara mengorganisasikan dan menginterpretasikan data yang diperoleh dari berbagai sumber pustaka. Tahap awal analisis dilakukan dengan membaca seluruh artikel dan literatur yang telah dikumpulkan secara menyeluruh untuk memahami isi dan fokus masing-masing penelitian. Selanjutnya, peneliti melakukan proses pengelompokan data berdasarkan tema-tema tertentu, seperti dampak gadget terhadap perkembangan sosial, emosional, kognitif, dan fisik anak. Data yang telah dikelompokkan kemudian dianalisis dengan membandingkan hasil penelitian satu dengan penelitian lainnya untuk menemukan persamaan, perbedaan, serta kecenderungan umum yang muncul. Proses ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam dan objektif mengenai dampak ketergantungan gadget pada anak. Hasil analisis data kemudian disajikan dalam bentuk uraian naratif yang sistematis dan terstruktur. Peneliti juga mengaitkan temuan penelitian dengan teori-teori perkembangan anak yang relevan untuk memperkuat hasil analisis. Dengan teknik analisis ini, penelitian diharapkan mampu menghasilkan kesimpulan yang akurat serta memberikan kontribusi ilmiah bagi pengembangan pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan dan perkembangan anak.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil penelitian Sauri et al. (2022), sebagian besar siswa sekolah dasar telah memiliki atau setidaknya terbiasa menggunakan gadget yang diberikan oleh orang tua. Gadget umumnya digunakan untuk bermain game online, menonton video di YouTube, serta mengakses media sosial seperti TikTok. Penggunaan gadget tersebut cenderung tidak disertai dengan pengawasan dan pembatasan waktu yang memadai, sehingga berdampak pada perubahan perilaku dan karakter anak. Temuan penelitian menunjukkan bahwa anak yang menggunakan gadget dalam durasi lama setiap hari mengalami penurunan intensitas interaksi sosial dengan lingkungan sekitarnya. Anak lebih memilih menyendiri dan fokus pada layar gadget dibandingkan berinteraksi dengan teman sebaya. Hal ini mengarah pada munculnya sikap individualis, kurang peduli terhadap lingkungan sosial, serta menurunnya kemampuan komunikasi interpersonal (Sauri et al., 2022).

Hasil penelitian lain yang dilakukan oleh Irmayani et al. (2021) mengungkapkan bahwa tingkat ketergantungan gadget berhubungan erat dengan perkembangan psikososial anak prasekolah. Anak yang tidak mengalami ketergantungan gadget menunjukkan perkembangan psikososial yang baik sebesar 85%, sedangkan anak dengan tingkat ketergantungan sedang menunjukkan perkembangan psikososial yang kurang hingga 100%. Data ini menegaskan bahwa semakin tinggi tingkat ketergantungan gadget, semakin besar risiko gangguan perkembangan psikososial pada anak. Selain itu, hasil penelitian Mega et al. (2020) menunjukkan adanya hubungan signifikan antara perkembangan anak dan ketergantungan gadget pada anak usia 5–6 tahun dengan nilai  $p = 0,003$ . Anak yang mengalami kemungkinan penyimpangan perkembangan cenderung memiliki tingkat ketergantungan gadget yang lebih tinggi dibandingkan anak dengan perkembangan normal. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat memperburuk kondisi perkembangan anak.

Dari sisi perkembangan sosial, penelitian Miranti dan Putri (2021) menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan berdampak negatif terhadap kemampuan sosial anak usia dini. Anak menjadi pribadi tertutup, lebih sering menyendiri, mengalami gangguan tidur, serta

menunjukkan perilaku emosional yang tidak stabil seperti mudah marah dan agresif. Anak juga cenderung meniru konten negatif yang dilihat dari gadget, terutama dari game dan video yang tidak sesuai dengan usia anak. Secara umum, hasil penelitian dari berbagai jurnal menunjukkan pola yang konsisten, yaitu penggunaan gadget yang berlebihan dan tanpa pengawasan orang tua berdampak negatif terhadap perkembangan karakter, sosial, dan psikososial anak. Dampak tersebut meliputi menurunnya sikap tanggung jawab, kedisiplinan, kepedulian sosial, serta nilai religius pada anak.

Perkembangan karakter anak merupakan aspek penting yang harus dibentuk sejak usia dini. Karakter mencakup sikap tanggung jawab, disiplin, religiusitas, serta kepedulian sosial. Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan gadget yang berlebihan terbukti berdampak negatif terhadap pembentukan karakter anak. Anak yang terlalusering menggunakan gadget cenderung mengabaikan kewajiban sehari-hari seperti belajar, membantu orang tua, dan menjalankan ibadah (Sauri et al., 2022). Hal ini terjadi karena gadget memberikan stimulus instan yang bersifat hiburan dan membuat anak merasa nyaman tanpa harus melakukan aktivitas fisik maupun sosial. Akibatnya, anak menjadi kurang termotivasi untuk melakukan aktivitas yang membutuhkan usaha dan kedisiplinan. Temuan ini sejalan dengan pendapat Mega et al. (2020) yang menyatakan bahwa anak yang mengalami ketergantungan gadget menunjukkan penurunan kemampuan kontrol diri dan tanggung jawab.

Selain itu, penggunaan gadget yang tidak terkontrol juga berdampak pada menurunnya karakter religius anak. Anak sering kali lupa waktu ibadah karena terlalu asyik bermain gadget. Dalam jangka panjang, kondisi ini dapat membentuk kebiasaan buruk dan melemahkan nilai-nilai moral serta spiritual anak. Perkembangan sosial anak sangat dipengaruhi oleh interaksi dengan lingkungan sekitar. Anak belajar bersosialisasi melalui permainan, komunikasi, dan kerja sama dengan teman sebaya. Namun, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan mengurangi kesempatan anak untuk berinteraksi secara langsung dengan lingkungan sosialnya (Miranti & Putri, 2021).

Anak yang terbiasa bermain gadget cenderung lebih senang menyendiri dan kurang peka terhadap lingkungan sekitar. Hal ini menyebabkan anak mengalami hambatan dalam mengembangkan keterampilan sosial seperti berbagi, bekerja sama, dan berempati. Irmayani et al. (2021) menegaskan bahwa anak dengan tingkat ketergantungan gadget sedang hingga berat memiliki perkembangan psikososial yang kurang baik. Kondisi ini menjadi perhatian serius karena kemampuan sosial merupakan bekal penting bagi anak dalam kehidupan bermasyarakat di masa depan. Jika tidak ditangani sejak dini, anak berisiko mengalami kesulitan dalam menjalin hubungan sosial, baik di lingkungan sekolah maupun masyarakat. Ketergantungan gadget pada anak merupakan fenomena yang semakin meningkat seiring dengan kemajuan teknologi. Anak yang mengalami ketergantungan gadget menunjukkan tanda-tanda seperti marah ketika gadget diambil, sulit berkonsentrasi tanpa gadget, serta menunjukkan perubahan emosi yang tidak stabil (Irmayani et al., 2021).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak dengan ketergantungan gadget memiliki risiko lebih tinggi mengalami gangguan perkembangan psikososial. Anak menjadi lebih mudah cemas, agresif, dan sulit mengendalikan emosi. Hal ini diperkuat oleh penelitian Mega et al. (2020) yang menemukan hubungan signifikan antara perkembangan anak dan ketergantungan gadget. Ketergantungan gadget juga berdampak pada pola tidur anak. Anak yang sering

menggunakan gadget sebelum tidur cenderung mengalami gangguan tidur, yang pada akhirnya mempengaruhi kesehatan fisik dan mental anak. Kondisi ini dapat menghambat proses tumbuh kembang anak secara optimal.

Orang tua memiliki peran yang sangat penting dalam mengontrol dan mengawasi penggunaan gadget pada anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kurangnya pengawasan orang tua menjadi salah satu faktor utama terjadinya penggunaan gadget berlebihan pada anak (Sauri et al., 2022). Orang tua yang sibuk sering kali memberikan gadget sebagai pengganti perhatian, tanpa menyadari dampak jangka panjangnya. Pendidikan dan pekerjaan orang tua juga mempengaruhi pola pengasuhan anak. Irmayani et al. (2021) menyatakan bahwa orang tua dengan tingkat pendidikan yang lebih baik cenderung lebih mampu mengatur penggunaan gadget anak secara bijak. Oleh karena itu, edukasi kepada orang tua mengenai dampak gadget sangat diperlukan. Pembatasan waktu penggunaan gadget, pendampingan saat anak menggunakan gadget, serta pemberian contoh yang baik dari orang tua merupakan langkah penting untuk meminimalisir dampak negatif gadget. Gadget seharusnya dimanfaatkan sebagai sarana edukatif, bukan sekadar hiburan semata.

Hasil penelitian ini memberikan implikasi penting bagi orang tua, pendidik, dan pembuat kebijakan. Penggunaan gadget pada anak perlu diatur secara bijak agar tidak menghambat perkembangan karakter, sosial, dan psikososial anak. Sekolah dan orang tua perlu bekerja sama dalam memberikan edukasi digital yang sehat kepada anak. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi dasar bagi penelitian selanjutnya untuk mengkaji strategi intervensi yang efektif dalam mengurangi ketergantungan gadget pada anak. Dengan pengelolaan yang tepat, gadget dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang mendukung perkembangan anak secara positif.

### **Analisis/Diskusi**

Penggunaan gadget pada anak usia dini merupakan fenomena yang tidak terpisahkan dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (Sauri et al., 2022). Data dari berbagai penelitian menunjukkan bahwa intensitas penggunaan gadget pada anak usia 0–6 tahun mengalami peningkatan signifikan, baik sebagai media hiburan maupun sarana belajar (Miranti & Putri, 2021). Namun, peningkatan ini juga diikuti oleh munculnya berbagai permasalahan perkembangan, khususnya pada aspek sosial dan emosional anak (Sauri et al., 2022). Oleh karena itu, analisis terhadap data empiris perlu dilakukan dengan pendekatan teoritis agar dampak penggunaan gadget dapat dipahami secara komprehensif.

Berdasarkan hasil penelitian Miranti dan Putri (2021), penggunaan gadget yang berlebihan terbukti berdampak negatif terhadap perkembangan sosial anak usia dini. Data yang dianalisis melalui studi literatur menunjukkan bahwa anak yang sering menggunakan gadget cenderung mengalami penurunan kemampuan interaksi sosial, seperti berkurangnya komunikasi verbal, kecenderungan menyendiri, serta melemahnya empati terhadap lingkungan sekitar (Miranti & Putri, 2021). Temuan ini dianalisis menggunakan teknik interpretatif-deskriptif, yaitu menafsirkan pola perilaku anak berdasarkan kecenderungan yang berulang dalam berbagai hasil penelitian.

Jika ditinjau dari teori perkembangan psikososial Erikson, anak usia dini berada pada tahap *initiative versus guilt*, di mana anak membutuhkan interaksi sosial aktif untuk membangun rasa percaya diri dan tanggung jawab sosial (Erikson, 1963). Ketika anak lebih banyak

berinteraksi dengan gadget dibandingkan dengan manusia di sekitarnya, proses internalisasi nilai sosial menjadi terhambat (Miranti & Putri, 2021). Hal ini menunjukkan bahwa data empiris yang ditemukan sejalan dengan kerangka teoretis perkembangan psikososial.

Selain dampak sosial, penelitian Mega, Sulastri, dan Khodijah (2020) memberikan data kuantitatif yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan antara perkembangan anak dan ketergantungan gadget pada anak usia 5–6 tahun dengan nilai  $p = 0,003$ . Data ini dianalisis menggunakan teknik statistik uji chi-square untuk melihat hubungan antara dua variabel, yaitu perkembangan anak dan ketergantungan gadget (Mega et al., 2020). Hasil analisis menunjukkan bahwa anak dengan kemungkinan penyimpangan perkembangan cenderung memiliki tingkat ketergantungan gadget yang lebih tinggi.

Dalam perspektif teori perilaku, ketergantungan gadget dapat dijelaskan melalui konsep *reinforcement*, di mana perilaku diperkuat oleh stimulus yang memberikan rasa senang (Skinner, 1953). Gadget menyediakan stimulus visual dan audio yang bersifat instan dan berulang, sehingga memperkuat perilaku penggunaan melalui mekanisme penguatan positif (Skinner, 1953). Anak yang memperoleh rasa senang dan kepuasan dari gadget akan cenderung mengulangi perilaku tersebut, meskipun mengurangi kesempatan interaksi sosial (Mega et al., 2020).

Lebih lanjut, data menunjukkan bahwa ketergantungan gadget tidak berdiri sendiri, melainkan berkaitan erat dengan pola pengasuhan orang tua (Miranti & Putri, 2021). Kurangnya pengawasan orang tua dalam penggunaan gadget menjadi faktor utama munculnya dampak negatif pada anak (Sauri et al., 2022). Dalam kerangka teori ekologi perkembangan, keluarga merupakan sistem mikro yang paling berpengaruh terhadap perkembangan anak (Bronfenbrenner, 1979). Ketika orang tua memberikan gadget sebagai pengganti interaksi, lingkungan sosial anak menjadi terbatas pada layar digital (Bronfenbrenner, 1979).

Dari sudut pandang teori perkembangan kognitif, anak usia dini membutuhkan pengalaman konkret dan interaksi langsung untuk mendukung proses belajar yang optimal (Piaget, 1962). Oleh karena itu, penggunaan gadget yang tidak terkontrol berpotensi menghambat proses perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak (Mega et al., 2020). Dengan demikian, regulasi dan pendampingan orang tua menjadi kunci utama agar gadget dapat dimanfaatkan secara edukatif dan tidak merugikan perkembangan anak (Sauri et al., 2022).

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari kajian dapat disimpulkan bahwa di zaman sekarang ketergantungan gadget, khusus smartphone, banyak memiliki pengaruh terutama terhadap perkembangan anak terkhusus di sekolah dasar. Penggunaan yang berlebihan sangat mempengaruhi aspek sosial anak dapat dilihat dari segi interaksi terhadap lingkungan sekitar. Banyak hambatan yang terjadi akibat gadget dan berpotensi menghambat perkembangan anak baik dari segi, empati, kerja sama, keterampilan sosial dan berkomunikasi antar sesama. Selain hasil sosial, gadget juga sangat mempengaruhi perkembangan fisik dan perilaku anak sekolah dasar. Berlebihan dalam penggunaan gadget dapat mengganggu aktivitas anak seperti, kurang istirahat, pola tidur yang tidak teratur, perubahan perilaku anak yang cenderung emosi yang sering di temui akibat gadget yang tidak di awasi.



## DAFTAR PUSTAKA

- Bronfenbrenner, U. (1979). *The ecology of human development: Experiments by nature and design*. Harvard University Press.
- Erikson, E. H. (1963). *Childhood and society* (2nd ed.). W. W. Norton & Company.
- Irmayani, N., Sari, R. P., & Lestari, D. (2021). Hubungan tingkat ketergantungan gadget dengan perkembangan psikososial anak prasekolah. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 15(2), 123–134.
- Mega, R. M., Hidayat, A., & Pratiwi, E. (2020). Ketergantungan gadget dan hubungannya dengan perkembangan anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 678–689.
- Mega, R. M., Sulastri, & Khodijah. (2020). Hubungan ketergantungan gadget dengan perkembangan anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 678–689.
- Miranti, D., & Putri, A. R. (2021). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 5(1), 45–55.
- Miranti, D., & Putri, A. R. (2021). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 5(1), 45–55.
- Piaget, J. (1962). *Play, dreams and imitation in childhood*. W. W. Norton & Company.
- Sauri, S., Rahman, A. F., & Nurhayati, E. (2022). Pengaruh penggunaan gadget terhadap pembentukan karakter dan interaksi sosial siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(1), 67–78.
- Sauri, S., Rahman, A. F., & Nurhayati, E. (2022). Pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan karakter dan interaksi sosial siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(1), 67–78.
- Skinner, B. F. (1953). *Science and human behavior*. Macmillan.