

PENGARUH PENGGUNAAN GAWAI TERHADAP PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI DARI PERSPEKTIF ORANG TUA

Christina Darpi[✉]

Magister Teknologi Informatika Universitas Pradita

DOI: 10.29313/ga:jpaud.v8i1.13501

Abstrak

Penggunaan gawai untuk anak usia dini selalu menjadi perdebatan yang kompleks. Di satu sisi, teknologi dapat memberikan manfaat edukatif dan pengalaman belajar yang positif tetapi disisi lain ada beberapa kekhawatiran terkait penggunaan gawai oleh anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan gawai terhadap perkembangan anak usia dini dari perspektif orang tua. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif untuk memudahkan peneliti memahami apa yang terjadi dan merencanakan kerja selanjutnya. Responden dalam penelitian ini sebanyak 104 responden yang berdomisili di daerah Tangerang, Depok, Jakarta, Bekasi. Dalam penelitian ini 93,3% orang tua memberikan izin kepada anak mereka menggunakan gawai. Menurut orang tua, penggunaan gawai memberikan dampak positif kepada anak untuk meningkatkan kemampuan berinteraksi dengan orang lain, mengenal huruf, peka terhadap ritme gerak motorik, keseimbangan gerak motorik. Dampak positif yang paling menonjol adalah anak lebih kreatif yaitu 74,6 %, serta meningkatnya kemampuan berbahasa dan mengenal huruf. Meskipun memberikan izin, namun sebanyak 92,3% orang tua merasa khawatir dengan konten yang diakses oleh anak-anak mereka. Orang tua cenderung berpendapat bahwa penggunaan gawai berdampak positif bagi anak-anak mereka. Bahkan, berdasarkan kuesioner, orang tua juga memberikan tawaran atau solusi dan juga masukan bagaimana penggunaan gawai pada anak usia dini agar memiliki dampak lebih positif.

Kata Kunci: Pengaruh Gawai; Anak Usia Dini; Perspektif Orang tua.

Copyright (c) 2024 Christina Darpi

✉ Corresponding author :

Email Address : christina.darpi@student.pradita.ac.id

Received 19 Februari 2024. Accepted 14 June 2024. Published 24 July 2024.

PENDAHULUAN

Penggunaan gawai untuk anak usia dini selalu menjadi perdebatan yang kompleks. Di satu sisi, teknologi dapat memberikan manfaat edukatif dan pengalaman belajar yang positif. Anak usia dini dapat mengakses aplikasi pendidikan, buku digital interaktif, dan sumber daya pendidikan lainnya yang dapat meningkatkan keterampilan mereka dalam berbagai bidang. Namun, di sisi lain, ada beberapa kekhawatiran terkait penggunaan gawai oleh anak usia dini. Untuk menjawab permasalahan tersebut, perlu dilakukan penelitian berkaitan dengan persepsi orang tua terhadap penggunaan gawai bagi anak usia dini. Dengan mengetahui persepsi orang tua, maka diharapkan penggunaan gawai dapat dikembangkan sebagai media belajar secara lebih maksimal.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Widya (2020) yang membahas tentang dampak negatif kecanduan gawai terhadap perilaku anak usia dini dan penangannya dan didapatkan hasil perlunya pemahaman mengenai dampak negatif kecanduan gadget terutama bagi orang tua agar dapat membatasi penggunaan gadget pada anaknya dan anak dapat berkembang dengan baik dan menjadi anak yang aktif, cerdas, dan interaktif terhadap orang lain.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Watini (2021) menyebutkan bahwa dari hasil penelitian terdapat 10 anak yang menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 2 jam perhari yang mengalami dampak yang ditimbulkan yaitu dampak positif, membantu anak dalam merangsang kemampuan motorik. Namun, dampak negatif yang ditimbulkan gadget, berpengaruh pada aspek perkembangan emosi dan perkembangan moral. Penggunaan gawai sering kali menyebabkan anak lebih mudah marah, susah diatur dan sering berbicara pada diri sendiri. Sedangkan dalam perkembangan moral, penggunaan gawai berdampak pada rendahnya kedisiplinan, berkurangnya waktu belajar karena sering main game dan menonton Youtube.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Widya (2020) juga ditemukan dampak negatif penggunaan gawai. Oleh karena itu, perlu adanya edukasi kepada orangtua terhadap dampak negatif penggunaan gawai. Dalam penelitian Watini (2021) juga dinyatakan bahwa dampak negatif dari penggunaan gawai berpengaruh pada perkembangan moral. Moral yang dimaksudkan adalah moral dari orang sekitar bukan dari anak usia dini tersebut.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan gawai terhadap perkembangan anak usia dini dari perspektif orang tua. Kebaruan dari penelitian ini adalah memberikan keleluasaan dan kebebasan kepada orang tua untuk memberikan pendapat tentang dampak penggunaan gawai bagi anak usia dini.

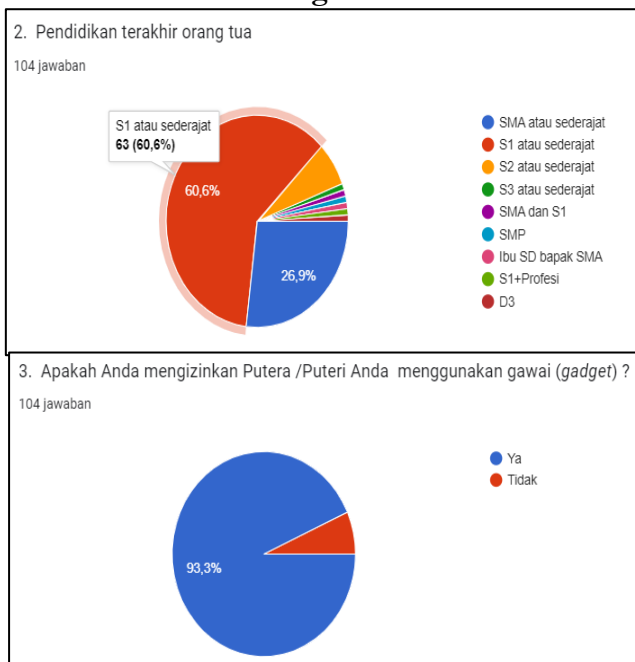
METODOLOGI

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan gawai terhadap perkembangan anak usia dini dari perspektif orang tua. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Penyajian data kualitatif deskriptif, memudahkan peneliti memahami apa yang terjadi dan merencanakan kerja selanjutnya. Dalam penelitian kualitatif kesimpulan awal dapat bersifat sementara dan dapat berubah apabila tidak ditemukan bukti kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data.

Subyek dalam penelitian ini adalah orang tua yang memiliki anak usia dini yang tinggal di daerah Jakarta, Depok, Tangerang dan Bekasi dengan menggunakan metode survei yang dilakukan melalui *Google Form* dalam rentang waktu 15 Mei hingga 20 Mei 2023.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan Orangtua



Grafik 1. Pendidikan terakhir orangtua

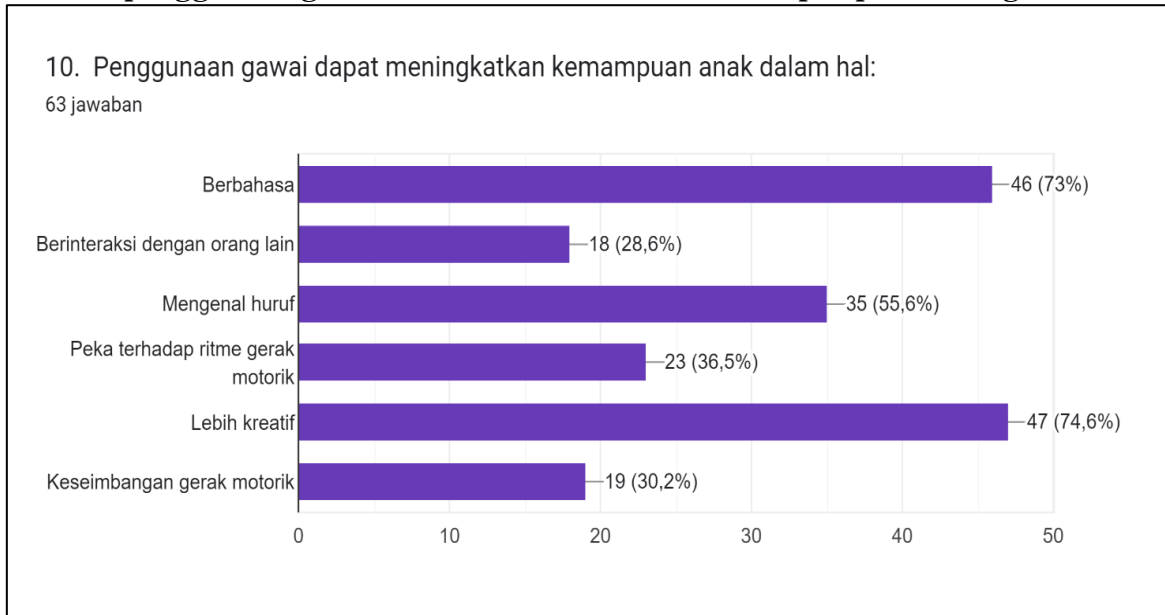
Hasil penelitian menunjukkan bahwa orangtua yang berpendidikan S1 cenderung sangat terbuka terhadap penggunaan gawai oleh anak-anak mereka. Dengan persentase sebesar 93,3%, temuan ini menunjukkan adanya sikap positif dan keterbukaan orangtua terhadap teknologi digital di lingkungan keluarga.

Kekhawatiran orangtua dan sumber informasi pendampingan penggunaan gawai.



Grafik 2. Kekhawatiran orangtua terhadap konten yang diakses oleh anak

Hasil survey menunjukkan bahwa sebanyak 92,3% orangtua merasa khawatir terhadap anak-anak mereka ketika mengakses konten menggunakan gawai. Temuan ini mencerminkan kekhawatiran yang umum di kalangan orangtua terkait dengan ekspos anak-anak terhadap konten yang mungkin tidak sesuai atau berbahaya bagi perkembangan mereka. Namun ditengah kekhawatiran tersebut, terdapat indikasi positif bahwa sebanyak 66,3% orangtua memiliki sumber informasi atau panduan tentang cara yang tepat untuk membatasi penggunaan gawai pada anak usia dini. Ini menandakan bahwa sebagian besar orangtua menyadari perlunya mengimplementasikan batasan dan pengawasan yang tepat terhadap aktivitas digital anak-anak mereka.

Manfaat penggunaan gawai untuk anak usia dini menurut perspektif orangtua.

Grafik 3. Manfaat penggunaan gawai untuk anak usia dini

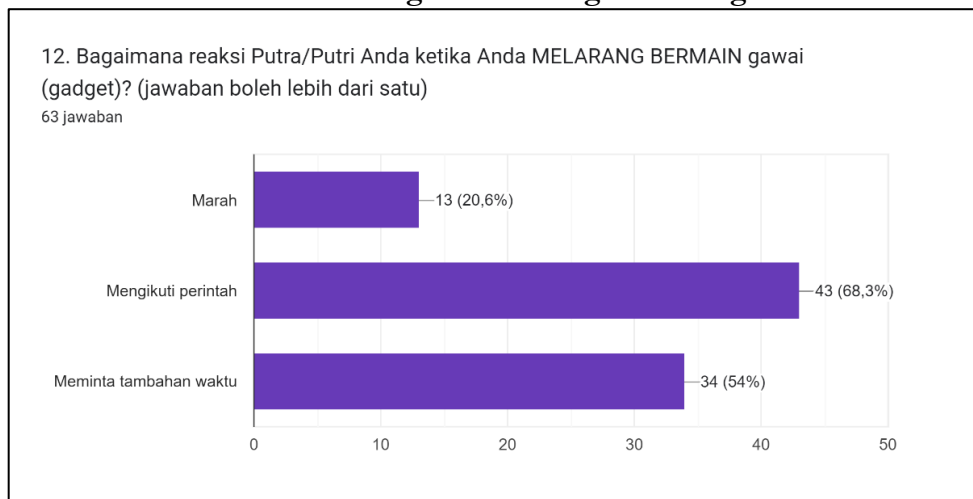
Hasil penelitian ini mengungkap perspektif orangtua terhadap manfaat penggunaan gawai oleh anak-anak, dengan temuan menarik bahwa 74,6% dari responden melihat peningkatan kreativitas sebagai manfaat tertinggi. Hal ini mencerminkan persepsi positif bahwa penggunaan gawai dapat memberikan stimulus kreatif bagi anak-anak, memungkinkan mereka untuk mengembangkan imajinasi dan ide-ide baru.

Selanjutnya, 73% orangtua menyatakan bahwa penggunaan gawai dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak-anak mereka. Temuan ini menunjukkan bahwa banyak orangtua mengenali peran teknologi dalam mendukung perkembangan keterampilan berbahasa pada anak-anak, baik melalui aplikasi pembelajaran bahasa atau melalui eksplorasi konten edukatif.

Meskipun terdapat manfaat yang signifikan, hasil penelitian juga menyoroti bahwa hanya 28,6% orangtua yang melihat penggunaan gawai sebagai sarana untuk berinteraksi dengan orang lain. Ini menciptakan pemahaman bahwa, meskipun teknologi dapat memberikan akses terhadap berbagai sumber daya, interaksi sosial langsung tetap dianggap sebagai aspek yang mungkin terabaikan atau perlu diperhatikan lebih lanjut.

Keberhasilan implementasi manfaat positif penggunaan gawai, terutama dalam aspek kreativitas dan kemampuan berbahasa, kemungkinan besar dipengaruhi oleh jenis konten dan aplikasi yang dipilih oleh orangtua. Sebaliknya, rendahnya persentase pada aspek berinteraksi dengan orang lain dapat memberikan dasar bagi kampanye edukasi dan sumber daya untuk membantu orangtua memanfaatkan gawai secara lebih optimal dalam pengembangan sosial anak-anak.

Reaksi anak ketika orangtua melarang bermain gawai.



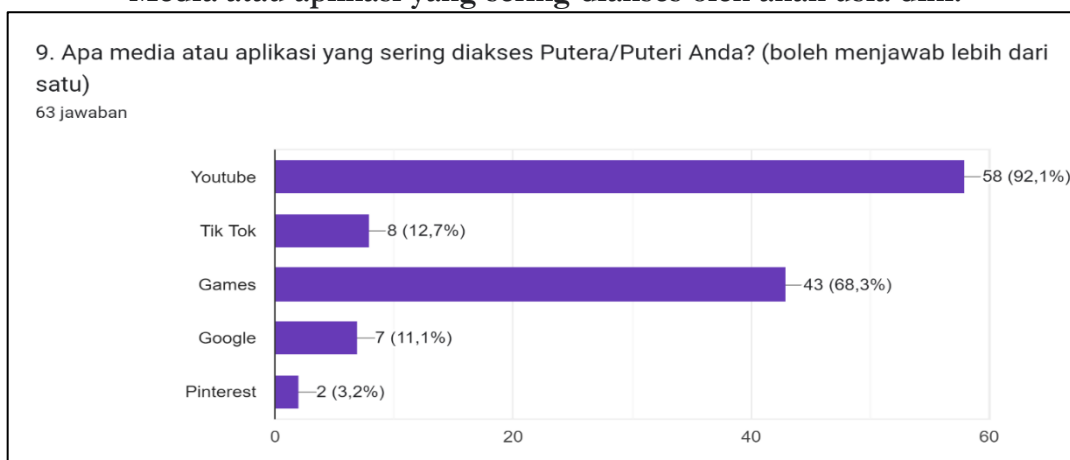
Grafik 4. Reaksi anak ketika dilarang bermain gawai

Hasil survei mengenai reaksi anak terhadap larangan bermain gawai oleh orangtua menunjukkan gambaran yang menarik tentang bagaimana anak-anak menanggapi pembatasan tersebut. Dari total responden, sebanyak 68,3% anak dilaporkan mengikuti perintah orangtua, menunjukkan ketaatan dan kedisiplinan yang cukup tinggi di antara sebagian besar anak.

Sebaliknya, 54% anak menunjukkan respons yang berbeda dengan meminta tambahan waktu. Hal ini menggambarkan dorongan anak-anak untuk memperoleh lebih banyak waktu untuk bermain gawai mereka. Permintaan tambahan waktu mungkin mencerminkan sejauh mana anak-anak merasa terlibat atau tergantung pada aktivitas menggunakan gawai, dan bagaimana mereka ingin melanjutkan kegiatan tersebut.

Sementara itu, 20,6% anak melaporkan merasa marah ketika orangtua melarang mereka bermain gawai. Respons ini menyoroti potensi terjadinya konflik atau frustrasi ketika anak-anak dihadapkan pada pembatasan dalam menggunakan teknologi. Merasa marah dapat menjadi indikator bahwa penggunaan gawai memiliki nilai signifikan bagi anak-anak, dan larangan tersebut dianggap sebagai hambatan. Perlu diperhatikan bahwa variasi dalam respons ini dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk usia anak, durasi penggunaan gawai, dan jenis aktivitas yang mereka lakukan. Untuk meningkatkan efektivitas pembatasan, penting bagi orangtua untuk berkomunikasi secara terbuka dengan anak-anak mereka, menjelaskan alasan di balik larangan, dan memberikan alternatif atau batasan yang jelas.

Media atau aplikasi yang sering diakses oleh anak usia dini.



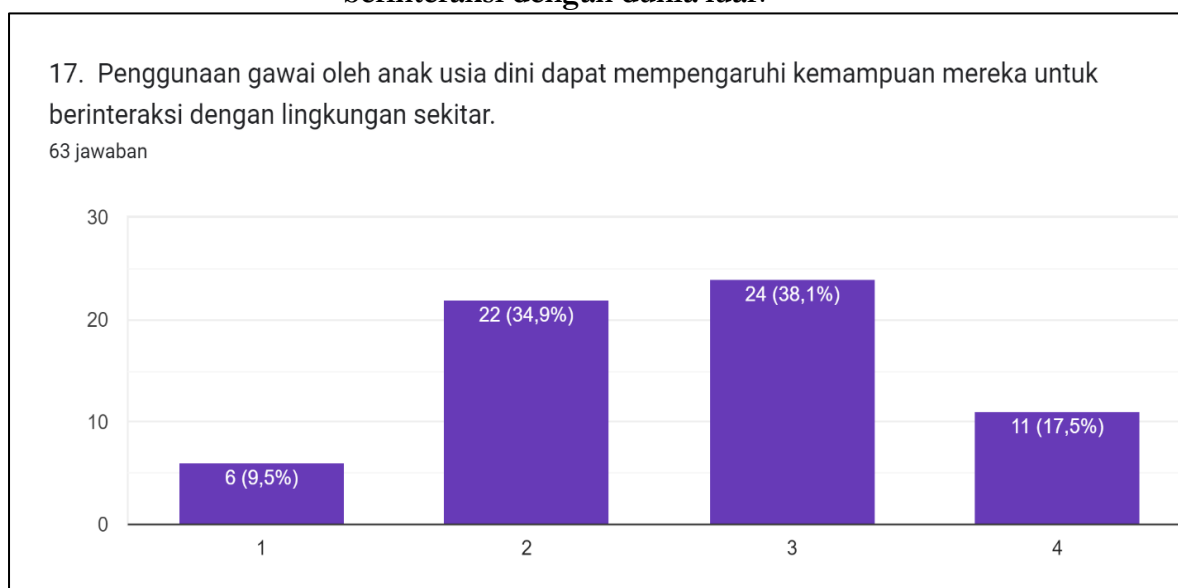
Grafik 5: Aplikasi yang sering diakses anak usia dini

Berdasarkan hasil survey ditemukan bahwa media yang paling sering diakses adalah YouTube, dengan persentase sebanyak 92,1%. Fenomena ini menunjukkan dominasi platform berbagi video dalam kalangan anak-anak, yang mungkin disebabkan oleh beragam konten menarik

dan hiburan yang ditawarkan oleh YouTube. Selain itu, sekitar 68,3% anak-anak juga mengakses game secara rutin. Hal ini mencerminkan popularitas permainan digital sebagai bentuk hiburan yang disukai oleh anak-anak. Game seringkali menawarkan pengalaman interaktif dan stimulasi visual yang dapat menghibur dan melibatkan mereka dalam dunia virtual. Di sisi lain, TikTok juga menjadi salah satu media yang cukup diminati, mencapai 12,7%. Platform berbagi video pendek ini semakin menjadi bagian penting dari kehidupan online anak-anak, dengan konten-konten yang seringkali kreatif dan menghibur. Google, sebagai mesin pencari dan platform informasi, diakses oleh 11,1% anak-anak. Ini menunjukkan bahwa meskipun tidak sebanyak YouTube atau game, anak-anak tetap menggunakan Google untuk mencari informasi dan menjawab pertanyaan mereka. Sementara itu, Pinterest menempati posisi terakhir dengan 3,2%. Meskipun lebih rendah dalam persentase, tetapi masih menunjukkan bahwa sebagian anak-anak tertarik pada platform berbagi ide dan inspirasi visual ini.

Dari hasil survey ini, dapat disimpulkan bahwa anak-anak saat ini memiliki preferensi yang jelas terhadap jenis media tertentu. YouTube dan game digital menjadi pilihan utama, sementara platform seperti TikTok, Google, dan Pinterest juga tetap relevan dalam kehidupan online mereka. Sebagai orang tua dan pendidik, pemahaman mengenai preferensi media anak-anak dapat menjadi dasar untuk mengembangkan pendekatan yang seimbang dalam mengelola waktu mereka di dunia digital.

Penggunaan gawai oleh anak usia dini dapat mempengaruhi kemampuan mereka untuk berinteraksi dengan dunia luar.



Grafik 6. Pengaruh penggunaan gawai terhadap kemampuan interaksi anak usia dini

Hasil survey terhadap orang tua atau wali murid mengenai penggunaan gawai oleh anak usia dini, ditemukan sejumlah perspektif yang beragam. Sebanyak 9,5% responden menyatakan sangat tidak setuju bahwa penggunaan gawai oleh anak usia dini dapat mempengaruhi kemampuan mereka untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Pandangan ini mungkin mencerminkan keyakinan bahwa penggunaan gawai tidak secara signifikan merugikan kemampuan sosial anak-anak. Sebanyak 34,9% responden menyatakan tidak setuju, menunjukkan bahwa sebagian besar dari mereka tidak melihat penggunaan gawai sebagai faktor utama yang dapat menghambat kemampuan anak-anak untuk berinteraksi dengan lingkungan. Mungkin ada keyakinan bahwa dengan pengawasan dan pengaturan waktu yang baik, anak-anak masih dapat mengembangkan keterampilan sosial mereka. Di sisi lain, 38,1% responden menyatakan setuju bahwa penggunaan gawai dapat mempengaruhi kemampuan anak-anak untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Mungkin ada kekhawatiran bahwa terlalu banyak waktu yang dihabiskan di depan layar dapat mengakibatkan kurangnya interaksi langsung dengan teman sebaya atau lingkungan fisik di sekitar mereka. Sementara itu, 17,5% responden menyatakan sangat setuju bahwa penggunaan gawai dapat mempengaruhi

kemampuan sosial anak-anak. Ini mungkin mencerminkan pandangan bahwa penggunaan gawai secara intensif dapat memiliki dampak negatif signifikan terhadap perkembangan kemampuan sosial anak-anak.

Adanya perbedaan pendapat di kalangan orang tua atau wali murid mengenai dampak penggunaan gawai pada kemampuan berinteraksi anak-anak dengan lingkungan sekitar sehingga perlu ditekankan pentingnya dialog dan pemahaman bersama antara orang tua, pendidik, dan masyarakat untuk merancang pendekatan yang seimbang dalam penggunaan gawai oleh anak usia dini, dengan mempertimbangkan aspek perkembangan sosial mereka.

SIMPULAN

Kesimpulan dari pembahasan ini mengungkapkan pandangan yang kompleks dan beragam dari orangtua terhadap penggunaan gawai oleh anak usia dini. Sebagian besar orangtua yang berpendidikan S1 terbuka terhadap teknologi digital dan mengakui manfaat yang ditawarkan gawai, seperti peningkatan kreativitas dan kemampuan berbahasa pada anak-anak. Namun, tingkat keterbukaan ini beriringan dengan kekhawatiran signifikan mengenai potensi eksposur terhadap konten yang tidak sesuai, meskipun banyak orangtua sudah proaktif mencari informasi dan panduan untuk membatasi penggunaan gawai.

Orangtua mengakui bahwa teknologi digital memiliki tempat dalam pendidikan dan pengembangan anak, namun interaksi sosial langsung tetap dianggap sebagai aspek penting yang tidak sepenuhnya dapat digantikan oleh interaksi digital. Kekhawatiran akan dampak negatif terhadap kemampuan sosial anak-anak ada, namun dengan pengawasan yang tepat dan waktu bermain yang diatur, gawai dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang berharga.

Reaksi anak-anak terhadap pembatasan penggunaan gawai oleh orangtua menunjukkan tingkat ketaatan yang cukup tinggi, tetapi juga menunjukkan bahwa anak-anak memiliki keinginan kuat untuk terus terlibat dengan teknologi ini. Konflik mungkin muncul sebagai respons terhadap pembatasan, menyoroti pentingnya strategi komunikasi yang efektif antara orangtua dan anak dalam menegakkan batasan penggunaan gawai.

Preferensi media yang jelas terlihat di kalangan anak-anak, dengan dominasi platform seperti YouTube dan game digital, menunjukkan pentingnya pendekatan yang seimbang dalam mengelola waktu layar anak-anak. Orangtua dan pendidik perlu bekerja sama untuk memastikan bahwa penggunaan gawai dapat terintegrasi dengan baik dalam kehidupan anak-anak tanpa menghambat perkembangan sosial mereka. Dialog terbuka dan pendidikan terhadap orangtua tentang manfaat dan risiko penggunaan gawai diperlukan untuk merancang strategi yang efektif dalam mendukung pertumbuhan dan pembelajaran anak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada para responden yaitu orangtua yang memiliki anak usia dini yang telah berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan melalui *google form* yang dikirimkan oleh penulis kepada responden.

DAFTAR PUSTAKA

- Amini, M., & Aisyah, S. (2014). *Hakikat anak usia dini. Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, 65.
- Anggraeni, S. (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.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2016). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Edisi Kelima. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*. (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/>)
- Gunarsa, S. D., & Gunarsa, Y. S. D. (1995). *Psikologi Praktis: Anak, Remaja dan Keluarga*. Jakarta: Gunung Mulia.
- Pardede, R., & Watini, S. (2021). *Dampak penggunaan gadget pada perkembangan emosional anak usia dini di TK Adifa Karang Mulya Kota Tangerang*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 4728-4735.

- Sugiyono, P. D. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif Untuk Penelitian Yang Bersifat: Eksploratif, Interpretif Dan Konstruktif*. (Y. Suryandari, Ed.). Bandung: ALFABETA.
- Subakti, Mohamad Faisal <https://digitalbisa.id/artikel/digital-parenting-cara-cerdas-mendidik-anak-di-era-digital-G6H6a>, 04 Agustus 2022 14.00 WIB
- Widya, R. (2020). *Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Anak Usia Dini Dan Penanganannya Di Paud Ummul Habibah*. *Jurnal Abdi Ilmu*, 13(1), 29-34.