

DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN PSIKOLOGI ANAK

Akhmad Burhanudin Zaid, Saka Suminar, Dyah Rohma Wati*

Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Tujuh Belas
dyah.rohma87@gmail.com

ABSTRAK

Gadget merupakan sebuah inovasi dari teknologi terbaru dengan kemampuan yang lebih baik dan fitur terbaru yang memiliki tujuan maupun fungsi lebih praktis dan juga lebih berguna. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan psikologi anak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain penelitian deskriptif dengan populasi anak-anak TPA Masjid AL-HUDA sebanyak 12 responden. Variabel independen penggunaan dampak penggunaan *gadget*, variabel dependen perkembangan psikologi anak. Instrumen penelitian menggunakan Wawancara dan Deskriptif. Hasil Penelitian menunjukkan dampak Positif yakni dari 12 responden 5 responden menjawab *gadget* sangat berpengaruh dalam meringankan kegiatan pembelajaran (42%). Dampak Negatif dari penggunaan *gadget* yaitu dari 12 responden 7 Menjawab bahwa penggunaan *gadget* terlalu berlebihan sekitar 3-4 Jam dan mengganggu waktu belajar(58%)

Kata kunci : gadget, inovasi, perkembangan psikologi, anak TPA

THE IMPACT OF USING GADGETS ON THE DEVELOPMENT OF CHILDREN'S PSYCHOLOGY

ABSTRACT

Gadgets are an innovation from the latest technology with better capabilities and the latest features that have more practical and more useful purposes and functions. This research aims to determine the impact of using gadget on children's psychological development. This research used a qualitative approach with a descriptive research design with a population of 12 respondents from TPA AL-HUDA Mosque. The independent variable is the impact of using gadgets, the dependent variable is the psychological development of children. The research instrument uses interviews and descriptions. The research results showed a positive impact, namely from 12 respondents, 5 respondents answered that gadgets were very influential in facilitating learning activities (42%). Negative impacts of using gadgets, namely from 12 respondents 7 answered that using gadgets is too excessive for around 3-4 hours and disrupts study time (58%).

Keywords: gadgets, innovation, psychological development, TPA children

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era globalisasi berkembang sangat pesat. Bentuk perkembangan teknologi yang sangat populer adalah *gadget*. *Gadget* merupakan sebutan yang berasal dari bahasa asing yang berarti sebuah media elektronik yang berukuran kecil dengan segala jenis kegunaan (Cvano O, 2013). Saat ini pengguna *gadget* berasal dari berbagai kalangan mulai dari kalangan dewasa, remaja, bahkan anak-anak. Penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak-anak memberikan

pengaruh terhadap perkembangan psikologi mereka.

Pada saat ini penggunaan *gadget* bukanlah suatu yang aneh. Media ini juga telah memberikan pengaruh terhadap masyarakat tak terkecuali anak-anak, bahkan terkadang orang tua belum bisa mengoperasionalkannya sedangkan anaknya telah lebih dulu menggunakannya, meskipun itu biasanya tidak tentu juga digunakan untuk media komunikasi, belajar, mencari informasi, dan mencari pengetahuan lainnya. Anak lebih sering menggunakan *gadget* untuk bermain *game* daripada untuk belajar atau bermain di luar rumah bersama dengan teman temannya.

Namun, dibalik fungsi teknologi dari sebuah *gadget* sebagai media untuk berkomunikasi ternyata terdapat juga beberapa kerugiannya. Penggunaan *gadget* yang tidak teratur dan cenderung berlebihan dapat menyebabkan gejala penyakit psikologis. Terutama pada anak-anak remaja yang sedang dalam masa pertumbuhan. Gejala penyakit psikologis tersebut mulai dari depresi, peningkatan laju kecemasan, gangguan perhatian, bipolar, autisme, menjadi pribadi tertutup, suka menyendiri, perilaku kekerasan, pudar kreativitas, dan gangguan mental lainnya.

Ferliana (2016) menjelaskan bahwa anak-anak yang memakai *gadget* dengan durasi paling rendah selama 2 jam tetapi berkesinambungan dalam sehari akan berpengaruh pada perkembangan psikologi, misalnya, bisa ketergantungan dalam menggunakan *gadget* dibandingkan dengan melakukan kewajiban anak yang seharusnya yaitu belajar. Berdasarkan Dari hasil wawancara kepada orang tua didapatkan hasil bahwa anak lebih sering bermain *gadget* di dalam kamar daripada bermain dengan teman-temannya di luar. Selain itu, anak juga lebih agresif ketika diingatkan dan cenderung berkata kasar kepada orang tua. Novitasari dan Khotimah (2016) menjelaskan bahwa penggunaan *gadget* terlalu lama dan berlebihan akan membuat anak bersikap acuh tak acuh dan merasa asing kepada lingkungan sekitarnya karena kurangnya interaksi sosial. Sedangkan menurut Rohman (2018), anak yang sebagian besar waktunya dihabiskan untuk bermain *gadget* akan lebih emosional dan agresif ketika diingatkan untuk tidak terlalu lama menggunakan *gadget*.

Syifa (2019) mengungkapkan bahwa pembatasan dalam penggunaan *gadget* bagi anak akan membantu untuk mengurangi dampak buruk yang akan terjadi nantinya. Dengan pembatasan penggunaan *gadget* diharapkan dapat meningkatkan efektivitas, kreativitas, dan kemandirian selama proses pembelajaran. Pada masa anak-anak semua dimensi perkembangan kognitif, meliputi intelektual, emosi, dan spiritual akan mengalami kemajuan yang pesat dan akan berpengaruh pada perkembangan di fase selanjutnya (Santoso, 2015).

Wiyani (2012) menjelaskan terkait pilar dari perkembangan anak, diantaranya: a) secara keseluruhan anak akan berkembang, b) urutan pada perkembangan terjadi secara berurutan, c) tingkat perkembangan pada anak terjadi secara beragam, d) perkembangan fase sebelumnya menjadi dasar perkembangan pada fase selanjutnya e) pengaruh yang bertumpuk-tumpuk akan berpengaruh pada perkembangan anak. Sementara menurut Aqib (2011) mengemukakan pilar dari sebuah perkembangan diantaranya yaitu: a) kualitas belajar anak akan menjadi baik jika terpenuhinya kebutuhan fisik, b) untuk memiliki pemahaman yang baru dan menciptakan sesuatu hal anak perlu belajar secara terus-menerus, c) anak bisa belajar banyak hal dari lingkungan d) minat dan ketekunan anak akan memunculkan sebuah motivasi, e) terdapat perbedaan gaya belajar anak f) perkembangan anak akan dimulai dari hal yang sederhana menuju hal yang kompleks. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk

mengetahui dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan psikologi anak, baik itu dampak positif dan negative dari penggunaan *gadget* terhadap anak-anak TPQ Al Huda, Karanganyar.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain penelitian deskriptif. Populasi dari penelitian ini adalah anak-anak TPA Masjid AL-HUDA Jaten Permai Indah, Jaten, Kabupaten Karanganyar. sebanyak 12 responden yang berumur antara 10- 12 tahun. Penelitian ini dimulai sejak bulan Oktober 2022 sampai dengan bulan Februari 2023. Variabel independen penelitian ini adalah dampak penggunaan *gadget*, sedangkan variabel dependen adalah perkembangan psikologi anak. Instrumen penelitian menggunakan Wawancara dan Deskriptif. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif. Peneliti mensinergikan antara beberapa data yang telah didapatkan dengan berbagai literatur maupun data yang telah dipersiapkan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Peneliti akan memaparkan fokus dari penelitian ini yaitu Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Psikologi Anak pada anak usia 10-12 tahun. Peneliti menggunakan metode kualitatif dan pendekatan deskriptif. Dengan melakukan penelitian pendekatan deskriptif maka peneliti harus memaparkan, menjelaskan, menggambarkan data yang telah diperoleh peneliti melalui wawancara mendalam yang dilakukan terhadap responden yang dilakukan di TPA Masjid Al-Huda Jaten Permai Indah, Jaten, Kabupaten Karanganyar.

a. Karakteristik Responden

Karakteristik responden disini memiliki tingkat Pendidikan sekolah dasar kelas 5-6 dengan rentang umur 10-12 tahun

b. Identifikasi Tema

Penelitian ini menggunakan identifikasi tema untuk mencari jawaban yang sama terhadap 12 pertanyaan dari 12 responden yang telah diwawancarai. Adapun hasil identifikasi tema yang di dapatkan adalah sebagai berikut:

Pertanyaan 1 : *Dalam sehari berapa lama adik menggunakan gadget?*

Dari pertanyaan pertama ini terdapat jawaban dari An.J, An.M, An.N dan An.Z "Rata-rata penggunaan gadget 3 jam dalam sehari". lalu jawaban dari An.K, An.C, An.A, An.T, An.V An.R "rata-rata penggunaan gadget 4 jam dalam sehari". dan jawaban dari An.F dan An.Y "rata-rata penggunaan gadget 2 jam dalam sehari".

Pertanyaan 2 : *Pada waktu apa adik menggunakan gadget?*

Dari pertanyaan kedua ini jawaban dari semua anak sama "waktu rata-rata penggunaan *gadget* yakni dihabiskan saat pulang sekolah dan waktu lainnya hanya sebentar"

Pertanyaan 3 : *Bagaimana tanggapan orang tua jika sedang membuka gadget terlalu lama?*

Dari pertanyaan ketiga ini terdapat jawaban dari An.J, An.M, An.Y, An.F, An.C dan An.K "orang tua mengingatkan untuk stop bermain hp saat itu juga". Lalu ada An.A, dan An.T "orang tua hanya membiarkan saja". Lalu ada An.R, An.V "orang tua

menyindir dengan kata (main hp terus dll)". dan ada An.Z, An.N "orang tua mengambil hp tidak peduli meskipun menangis"

Pertanyaan 4 : *Apa yang adik lakukan jika sedang membuka gadget, untuk apa?*

Dari pertanyaan keempat ini terdapat jawaban An.J, An.M, An.N, An.Y, An.Z dan An.F "biasa membuka untuk menonton YouTube". Lalu ada An.K, An.C, An.T, An.V, An.A dan An.R "biasa membuka untuk menonton TikTok". Lalu ada yang jawabannya sama dari setiap anak "biasa untuk bermain game baik online maupun offline".

Pertanyaan 5 : *Apakah adik pernah menggunakan Gadget untuk belajar?*

Dari pertanyaan kelima ini jawaban dari semua anak sama yakni "iya mas, biasanya membuka Google untuk belajar". dan dari 12 anak terdapat 6 anak yang jawabannya sama yakni "menggunakan aplikasi Brainly"

Pertanyaan 6 : *Apakah aktivitas penggunaan gadget dapat mengganggu belajar dan aktivitas harian?*

Dari pertanyaan keenam ini jawaban dari An.A, An.T "tidak mengganggu belajar dan aktivitas harian". Lalu jawaban dari An.K, An.C, An.N, An.Y, An.Z, dan An.F "sedikit mengganggu belajar dan aktivitas harian". Sedangkan jawaban dari An.J, An.M, An.V dan An.R "Mengganggu aktivitas harian dan belajar"

Pertanyaan 7 : *Apakah adik pernah mengalami rasa tertekan seperti merasa tidak tenang, cemas atau gelisah?*

Dari pertanyaan ketujuh ini terdapat jawaban yang sama yakni "pernah merasa tidak tenang, cemas atau gelisah"

Pertanyaan 8 : *Apakah adik suka menyendiri dari pada bermain di luar?*

Dari pertanyaan kedelapan ini terdapat jawaban dari An.K, An.C, An.V, An.N, An.Z dan An.R "tidak suka bermain menyendiri". Lalu dari An.M, An.Y, An.J dan An.F "Kadang suka bermain menyendiri". dan dari An.T, An.A "selalu senang main menyendiri"

Pertanyaan 9 : *Apakah adik biasa bertengkar?*

Dari pertanyaan kesembilan ini terdapat jawaban dari An.Y, An.V, An.R dan An.F "jarang bertengkar". Lalu ada An.N, An.T An.A dan An.Z "Sering bertengkar". dan ada An.J, An.M menjawab "hanya ejek-ejekan saja"

Pertanyaan 10 : *Apakah adik punya banyak teman di sekolah atau lingkungan rumah?*

Dari pertanyaan kesepuluh ini terdapat jawaban dari An.T, An.J, An.M dan An.A "punya sedikit teman di sekolah". Lalu ada An.K, An.C, An.N, An.V, An.Y, An.Z, An.R, dan An.F "punya banyak teman di sekolah ". Tetapi mereka semua menjawab "di lingkungan rumah memiliki banyak teman"

Pertanyaan 11 : *Bagaimana jika adik dimintai tolong sesuatu?*

Dari pertanyaan kesebelas ini terdapat jawaban dari An.T, An.A, An.M, An.N dan An.C "langsung melakukan" . Dan An.V, An.J, An.Y, An.J, An.K, An.R, An.Z dan An.F "terkadang suka menunda untuk melakukan apa yang dimintai tolong"

Pertanyaan 12 : *Bagaimana tanggapan adik jika gadget disita orang tua adik selama 1 Minggu?*

Dari pertanyaan duabelas ini terdapat jawaban dari An.J, An.K, An.M, An.C, An.V dan An.R "cemas jika ada informasi yang tertinggal dari sekolah dan yang lainnya". Lalu ada An.A, An.Y, An.T dan An.F menjawab "tidak apa-apa". lalu ada An.Z dan An.N menjawab "akan mencari hp dimana menyimpannya orang tua". Dan terakhir semua menjawab "akan bermain keluar rumah jika bosan dirumah".

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian tentang dampak penggunaan *gadget* terdapat bukti bahwa penggunaan *gadget* dapat digunakan sebagai sarana belajar, khususnya untuk mencari wawasan jawaban yang tidak diketahui, mempermudah komunikasi antar teman sekolah. Namun, meskipun dapat digunakan sebagai sarana belajar atau mencari jawaban, ternyata penggunaan *gadget* dapat mengganggu aktifitas belajar lain seperti membaca buku dan belajar matematika secara mandiri, malas menulis dan membaca, serta dapat mengganggu aktifitas harian baik di dalam atau di luar rumah.

Hasil penelitian kedua yaitu tentang psikologi anak. Penggunaan *gadget* dapat mengembangkan potensi kecerdasan dan kreatifitas anak, meningkatkan rasa percaya diri, serta mengembangkan kemampuan pemecahan masalah. Namun, disisi lain mereka pernah mengalami rasa tidak tenang, kecemasan atau gelisah, sebagian dari anak-anak suka menyendiri, penurunan konsentrasi saat belajar, penurunan kemampuan sosialisasi dan kecanduan menggunakan *gadget*.

Berdasarkan penelitian sebelumnya oleh Layyinatul Syifa, Eka Sari Setianingsih, Joko Sulianto dengan judul Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan psikologi anak Sekolah Dasar Hasil dari penelitian penggunaan *gadget* berdampak pada perkembangan psikologi anak sekolah dasar. Dalam penelitian ini 10 anak di kelas V(lima) mengalami perubahan perilaku. Dampak positif, anak mudah mencari informasi tentang pembelajaran, dan memudahkan untuk berkomunikasi dengan teman. Selain itu ada juga penelitian lain dari Rizky Nafaida, Nurmasiyah, Nursamsu dengan judul Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Psikologi Anak di Desa Kramat, Dalam penelitian empat karakter yang berdampak positif bagi anak adalah karakter religius dengan nilai 76,80% dinyatakan baik. Penggunaan *gadget* pada masa pandemi covid-19 anak dapat terkontrol ibadahnya, karena tugas disekolah anak wajib merekam dalam satu hari wajib beribadah yang menjadi penilaian si anak. Karakter peduli sosial dengan adanya pembelajaran daring anak saling informasi pengetahuan sesama temannya untuk berdiskusi materi apa saja yang dipelajari menjadi tugas. Hasil yang didapatkan 73,87% dinyatakan baik. Sedangkan karakter disiplin dinyatakan baik dengan nilai 67,73%, anak terbiasa disiplin untuk menyelesaikan tugas dari sekolah sesuai dengan jadwal yang ditentukan. Selanjutnya, karakter tanggung jawab dengan nilai 76,53% dinyatakan baik, hal ini menunjukkan pertanggungjawaban si anak untuk mengerjakan tugasnya tepat pada waktunya untuk penyelesaiannya. Dampak negatif penggunaan *gadget* juga terjadi pada anak – anak semenjak sering menggunakan media *gadget* untuk kegiatan belajar jarak jauh seperti anak kurang beristirahat, anak lebih malas, membahayakan kesehatan mata akibat radiasinya, anak lebih suka menyendiri dengan *gadgetnya*.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Hasil penelitian mengenai dampak penggunaan *gadget* pada anak-anak TPA AL Huda, Jaten, Karangnyar menunjukkan bahwa dampak positif dari penggunaan *gadget* yaitu memudahkan kegiatan pembelajaran yakni dari 12 responden 5 responden menjawab *gadget* sangat berpengaruh dalam meringankan kegiatan pembelajaran (42%).

Selain memiliki dampak positif. *Gadget* juga dapat menimbulkan

dampak negative bagi anak-anak yaitu mereka terbiasa menggunakan *gadget* terlalu berlebihan sekitar 3-4 jam dan mengganggu waktu belajar. yaitu dari 12 responden 7 Menjawab bahwa penggunaan *gadget* terlalu berlebihan sekitar 3-4 Jam dan mengganggu waktu belajar(58%)

B. Saran

1. Kedua orang tua harus lebih bijak dalam memberikan keputusan dan memberikan *gadget* pada anak di bawah umur.
2. Diharapkan untuk peneliti selanjutnya dapat menggunakan dampak yang berbeda dengan penelitian ini.
3. Diharapkan peneliti selanjutnya mampu mencari variabel lain dan mengembangkan penelitian, misalnya mengenai Dampak penggunaan *gadget* terhadap psikologi balita atau remaja.

DAFTAR PUSTAKA

Aqib, Z. (2011). Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: Yrama Widya.

Cvano Osland (2013) Pengertian *gadget*, dalam pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan psikologi anak di Desa Kramat, dalam Journal article // Jurnal Pendidikan dan Konseling <https://www.neliti.com/id/publications/441319/pengaruh-penggunaan-gadget-terhadap-perkembangan-psikologi-anak-di-desa-kramat>

Cvano, O. (2013). Dipetik March 05, 2022, dari <http://mencobacariduit.blogspot.co>

Dian Haerunisa, Budi Muhammad Taftazani, & Nurliana Cipta Apsari (2015) HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN INTERAKSI SOSIAL ANAK USIA SEKOLAH DI SDN 02 BANYUURIP KECAMATAN MARGOREJO KABUPATEN PATI, <http://jurnal.stikescendekiautamakudus.ac.id>

Ferliana, J. M. (2016). Anak dan *Gadget* yang Penting Aturan Main. Jakarta: EGC.

Hasanah. (2017). Pengaruh *gadget* terhadap kesehatan mental anak. Jurnal Islamic Early Childhood Education

Kurniawan (Rohman 2017:27), yang dimaksud dengan *gadget* (smartphone) Fatkhan.web.id <https://fatkhan.web.id/pengertian-gadget-smartphone/>

Kusmiati. (2013) dalam liputan 6 <https://www.liputan6.com/health/read/633397/tiga-kebutuhan-dasar-anak-asuh-asih-asah>

- Manumpil, dkk. 2015. Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di Sma Negeri 9 Manado. Ejournal Keperawatan (e-Kep) volume 3 no 2. (<http://ejournal.unikama.ac.id>, di akses 19 April 2017)
- Mubashiroh. 2013. Gadget, Penggunaan dan Dampak pada AnakAnak(Online),(<http://jurnalilmiahtp.blogspot.co.id2013/11gadget-penggunaandan-dampak-pada-anak.html>), Semarang : Universitas Negeri Semarang, diakses pada 23 Desember 2016
- Novitasari,& Khotimah. (2016). Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun . Jurnal PAUD Teratai, 182-186
- Novitasari, Wahyu. (2016). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. Surabaya: UNS
- Novitasari, W., Khotimah, N. 2016. Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun. Jurnal PAUD Teratai. 5(3): 1-4.
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak usia dini. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 1(1), 1-11.
- Rohman, K. (2018). Agresifitas anak kecanduan game online. martabat:Jurnal Perempuan dan Anak, 155-172.
- Rozalia, M. F. (2017). Hubungan intensitas pemanfaatan gadget dengan prestasi belajar siswa kelas v sekolah dasar. Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD), 5(2), 722.
- Rohmah, O. C. 2017. “Pengaruh Penggunaan Gadget Dan Lingkungan Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Xi Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran Smk Muhammadiyah 2 Yogyakarta”. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Sanjaya dan Wibowo (dalam Manumpil 2015:2), definisi & pengertian gadget dalam Sukma Convert <https://www.sukmaconvert.com/pengertian-gadget/>
- Syifa, L. S. (2019). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan psikologi pada anak sekolah dasar. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, 527-533.
- Wiyani. (2012). Save Our Childern From School Bullying. Yogyakarta: Ar-Ruz Media