



Analisis Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini dalam Pembelajaran Jarak Jauh

Nanik Tri Wiyanti¹, Fitri Laila Suwardi², Syamsuriani³

^{1,2,3}Program Magister Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Panca Sakti Bekasi, Indonesia

Email: nanik020479@gmail.com, vthreeid77@gmail.com, syamsurianisyukur@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2022-04-20 Revised: 2022-05-28 Published: 2022-06-06 Keywords: <i>Gadgets;</i> <i>Early Childhood;</i> <i>Distance Learning.</i>	The purpose of writing this article is motivated by the hectic use of gadgets in early childhood, which begins with distance learning (PJJ), with the title analysis of the impact of using gadgets on early childhood during distance learning. This research design uses a literature review. The steps in the literature review are (1) topic search; (2) determining the title; (3) conclusion. Writing analysis techniques in literature review are: (1) data collection; (2) data reduction: (30 Conclusions. In this paper, there are negative and positive impacts. The positive impact of early childhood is to get to know information technology from an early age, children can learn online and can interact with their friends. Meanwhile, the negative impact of light on gadgets is or laptops are very disturbing eye health, lack of social interaction, and children can experience stunting.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2022-04-20 Direvisi: 2022-05-28 Dipublikasi: 2022-06-06 Kata kunci: <i>Gadget;</i> <i>Anak Usia Dini;</i> <i>Pembelajaran Jarak Jauh.</i>	Tujuan Penulisan artikel ini dilatar belakangi dengan ramainya penggunaan gadget pada anak usia dini, yang diawali saat pembelajaran jarak jauh (PJJ), dengan judul analisis dampak penggunaan gadget pada anak usia dini pada saat pembelajaran jarak jauh. Desain penelitian ini menggunakan kajian literatur. Langkah dalam kajian literatur adalah (1) pencarian topik; (2) menentukan judul; (3) penyimpulan. Teknik analisis penulisan dalam kajian literatur adalah: (1) pengumpulan data; (2) reduksi data: (30 Penarikan kesimpulan. Pada penelitian ini terdapat dampak negatif dan dampak positif. Dampak positif anak usia dini dapat mengenal teknologi informasi sejak dini, anak dapat belajar online dan dapat berinteraksi dengan teman temanya. Sedangkan dampak negatifnya cahaya pada gadget ataupun Laptop sangat mengganggu kesehatan mata, kurangnya interaksi sosial, dan anak dapat mengalami stunting.

I. PENDAHULUAN

Pembelajaran pada anak-anak usia dini (PAUD) merupakan fondasi perkembangan dan pertumbuhan sumber daya manusia selanjutnya, oleh karena itu peningkatan penyelenggaraan PAUD memegang peranan utama bagi kemajuan pendidikan di mendatang. Arti penting mendidik anak sejak usia dini dilandasi dengan kesadaran bahwa usia kanak-kanak adalah periode keemasan (*the Golden Age*), karena dalam rentang sejak usia 0 sampai 5 tahun, perkembangan fisik, motorik dan berbahasa atau linguistik seorang anak semakin tumbuh dengan pesat. Selain itu anak pada usia dua sampai enam tahun dipenuhi dengan senang bermain. Konsep bermain sambil belajar serta belajar sambil bermain pada PAUD merupakan pondasi dalam mengarahkan anak pada pengembangan kemampuan yang lebih beragam, sehingga di kemudian hari anak bisa berdiri kokoh dan menjadi sosok manusia Tangguh dan berkualitas, dalam perspektif antropologi ada faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan anak usia dini, di-

antaranya yaitu: Faktor yang mempengaruhi perkembangan anak usia dini, yaitu meliputi faktor genetik/hereditas, faktor lingkungan, kondisi kehamilan, komplikasi kelahiran, pemenuhan nutrisi, perawatan kesehatan, kerentanan terhadap penyakit, dan perilaku pemberian stimulus. Hal ini sangat sejalan dengan antropologi, yaitu pengetahuan seluk beluk tentang fisik anak yang akan mempengaruhi perilaku anak, fenotif dan karakter anak, dengan pengetahuan antropobiologi ini dapat memberikan konsep solutif, bersifat preventif, preservatif dan kuratif terhadap perkembangan fisik dan psikis terutama anak (Hasbi, 2012).

Pada anak usia dini, perkembangan seluruh aspek sangat penting untuk memaksimalkan perkembangannya, karena anak usia dini memiliki masa *golden age* yang tidak akan kembali terulang, pada era digital saat ini, generasi yang ada saat ini merupakan generasi alpha, generasi yang lahir antara tahun 2010 sampai dengan tahun 2025. Generasi yang sangat dekat dengan digital, generasi yang sangat

mudah dalam mempelajari digital dan dengan mudahnya mendapatkan keinginan secara instan, pada masa era pandemic C-19 ini, dimana semua kegiatan apapun dilakukan secara online dengan mempergunakan gawai ataupun perangkat laptop, hal ini terjadi pada lembaga anak usia dini yang harus mengikuti kegiatan pembelajaran secara jarak jauh atau Pembelajaran jarak jauh, daring (dalam jaringan), dilakukan secara online. Penggunaan gawai era digital saat ini bukan hanya orang dewasa maupun remaja, bahkan anak usia dini yang masih di kelompok bermain dan Taman kanak-kanak pun kini sudah mulai terbiasa mempergunakan kecanggihan gawai. Anak usia dini saat ini sudah mulai dikenalkan pada berbagai bentuk gawai, seperti komputer atau laptop, tablet PC dan juga telepon seluler atau smartphone. Aplikasi aplikasi yang terdapat di dalam gawai seperti aplikasi permainan mewarnai, menggambar, berhitung, pengenalan angka dan huruf, petualangan bahkan quiz sudah Mulai diberikan, ditambah dengan media pembelajaran yang dipergunakan Guru PAUD sudah mulai mempergunakan Zoom, Video call, Voice note, Video pembelajaran bahkan buku cerita secara digital. Hal ini lah semakin menyebabkan anak anak usia dini terus tertarik dengan gawai.

II. METODE PENELITIAN

Penulisan dalam artikel ini menggunakan kajian literatur, menurut (Marzali, 2017) kajian Literatur adalah suatu pencarian kepustakaan dengan cara membaca berbagai sumber buku, jurnal dan terbitan terbitan lain yang berhubungan dengan topik penulisan, sehingga menciptakan suatu karya tulis. Studi pustaka ialah kata lain dari kajian pustaka, kajian teoritis, menurut (Melfianora, 2017), yang dimaksud kajian kepustakaan adalah pencarian dengan menggunakan karya tertulis yang diantaranya hasil penelitian yang dipublikasikan maupun yang belum, sumber data yang dibutuhkan dari kajian ini tidak harus kelengkapan tetapi memanfaatkan sumber perpustakaan dalam memperoleh data. Dari penjelasan diatas maka dapat diartikan kajian literatur adalah sebuah penulisan yang berasal dari penelusuran sumber jurnal, buku, seminar dan artikel, dengan tujuan untuk memperkenalkan kajian-kajian baru dalam topik tertentu.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemilihan media pembelajaran teknologi berbasis internet untuk anak usia dini harus benar-benar dipertimbangkan karena jika tidak

tepat guna dapat memberikan dampak buruk pada anak. Menurut Putrawangsa dan Hasanah seorang pendidik harus dapat memahami prinsip dan faktor yang dapat mempengaruhi efektivitas teknologi digital dalam proses pembelajaran (Putrawangsa & Hasanah, 2018). Pemanfaatan teknologi dalam belajar juga harus memperhitungkan berbagai hal, yakni window of opportunity yang penting dalam kehidupan anak usia dini (Ulfa, 2016). Penggunaan teknologi yang efektif dalam lingkungan belajar pada pendidikan anak usia dini membutuhkan pengembangan diri secara profesional dan pendidik juga harus memiliki pengetahuan yang luas agar siap dalam memutuskan tentang cara tepat penggunaan teknologi pembelajaran sebagai upaya pemenuhan kebutuhan belajar pada anak dan kognitif pada anak usia dini. Salah satu pembelajaran jarak jauh yang dapat diimplementasikan pada anak usia dini adalah dengan video conference. Pembelajaran dengan video conference dapat menggantikan pembelajaran yang biasanya dilakukan dengan tatap muka dikelas menjadi kegiatan tatap muka secara virtual melalui bantuan aplikasi yang terkoneksi dengan jaringan internet, pemanfaatan video conference dalam pembelajaran jarak jauh dapat membantu anak didik dan pendidik tetap melakukan interaksi tatap muka meskipun tidak berdekatan, pembelajaran jarak jauh dapat mempersingkat waktu pembelajaran dan tentu saja dapat menghemat biaya yang harus dikeluarkan oleh lembaga pendidikan (Silahuddin, 2015).

Keberhasilan pembelajaran jarak jauh tidak hanya bergantung pada materi atau isi yang disajikan oleh pendidik, melainkan pada bagaimana proses penyampaian materi tersebut, agar peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Model pembelajaran yang dapat dilakukan pada anak usia dini di masa pandemi Covid-19 ini adalah pembelajaran jarak jauh, pembelajaran yang idealnya memiliki interaktivitas antara pendidik dan peserta didik walaupun tidak dalam satu tempat yang sama, dengan adanya video conference akan membantu proses pembelajaran yang dilakukan, karena pendidik akan terlibat langsung dengan peserta didik (Sandiwarno, 2016), video conference termasuk dalam synchronous learning, synchronous learning merupakan aktivitas yang dilakukan secara bersama-sama pendidik dan peserta didik. Synchronous learning bersifat real time, Synchronous learning yang menggunakan video conference dan teknik multimedia lainnya dapat memungkinkan pendidik dan anak didik ber-

interaksi satu sama lain pada saat yang bersamaan walaupun sedang berada ditempat yang berbeda (Chen et al., 2005). Pemanfaatan video conference pada pembelajaran jarak jauh akan sangat membantu anak usia dini dalam belajar karena anak didik dan pendidik dapat berinteraksi walaupun ditempat yang berbeda. Untuk merangsang semua aspek perkembangan pada anak usia dini tidak lepas dari media pembelajaran, hal ini dikarenakan anak usia dini belajar dilakukan menggunakan media pembelajaran yang nyata, dan dengan media pembelajaran ini anak usia dini dapat berjalan secara efektif (Zaini & Dewi, 2017), pemanfaatan video conference memiliki peran yang sangat baik, terlebih jika dilakukan secara tepat (Hyder et al., 2007). Dampak negatif penggunaan teknologi secara berlebihan, diantaranya yaitu (1) Gangguan Fisik bagi anak Usia dini yang menggunakan teknologi digital secara berlebihan, (2) Gangguan Kesehatan Mata Memicu penglihatan yang buruk, karena ketajaman cahaya dan jarak yang terlalu dekat, (3) Masalah Tidur Jam dan lama waktu tidurnya menjadi tidak teratur, (4) Kesulitan Konsentrasi Mempengaruhi kemampuan anak berkonsentrasi saat belajar sehingga dapat menurunkan prestasi belajar, (5) Ketidakseimbangan Perkembangan Motorik Kasar dan Halus Menyebabkan anak kurang menggerakkan seluruh anggota tubuh, (6) Gangguan Pencernaan Anak sering menahan lapar, haus, dan keinginan buang air sehingga mengganggu sistem pencernaan, ketidakseimbangan bobot tubuh (terlalu gemuk atau terlalu kurus). Adapun dampak positif dari adanya gadget adalah sebagai berikut: (1) anak mudah mendapatkan informasi (2) Mempermudah komunikasi (3) Menstimulasi Kreativitas (4) Memudahkan proses belajar dalam bentuk games.

Dampak positif dari penggunaan gadget Menurut (Witarsa et al., 2018) (a) Mempermudah komunikasi Dengan adanya gadget anak akan dengan mudah berkomunikasi dengan teman yang lain, (b) Menambah pertemanan Amri, dkk 20 Dengan adanya aplikasi di dalam gadget anak bisa memperluas jaringan pertemanan didunia maya, (c) Menambah rasa percaya diri Setiap hari manusia akan membawa gadget kemanapun karena bisa menambah rasa percaya diri. Menurut (Ardianti et al., 2018) menjelaskan bahwa; (a) Mudah memperoleh informasi Anak dengan mudah mengakses informasi melalui gadget, (b) Menjadikan anak yang kreatif dengan aplikasi di gadget anak bisa

lebih kreatif. Menurut (Rozalia, 2017) Dampak positif yang ditimbulkan dari gadget adalah: (a.) Sebagai hiburan Gadget sebagai sarana hiburan adalah menggunakan untuk bermain games. (b) Sebagai media komunikasi Dengan gadget siswa dapat berkomunikasi dengan mudah. (c) Penggunaan internet Dalam pembelajaran siswa mencari materi melalui internet. Jadi dari penjelasan ketiga ahli di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget bisa mempermudah anak dalam melihat materi yang diberikan sekolah dalam bentuk video, sebagai sarana hiburan, anak dapat berteman dengan orang banyak dan menambah rasa percaya diri mereka, anak bisa mengakses informasi dan membuat anak menjadi kreatif.

Dampak Negatif dari Penggunaan Gadget: Menurut penjelasan dari (Sinta, 2018) dinyatakan bahwa: (a) Bahaya terkena sinar radiasi Jika gadget digunakan dalam waktu yang lama maka mengakibatkan berkurangnya kemampuan indera penglihatan karena terkena cahaya radiasi, (b) Menjadikan sebuah kebiasaan yang kurang baik karena dalam keseharian anak menjadikan gadget sebagai kebiasaan yang tidak bisa terlepas dari geng-gaman anak sehingga selalu dibawa kemanapun berada. (c) Anak menjadi kurang Fokus, cenderung hiperaktif karena pengaruh penggunaan gadget yang berlebihan. Menurut (Novitasari, 2016) sebagai berikut: (a) Malas melakukan kegiatan dengan berbagai jenis aplikasi dalam gadget membuat anak lebih asyik memainkan gadget daripada kegiatan olahraga sehingga anak lebih mudah terserang penyakit, (b) Lupa bermain bersama teman Pemakaian gadget secara terus menerus bisa melupakan kebiasaan bermain bersama teman didunia nyata. Dampak Penggunaan Gadget Menurut penjelasan dari (Hidayati, 2016) bahwa dampak negatif: (a) Menjadi kecanduan gadget Saat bermain dengan waktu lama bisa berakibat kecanduan gadget anak menjadi tidak peduli saat diajak bicara, (b) Lebih mementingkan gadget daripada perintah orang tua Pada saat orang tua memerintah anak untuk membeli sesuatu akan tetapi anak tidak mempedulikan dan melanjutkan bermain gadget, dari penjelasan ketiga ahli diatas dapat disimpulkan dampak negatif dari penggunaan gadget terhadap anak adalah anak kecanduan bermain gadget, malas beraktifitas, menjadi sebuah kebiasaan, sulit fokus dalam belajar, antisosial dengan lingkungan sekitar tempat tinggal.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan dari beberapa kajian kepustakaan dapat ditarik kesimpulan bahwa Penggunaan gadget pada anak Usia dini pada saat pembelajaran jarak jauh/PJJ adalah sebagai berikut: dapat berdampak positif dan negatif. Dampak positif antara lain: (1) Anak mengenal teknologi (2) Anak dapat mencari informasi sumber kegiatan belajar sambil bermain; (3) Menambah kosa kata baru (4) Menambah kreatifitas anak; sedang-kan dampak negatif dari penggunaan gadget antara lain: (1) anak malas membaca buku karena dapat materi dari internet lebih menarik (2) anak malas aktivitas; (3) anak mudah marah/emosional (4) Terganggunya konsentrasi; (5) dapat merusak mata.(6) Menjadi kurang fokus (7) Mengganggu pola tidur (8) Mudah terjankit Stunting .

B. Saran

Pembahasan terkait penelitian ini masih sangat terbatas dan membutuhkan banyak masukan, saran untuk penulis selanjutnya adalah mengkaji lebih dalam dan secara komprehensif tentang Analisis Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini pada Saat Pembelajaran Jarak Jauh.

DAFTAR RUJUKAN

- Chusna,P.A (2017). *Pengaruh Media Gadget pada perkembangan karakter anak. Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*
<https://doi.org/10.21274/dinamika.2017.17.2.315-330>
- Direktorat Sekolah Dasar : *Pembelajaran jarak jauh bias jadi model pendidikan masa depan*
<http://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/pembelajaran-jarak-jauh-pjj-bisa-jadi-model-pendidikan-masa-depan>
- Jauharotul Rihlah dkk: (2021) *Dampak Penggunaan Gadget di masa Pandemi Covid-19 terhadap perkembangan Bahasa dan sosial anak usia 5-6 tahun .*
<http://journal.umtas.ac.id/index.php/EARLYCHILDHOOD/article/view/1204>
- Marzali, A.-. (2017). *Menulis Kajian Literatur. ETNOSIA : Jurnal Etnografi Indonesia*, 1(2), 27. <https://doi.org/10.31947/etnosia.v1i2.1613>
- Muhammad Iqbal U.A dkk; (2020) *Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Anak Sekolah dasar pada situasi Pandemi Covid-19*
<https://journal.uwks.ac.id/index.php/trapsila/article/view/933>
- Nizar Rabbi R,dkk (2017): *Pengaruh Penggunaan Gawai terhadap perkembangan Sosial emosional Anak Usia Dini*
<https://ejournal.upi.edu/index.php/agape/article/view/7148>
- Novitasari, W. (2016). *DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP INTERAKSI SOSIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN*. PAUD Teratai., 05, 182-186.
- Purwanto, A., Pramono, R., Asbari, M., Santoso, P. B., Wijayanti, L. M., Choi, C. H., & Putri, R. S. (2020). *Studi Eksploratif Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online di Sekolah Dasar*. EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling, 2(1), 1-12.
<https://ummaspul.ejournal.id/Edupsycouns/article/view/397P>
- Putri Hana Pebriana(2017) *Analisis penggunaan Gadget terhadap kemampuan Interaksi sosial pada anak usia dini*.Jurnal Pendidikan anak usia dini (1)
<https://www.obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/26>
- Standar pendidikan anak Usia dini* (Permendiknas Nomor 58 tahun 2009)
[www.Wikipedia.pendidikan Anak usia dini.htm](http://www.Wikipedia.pendidikanAnakusia dini.htm)
<https://www.orami.co.id/magazine/aplikasi-dan-game-untuk-anak/>
- Umum Setdakab kab.Buleleng (2019): *Pengertian Gadget dan Apa itu Gadget*
<https://umumsetda.bulelengkab.go.id/info/rmasi/detail/artikel/pengertian-gadget-dan-apa-itu-gadget-77>