



ANALISIS KECANGGIHAN TEKNOLOGI MEMBUAT ANAK-ANAK KECANDUAN *GADGET*

Seli Nur Fatimah Jamil¹, Rofi'ah²

¹ Komunikasi dan Penyiaran Islam, Universitas Ibn Khaldun, Bogor, Indonesia

² Komunikasi dan Penyiaran Islam, Universitas Ibn Khaldun, Bogor, Indonesia

e-mail: selifatimahjamil04@gmail.com¹, rofiahsiddiq@gmail.com²

INFO ARTIKEL

Sejarah Artikel:

Diterima 27 Agustus 2023

Direvisi 29 Agustus 2023

Disetujui 31 Agustus 2023

KEYWORDS

Gadgets

Technology

Addiction

ABSTRACT

Gadgets have become an important part of people's daily lives, especially children. The use of gadgets in early childhood can affect children's speech development, socialization and mindset. This article illustrates that gadgets have positive impacts such as motor and cognitive development, entertainment, and competitive skills. However, negative impacts also occur, including impaired development of children's speech, character and learning, as well as attention problems and mental disorders. Overuse of gadgets can also cause harmful physical and radiation effects on children. Parents have an important role in controlling and supervising children's use of gadgets. Limiting screen time, teaching positive values, and regulating the content that children can access are some of the steps that parents need to take. This article also identifies three groups of children using gadgets: those who use their parents' gadgets, those who are given gadgets by their parents, and those who use gadgets with paid or other people's WiFi access. With technological advancements constantly evolving, it is important for parents to understand and control the impact of gadget use on children in order to optimize positive benefits and minimize negative impacts.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

KATA KUNCI

Gadget

Teknologi

Kecanduan

ABSTRAK

Gadget telah menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari manusia, terutama anak-anak. Penggunaan gadget pada anak usia dini dapat memengaruhi perkembangan bicara, sosialisasi, dan pola pikir anak. Artikel ini menggambarkan bahwa gadget memiliki dampak positif seperti pengembangan motorik dan kognitif anak, hiburan, serta melatih kemampuan berkompetisi. Namun, dampak negatif juga terjadi, termasuk gangguan perkembangan bicara, karakter, dan belajar anak, serta masalah pemusatan perhatian dan gangguan mental. Penggunaan gadget yang berlebihan juga dapat menyebabkan dampak fisik dan radiasi berbahaya pada anak. Orang tua memiliki peran penting dalam mengontrol dan mengawasi penggunaan gadget oleh anak-anak. Upaya dalam membatasi waktu penggunaan gadget, mengajarkan nilai-nilai yang positif, serta mengatur konten yang dapat diakses anak adalah beberapa langkah yang perlu diambil oleh orang tua. Artikel ini juga mengidentifikasi tiga kelompok anak dalam menggunakan gadget, yaitu yang menggunakan gadget orang tua, yang diberi gadget oleh orang tua, dan yang menggunakan gadget dengan akses WiFi berbayar atau milik orang lain. Dengan kemajuan teknologi yang terus berkembang, penting bagi orang tua untuk memahami dan mengontrol dampak penggunaan gadget pada anak-anak agar dapat mengoptimalkan manfaat positif dan meminimalkan dampak negatif.

CORRESPONDING AUTHOR

Seli Nur Fatimah Jamil

Universitas Ibn Khaldun

Bogor

selifatimahjamil04@gmail.com

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan zaman teknologi menjadi semakin berkembang dengan ditandai beredarnya barang elektronik yang sangat membantu manusia dalam mengakses informasi yang lebih luas dan yang lebih up to date atau kekinian di dalam maupun di luar negeri. Perkembangan teknologi tidak dapat dihindari, dan nyatanya masyarakat sekarang ini tidak dapat dipisahkan dengan teknologi terutama *gadget*. Fenomena ini berdampak kepada seluruh kalangan mulai dari anak kecil sampai dengan orang tua. Kecanggihan teknologi yang cepat ini memiliki dampak yang positif dan negatif. Dampak positif yang dirasakan yaitu semua kegiatan yang dilakukan bisa dengan mudah dilakukan di satu tempat dan menggunakan ponsel genggam yang dimiliki oleh setiap orang.

Masalah ini berkaitan dengan teori determinisme teknologi yang beranggapan bahwa teknologi dan media sangat berperan penting dalam proses komunikasi. Salah satu tokoh dunia penting dalam teori determinisme teknologi ini antara lain adalah Marshall McLuhan yang meyakini bahwasanya teknologi komunikasi berperan menentukan dalam efektivitas komunikasi.

Sekarang ini sudah sangat banyak tersebar *gadget* yang dimana sekarang ini jarang sekali melihat orang lain tanpa *gadget* ditangannya, bahkan anak-anakpun sekarang ini sudah sangat ketergantungan dengan *gadget* dan tidak bisa dipisahkan dari benda tersebut. *Gadget* adalah salah satu bagian perkembangan teknologi yang sekarang ini selalu menghadirkan teknologi terbaru yang dapat membantu segala aktivitas manusia menjadi lebih mudah, atau teknologi adalah bahasa secara umumnya, sedangkan *gadget* adalah bahasa spesifiknya. (Eka Anggairi, 2019). Banyak anak-anak yang jika tidak diberikan *gadget* mereka akan menangis dan memberontak. Anak usia dini sekarang ini banyak diberikan *gadget* oleh kedua orang tuanya dengan alasan agar tidak menangis dan tidak rewel, perlakuan tersebut merupakan hal yang seharusnya tidak dilakukan orang tua kepada anaknya, karena dengan orang tua memberikan *gadget* pada usia dini akan membuat anak tersebut menjadi kecanduan hingga ia beranjak dewasa.

Gadget saat ini sudah sulit dipisahkan dari genggamannya manusia, dimulai anak-anak hingga orang dewasa semua tidak lepas dari *gadget* disetiap harinya. (Nur Sri, 2017). Berdasarkan uraian diatas maka penelitian yang akan dibahas dalam makalah ini dibatasi dengan pada masalah analisis kecanggihan teknologi membuat anak-anak kecanduan *gadget*.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif dilakukan guna meneliti kondisi objek yang alamiah, yang didalamnya peneliti menjadi instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi, analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi (Sugiyono, 2011). Data dikumpulkan dengan latar belakang alami sebagai sumber data langsung. Pemaknaan terhadap data tersebut hanya dapat dilakukan apabila diperoleh kedalam atas fakta yang diperoleh.

Partisipan dalam penelitian ini adalah orang tua yang anaknya kecanduan *gadget*. Anak yang menggunakan *gadget* sehari bisa 4-5 jam dalam sehari. Lokasi penelitian ini ada pada Kampung Munjul RT01/05 Gang H. Hamid kota Bogor. Data yang dikumpulkan melalui penelitian ini ada dua bentuk yaitu (1) data bentuk verbal dengan wawancara informan terkait dalam fokus penelitian (2) perilaku subjek (informan) yaitu data yang diperoleh melalui hasil observasi terkait dengan fokus penelitian.

DISKUSI DAN PEMBAHASAN

Gadget dalam kamus berarti perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus dalam berkomunikasi. Pada awalnya *gadget* ini hanya digunakan untuk alat komunikasi saja, setelah berkembangnya zaman alat elektronik kecil ini menjadi canggih dengan berbagai fitur-fitur yang tersedia didalamnya sehingga para penggunanya bisa menyelesaikan berbagai hal hanya dengan benda ini. *Gadget* yang awalnya hanya telepon dan mengirim pesan saat ini sudah bisa mengirim email, foto, bermain game, menonton hiburan dan masih banyak lagi.

Gadget memiliki beberapa jenis yaitu smartphone, tablet, laptop, play station (PS). *Gadget* bisa digunakan oleh siapa saja dan dimana saja tergantung kebutuhan. Pemakaian *gadget* beberapa tahun belakangan ini semakin meningkat mulai dari anak kecil hingga orang dewasa. Pemakaian barang elektronik memiliki waktu yang beragam intensitas pemakaian pada orang dewasa dan anak-anak.

Menurut aziz et al., (2021) dalam Jeperson S. bahwa terdapat 15% respondennya mengalami gangguan emosional akibat kecanduan *gadget*. Dimana respondenya menunjukkan perubahan emosi sering merasa cemas, mengalami stress saat belajar dan ketidak stabilan emosi saan berhubungan dengan orang lain. Pengawasan orang tua terhadap anak yang memakai *gadget* ini sangat harus di himbau kembali, karena banyaknya anak yang memakai *gadget* tidak sesuai dengan pemakaian yang seharusnya. Anak-anak tanpa dikontrol oleh orang tua memakai *gadget* dengan sesuka hatinya menakses situs situs terlarang, memainkan game tiada henti hingga lupa dengan makan dan kegiatan lainnya.

Menurut Dewi Kadar Manik dkk, kegiatan yang dilakukan oleh orangtua dalam mengatasi dan mencegah anak kecanduan *gadget* dapat melakukan hal sebagai berikut:

1. Memberikan batasan waktu
2. Orang tua harus mengontrol anak dalam bermain *gadget* karena di takutkan anak membuka fitur yang tidak seharusnya dibuka oleh anak tersebut
3. Mengajarkan pelajaran sekolah sehingga anak bisa mengembangkan dan orang tua dapat mengetahui bakat yang dimiliki oleh anak.
4. Meluangkan banyak waktu untuk bermain bersama anak
5. Mengajak anak berlibur atau rekreasi untuk mengatasi rasa bosan anak dengan mengikuti protokol kesehatan
6. Melibatkan anak dalam aktivitas anak dirumah.
7. Memantau akun sosial pribadi anak agar tidak terpengaruh hal negatif dari sosial media.

Menurut pengamatan dan wawancara yang dilakukan penulis ada 3 kelompok anak-anak dalam menggunakan *gadget*.

1. Anak-anak menggunakan *gadget* milik orang tuanya
Orang tua biasanya memberikan *gadget*nya kepada anak agar anak tidak menangis dan rewel lalu menjadikan *gadget* sebagai alat agar anak menjadi diam. Sehingga anak tersebut kecanduan akan *gadget* lalu ketika sudah tidak diberikan *gadget* tersebut anak itu akan nangis agar diberikan *gadget*.
2. Anak yang dibelikan *gadget* oleh orang tuanya
Orang tua yang kondisi ekonominya menengah keatas membelikan *gadget* kepada setiap anaknya satu.. bahkan anak-anak yang di usia dini sudah diberikan fasilitas *gadget* sendiri dengan alasan agar anak tersebut dapat belajar banyak dari *gadget* tersebut dan anak tersebut tidak mengganggu aktivitas orang tuanya.
3. Anak yang menggunakan wifi berbayar atau menggunakan wifi orang lain
Banyak anak yang menggunakan *gadget* nya tetapi tidak memiliki kuota atau paket data pada *gadget*nya. Lalu mereka mengakali agar bisa mengakses internet dengan menggunakan wifi berbayar atau menggunakan wifi tetangga yang kode sandinya sudah di beritahu oleh orang lain pula. Ketika jam pulang sekolah anak-anak tersebut berkumpul di dekat rumah yang menggunakan wifi tersebut lalu menggunakan wifi rumah orang tersebut

Uraian di atas sebenarnya orang tua lah yang mengenalkan *gadget* pada anak bahkan orang tua membiarkan *gadget* digunakan oleh anak yang belum bisa berbicara dan dengan alasan memberikan tontonan yang menarik. Lalu sebagai solusi saat anak sedang menangis Sehingga *gadget* itulah alat untuk mendiampkannya. Karena sudah dibiasakan oleh orang tuanya ketika sedang menangis di berikan *gadget* maka anak akan manja dan menganggap bahwa dengan menangis maka orang tuanya akan memberikannya *gadget* (Rahayu, 2021).

KESIMPULAN

Kecanggihan teknologi yang berkembang membuat banyak orang membutuhkan dan menggunakan teknologi tersebut untuk mengakses apa yang dibutuhkan dan sesuai dengan kemauannya. Karena kecanggihan teknologi membuat *gadget* di senangi oleh anak yang memiliki fitur yang menarik yang di lengkapi berbagai warna, memiliki gambar dan suara yang menarik. Dan anak yang sering memperhatikan orang tuanya sibuk dengan *gadget*. Anak bisa menggunakan *gadget* karena melihat orang tuanya mengakses *gadget* tersebut untuk mengunduh video atau game dan menonton youtube untuk belajar.

Permasalahan anak kecanduan *gadget* salah satunya karena orang tua kurang mendampingi anak dan mengontrol anak dalam menggunakan *gadget* yang mungkin belum paham juga akan dampak yang diberikan jika menggunakan *gedget* secara berlebihan. Peran orang tua sangat besar dalam memperhatikan mengawasi dan mendampingi penggunaan *gadget* pada anak agar terhindar dari *gedget* yang digunakan.

REFERENSI

- Anggaraini, Eka. (2019). *Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*. Serayu Rahayu.
- Chusna, P. A. (2017). *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17(2). 317-330
- Dewi Kadar Manik, Siti Istiningsih, et al (2022). *Peran Orang Tua Dalam Menanggulangi Kecanduan GedGet Pada Anak Dimasa Pandemi Covid-19*. *Rajanya Pendidikan Dasar*. 2(3). 220-226.
- Hijryani, Y. Astuti, R. (2020). *Penggunaan Gadget Oleh Anak Usia Dini*. *ThufuLA*. 8(1). 15-28
- Itsna, N.M, Rofi'ah, R. (2021). *Dampak Penggunaan Gadget Pada Interaksi Sosial Anak Usia Dini*. *Ummul Qura: Jurnal Institut Pesantren Sunan Drajat (INSUD) Lamongan*. 16(01) 60-70.
- Rahayu, N.S. Elan. Mulyadi, S. (2021) *Analisis Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini*. *Jurnal PAUD Agapedia*, 5 (2), 203-210.
- Simanjuntak, J. Wulandari, I. (2022) *Gangguan Emosi dan Perilaku Remaja Akibat Kecanduan Gadget*. *Manuju: Malahayati Nursing Journal*. 4 (4). 1057-1065
- Septi, Anggreni. (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.
- Siregar, I.S. (2022). *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak usia dini studi Kasus Pada Anak Usia Dini Desasioli*. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1). 143-153.
- Wulandari, D. Hermiati, D. (2019). *Deteksi Dini Gangguan Mental dan Emosional Pada Anak Yang Mengalami Gangguan*. *Jurnal Keperawatan Silampari*. 3(1). 382-392