

Implementasi Nilai Pendidikan Media Pembelajaran Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak dan Usia Dini

Sitti Hajar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Bulukumba
sittihajarira@gmail.com

Abstrak

Sekarang ini setiap orang diseluruh dunia pasti sudah memiliki gadget dan menggunakannya di setiap aktivitas yang mereka lakukan, penggunaan gadget tidak hanya dari kalangan pekerja saja tetapi hampir semua kalangan telah menggunakan gadget mulai dari kalangan anak dan balita hingga dari kalangan orang dewasa. Sekarang ini banyak kita temui orang tua yang memberikan kebebasan kepada anaknya dengan membelikan gadget sejak usia dini, mereka beralasan bahwa dengan menggunakangadget mereka dapat mengawasi aktivitas anak dengan mudah. Tanpa memikirkan pengaruh apa yang akan di timbulkan apabila menggunakan gadget secara berlebihan terhadap perkembangan karakter anak. Dampak negatif yang ditimbulkan yaitu anak akan lebih emosional, malas mengerjakan rutinitas sehari-hari, cenderung lebih suka menyendiri dan tidak lagi suka bergaul atau bermain diluar rumah dengan teman sebaya. Oleh sebab itu pentingnya peran orang tua dalam mengawasi dan memperhatikan anak disetiap aktivitasnya.

Kata kunci: *Gadget, Karakter anak, Peran orang tua*

Abstract

Now every person around the world must have a gadget and use it in every activity they do, the use of gadgets is not only among workers but almost all people have used gadgets ranging from children and toddlers to adults. Nowadays we meet many parents who give freedom to their children by buying gadgets they can monitor children's activities easily, without thinking about what effect will be caused if using gadgets excessively on the child's character development. The negatif impact caused is that children will prefer to be alone and no longer like to hang out or play outside the home with peers. Therefore the importance of the role of parents in supervising and paying attention to children in every activity.

Keywords: *Gadget, negative impact, parent role*

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi sekarang ini sangat pesat dan semakin canggih. Banyak teknologi canggih yang telah diciptakan membuat perubahan yang begitu besar dalam kehidupan manusia di berbagai bidang. Sepertinya gadget dapat memberikan dampak yang begitu besar pada nilai-nilai kebudayaan. Sekarang ini setiap orang

diseluruh dunia pasti sudah memiliki gadget. Tak jarang kalau sekarang ini banyak orang yang memiliki lebih dari satu gadget.

Dewasa ini sering sekali kita menemukan pemanfaatan gadget menjadi salah satu jalan pintas orang tua dalam pendamping sebagai pengasuh bagi anaknya. Dengan berbagai fitur dan aplikasi yang menarik mereka memanfaatkannya untuk menemani anak agar orang tua dapat menjalankan aktivitas dengan tenang, tanpa khawatir anaknya keluyuran, bermain kotor, berantakin rumah, yang akhirnya membuat rewel dan mengganggu aktivitas orang tua. Anak dengan lihai dapat mengoperasikan gadget dan fokus pada game atau aplikasi lainnya. Orang tua belakangan ini banyak yang beranggapan gadget mampu menjadi teman bermain yang aman dan mudah dalam pengawasan. Sehingga peran orang tua sekarang sudah tergantikan oleh gadget yang seharusnya menjadi teman bermain.

METODE

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian deskriptif kualitatif. Metode kualitatif adalah kajian yang difokuskan untuk mengidentifikasi, mendokumentasikan, dan menginterpretasikan karakteristik umum individu atau kelompok tentang peristiwa kehidupan. Penelitian ini mengkaji tentang implementasi nilai pendidikan media pembelajaran gadget pada perkembangan karakter anak dan usia dini.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Akan tetapi dibalik kelebihan tersebut lebih lebih dominan pada dampak negatif yang berpengaruh terhadap perkembangan anak. Salah satunya adalah radiasi dalam gadget yang dapat merusak jaringan syaraf dan otak anak bila anak sering menggunakan gadget. Selain itu, juga dapat menurunkan daya aktif anak dan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain. Anak menjadi lebih individual dengan zona nyamannya bersama gadget sehingga kurang memiliki sikap peduli terhadap teman bahkan orang lain.

Oleh karena itu, penting pemahaman tentang pengaruh gadget terutama bagi orangtua. Supaya anak dapat dibatasi penggunaannya dan daya kembang anak dapat berkembang dengan baik dan menjadi anak yang aktif, cerdas, dan interaktif terhadap orang lain.

Gadget memiliki beberapa fungsi yang membuat alat elektronik ini penting untuk dimiliki. Fungsi gadget yaitu sebagai berikut:

1. Media Komunikasi

Gadget memiliki fungsi yang sangat bermanfaat bagi manusia yaitu sebagai media komunikasi. Setiap orang dapat dengan mudah terhubung dan saling berkomunikasi dengan menggunakan perangkat komunikasi seperti smarphone, laptop, smart watch, dan lainnya.

2. Penambah Wawasan

Melalui gadget para penggunanya bisa lebih mudah untuk mengakses berbagai

hal. Hal itulah yang menjadikan gadget bisa menambah wawasan seseorang. Walaupun mempunyai fungsi yang baik, gadget juga bisa menimbulkan dampak yang tidak baik pula. Sehingga sebagai pengguna gadget harus paham mengenai dampak positif maupun negatif dari penggunaan gadget

3. Media Hiburan

Gadget dibuat secara khusus untuk menghibur para penggunanya. Seperti halnya bisa digunakan untuk mendengarkan musik, dengan smarphone ini anda juga bisa membuka video. Selain itu fungsi gadget saat ini sudah menjadi gaya hidup. Melalui sebuah gadget maka gaya hidup seseorang bisa terpengaruh. Setiap pengguna dari gadget bisa berubah gaya hidupnya karena menggunakan gadget ini.

Sering kita temui orang tua membelikan gadget yang canggih dengan model yang sesuai dengan keinginan anak, namun lama-kelamaan anak akan bosan dan lebih aktif untuk mencoba fitur serta aplikasi lain yang lebih terfokus pada gadgetnya dan mulai meninggalkan dunia bermain mereka. Anak akan lebih individual dan tak peka terhadap lingkungan sekitarnya.

Penggunaan gadget yang berlebihan akan berdampak buruk bagi anak. Anak yang menghabiskan waktunya dengan gadget akan lebih emosional, pemberontak karena merasa sedang diganggu saat asyik bermain game. Malas mengerjakan rutinitas sehari-hari. Bahkan untuk makanpun harus disuap, karena asyik menggunakan gadgetnya. Lebih mengkhawatirkan lagi, jika mereka sudah tidak tengok kanan kiri atau memperdulikan orang disekitarnya, bahkan menyapa kepada orang yang lebih tuapun enggan. Contoh: seorang anak sedang bermain gadget suatu ketika ada teman sebayanya terjatuh dan membutuhkan pertolongan, tetapi anak tersebut tetap diam dan acuh, hal ini dikarenakan anak tersebut terfokuskan dengan gadget sehingga tidak memperdulikan keadaan lingkungan sekitar.

Sesuai dengan hasil seminar pada tanggal 15 September 2022 oleh Halija ada beberapa perilaku anak terkait dengan gadget ini yang harus diwaspadai guru maupun orang tua yaitu:

- a. Ketika keasyikan dengan gadget anak jadi kehilangan minat dalamkegiatan lain.
- b. Anak tidak lagi suka bergaul atau bermain diluar rumah dengan teman sebaya
- c. Anak cenderung bersikap membela diri dan marah ketika ada upaya untuk mengurangi atau menghentikan penggunaan games.
- d. Anak berani berbohong atau mencuri-curi waktu untuk bermain gadget.

Perilaku-perilaku tersebut merupakan tanda bahwa mereka sedang membutuhkan bantuan dalam mengentingkan aktivitasnya dengan kecanduan bermain gadget. Adapun beberapa dampak negatif karena berlebihan dalam penggunaan gadgetpada perkembangan anak yang membuat anak menjadi ketagihan atau kecanduan. Di antaranya adalah:

1. Waktu terbuang sia-sia. Anak-anak akan sering lupa waktu ketika sedang asyik bermain gadget. Mereka membuang waktu untuk aktivitas yang tidak terlalu penting, padahal waktu tersebut dapat dimanfaatkan untuk aktivitas yang

mendukung kematangan berbagai aspek perkembangan pada dirinya.

2. Perkembangan otak. Terlalu lama dalam penggunaan gadget dalam seluruh aktivitas sehari-hari akan mengganggu perkembangan otak. Sehingga menimbulkan hambatan dalam kemampuan berbicara (tidak lancar komunikasi), serta menghambat kemampuan dalam mengekspresikan pikirannya.
3. Banyaknya fitur atau aplikasi yang tidak sesuai dengan usia anak, miskin akan akan nilai norma, edukasi dan agama.
4. Mengganggu kesehatan. Semakin sering menggunakan gadget akan mengganggu kesehatan terutama pada mata. Selain itu akan mengurangi minat baca anak karena terbiasa pada objek bergambar dan bergerak.
5. Menghilangkan ketertarikan pada aktifitas bermain atau melakukan kegiatan lain. Ini yang akan membuat mereka lebih bersifat individualis atau menyendiri. Banyak dari mereka diakhir pekan digunakan untuk bermain gadget ketimbang bermain dengan teman bermain untuk sekedar bermain bola dilapangan.

Penggunaan gadget yang berlebihan pada anak akan berdampak negatif karena dapat menurunkan daya konsentrasi dan meningkatkan ketergantungan anak untuk dapat mengerjakan berbagai hal yang semestinya dapat mereka lakukan sendiri. Dampak lainnya adalah semakin terbukanya akses internet dalam gadget yang menampilkan segala hal yang semestinya belum waktunya dilihat oleh anak-anak. Banyak anak yang mulai kecanduan gadget dan lupa bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya yang berdampak psikologis terutama krisis percaya diri juga pada perkembangan fisik anak.

Radiasi gelombang elektromagnetik dari gadget memang tidak terlihat, efeknya pun tidak terasa secara langsung. Untuk itu orangtua harus secara bijak mengawasi dan melakukan seleksi terhadap instrument permainan yang digunakan anak-anak saat bermain. Kebiasaan anak-anak dalam bermain gadget saat ini memang tidak bisa dipungkiri. Namun ada baiknya tidak selalu bermain atau paling tidak membatasi waktu bermain gadget.

Berikut ini beberapa dampak negatif dari gadget untuk perkembangan anak.

1. Sulit konsentrasi pada dunia nyata.
Rasa kecanduan atau adiksi pada gadget akan membuat anak mudah bosan, gelisah dan marah ketika dia dipisahkan dengan gadget kesukaannya.
2. Terganggu fungsi PFC
Kecanduan teknologi selanjutnya dapat mempengaruhi perkembangan otak anak. PFC atau Pre Frontal Cortex adalah bagian didalam otak yang mengontrol emosi, kontrol diri, tanggung jawab, pengambilan keputusan dan nilai-nilai moral lainnya.
3. Introvert
Ketergantungan terhadap gadget pada anak-anak membuat mereka menanggapi bahwa gadget itu adalah segala-galanya bagi mereka. Mereka akan galau dan gelisah jika dipisahkan dengan gadget tersebut. Sebagian besar waktu mereka habis untuk bermain dengan gadget.

Penggunaan gadget memberikan dampak kepada penggunanya. Kemudahan dalam bidang teknologi membuat pengguna mempunyai pendapat yang berbeda dalam konteks akibat setelah menerima teknologi tersebut. Ada dampak positif (meningkatkan semangat belajar anak) tetapi juga ada dampak negatifnya (berdampak pada kemalasan, karena anak-anak lebih mementingkan gadgetnya daripada pembelajarannya). Itulah beberapa dampak yang disebabkan penggunaan gadget pada anak-anak.

Melihat untung ruginya mengenalkan gadget pada anak pada akhirnya memang sangat tergantung pada kesiapan orangtua dalam mengenalkan dan mengawasi anak saat bermain gadget. Karena itu, kepada semua orangtua perlu diingatkan peran penting mereka dalam pemanfaatan gadget pada anak

Peran orang tua dan keluarga sangatlah dibutuhkan agar anak tidak semakin terjerumus dalam pengaruh gadget. Solusi yang tepat agar anak tidak terpengaruh terhadap gadget diantaranya:

1. Membatasi penggunaan gadget (memberikan waktu 1-2 jam)
2. Pada saat menggunakan gadget harus dalam pengawasan orang tua.
3. Memberikan arahan tentang hal-hal yang dilarang dan diperbolehkan dalam bermain gadget.
4. Memberikan alternatif lain seperti mengajak bermain atau jalan-jalan sehingga anak tidak selalu teringat dengan gadget.

PENUTUP

Penggunaan gadget secara berlebihan dapat memberikan pengaruh buruk terhadap perkembangan karakter anak di antaranya yaitu anak akan lebih emosional, malas mengerjakan rutinitas sehari-hari, cenderung lebih suka menyendiri dan tidak lagi suka bergaul atau bermain di luar rumah dengan teman sebaya. Oleh sebab itu pentingnya peran orang tua dalam mengawasi dan memperhatikan anak di setiap aktivitasnya.

Gadget memang dibutuhkan untuk sarana komunikasi terhadap segalanya, tetapi pengawasan serta bimbingan orangtua terhadap anak harus selalu dilakukan karena jika orang tua terlena dengan anak yang bisa bermain gadget lama-lama anak hanya bisa bermain gadget dan tidak bisa berkomunikasi dengan lingkungan sekitarnya. Sebaiknya orangtua mengenalkan gadget pada anak dan juga mengenalkan budaya atau tradisi dalam arti cara menghormati dan sopan santun dalam bermasyarakat. Sehingga peran anak dimasa yang akan datang menjadi lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] <http://tdctoolkit.org/pengertian-gadget/>
- [2] <http://www.kompasiana.com/dianasaadah/5ae40097f13344396562c8f3/pengaruh-gadget-terhadap-perilaku-anak>

- [3] Hasil seminar pengaruh *gadget* terhadap perkembangan anak pada tanggal 25 September 2016 oleh suwarsi.
- [4] Hastuti. 2012. *Psikologi Perkembangan Anak*. Yogyakarta : Tugu Publisher.
- [5] Muhibbin Syah. 2003. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- [6] Seminar internasional, *Pengaruh Media Terhadap Perkembangan Anak*, 1 November 2017. UIN Malang
- [7] Widiawati. 2014. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*. Jakarta: Universitas Budi Luhur