

Dampak dan Upaya Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Anak

Iqlima Fitria Ningsih

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Iqlimafitrian93@gmail.com

Eka Ristiani Fatimah

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

ekarestiani30@gmail.com

Anisya Ramadanty

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

anisasmkn1wtpxiap1@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif kualitatif yaitu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif tentang dampak penggunaan gadget terhadap karakter anak. Pengumpulan data dilakukan dengan cara menggunakan teknik wawancara tertulis melalui kuesioner. Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari (30) responden dari (20) kota berbeda di Indonesia. Kemudian dilanjutkan dengan menganalisis, mereduksi data, menyajikan data serta menyimpulkan dan menyusun hasil penelitian. Adapun hasil dari kuesioner dan wawancara yang telah dibagikan hasilnya yaitu terdapat 2 dampak, yaitu dampak positif seperti dapat digunakan sebagai alat berkomunikasi, alat untuk mencipta dan menghibur dengan suara, tulisan, gambar dan video. Sedangkan dampak negatif menimbulkan: Anak menjadi pribadi yang tertutup, Anak menjadi ketergantungan, Perilaku Kekerasan, Dapat merusak mata, Menurunkan konsentrasi.

Kata kunci: *Dampak, Gadget, Karakter Anak*

Pendahuluan

Teknologi saat ini semakin maju begitu pula perkembangan nya menjadi sangat pesat. Banyak merek dan berbagai macam model teknologi diciptakan hanya untuk memudahkan aktivitas manusia. Seperti halnya gadget menjadi bagian penting pada kehidupan manusia, jarang sekali ditemui seseorang yang tidak mempunyai gadget. Bahkan ada yang memiliki lebih dari satu gadget, dan itu bisa disebabkan oleh berbagai macam alasan, misal nya gadget khusus untuk bekerja.

Pengguna dari gadget bukan hanya dari orang tua, namun maraknya sudah sampai ke kalangan anak usia dini. Apalagi ketika pandemi dari tahun 2019 kemarin, yang mengakibatkan pembelajaran daring. Sehingga orang tua menyediakan gadget untuk memenuhi kebutuhan belajar anak, seperti melakukan kegiatan zoom meeting, begitu juga tugas yang dikirimkan melalui whats Up, yang berefek anak harus aktif dalam penggunaan gadget setiap harinya.

Pada dasarnya Gadget memiliki manfaat yakni sebagai alat komunikasi, hiburan, kegiatan bisnis dan mencari informasi, namun tetapi banyak juga menimbulkan dampak negatif terutama terhadap anak usia dini. (Warisyah 2015) Sebagian besar orang tua menjadikan

gadget sebagai jalan pintas dalam mengasuh anak, apalagi ketika anak sedang rewel, orangtua yang sibuk dengan pekerjaan yang tidak ingin diganggu, atau orang tua yang khawatir apabila anaknya bermain diluar seperti main kotor, keluyuran dengan teman, takut rumah berantakan, agar aktifitas orang tua tenang sehingga pemberian gadget adalah sarana yang paling tepat.

Anak usia dini merupakan anak yang paling unik, usia yang terpaut 1-5 tahun itu memiliki perkembangan otak yang sangat pesat serta daya serap yang tinggi seperti spoons. Dalam peraturan pemerintah menyatakan bahwa anak usia dini merupakan anak yang berusia 0-6 tahun, dimana pada masa ini anak diberikan stimulus atau rangsangan yang baik agar anak dapat memiliki kesiapan untuk melanjutkan kehidupan yang akan datang. (Kemendikbud RI 2013) Dapat disimpulkan bahwa anak usia dini merupakan peniru handal, mereka lebih pintar dari yang kita duga, hal ini terlihat dalam pembentukan karakter, keterampilan juga intelegensinya. Tanpa disadari anak menjadi lebih lihai dalam menggunakan gadget, mengotak-ngatik aplikasi seperti bermain game, mengakses youtube bahkan tiktok. Efek positif yang ditimbulkan gadget ini adalah pada daya pikir anak, anak mampu memecahkan masalah saat ingin bermain game, mengatur kecepatan permainan bahkan tau bagaimana tata cara bermain, hal itu dapat mengaktifkan kemampuan otak kanan anak (Sianturi 2021). Namun perlu adanya pengawasan dari orang tua, agar anak tidak kelebihan dalam mengosumsi hal yang tidak diinginkan, baik itu durasi penggunaan gadget yang dapat memberikan efek radiasi pada mata anak, tontonan yang tidak seharusnya ditonton oleh anak, apalagi hingga berefek pada 6 aspek perkembangan anak yang tidak berkembang dengan baik pada usia nya (Nugraha 2013).

Gadget sangat dekat dengan kehidupan kita sehari-hari bahkan tidak sedikit orang yang menggunakan gadget berdampak pada karakternya sehari-hari. Hal ini, menjadi perhatian setiap orang tua maupun guru yang terbelang dekat dengan anak. Dari karakter yang familiar hingga siapapun yang mendengarnya. Dalam hidup sehari-hari sangat sering disebut, dengan melihat seseorang berkelakuan baik, atau berperilaku buruk. Sudaryanti dalam kamus besar bahasa Indonesia, "karakter" dipahami sebagai sifat-sifat psikologis, moral atau karakter. Karakter juga bisa dijelaskan sebagai karakter, yaitu tingkah laku atau tindakan yang selalu dilakukan atau kebiasaan (Khaironi 2017).

Pendidikan karakter penting untuk kita tanamkan sejak dini, seiring perubahan zaman gadget sudah menjadi benda yang familiar dikalangan anak, gadget bukan lagi benda asing untuk digunakan anak dalam kehidupan sehari-hari, segala bentuk penggunaan barang yang dilakukan berlebihan tentunya akan memberikan dampak positif maupun negatif. Gadget tidak hanya membawa pengaruh buruk pada anak, justru sebaliknya gadget bisa memberikan pengaruh positif terhadap karakter anak jika pada penggunaannya diberikan pengawasan oleh orang tua.

Oleh karenanya, diperlukan pemahaman tentang bagaimana sebaiknya penggunaan gadget pada anak yang harus diketahui orang tua, terlebih mengetahui apa dampak positif dan negatif yang ditimbulkan dari gadget serta bagaimana upaya yang tepat untuk dilakukan agar dampak negatif dari penggunaan gadget tidak berkepanjangan.

Metode Penelitian

Penelitian dalam kajian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mengkaji dan menyajikan data deskriptif tentang dampak penggunaan gadget terhadap karakter anak. Menurut Connoles (Muri Yusuf 2014) penelitian kualitatif adalah penelitian yang

memfokuskan pada kegiatan mendeskripsikan, dan mengetahui dengan interpretasi secara mendalam gejala-gejala nilai, makna keyakinan, pikiran dan karakteristik umum seseorang atau kelompok masyarakat tentang peristiwa-peristiwa kehidupan. Pengumpulan data dilakukan dengan cara menggunakan teknik wawancara tertulis melalui kuesioner (Nugroho 2018) dan diperkuat dengan wawancara langsung. Jenis kuesioner adalah terbuka, Kuesioner berisi sejumlah pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab atau direspon oleh responden. Responden diberi kebebasan menjawab atau merespon sesuai persepsinya. Instrumen angket dalam penelitian ini seperti yang ditunjukkan pada tabel 1 di bawah ini.

NO	Pertanyaan kuesioner	Jawaban
1	Menurut anda, di era saat ini apakah penggunaan gadget pada anak boleh kita berikan?	
2	Menurut anda, berapa lama penggunaan gadget yang normal diberikan pada anak dalam sehari? mengapa?	
3	Menurut anda, apakah penggunaan gadget berdampak terhadap karakter anak?	
4	Menurut anda, apakah penggunaan gadget pada anak berdampak negatif/positif pada karakter anak?	
5	Menurut anda, bagaimana upaya yang tepat untuk dilakukan agar penggunaan gadget berdampak pada keberhasilan dalam mengembangkan karakter positif anak?	

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari (30) responden dari (20) kota berbeda di Indonesia. Kemudian dilanjutkan dengan menganalisis, mereduksi data, menyajikan data serta menyimpulkan dan menyusun hasil penelitian. Hasil dari kuesioner dan wawancara yang telah dibagikan hasilnya akan di analisis terlebih dahulu lalu akan direduksi dengan mengumpulkan berbagai jawaban setiap responden lalu dikelompokkan sesuai dengan pertanyaan yang dimkasudkan. Hasil dari mereduksi data tersebut lalu disajikan dan disimpulkan pada hasil dan pembahasan penelitian menggunakan bahasa ilmiah dan tesrstruktur.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian yang peneliti peroleh dari kuesioner dan wawancara menemukan beberapa dampak penggunaan gadget terhadap karakter anak. Setelah peneliti mengumpulkan data melalui dekuksi data, peneliti menemukan beberapa dampak penggunaan gadget terhadap karakter anak.

Hasil

Adapun hasil pada penelitian ini disimpulkan :

A. Dampak positif

Dampak dari penggunaan gadget terhadap karakter anak memiliki dampak yang positif dan negative. Dampak positif penggunaan gadget yaitu tergantung bagaiana gadget itu digunakan. Kini gadget bukan lagi sekedar alat berkomunikasi, tetapi gadget juga merupakan alat untuk mencipta dan menghibur dengan suara, tulisan, gambar dan video (Kogoya 2015). Suara yang dapat digunakan untuk melatih karakter anak yaitu dengan mendengarkan lagu-lagu Islami, lagu anak-anak dan lagu-lagu yang mengandung nilai pendidikan lainnya. Sehingga dengan mendengarkan lagu-lagu tersebut anak dapat menirukan dan mempraktekkan sehingga karakter anak menjadi lebih baik. Contohnya seperti lagu 'sembilan bulan ibu mengandung' lagu tersebut dapat membuat anak menjadi

berbakti kepada kedua orang tua. Salah satu video yang dapat digunakan untuk melatih karakter anak yaitu video animasi film nusa dan rara, dalam video tersebut anak bisa menirukan karakter yang di perankan oleh nusa dan rara arena anak merupakan peniru yang ulung, yaitu apa yang dilihat oleh anak itu juga yang akan anak lakukan.

Dengan adanya gadget manusia dapat dengan sangat mudah mencari informasi yang mereka butuhkan juga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran bagi anak, dengan adanya aplikasi-aplikasi yang canggih di dalam gadget seperti; internet, youtub, tik tok, game, dan lain-lain (Marpaung 2018). Namun dalam penggunaan aplikasi tersebut harus tetap dibawah pengawasan dan arahan dari orang tua agar anak dapat mengaplikasikan dengan benar dan bermanfaat bagi anak.

B. Dampak negative

1. Anak menjadi pribadi yang tertutup

Anak akan cenderung pendiam, bahkan ketika ditanya anak tidak langsung merespon dan seperti tidak mendengar ketika ditanya. Karena anak akan fokus dengan gadgetnya tanpa memperdulikan lingkungan sekitar. Hal ini dapat merusak karaktet anak saat berinteraksi dengan orang lain.

2. Anak menjadi ketergantungan

Anak akan menjadi ketergantungan dengan gadget, sehingga ketika akan melakukan aktivitas anak menjadi sulit jika tidak diberikan gadget, contohnya seperti ketika anak mau makan anak bbaru akan makan ketika diberi gadget hal ini dapat merusak kesehatan tubuh anak sehingga anak menjadi kurus karna sulit makan, sekoolah juga harus diberi gadget, mau tidur juga sambil bermain gadget.

3. Prilaku kekerasan

Konten ataupun video tinju-tinjuan yang anak lihat digadget akan berdampak buruk pada karakter anak, yaitu anak akan menirukan peran sebagaimana video yang anak tonton. Sehingga mengakibatkan anak melakukan kekerasan kepada temen sebaya ataupun orang lain.

4. Dapat merusak mata

Jika anak terus menerus menatap layar cahaya, maka mata anak akan menjadi perih dan pegal. Hal ini dapat mengakibatkan infeksi dan membuat mata anak menjadi rabun di usia dini

5. Menurnkan konsentrasi

Bermain gadget yang berlebihan juga dapat menurunkan konsentrasi ketika belajar. Anak akan merasa jenuh dan tidak fokus ketika sedang mengikuti pembelajaran baik di sekolah maupun di rumah. Karena pada saat pembelajaran yang anak pikirkan asyiknya bermain gadget, jadi anak ingin cepat-cepat mengakhiri pembelajarannya.

Berdasarkan hasil responden, upaya yang dapat dilakukan orang tua dalam penggunaan gadget agar berdampak pada keberhasilan dalam mengembangkan karakter yang positif terhadap anak yaitu:

1. Memberi pengawasan

Salah satu upaya yang dapat dilakukan orang tua dalam penggunaan gadget terhadap anak yaitu dengan cara memberi pengawasan bukan melarang anak menggunakan gadget. Ada berbagai cara yang dapat dilakukan orang tua dalam pengawasan anak ketika bermain gadget. Pertama, arahkan anak untuk menonton film yang terdapat nilai pendidikan karakter didalamnya. Kedua, dampingi anak saat bermain gadget agar tidak membuka video tyang lain yang bersifat dapat merusak karakter anak. Ketiga, orang tua juga menyiapkan game cocok buat anak agar anak tidak bermain game orang dewasa. Inilah pentingnya sebuah

pengawasan agar orang tua tau ataupun mengenali apa yang sedang anak lihat. Dalam sebuah wawancara, salah satu responden mengatakan:

"Selalu mengawasi ketika anak bermain gadget, supaya tidak ada hal2 yang tidak seharusnya dia lihat untuk usia dia saat itu"

2. Memberikan pendidikan sebelum dan sesudah bermain gadget

Upaya yang selanjutnya yaitu dengan memberi pendidikan atau arahan kepada anak sebelum dan sesudah bermain gadget. Misalnya seperti ajak anak menonton film animasi mengenai tata cara makan yang benar seperti yang ada dalam film nusa dan rara. Sebelum anak diberikan gadget orang tua memberikan aturan saat bermain bahwa kita akan menonton film nusa sedang makan, setelah film itu selesai orang tua juga bertanya mengenai film yang barusan anak tonton, 'nak tadi sebelum makan nusa ngapain dulu?"

3. Memanajemen waktu

Manajemen waktu ini sangat penting bagi anak, jangan biarkan anak berlama-lama bermain gadget minimal 2 jam perhari, karena akan merusak kesehatan mata anak. Kemudian orang tua juga tetap mengatur pola tidur, makan, pendidikan. Jika sudah waktunya sekolah jangan berikan gadget kepada anak. Jadi orang tua memberi aturan waktu kepada anak untuk bermain gadget jangan memberi kebebasan.

Pembahasan

a. Dampak gadget terhadap karakter anak

Gadget berasal dari bahasa inggris yang berarti benda praktis yang mempunyai tujuan dan fungsi praktis. Gadget merupakan alat elektronik yang mempunyai fungsi khusus. (Puji Asmaul Chusna 2017) gadget merupakan teknologi yang digunakan untuk memudahkan manusia melakukan komunikasi serta mencari berbagai informasi. (Lestari, Riana, and Taftazani 2015) gadget memiliki fungsi secara umum yaitu sebagai alat komunikasi, interaksi sosial dan sarana pendidikan. (Abdulatif and Lestari 2021)

Karakter berasal dari bahasa yunani yang berarti "to mark" atau menandai perilaku dan tindakan seseorang. Adapun dalam kamus besar bahasa indonesia menyatakan bahwa karakter merupakan sifat jiwa, akhlak, budi pekerti atau ciri khas seseorang. (Tuti 2012) Hermowo dalam buku *Self Digesting* menyatakan bahwa karakter yaitu watak yang merupakan sifat dasar seseorang. (Hermowo 2004) Dalam *Encyclopedia of Psychology*, didefinisikan " *character as the habitual mode of bringing into harmony the task presented by internal demands and by the external world, it is necessarily a function of the constant, organized, and integrating part of the personality which is called ego*". (Raymond J. Corsini 1994)

Adapun karakter yang dapat dikembangkan pada anak usia dini antara lain:

a. Karakter pada bidang nilai agama dan moral

Pada bidang ini anak diharapkan dapat mempelajari hal-hal yang baik dari tampilan isi gadget, sehingga dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Orang tua harus lebih aktif untuk mengawasi anak agar gadget yang digunakan tidak berpengaruh buruk apalagi terhadap agama dan moral anak. Bantu anak untuk melihat tokoh yang berpendidikan, ajarkan anak untuk mengakses informasi-informasi yang baik, ucapan yang baik yang bisa ditiru anak. Sehingga memprogramkan pada otak dan berpengaruh pada perilaku anak. Bahkan dapat di praktekan anak ketika anak di sekolah, bertemu dengan orang lain, atau keluarga.

b. Karakter pada bidang sosial emosional

Setiap hari seharusnya orang tua mengajarkan bagaimana berinteraksi dengan lingkungan, agar anak tidak terpacu pada gadget dan terus-menerus berada

diruangan khusus seperti kasur, ruang tv, kursi untuk memainkan gadget. Biasanya anak yang sudah kecanduan akan lupa terhadap bagaimana interaksi sosial nya, apalagi kalau dibawa ke suatu acara, sekolah, anak akan malas untuk bermain bersama teman lebih suka menyendiri bahkan takut apabila bertemu dengan orang baru, sikap malu-malu atau sikap tidak percaya diri akan muncul pada diri anak.

c. Karakter pada bidang kognitif

Kognitif merupakan bagian yang paling penting untuk di asah pada anak, melalui gadget anak dapat mengeksplor permainan, tontonana hingga bagaimana cara mengakses sesuatu, menggunakan kamera ataupun pemecahan masalah lain yang dianggap penting di cari didalam gadget. Pada intelegensinya ini, anak akan merekam apapun yang dilihat ataupun yang dimainkannya, mendengar lagu atau melihat gerakan/joget viral anak mudah mengikutinya dnegan mudah. Namun hal ini sangat perlu diperhatikan akaren adnegan hal yang sudah dia lihat di gadged dan dipelajari menjadikan lingkungan sekitar tidka penting, anak menjadi lebih bosan.

d. Karakter pada bidang bahasa

Bahasa merupakan bidang yang paling memilukan, yang paling harus di selektif di jaga ketika anak ingin mendengar dari gadged. Media digital tidak mensensor semua hal. Baik itu berupa gambar ataupun suara yang berdampak pada anak sehingga anak dapat meniru hal yang tidak pantas pada usianya. Seperti ketika mengucapkan sesuatu hal yang tidak senonoh "kakak/abang dengar dari youtube, dari tiktok", Miris sekali, bukan hanya itu ketika anak sedang bermain gadget anak menjadi lebih pasif ketika diajak berbicara aoleh lawan bicara. Malas untuk menjawab, malah kalau terlalu sering dipanggil atau ditanya membuatnya risih dan emosi sehingga bahasa yang dikeluarkan adalah bentuk teriakan.

e. Karakter pada fisik motorik

Fisik motorik merupakan bagaian dari aspek perkembangan yang seharusnya dikembangkan dengan baik, namun ketika anak menggunakan gadget secara terus-menerus, mengakibatkan gerak motoriknya berkurang. Bagian tubuh yang digunakan sepenuhnya yaitu tangan, sehingga tenaga yang paloing diberikan kekuatan yaitu tangan. Yang seharusnya bagian tubuh lain juga mendapatkan rangsangan yang baik, agar anak menjadi lincah dan aktif. Seperti contoh, ketika anak sedang bermain gadget kemudian diminta bantuan oleh ayah atau ibu untuk mengambil sesuatu, anak akan malas bergerak atau berpindah dari posisi yang baginya sudah sangat nyaman yaitu dengan rebahan atau duduk dikursi, anak akan melkaukan namun dalam gerakan yang agak lamban. Baginya gerakan yang dilakukan adalah kegiatan yang dapat menguras tenaga yang berlebih, sehingga ketika disuruh melakukan sesuatu yang sifatnya menggerakkan diri anak agak merespon lama. Malah anak cenderung meminta pertolongan orang lain, tanpa dia yang melakukan.

Simpulan

Dari penelitian diatas maka disimpulkan, bahwa penggunaan gadget sangat berdampak pada perkembangan karakter anak, adapun efek yang bisa terlihat yaitu yaitu : 1) sikap individu, 2) emosi, 3) tidak fokus, dan 4) penyerapan bahasa yang tidak seharusnya. bukan tidak boleh anak menggunakan gadget namun harus dengan pengawasan orang tua, durasi waktu, hingga tontonann seperti apa yang seharusnya mereka konsumsi. Hal ini sangat berkaitan terhadap tumbuh kembang anak termasuk interaksi sosial anak. Agar anak lebih aktif dikehidupan nyata, berkembang

sesuai tahapan usianya. Orang tua juga diharapkan tidak menjadikan gadget sebagai benda yang paling efektif dalam mengasuh anak.

Referensi

- Abdulatif, S., and T. Lestari. 2021. "Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Di Masa Pandemi." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5(1):1490–93.
- Grueneisen, Sebastian, and Michael Tomasello. 2019. "Children Use Rules to Coordinate in a Social Dilemma." *Journal of Experimental Child Psychology* 179:362–74. doi: 10.1016/j.jecp.2018.11.001.
- Hermowo. 2004. *Self Digesting : Alat Menjelajahi Dan Mengurai Diri*. Bandung: Mizan Learning Center.
- Kemendikbud RI. 2013. "Permendikbud No 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 PAUD." 53(9):1689–99.
- Khaironi, Mulianah. 2017. "Pendidikan Karakter Anak Usia Dini." *Golden Age Universitas Hamzanwadi* 01(2):82–89.
- Kogoya, Dekinus. 2015. "DAMPAK PENGGUNAAN HANDPHONE PADA MASYARAKAT Studi Pada Masyarakat Desa Piungun Kecamatan Gamelia Kabupaten Lanny Jaya Papua." *Acta Diurna Komunikasi* 4(4).
- Lestari, Inda, Agus Wahyudi Riana, and Budi M. Taftazani. 2015. "Pengaruh Gadget Pada Interaksi Sosial Dalam Keluarga." *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat* 2(2):204–9. doi: 10.24198/jppm.v2i2.13280.
- Marpaung, Junierissa. 2018. "Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan." *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling* 5(2):55–64. doi: 10.33373/kop.v5i2.1521.
- Muri Yusuf. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan Penelitian Gabungan*.
- Nugraha. 2013. "Perkembangan Media Informasi Dan Teknologi Terhadap Anak." 362–71.
- Nugroho, Eko. 2018. *Prinsip-Prinsip Menyusun Kuesioner*. Universitas Brawijaya Press.
- Puji Asmaul Chusna. 2017. "Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak." *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan* vol 17(no 2):318.
- Raymond J. Corsini. 1994. *Encyclopedia of Psychology*. United State America: Intercience Publication.
- Sianturi, Yohana R. U. 2021. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Kewarganegaraan* 5(1):276–84. doi: 10.31316/jk.v5i1.1430.
- Tuti, Andriani. 2012. "Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini." 9(1):121–36.
- Warisyah, Yusmi. 2015. "Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Pentingnya 'Pendampingan Dialogis' Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini." *Prosiding*

The 6th Annual Conference on Islamic Early Childhood Education
Yogyakarta, November 19th 2022

Seminar Nasional Pendidikan 2016(November 2015):130–38.