

MEMINIMALISIR PENGGUNAAN *GADGET* YANG MENGHAMBAT PERKEMBANGAN MOTORIK ANAK USIA DINI

Yasa Griya Sejati, Utami Nurlaili

*yasaGS92@umg.ac.id , nurlailiutami8@gmail.com

Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Gresik

ABSTRAK

Arus globalisasi memberikan pengaruh yang sangat besar baik di bidang ilmu, industri dan teknologi. Kemajuan dalam bidang teknologi sangat berdampak pada semua orang mulai dari orang dewasa, remaja, bahkan anak usia dini pun akan merasakan dampak positif maupun dampak negatifnya. Produk teknologi yang sangat terkenal dan tidak asing di mata anak usia dini adalah *gadget* atau handphone yang di dalamnya terdapat berbagai macam aplikasi dan game yang menarik. Maka tidak heran apabila anak usia dini sangat terlena oleh kecanggihan *gadget* karena mereka cenderung suka bermain. Namun seringkali anak bermain *gadget* akan menghambat perkembangan motorik anak. Untuk itu maka dalam artikel ini akan dijelaskan tentang pentingnya meminimalisir penggunaan *gadget* pada anak usia dini.

Kata Kunci: *Gadget*, Motorik, Anak Usia Dini

Abstract

The current of globalization has an enormous influence both in the fields of education, industry and technology. Advances in technology greatly affect everyone ranging from adults, adolescents, even early childhood will feel the positive and negative impacts. The most well-known and familiar technology products in the eyes of young children are *gadgets* or mobile phones in which there are various interesting applications and games. So do not be surprised if early childhood is very lulled by the sophistication of the *gadget* because they tend to like to play. But often children play *gadgets* will hinder children's motor development. For this reason, this article will explain the importance of minimizing the use of *gadgets* in early childhood. In order to minimize the negative impact of *gadgets* for young children in their motor growth and development. Growth and development of early childhood can not be repeated or stopped for a moment, so that when the negative impacts have taken over in his life at a golden age, it will have an impact on his life in the future. Need attention and solutive motion to minimize the impact of these *gadgets*. In

order to stimulate the motor skills of early childhood at a golden age that is appropriate to the stage of achieving individual development. The needs and unique characteristics and being able to receive information very quickly become our challenges as child observers to face challenges in this era, where *gadgets* are very trend in influencing children's activities.

Keywords: *Gadgets*, Motor, Early Childhood

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak yang dalam masa keemasan atau disebut dengan golden age yang berarti bahwa pada masa itu yaitu usia 0-6 tahun anak mampu mengingat dengan kuat dan mengalami perkembangan yang sangat pesat. Oleh karena itu golden age merupakan masa yang paling tepat untuk melatih enam aspek perkembangan anak yaitu aspek agama dan moral, kognitif (kemampuan berpikir), motorik (kemampuan fisik), linguistik (kemampuan bahasa), sosial emosional (sikap atau perilaku), dan seni. Keenam aspek perkembangan tersebut sangatlah penting untuk dikembangkan sebagaimana menurut Montessori yang menekankan pentingnya pendidikan motorik, sensori, dan bahasa bagi anak prasekolah. (Tina Bruce et al 2005: 326)

Perkembangan motorik anak sama pentingnya dengan aspek perkembangan lainnya, karena ketidakmampuan anak melakukan kegiatan fisik maka akan menimbulkan konsep diri negatif pada diri anak. (Mursid, 2015: 122) Dari paparan di atas maka sangatlah penting untuk melatih keenam aspek perkembangan anak tidak terkecuali aspek motorik anak. Motorik adalah aspek perkembangan yang juga dikenal dengan aspek perkembangan fisik. Aspek motorik dibagi menjadi dua yaitu yang pertama adalah motorik kasar. Sesuai dengan namanya maka motorik kasar lebih condong kepergerakan tubuh anak seperti berlari, melompat, menjinjit, memanjat, bergelantung, melempar, dan menangkap. Sedangkan yang kedua yaitu perkembangan motorik halus. Perkembangan ini dapat dilihat ketika anak mampu mengkoordinasikan gerakan mata dengan jari seperti

memegang atau menaruh dan menoleh. Sedangkan untuk mengembangkan aspek motorik halus bisa dengan mengajak anak menggambar, mewarnai, menggunting dan menyusun puzzle.

Melatih perkembangan motorik anak tidak hanya dilakukan di sekolah akan tetapi keluarga dan lingkungan juga harus turut serta dalam melatih pengembangan motorik anak. Namun sayangnya lingkungan di era globalisasi ini membuat anak lebih terfokus pada *gadget* yang berisikan berbagai macam mainan online maupun offline dan membuat anak duduk manis hanya asik menggerakkan jari mereka di layar hp sehingga membuat perkembangan anak khususnya motorik tidak berkembang dengan baik. Berdasarkan latar belakang tersebut maka usaha meminimalisir penggunaan *gadget* pada anak usia dini sangat diperlukan agar perkembangan motorik anak di era globalisasi dan majunya teknologi yang pesat ini tidak terhambat. Sehingga masa golden age anak termanfaatkan dengan semestinya.

PENGERTIAN

Perkembangan teknologi dari waktu ke waktu mengalami perubahan yang signifikan (Noegroho, 2010). Di era globalisasi perkembangan teknologi sangatlah pesat mulai dari teknologi dibidang transportasi, kuliner, busana, serta dibidang informasi dan komunikasi. Perkembangan teknologi pada dasarnya untuk mempermudah pekerjaan manusia. Sehingga

perkembangan teknologi akan terus berubah dan bertambah canggih. Dewasa ini dunia digemparkan penemuan baru dibidang teknologi informasi dan komunikasi yaitu penemuan sebuah alat komunikasi yang memiliki bentuk kotak kecil namun didalamnya terdapat berbagai aplikasi yang meliputi tv, radio, kamera, recorder, game, scanner, dictionary, dan di lengkapi dengan browser untuk menjelajah dunia internet sehingga mempermudah segala urusan manusia. Penemuan alat tersebut tidak asing namanya adalah *smartphone* atau *gadget*. Ma'ruf (2015) - *Gadget* adalah sebuah benda (alat atau barang elektronik) teknologi yang kecil yang memiliki fungsi khusus , tetapi sering diasosiasikan sebagai inovasi atau barang baru.

GADGET BAGI ANAK USIA DINI

Syakra (2006) menyatakan bahwa semakin berkembangnya zaman tidak bisa dipungkiri bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berlangsung semakin pesat dan penggunaannya telah menjangkau ke berbagai lapisan kehidupan masyarakat dari segala bidang, usia dan tingkat pendidikan. Pengguna *gadget* tidak hanya para orang dewasa namun anak usia dini pun ikut menikmati kecanggihan teknologi saat ini. Jika orang dewasa menggunakan *gadget* untuk whatsapp, instagram, facebook, youtube, dan browser berbeda dengan anak usia dini yang menggunakan *gadget* hanya sebatas bermain game. Sari dan Mitsalia (2016) melaporkan

bahwa rata-rata anak menggunakan *gadget* untuk bermain game dari pada menggunakan untuk hal lainnya. Mengingat aplikasi-aplikasi yang terdapat dalam *gadget* yang sangat disukai anak usia dini adalah game maka mereka lebih menggunakan *gadget* untuk bermain game. Game yang terdapat di dalam *gadget* sangat menarik dari segi warnanya yang sangat cerah dan karakternya yang sangat lucu. Hal tersebut membuat anak suka bermain game sehingga mereka sering menggunakan *gadget*.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Menurut Sugiyono (2017, hlm. 8) mengatakan bahwa: “Metode penelitian kualitatif sering disebut metode penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (natural setting); disebut juga sebagai metode etnographi, karena pada awalnya metode ini lebih banyak digunakan untuk penelitian bidang antropologi budaya; disebut sebagai metode kualitatif, karena data yang terkumpul dan analisisnya lebih bersifat kualitatif”. Penelitian kualitatif adalah proses menjangkau informasi dan kondisi yang sebenarnya dalam kehidupan suatu objek yang dihubungkan dengan pemecahan suatu masalah baik dari sudut pandang teoritis maupun praktis. (Nawawi 1993, hlm. 176).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, alasan peneliti menggunakan pendekatan kualitatif ialah untuk mendeskripsikan dan menerangkan peristiwa yang dialami subjek penelitian

tentang penggunaan *gadget* yang menghambat perkembangan motorik anak usia dini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Ferliana (2016), “Anak usia di bawah 5 tahun, boleh-boleh saja diberi *gadget*. Tapi harus diperhatikan durasi pemakaiannya, misalnya, boleh bermain tapi hanya setengah jam dan hanya pada saat senggang, kenalkan *gadget* seminggu sekali, misalnya hari Sabtu atau Minggu. Lewat dari itu, ia harus tetap berinteraksi dengan orang lain”. Feliana (2016), “menambahkan anak usia dini yang menggunakan *gadget* minimal 2 jam tetapi berkelanjutan setiap hari mempengaruhi psikologis anak, misalnya, anak menjadi kecanduan bermain *gadget* daripada melakukan aktifitas yang seharusnya yaitu belajar”. Selain itu, Trinika dkk. (2015) menambahkan bahwa pemakaian *gadget* dengan intensitas yang tergolong tinggi pada anak usia dini adalah lebih dari 45 menit dalam sekali pemakaian per harinya dan lebih dari 3 kali pemakaian per harinya. Pemakaian *gadget* yang baik pada anak usia dini adalah tidak lebih dari 30 menit. Menurut Handrianto (2013), mengatakan bahwa, *gadget* memiliki dampak positif sebagai berikut:

1. Berkembangnya imajinasi, (melihat gambar kemudian menggambarnya sesuai imajinasinya yang melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan)
2. Melatih kecerdasan, (dalam hal ini anak dapat terbiasa dengan tulisan,

angka, gambar yang membantu melatih proses belajar).

3. Meningkatkan rasa percaya diri. (saat anak memenangkan suatu permainan akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan).
4. Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah. (dalam hal ini anak akan timbul sifat dasar rasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak akan muncul kesadaran kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa perlu dipaksa).

Kemudian beberapa dampak negatif dari *gadget* adalah:

1. Penurunan konsentrasi saat belajar (pada saat belajar anak menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan *gadget*, misalnya anak teringat dengan permainan *gadget* seolah-olah dia seperti tokoh dalam game tersebut).
2. Malas menulis dan membaca, (hal ini diakibatkan dari penggunaan *gadget* misalnya pada saat anak membuka video di aplikasi Youtube anak cenderung melihat gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang mereka cari).
3. Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi, (misalnya anak kurang bermain dengan teman dilingkungan sekitarnya, tidak memperdulikan keadaan disekelilingnya.)

4. Kecanduan, (anak akan sulit dan akan ketergantungan dengan *gadget* karena sudah menjadi suatu hal yang menjadi kebutuhan untuknya).
5. Dapat menimbulkan gangguan kesehatan, (jelas dapat menimbulkan gangguan kesehatan karena paparan radiasi yang ada pada *gadget*, dan juga dapat merusak kesehatan mata anak).
6. Perkembangan kognitif anak usia dini terhambat, (kognitif atau pemikiran proses psikologis yang berkaitan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya akan terhambat).
7. Menghambat kemampuan berbahasa, (anak yang terbiasa menggunakan *gadget* akan cenderung diam, sering menirukan bahasa yang didengar, menutup diri dan enggan berkomunikasi dengan teman atau lingkungannya).
8. Dapat mempengaruhi perilaku anak usia dini, (seperti contoh anak bermain game yang memiliki unsur kekerasan yang akan mempengaruhi pola perilaku dan karakter yang dapat menimbulkan tindak kekerasan terhadap teman)

PENUTUP

Melihat penjelasan diatas kita bisa mengetahui bahwa ada dampak positif dan dampak negatif dalam penggunaan *gadget*. Anak usia dini boleh saja

menggunakan *gadget* namun perlu ada batasan dan minimalisir waktu penggunaan *gadget* pada mereka. Karena penggunaan *gadget* yang berlebihan akan berdampak negatif pada penggunaanya tidak terkecuali anak usia dini. Salah satu dampak negatif penggunaan *gadget* yang berlebihan adalah anak malas dalam menulis, yang artinya perkembangan motorik halus anak menjadi terhambat. Menulis adalah salah satu cara untuk melatih perkembangan motorik anak. Namun apabila seorang anak terlalu sering bermain-main dengan *gadget* maka secara bersamaan mereka tidak sering melakukan gerakan melompat, berlari, menjijit, memanjat karena mereka hanya terfokus pada *gadget* dan gerakan yang mereka lakukan hanya sebatas jari untuk menggeser dan mengklik layar hp.

PUSTAKA

- Bruce, Tina., Maggit, Carolyn, 2005. Child Care & Education. Hodder & Stoughton. London.
- Mursid, Belajar dan Pembelajaran PAUD, (Bandung: PT. RemajaRosdakarya, 2015).
- Noegroho, Agoeng. (2010). Teknologi Komunikasi. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Sari, P dan Mitsalia A. A. 2016. Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah di Tkit Al

Mukmin. *Jurnal Profesi* 13 (2) :73 – 77.

Syakra, R. (2006). *Informatika Sosial Peluang dan Tantangan*. LIPI. Bandung.

Ferliana, Jovita Maria. (2016). *Anak dan Gadget Yang Penting Aturan Main*. Diunduh Pada 10 juni 2019 dari <http://nakita.grid.id/balita/anak-dangadget-yang-penting-aturan-main?page=2>