

## THE INFLUENCE OF GADGETS ON THE MORAL DEVELOPMENT OF EARLY CHILDHOOD

*Aulia Fadhillah Indarwan<sup>1)</sup>, Elia Hestiningrum<sup>2)</sup>, Isfahani Fadia Nur Nafifah<sup>3)</sup>,  
Ruli Hafidah<sup>4)</sup>, Novita Eka Nurjanah<sup>5)</sup>, Jumiatmoko<sup>6)</sup>*  
*Universitas Sebelas Maret*  
[auliafdh1@student.uns.ac.id](mailto:auliafdh1@student.uns.ac.id)

### ABSTRACT

Early Childhood Education (ECE) is the basis for the formation of human moral character, so that basic behavior and abilities are formed according to the stage of development. For this reason, it is necessary to inculcate moral values for early childhood. But in this day and age, many young children are already playing with gadgets, whether it's their own gadgets or those of their closest people. Therefore, this study aims to determine how much impact the use of gadgets has on the moral development of early childhood, where at that age the child's brain cells develop extraordinary. The outline of the problem is that the use of gadgets has more negative impacts than positive impacts if used by early childhood, especially without adult supervision. The method used is a qualitative research method, namely literature review or literature review. Researchers have described some of the effects resulting from the use of gadgets by early childhood, especially on the moral development or character of the child himself. So in this case, adults in the sense of the closest people to children must always accompany their children so that they can achieve development according to their stages.

**Keywords:** *moral character, gadgets, early childhood*

### PENGARUH GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN MORAL ANAK USIA DINI

**Abstrak:** Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan basis pembentukan karakter moral manusia, sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya. Untuk itu diperlukan penanaman nilai-nilai moral untuk anak usia dini. Tetapi dalam masa sekarang ini banyak anak usia dini yang sudah memainkan gadget, entah itu gadgetnya sendiri ataupun milik dari orang terdekatnya. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar dampak dalam penggunaan gadget terhadap perkembangan moral anak usia dini, dimana pada usia itu usia dimana sel otak anak berkembang secara luar biasa. Yang menjadi garis besar permasalahannya yaitu penggunaan gadget lebih banyak menimbulkan dampak negative daripada dampak positive jika digunakan oleh anak usia dini apalagi tanpa pengawasan dari orang dewasa. Metode yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif yaitu studi pustaka atau literature review. Peneliti sudah menjabarkan beberapa pengaruh yang dihasilkan dari penggunaan gadget yang dilakukan anak usia dini terutama pada perkembangan moral atau karakter anak itu sendiri. Sehingga dalam hal ini orang dewasa dalam artian orang terdekat anak harus selalu mendampingi anak-anaknya agar bisa mencapai perkembangan sesuai tahapnya.

**Kata Kunci:** *pembentukan moral, penggunaan gadget, anak usia dini*

### PENDAHULUAN

Pada zaman sekarang di era digital ini kemajuan teknologi semakin pesat. Banyak kalangan menggunakan teknologi untuk meringankan aktivitas mereka. Kemajuan teknologi ini memberikan

pengaruh positif dan negative, tetapi dalam kenyataannya pengaruh negative yang lebih mendominasi. Teknologi yang sangat diminati oleh semua kalangan manusia yaitu gadget. Dari usia anak-anak sampai orang tua pun banyak yang sudah

mengoperasikan gadget ini. Gadget merupakan salah satu teknologi yang dapat mempengaruhi perkembangan moral terutama anak usia dini.

Menurut asosiasi dokter anak Amerika dan Canada anak usia 0-2 tahun tidak boleh terpapar gadget, anak usia 3-5 tahun dibatasi 1 jam perhari, dan 2 jam perhari untuk anak berusia 6-18 tahun. *Golden age* adalah masa dimana anak-anak mengalami perkembangan yang sangat luar biasa sehingga bisa disebut masa emas. Menurut (Subakah et al., 2019), pada masa ini otak anak berkembang sangat pesat, dimana sebagian besar jaringan sel-sel otak berfungsi sebagai pengendali setiap aktivitas dan kualitas manusia. Anak-anak akan merespon sesuatu dengan cepat dan dimasukkan dalam memorinya. Oleh karena itu penggunaan gadget dinilai kurang efektif diberikan kepada anak usia dini karena akan mempengaruhi perkembangan karakter atau moral anak itu sendiri.

Dalam (Syifa et al., 2019) Perkembangan menunjukkan suatu proses tertentu, yaitu proses yang menuju kedepan dan tidak dapat diulang kembali. Dalam perkembangan manusia terjadi perubahan-perubahan yang sedikit banyak bersifat tetap dan tidak dapat diulang. Perkembangan tidak ditekankan pada segi material, melainkan pada segi fungsional. Perkembangan juga menghasilkan karakteristik baru yang berlangsung melalui tahap aktivitas yang sederhana ke tahap yang lebih tinggi. Perkembangan bergerak perlahan namun pasti, yang kian hari bertambah maju mulai dari masa pembuahan dan berakhir dengan kematian.

Perkembangan moral pada anak usia dini meliputi kemampuan untuk

bertindak sopan, jujur, penolong, hormat, toleran terhadap perbedaan, supportif, dan menjaga kebersihan (Auliya et al., 2017) Pengembangan moral sangat berkaitan erat dengan budi pekerti atau sopan santun seorang anak. Pada tingkatan ini anak belum menunjukkan internalisasi nilai-nilai moral (secara kokoh). Pengetahuannya diperoleh dari orang dewasa disekitar anak

Tetapi dalam hal ini banyak orang tua yang belum menyadari dan tidak tahu betapa pentingnya dilakukan stimulasi stimulasi dini untuk mengembangkan aspek perkembangan anak. Mereka hanya tahu bagaimana agar anak itu diam dan tidak rewel, sehingga mereka memegang anaknya yang masih berusia dini atau 0-6 tahun dengan teknologi yang bernama gadget tadi. Yang terjadi adalah jika orang tua memberikan gadget kepada anaknya agar anaknya diam dan tidak rewel tetapi orang tua tersebut tidak mengawasi anaknya dalam bermain maka timbullah anak itu mengalami kecanduan. Kecanduan yang bisa merusak proses pertumbuhan dan perkembangan anak. Perkembangan moral pun akan terganggu, sopan santun semakin hilang, dan emosi yang sulit untuk dikendalikan. (Setianingsih, 2018).

Nugraheni (2018) mengungkapkan bahwa penanaman karakter anak usia dini harus dilakukan secara bertahap dan melalui penjelasan sederhana berupa praktek secara langsung sebagai contoh agar anak mudah memahami dan menangkap makna karakter yang baik.

Menurut Rahmalah et al (2019), karakter merupakan sebuah nilai yang sudah terpatrit di dalam diri seseorang

melalui pengalaman, pendidikan, pengorbanan, percobaan, serta pengaruh lingkungan yang kemudian dipadupadankan dengan nilai-nilai yang ada di dalam diri seseorang dan menjadi nilai yang intrinsik yang terwujud di dalam sistem daya juang yang kemudian mendasari sikap, perilaku dan pemikiran seseorang. Berdasarkan pengertian tersebut, karakter didapat melalui pengalaman dan pendidikan. Anak usia dini yang rasa keingintahuannya tinggi, tentu akan terbentuk karakternya yang baik ketika diarahkan pada hal yang positif, terutama pada penggunaan gadget mereka. Sehingga, pada penelitian ini akan dilihat bagaimana penggunaan gadget berpengaruh pada pembentukan karakter anak usia dini.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan adalah literature review, literature review berisi uraian tentang teori, temuan dan bahan penelitian. Uraian dalam literature review ini diarahkan untuk menyusun kerangka pemikiran yang jelas tentang pemecahan masalah yang sudah diuraikan dalam sebelumnya pada perumusan masalah (Rahmalah et al., 2019).

Penelitian dimulai dengan penelusuran pustaka yang berhubungan dengan subyek penelitian. Penelusuran pustaka merupakan langkah pertama untuk mengumpulkan informasi yang relevan bagi penelitian. Penelusuran pustaka berguna untuk menghindarkan duplikasi dari pelaksanaan penelitian. Dengan penelusuran pustaka maka akan dapat diketahui penelitian yang pernah dilakukan.

Dalam membuat sebuah tulisan ilmiah, diperlukan sejumlah literature yang mendukung tulisan ataupun penelitian yang kita lakukan. Untuk mendapatkan literature tersebut, maka

bisa didapatkan dengan cara membaca, memahami, mengkritik, dan mereview literature dari berbagai macam sumber.

Literature review berisi ulasan, rangkuman, dan pemikiran penulis tentang beberapa sumber pustaka (dapat berupa artikel, buku, slide, informasi dari internet, dll) tentang topik yang dibahas, dan biasanya ditempatkan pada bab awal. Sumber-sumber rujukan (buku, jurnal, majalah) yang diacu hendaknya relevan dan terbaru serta sesuai dengan yang terdapat dalam pustaka acuan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Teknologi khususnya gadget memiliki dampak yang sangat besar dalam tumbuh kembang anak terlebih dalam pembentukan kepribadian anak. dampak tersebut bisa menjadi positif ataupun negative tergantung bagaimana orang tua menyikapi sarana teknologi tersebut. Akan berdampak buruk atau negative jika orang tua memberikan fasilitas teknologi (gadget) kepada anak tanpa pengawasan. Namun jika anak diajarkan tentang bagaimana penggunaan teknologi (gadget) yang baik dan tidak membiarkan anaknya menggunakan gadget tanpa pengawasan dari orang tuanya maka akan berdampak sangat positif.

Dampak dari teknologi khususnya gadget terhadap pembentukan kepribadian atau akhlak anak antara lain anak akan menjadi pemalas, kurangnya rasa percaya diri pada anak, berkurangnya kemampuan berkomunikasi anak, anak akan lebih tertutup (introvert), ketergantungan anak untuk terus bermain gadget, dan dampak negative yang paling berbahaya adalah anak dengan bebas dapat mengakses situs-situs dewasa di internet yang dapat merusak moral anak.

Anak-anak yang memakai gadget dengan intensif mengakibatkan adanya perubahan pada karakter anak. Anak menjadi kurang perhatian atau fokusnya ketika orang tua sedang mengajak berbicara atau meminta tolong suatu hal. Selain itu, apa yang dilihat dan didengar anak pada gadget tersebut langsung diminta olehnya kepada orang tua. Padahal, sebelumnya anak tersebut tidak memiliki sikap demikian.

Ketika pembelajaran dikelas, anak-anak tersebut ternyata memiliki karakter yang tidak mudah diam ketika guru sedang menerangkan sesuatu, fokus dari anak tersebut kurang, ada pula yang menggunakan fisik kepada temannya, sebagai cara untuk mengungkapkan ekspresi atau perasaannya seperti marah, atau senang.

Pada aspek agama dan moral anak, perilaku yang muncul yang diakibatkan karena gadget, yakni tidak tertib beribadah, mengabaikan orang lain, agresif atau mudah meniru perilaku kekerasan, rentan penipuan, dan kecanduan. Terlalu asik bermain gadget dapat menimbulkan sifat malas sehingga lupa waktu, lupa waktu belajar, lupa waktu beribadah, dan sebagainya. Kurangnya nilai kesopanan yang ditunjukkan oleh anak terhadap teman sebaya nya dan orang tua dapat disebabkan karena pengaruh dari apa yang anak lihat melalui berbagai tayangan, dambarnya, dan game yang anak mainkan.

Penelitian ini berfokus pada dampak positif dan negatif dari gadget dan internet terhadap anak usia dini terhadap karakter mereka. Latar belakang orang tua yang secara tidak langsung dapat berkontribusi pada metode parenting dalam keluarga.

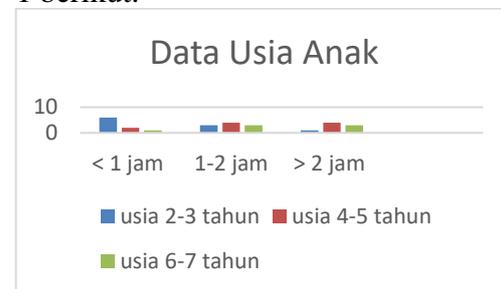
Ibu biasanya adalah pengasuh utama, menjaga dan memperhatikan kebutuhan anak. Hasil berikut pada Tabel 1 menunjukkan data yang merupakan ibu dari anak kecil yang menggunakan gadget.

Tabel 1. Data Demografi Latar Belakang Orang tua

Inisial	Usia	Profesi	Pendidikan
AA	28	Guru	S1
YP	31	Pegawai	D3
ID	34	Pedagog	SMA
SR	29	Karyawan	SMA
DW	30	Polisi	S1
PT	45	Perawat	S1
RT	39	IRT	S1

Berdasarkan tabel 1 di atas, terlihat ada beberapa jenis profesi yang dimiliki orang tua, satu diantaranya adalah ibu rumah tangga sedangkan ada orang tua guru yang bergelar sarjana. Saya menunjukkan bahwa latar belakang pendidikan dan profesi ibu beragam tidak menjamin akan antusias mereka agar anaknya mengurangi penggunaan *gadget*.

Selain itu, data tentang anak-anak mereka dijelaskan pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Perbandingan Penggunaan Gadget Sesuai dengan Usia Anak

Gambar 1 menunjukkan bahwa sebagian besar anak berusia 2-3 tahun banyak yang menggunakan *gadget* dibawah 1 jam hanya kisaran 10-15 menit, yang biasa dilakukan ibu sebagai upaya menenangkan anak ketika rewel. Sedangkan, rata-rata anak dari usai 3-6 tahun memainkan *gadget* selama 1-2 jam. Angka tertinggi dimiliki oleh golongan usia 6-7 tahun dengan penggunaan *gadget* bisa lebih dari 2 jam (Keumala et al., 2018).

## SIMPULAN

Orang tua tidaklah mudah di era globalisasi informasi seperti sekarang ini tidak saja dibutuhkan keteguhan, kecakapan, kesabaran, dan kearifan dalam bersikap tetapi juga dalam bertindak. Apalagi dizaman sekarang yang serba membutuhkan barang teknologi untuk melakukan kegiatan apapun. Peran orang tua penting terhadap perkembangan anak-anaknya yang semakin canggih dengan gadget yang mereka punya. Gadget memang dibutuhkan untuk sarana komunikasi terhadap segalanya.

Tetapi pengawasan serta bimbingan orang tua 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 artian cara menghormati dan sopan santun dalam bermasyarakat. Dalam (Muslimah et al., 2020) mengatakan ada beberapa cara agar moral anak tetap berkembang dengan baik disamping gadget yang diberikan yaitu:

Pertama, konsisten dalam mendidik. Orang tua harus memiliki sikap yang sama ketika melarang atau mengizinkan anak untuk melakukan sesuatu. Jangan sampai pada saat ini anak diperbolehkan dan pada waktu yang berbeda anak dilarang melakukannya. Kedua, sikap orang tua dalam keluarga. Sikap dari orang tua juga mempengaruhi perkembangan moral anak melalui peniruan. Dalam keluarga otomatis orang tua yang dijadikan model oleh sang anak. Jika sikap orang tua tersebut sabar, keras dalam disiplin, menyayangi maka moral anak dapat berkembang sesuai dengan yang diinginkan tetapi jika sikap orang tua pemarah, masa bodoh, tidak bertanggung jawab maka moral anak

berkembang tidak sesuai target yang telah ditentukan. Ketiga, orang tua yang menerapkan norma didalam keluarga. Orang tua yang mengajarkan norma kepada anak sebagai contoh jujur dalam berbagai hal maka anak juga akan menerapkan jujur disetiap saat. Sehingga peran anak di masa yang akan datang menjadi lebih baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Auliya, F., Pranoto, Y. K. S., & Sunarso, A. (2017). Kecerdasan Moral Anak Usia Dini. In *Edukasi* (Vol. 2, Issue 1).
- Damayanti, E. dkk. (2020). Dampak Negatif Penggunaan Gadget Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak. *Martabat : Jurnal Perempuan dan Anak*. Vol. 4 (1). 1-22
- Keumala, M., Yoestara, M., & Putri, Z. (2018). the Impacts of Gadget and Internet on the Implementation of Character Education on Early Childhood. *Proceedings of the ICECED*, 313–325.
- Mardiyantoro, N. Literatur Review. 1-18. [Elearning.fastikom-unsiq.ac.id](http://Elearning.fastikom-unsiq.ac.id)
- Muslimah, J., Maghfiroh, M., & Astuti, R. (2020). Pola Asuh Orang Tua Dan Perkembangan Moral Anak Usia Dini (Studi Kasus di Tk Al-Ghazali. *KIDDO: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1 (1), 1-9.
- Nasional, S., Rahmalah, P. Z., Astuti, P., & Pramesetyaningrum, L. (2019). *Pengaruh penggunaan gadget terhadap pembentukan karakter*. 302–310.
- Nugraheni, A. D. (2018). *The Influence of the Digital Age on Early Childhood Education Based Characters*. 249 (Secret), 205–208.
- Rahmalah, P. Z., Astuti, P., Pramesetyaningrum, L., & Susan, S. (2019). Pengaruh

- Penggunaan Gadget Terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional Lppm Ump*, 0(0), 302–310.
- Rahmawati, D. S. (2018). Analisis penggunaan gadget terhadap akhlak anak (studi kasus di SDN 01 Kebonharjo, Klaten). *Skripsi*. Universitas Islam Indonesia.
- Setianingsih, S. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas. *Gaster*, 16(2), 191. <https://doi.org/10.30787/gaster.v16i2.297>
- Subakah, M. A. (2019). Pengaruh gadget terhadap perkembangan anak. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran dan Pencerahan*, 15 (1), 125–139.
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). *Dampak Penggunaan Gadget terhadap Psikologi pada Anak Sekolah Dasar Perkembangan*. 3(4), 527–533.