

DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK DI ERA DIGITAL

Hani¹, Astuti Darmiyanti²

haninurhayati2004@gmail.com¹, astuti.darmiyanti@fai.unsika.ac.id²

Universitas Singaperbangsa Karawang

Article Info

Article history:

Published Juni 30, 2025

Kata Kunci:

Gadget, Anak, Perkembangan Berpikir, Belajar, Peran Orang Tua.

ABSTRAK

Di zaman sekarang, gadget seperti ponsel dan tablet sudah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari anak-anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan gadget memengaruhi perkembangan berpikir anak atau yang disebut dengan perkembangan kognitif. Dengan melihat berbagai sumber dan pengalaman di lapangan, ditemukan bahwa gadget bisa membantu anak belajar dan berpikir lebih cepat jika digunakan dengan cara yang tepat dan dalam waktu yang wajar. Namun, jika digunakan terlalu sering tanpa pengawasan, gadget justru bisa membuat anak sulit berkonsentrasi, kurang berkomunikasi, dan lambat memahami pelajaran. Oleh karena itu, peran orang tua dan guru sangat penting dalam mengatur waktu dan cara anak menggunakan gadget agar tetap bermanfaat bagi tumbuh kembangnya.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengalami percepatan yang luar biasa, terutama sejak awal abad ke-21. Salah satu bentuk nyata dari perkembangan ini adalah meluasnya penggunaan gadget seperti telepon pintar, tablet, dan perangkat digital lainnya yang kini tidak hanya digunakan oleh orang dewasa, melainkan juga oleh anak-anak dalam kehidupan sehari-hari. Di era digital ini, gadget telah menjadi sarana utama dalam berkomunikasi, memperoleh informasi, bahkan dalam proses pembelajaran. Fenomena ini tidak terlepas dari tren global yang menempatkan teknologi sebagai bagian integral dari kehidupan modern (Prensky, 2001).

Anak-anak generasi saat ini, yang kerap disebut sebagai digital natives, tumbuh dalam lingkungan yang sarat akan teknologi. Interaksi mereka dengan gadget terjadi sejak usia sangat dini, sering kali sebelum mereka menguasai keterampilan dasar membaca dan menulis. Meskipun kehadiran teknologi digital menawarkan berbagai potensi dalam mendukung pembelajaran dan eksplorasi kognitif anak, hal tersebut juga menimbulkan kekhawatiran terkait dampaknya terhadap perkembangan otak dan kemampuan berpikir anak. Dalam konteks psikologi perkembangan, masa kanak-kanak merupakan periode krusial dalam pembentukan struktur kognitif, di mana anak mulai membangun skema berpikir melalui proses belajar, bermain, dan berinteraksi dengan lingkungan (Piaget, 1952).

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang tepat dan dibatasi secara sehat dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, seperti peningkatan memori kerja, kecepatan proses informasi, serta keterampilan visual-spasial (Gee, 2003). Namun demikian, jika penggunaannya tidak diawasi dan tidak dibatasi, gadget justru dapat membawa dampak negatif, seperti penurunan kemampuan konsentrasi, gangguan dalam kemampuan menyelesaikan masalah, hingga keterlambatan dalam perkembangan bahasa dan kemampuan sosial (Christakis, 2009). Anak-anak yang terlalu sering menggunakan gadget cenderung mengalami kesulitan dalam berinteraksi secara langsung dengan orang lain dan menunjukkan tingkat kecemasan serta impulsivitas yang lebih tinggi.

Kondisi ini diperparah dengan minimnya pendampingan dari orang tua maupun pendidik dalam penggunaan teknologi digital oleh anak. Dalam banyak kasus, gadget digunakan sebagai alat substitusi peran pengasuhan yang secara tidak langsung menurunkan intensitas interaksi sosial yang esensial dalam pembentukan kemampuan berpikir kritis dan logis. Oleh karena itu, keterlibatan aktif orang tua dalam mengawasi, membatasi, dan mengarahkan penggunaan gadget menjadi sangat penting untuk memastikan bahwa teknologi memberikan dampak positif dalam perkembangan kognitif anak, bukan sebaliknya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara lebih mendalam dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan kognitif anak, khususnya dalam konteks era digital yang semakin kompleks. Penelitian ini juga berupaya untuk memberikan rekomendasi praktis bagi orang tua, guru, dan pemangku kepentingan pendidikan agar dapat memanfaatkan teknologi secara bijak sebagai alat pendukung tumbuh kembang anak

2. METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, dengan tujuan untuk memahami secara mendalam bagaimana penggunaan gadget memengaruhi perkembangan kognitif anak-anak. Pendekatan kualitatif dipilih karena mampu menggali fenomena secara kontekstual dan holistik, khususnya yang berkaitan dengan perilaku, persepsi, dan interaksi sosial anak dalam penggunaan teknologi (Creswell & Poth, 2018).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Di tengah arus deras perkembangan teknologi digital yang melaju tanpa kompromi, anak-anak generasi saat ini tumbuh dalam lanskap yang sepenuhnya berbeda dari masa kanak-kanak generasi sebelumnya. Gadget baik dalam bentuk ponsel pintar, tablet, maupun perangkat lainnya telah menjadi bagian tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Pembahasan ini muncul sebagai respons terhadap kekhawatiran sekaligus harapan terhadap peran teknologi tersebut dalam membentuk perkembangan kognitif anak.

Dalam pembahasan ini, penulis secara lugas menyoroti kenyataan bahwa penggunaan gadget oleh anak-anak adalah keniscayaan yang tak bisa dibendung. Maka yang menjadi fokus bukan pada pelarangan, melainkan pada pemanfaatan dan pengelolaan. Artikel ini tidak bersifat menghakimi atau menolak kemajuan teknologi; sebaliknya, penulis menyuguhkan narasi yang bersifat reflektif dan analitis mengenai bagaimana teknologi ini bisa berdampak positif atau negatif, tergantung pada bagaimana dan seberapa besar gadget digunakan dalam kehidupan anak.

Salah satu poin penting dalam penulisan ini adalah bagaimana gadget bisa menjadi sarana pembelajaran yang inovatif. Penulis menunjukkan bahwa, ketika digunakan dengan bijaksana dan dalam waktu yang wajar, gadget dapat membantu anak-anak belajar secara lebih cepat dan efektif. Penggunaan aplikasi edukatif, video pembelajaran, serta permainan

interaktif dapat mendorong anak untuk berpikir kritis, mengeksplorasi berbagai informasi, serta meningkatkan kemampuan problem solving. Ini mencerminkan pandangan konstruktif terhadap teknologi, yaitu bahwa ia dapat menjadi alat bantu pendidikan yang kuat dan relevan, terlebih di era di mana akses informasi begitu terbuka.

Namun, penulis juga mengemukakan kekhawatiran yang tidak bisa diabaikan: Penggunaan gadget yang berlebihan dan tanpa pengawasan dapat membawa dampak buruk terhadap perkembangan anak, khususnya dalam aspek kognitif. Anak-anak yang terlalu sering terpapar layar tanpa bimbingan cenderung mengalami penurunan dalam kemampuan berkonsentrasi, lambat dalam memahami pelajaran, serta mengalami kesulitan dalam berkomunikasi secara lisan. Ini merupakan kondisi yang ironis, karena alat yang seharusnya mempercepat proses belajar justru bisa menghambatnya jika digunakan secara tidak tepat.

Penulis juga menekankan pentingnya peran orang tua dan guru dalam mengatur interaksi anak dengan gadget. Dalam pandangan mereka, orang dewasa tidak boleh bersikap pasif atau acuh terhadap penggunaan teknologi oleh anak-anak. Mereka harus aktif menjadi pendamping digital menentukan waktu penggunaan gadget, mengkurasi konten yang dikonsumsi anak, dan menciptakan suasana dialog yang terbuka agar anak tidak hanya menjadi pengguna, tetapi juga pengolah informasi yang kritis.

Lebih jauh, penulisan ini secara implisit mengajukan gagasan bahwa literasi digital tidak hanya penting bagi anak, tetapi juga bagi orang tua dan pendidik. Tanpa pemahaman yang cukup terhadap cara kerja teknologi dan dampaknya terhadap perkembangan psikologis dan kognitif, orang tua dan guru akan kesulitan menjalankan peran mereka sebagai pendamping. Di sinilah muncul kebutuhan akan edukasi yang berlapis: Anak belajar menggunakan teknologi secara sehat, sementara orang tua belajar bagaimana mendampingi dengan bijak.

Secara keseluruhan, pembahasan ini memberikan kontribusi yang sangat penting dalam diskursus pendidikan anak di era digital. Penulis tidak hanya menyampaikan hasil observasi atau kajian lapangan, tetapi juga menawarkan kerangka berpikir yang seimbang antara apresiasi terhadap manfaat teknologi dan kewaspadaan terhadap risikonya. Yang paling menonjol dari penulisan ini adalah ajakan untuk tidak sekadar bereaksi terhadap dampak negatif gadget, tetapi untuk mengelolanya secara strategis demi memaksimalkan manfaat bagi perkembangan anak.

Penulisan ini juga menyentil satu kenyataan yang kerap terjadi di masyarakat: Gadget seringkali digunakan sebagai “pengganti pengasuhan.” Ketika orang tua sibuk atau kehabisan energi, gadget menjadi solusi instan untuk menenangkan anak. Sayangnya, kenyamanan jangka pendek ini bisa memunculkan konsekuensi jangka panjang yang tidak diinginkan. Oleh karena itu, artikel ini secara tidak langsung mengajak pembaca untuk mengevaluasi kembali cara pandang terhadap teknologi dalam pengasuhan anak.

Dengan demikian, penulisan ini layak mendapat perhatian lebih luas, terutama oleh para pendidik, orang tua, dan pengambil kebijakan di bidang pendidikan. Dunia digital bukan sesuatu yang bisa dihindari, tetapi harus dihadapi dengan kesiapan dan pemahaman yang mendalam. Dan dalam hal ini, penulis telah membuka ruang diskusi yang sangat penting: bahwa masa depan kognitif anak-anak kita tidak hanya ditentukan oleh apa yang mereka pelajari, tetapi juga oleh bagaimana dan melalui media apa mereka belajar.

4. KESIMPULAN

Penggunaan gadget di kalangan anak-anak merupakan fenomena yang tidak terelakkan dalam era digital saat ini. Gadget telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari dan bahkan menjadi sarana pembelajaran baru yang potensial. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan pendekatan kualitatif deskriptif, ditemukan bahwa

penggunaan gadget memiliki dua sisi yang kontras terhadap perkembangan kognitif anak.

Di satu sisi, gadget dapat mendukung peningkatan kemampuan berpikir anak jika digunakan secara tepat dan dalam waktu yang terkontrol. Konten edukatif, aplikasi pembelajaran, dan interaksi digital yang terarah mampu merangsang daya ingat, keterampilan problem solving, serta pemahaman logika anak. Gadget dalam konteks ini berperan sebagai alat bantu pembelajaran yang mendekatkan anak pada berbagai informasi secara cepat dan menyenangkan.

Namun, di sisi lain, penggunaan gadget yang berlebihan dan tidak terpantau justru membawa dampak negatif yang signifikan. Anak-anak yang terlalu sering terpapar layar cenderung mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi, menurunnya kemampuan komunikasi verbal, keterlambatan dalam perkembangan bahasa, hingga melemahnya keterampilan sosial. Dalam beberapa kasus, gadget bahkan digunakan sebagai pengganti fungsi pengasuhan, yang akhirnya mengurangi kualitas interaksi emosional antara anak dan orang tua.

Penelitian ini menegaskan bahwa pengawasan dan pendampingan aktif dari orang tua serta guru sangatlah krusial. Mereka memiliki tanggung jawab moral dan edukatif untuk membimbing anak dalam memanfaatkan teknologi secara sehat, selektif, dan berimbang. Literasi digital tidak hanya penting untuk anak, tetapi juga untuk orang dewasa agar mampu menjalankan peran sebagai fasilitator dalam proses tumbuh kembang anak.

Dengan demikian, solusi terbaik bukanlah dengan menolak atau melarang penggunaan gadget, melainkan mengelolanya dengan strategi yang tepat. Teknologi harus dijadikan sebagai alat, bukan tujuan; sebagai pendukung, bukan pengganti. Masa depan kognitif anak akan sangat dipengaruhi oleh bagaimana kita hari ini menata hubungan mereka dengan teknologi.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Christakis, D. A. (2009). The effects of infant media usage: What do we know and what should we learn? *Acta Paediatrica*, 98(1), 8–16. <https://doi.org/10.1111/j.1651-2227.2008.01027.x>
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave Macmillan.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Patton, M. Q. (2015). *Qualitative research & evaluation methods: Integrating theory and practice* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Piaget, J. (1952). *The origins of intelligence in children* (M. Cook, Trans.). New York: International Universities Press. (Original work published 1936)
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1–6. <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>
- Rideout, V., Foehr, U. G., & Roberts, D. F. (2010). *Generation M2: Media in the Lives of 8–18 Year Olds*. Kaiser Family Foundation. Retrieved from <https://www.kff.org/>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sundus, M. (2018). The impact of using gadgets on children. *International Journal of Health Sciences*, 12(2), 59–63.
- Wartella, E., Rideout, V., Lauricella, A. R., & Connell, S. (2013). *Parenting in the age of digital technology: A national survey*. Center on Media and Human Development, Northwestern University.