

## **ANAK DAN GADGET: STUDI KASUS TENTANG DAMPAK PERKEMBANGAN EMOSI DAN BAHASA**

**Siti Nur Latifah<sup>1</sup>, Lisna Amira Fauziah<sup>2</sup>, Salsabilla<sup>3</sup>, Moh Zidni Ahmada<sup>4</sup>**

UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

e-mail: [sitinurlatifah5926@gmail.com](mailto:sitinurlatifah5926@gmail.com)<sup>1</sup>, [lisna.amira.fauziah24072@mhs.uingusdur.ac.id](mailto:lisna.amira.fauziah24072@mhs.uingusdur.ac.id)<sup>2</sup>, [salsabilla24066@mhs.uingusdur.ac.id](mailto:salsabilla24066@mhs.uingusdur.ac.id)<sup>3</sup>, [moh.zidni.ahmada24070@mhs.uingusdur.ac.id](mailto:moh.zidni.ahmada24070@mhs.uingusdur.ac.id)<sup>4</sup>

**Abstrak** – Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan emosi dan bahasa pada anak usia dini melalui studi kasus seorang anak berinisial MA yang berusia 5 tahun. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa MA mengalami keterlambatan dalam pemerolehan bahasa dan kesulitan dalam bersosialisasi akibat penggunaan gadget yang berlebihan tanpa pendampingan. Anak menunjukkan ketergantungan tinggi terhadap gadget, mudah marah, dan enggan berinteraksi secara sosial. Meskipun orang tua menyadari dampak negatif tersebut, implementasi pengawasan terhadap penggunaan gadget masih kurang konsisten. Penelitian ini menekankan pentingnya peran aktif orang tua dalam membatasi dan mengarahkan penggunaan gadget secara sehat.

**Kata Kunci:** Gadget, Anak Usia Dini, Perkembangan Bahasa, Perkembangan Emosi, Peran Orang Tua.

*Abstract* – This study aims to examine the impact of gadget use on the emotional and language development of early childhood through a case study of a 5-year-old child identified as MA. The research used a qualitative approach with a case study method. Data were collected through interviews, observation, and documentation. The findings revealed that MA experienced language acquisition delays and difficulties in social interaction due to excessive gadget use without supervision. The child exhibited high gadget dependency, irritability, and reluctance to engage in social activities. Although the parents were aware of the negative impacts, their supervision was inconsistent. This study emphasizes the importance of active parental involvement in limiting and guiding healthy gadget use.  
**Keywords:** Gadget, Early Childhood, Language Development, Emotional Development, Parental Role.

### **PENDAHULUAN**

Dalam era digital saat ini, penggunaan perangkat elektronik seperti gadget telah menjadi bagian dari keseharian masyarakat dari berbagai usia. Anak-anak yang dulunya bermain dengan teman sebaya atau bersama orang tua kini lebih sering terlihat asyik dengan layar gadget. Keberadaan gadget memang memberikan banyak kemudahan, baik dalam hal hiburan maupun pendidikan, namun tidak sedikit juga menimbulkan kekhawatiran terutama terkait dampaknya terhadap perkembangan anak.

Masa kanak-kanak, khususnya usia 1 hingga 5 tahun yang dikenal sebagai "golden age", merupakan fase penting dalam pembentukan dasar-dasar kognitif, sosial, dan emosional anak. Pada fase ini, anak sangat aktif menyerap informasi dari lingkungan sekitarnya dan membutuhkan banyak interaksi langsung agar aspek perkembangan tersebut dapat tumbuh secara optimal. Namun, dominasi gadget dalam aktivitas sehari-hari dapat menggeser kebutuhan penting tersebut.

Jika anak terlalu sering menggunakan gadget tanpa pendampingan, maka risiko gangguan perkembangan, terutama dalam pemerolehan bahasa dan kemampuan bersosialisasi, semakin besar. Anak bisa menjadi kurang peka terhadap lingkungannya, sulit mengekspresikan diri, hingga enggan bermain dengan teman-teman sebayanya. Bahkan, kecanduan gadget bisa menyebabkan anak hidup dalam dunia virtual yang membuatnya menjauh dari kenyataan sosial di sekitarnya.

Penggunaan gadget telah merata, baik di daerah perkotaan maupun pedesaan. Oleh karena itu, penting untuk memahami bagaimana pola penggunaan gadget pada anak-anak usia dini serta pengaruhnya terhadap aspek perkembangan tertentu. Studi ini memfokuskan pada kasus seorang anak usia 5 tahun berinisial MA yang tinggal di Desa Wiradesa, Kota Pekalongan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kebiasaan penggunaan gadget oleh MA, dampaknya terhadap perkembangan sosialnya, serta bagaimana peran orang tua dalam mengarahkan penggunaan gadget secara sehat dan terkontrol.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Pendekatan ini dipilih karena sesuai untuk mengungkap secara mendalam kondisi dan pengalaman subjek dalam konteks penggunaan gadget dan dampaknya terhadap perkembangan sosial. Pendekatan kualitatif juga memungkinkan peneliti memahami realitas sosial dari perspektif partisipan dan menyajikan data secara deskriptif.

Subjek dalam penelitian ini adalah seorang anak perempuan berusia 5 tahun dengan inisial "MA" yang tinggal di Desa Wiradesa, Kota Pekalongan. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive, dengan pertimbangan bahwa anak tersebut merupakan pengguna aktif gadget dan menunjukkan gejala perubahan perilaku sosial. Subjek dipilih berdasarkan laporan orang tua mengenai perubahan interaksi sosial yang signifikan sejak anak terbiasa menggunakan gadget dalam waktu lama setiap harinya.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari tiga metode utama, yaitu wawancara mendalam, observasi langsung, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan dengan orang tua MA untuk memperoleh informasi mengenai latar belakang penggunaan gadget, jenis konten yang diakses, durasi penggunaan, serta perubahan perilaku yang diamati. Observasi dilakukan di lingkungan tempat tinggal MA untuk melihat secara langsung bagaimana interaksi MA dengan gadget serta dengan orang-orang di sekitarnya. Selain itu, dokumentasi berupa catatan harian dan foto aktivitas anak juga digunakan untuk memperkuat data.

Analisis data dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan menyaring data yang relevan dan sesuai dengan fokus penelitian. Data yang telah direduksi kemudian disusun dalam bentuk naratif untuk memudahkan penyajian secara sistematis. Langkah terakhir adalah menarik kesimpulan berdasarkan pola-pola yang muncul dari data yang telah dianalisis. Keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber dan metode.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Pola Penggunaan Gadget oleh MA**

MA, seorang anak perempuan berusia 5 tahun, mulai diperkenalkan kepada gadget sejak usia 2 tahun. Gadget yang digunakan berupa smartphone milik orang tuanya. Pada awalnya, gadget diberikan untuk menenangkan MA saat sedang rewel atau sulit diatur. Orang tua MA mengaku memberikan gadget agar anak tidak mengganggu aktivitas mereka, terutama saat bekerja dari rumah. Seiring waktu, pemberian gadget berubah menjadi kebiasaan harian. MA menggunakan gadget tanpa batasan waktu, bahkan bisa menghabiskan waktu antara 6 hingga 10 jam sehari. Konten yang biasa dikonsumsi MA adalah video kartun, lagu anak-anak, dan gim edukatif yang sederhana.

Sayangnya, meskipun beberapa aplikasi bersifat edukatif, penggunaan gadget dilakukan tanpa pendampingan, sehingga tidak terjadi proses dialog atau refleksi terhadap konten yang ditonton. MA lebih banyak menjadi penerima pasif, dan interaksi sosial dengan anggota keluarga maupun teman sebaya menjadi sangat terbatas. MA juga menunjukkan ketergantungan pada gadget. Jika tidak diberi akses ke gadget, ia menunjukkan perilaku rewel,

marah, menangis, dan menarik diri dari aktivitas sosial. Dalam beberapa kasus, orang tua menggunakan gadget sebagai alat untuk menenangkan anak, yang secara tidak langsung memperkuat ketergantungan MA terhadap perangkat tersebut.

## **B. Dampak Negatif Penggunaan Gadget bagi MA**

### **1. Pemerolehan bahasa anak menjadi terganggu**

Penggunaan gadget secara berlebihan berdampak signifikan terhadap kemampuan berbahasa MA. Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua, MA mengalami keterlambatan bicara dan masih kesulitan merangkai kalimat sederhana meskipun telah berusia 5 tahun. MA lebih banyak menggunakan gestur atau menunjuk untuk menyampaikan keinginannya. Ia juga tidak menunjukkan ketertarikan untuk berbicara atau menyimak percakapan orang di sekitarnya. MA lebih tertarik pada suara dan visual dari konten digital yang dikonsumsinya, seperti suara karakter kartun atau lagu anak-anak.

Namun, tidak ada proses pemahaman atau pengulangan dari konten tersebut karena tidak ada orang dewasa yang mendampingi untuk menjelaskan atau mengajak MA berdialog. Akibatnya, MA tidak mampu meniru kosakata atau struktur kalimat yang baik dan benar. WHO dan American Academy of Pediatrics menyarankan agar anak-anak usia 2–5 tahun hanya menggunakan gadget maksimal 1 jam per hari dengan pendampingan orang tua. Melebihi durasi ini dapat menyebabkan gangguan pada perkembangan bahasa, emosi, dan kognisi. MA yang terpapar gadget tanpa kontrol mengalami keterbatasan dalam menyusun kalimat, tidak mampu mengenali emosi dasar, serta mengalami kesulitan menjawab pertanyaan sederhana.

### **2. Dampak Sosial dan Emosional**

Secara sosial, MA mengalami hambatan dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Ia lebih memilih menyendiri sambil memainkan gadget dibanding bermain bersama teman-teman sebayanya. Ketika berada di lingkungan sosial seperti taman bermain atau tempat ibadah, MA terlihat pasif dan tidak responsif terhadap ajakan bermain. Hal ini menunjukkan adanya isolasi sosial akibat kebiasaan bermain gadget yang intens. Secara emosional, MA mudah marah jika tidak diberikan gadget. Ia mengalami kesulitan dalam mengekspresikan emosinya secara sehat. Tantrum, menangis berlebihan, dan penolakan verbal menjadi respons utama ketika keinginannya tidak terpenuhi.

Orang tua menyadari bahwa anaknya menjadi lebih temperamental, namun mengaku kesulitan dalam mengubah pola asuh yang sudah terbentuk karena keterbatasan waktu dan energi. Kecenderungan MA untuk bergantung pada gadget membuatnya kurang peka terhadap kondisi sekitar. Ia tidak memperhatikan orang yang berbicara padanya, dan lebih tertarik pada suara dari gadget dibanding suara manusia. Ketika gadget diambil, MA tidak mampu mencari aktivitas alternatif yang konstruktif dan cenderung menjadi gelisah.

### **3. Peran Orang Tua dalam Pengawasan Penggunaan Gadget**

Orang tua MA memiliki kesadaran terhadap dampak negatif gadget, namun penerapannya dalam kehidupan sehari-hari masih belum optimal. Mereka mengakui bahwa gadget digunakan sebagai solusi praktis untuk membuat anak tenang dan fokus. Alasan utama orang tua adalah kesibukan bekerja dan tidak adanya dukungan tambahan dari lingkungan seperti pengasuh atau anggota keluarga lain.

Saat ini, orang tua MA mulai berusaha melakukan beberapa perubahan. Pertama, mereka mencoba membatasi waktu penggunaan gadget secara bertahap. Kedua, mereka mulai mengganti waktu bermain gadget dengan kegiatan lain seperti menggambar, bermain puzzle, atau membaca buku cerita. Ketiga, orang tua mencoba mendampingi MA saat menonton video agar terjadi proses interaksi dan tanya jawab.

Namun, tantangan terbesar yang mereka hadapi adalah konsistensi. MA sering kali menolak ketika tidak diberi gadget dan menunjukkan perilaku marah atau frustrasi. Dalam beberapa kasus, orang tua menyerah dan kembali memberikan gadget agar anak tenang. Hal ini menunjukkan pentingnya edukasi berkelanjutan bagi orang tua agar mampu menerapkan pola pengasuhan yang lebih sehat dan tegas.

## **KESIMPULAN**

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan tanpa pendampingan orang tua berdampak signifikan terhadap perkembangan bahasa dan sosial-emosional anak usia dini. Subjek penelitian, MA, mengalami keterlambatan berbicara, kesulitan dalam mengekspresikan emosi, serta kecenderungan menarik diri dari interaksi sosial. Ketergantungan pada gadget membuat anak kehilangan minat terhadap aktivitas fisik dan interaksi nyata dengan lingkungan sekitarnya. Meskipun orang tua menyadari adanya dampak negatif, penerapan pengawasan terhadap penggunaan gadget masih belum optimal karena berbagai keterbatasan, seperti waktu, pengetahuan, dan konsistensi.

Hal ini menandakan pentingnya literasi digital bagi orang tua dalam menghadapi tantangan pengasuhan di era modern. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa peran aktif, konsisten, dan sadar dari orang tua sangat menentukan dalam meminimalkan dampak negatif gadget pada anak usia dini. Upaya pembatasan durasi, pemilihan konten yang edukatif, serta peningkatan kualitas interaksi langsung antara anak dan lingkungan menjadi langkah penting dalam mendukung tumbuh kembang anak secara seimbang di tengah arus digitalisasi.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Chapnick, A. (2008). The golden age. *International Journal*, 64(1), 205–221. <https://doi.org/10.1177/002070200906400118>
- Hega Dwi Dian, I. B. (2024). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini . Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Studi Kasus Pada Anak Usia 3 Tahun Dengan Inisial "Ad".
- Hidayat, A., & Maesyaroh, S. S. (2022). Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. *JURNAL SYNTAX IMPERATIF: Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 1(5), 356. <https://doi.org/10.36418/syntax-imperatif.v1i5.159>
- Purwadi, H., & Fitriyani, L. (2023). Hubungan Durasi Penggunaan Gadget terhadap Personal Sosial pada Anak Usia 1-6 Tahun di Kota Depok. *MAHESA : Malahayati Health Student Journal*, 3(9), 2682–2690. <https://doi.org/10.33024/mahesa.v3i9.10907>
- Sauri, S., Sulastri, A., Hakim, A. R., & Sururuddin, M. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Karakter Siswa Sekolah Dasar. 8(3), 1167–1173. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3326>
- Ummah, M. S. (2019). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN (GADGET) UNTUK MEMOTIVASI BELAJAR SISWA SD. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14.
- Yusnadi, Rukhmana, T., Sujana, N., Putra, S. R., Nugraha, A. R., & Arianti, D. (2024). Pengaruh Gadget Pada Karakter Anak di SD. *Journal on Education*, 6(3), 18–25.