

DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK ANAK : LITERATURE REVIWE

Nurul Fajar¹, Maharani Putri², M. Azraul Hamda³

¹Pendidikan Jasmani, Universitas Samudra Langsa, semnaslppm.ummat@gmail.com

Keywords:

Impact of using gadgets
Gadgets
Children's motorcycles

Abstract: This research aims to obtain information about the impact of using gadgets on children's motor skills. The use of gadgets can hinder the development of fine and gross motor skills in children. Technological advances in various fields have created the problem of changing children's interaction patterns. The research method used in this research is literature study. The conclusions of this research are important for parents, educators and society to understand the negative impacts that may arise due to excessive use of gadgets on children. Awareness and appropriate actions are required, such as managing the time of gadget use. Apart from that, solutions are still needed in learning at school and activities at home for children so that they can reduce gadget addiction so that children's motor skills can develop optimally.

Kata Kunci:

Dampak penggunaan
gadget
Gadget
Motorik anak

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang dampak penggunaan gadget terhadap motorik anak. Penggunaan gadget dapat menghambat perkembangan motorik halus dan motorik kasar pada anak. Kemajuan teknologi diberbagai bidang menciptakan masalah perubahan pola interaksi anak-anak. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi literatur. Kesimpulan pada penelitian ini penting bagi orang tua, pendidik, dan masyarakat untuk memahami dampak negatif yang mungkin timbul akibat penggunaan gadget yang berlebihan pada anak-anak. Diperlukan kesadaran dan tindakan yang tepat, seperti mengatur waktu penggunaan gadget. Selain itu masih diperlukan solusi dalam pembelajaran di sekolah dan kegiatan dirumah untuk anak sehingga dapat mengurangi kecanduan gadget sehingga motorik anak bisa berkembang dengan optimal.

Article History:

Received: 30-05-2024

Online : 22-06-2024



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



A. LATAR BELAKANG

Gadget merupakan alat komunikasi yang telah dipergunakan baik dari kalangan anak sekolah sampai orang dewasa (Eritriana dan Pariyem, 2022). Ketertarikan anak-anak terhadap gadget dikarenakan perangkat tersebut menyajikan dimensi gerak, warna, suara, dan musik dalam satu kesatuan. Gadget menjadi alat yang multifungsi untuk keperluan bermain game, menonton video, mendengarkan musik, dan menjelajahi situs. Tanpa disangkal, pengaruh gadget terhadap kehidupan sangat signifikan (Oktaviyati et al., 2023). Pusat pengolahan informasi dalam otak bertanggung jawab untuk memproses data yang diterima dari sistem sensori, yang mencakup informasi visual yang berasal dari gadget (Siregar et al., 2018). Perkembangan anak yang terganggu akibat kecanduan gadget yaitu perkembangan motoriknya. Penting untuk melihat kemajuan teknologi dari berbagai perspektif, baik positif maupun negatif. Sayangnya, seringkali aspek negatif mendominasi karena ketidakmampuan kita dalam mengelola penggunaan teknologi, terutama pada perangkat gadget (Rahmalah et al., 2019).

Perkembangan media dan teknologi menjadi sebuah tantangan signifikan terhadap perkembangan anak (Annisa et al., 2022). Hal ini karena anak yang mengalami kecanduan gadget akan duduk diam bermain gadget dan tidak banyak melakukan aktivitas seharusnya yang dilakukan anak pada masa perkembangan seperti bermain sepak bola, berlari, melompat, dan permainan lainnya yang membantu dalam perkembangan motorik anak. Selain itu penggunaan gadget juga memiliki dampak kognitif anak akibat fokus anak yang hanya tertuju pada gadget saja seperti anak menjadi malas beraktivitas, penurunan daya ingat, tidak dapat berkonsentrasi dalam belajar, kesulitan dalam memecahkan masalah yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari, dan masalah-masalah lain yang berhubungan dengan kecerdasan anak (Sulastri & Rini, 2022).

Gadget merupakan perangkat elektronik kecil yang memiliki berbagai fungsi khusus. Selain itu, gadget juga dapat diartikan sebagai suatu perangkat alat canggih yang di dalamnya terdapat berbagai aplikasi. Aplikasi ini sendiri kemudian dijadikan sebagai sumber informasi, jejaring sosial, hobi, kreativitas, dan masih banyak lagi. Alat teknologi ini juga mempermudah seseorang untuk berbagai aktivitas. Melalui aplikasi yang terhubung dengan koneksi internet, maka hingga saat ini, gadget membantu kebutuhan manusia. Contohnya saja pada penjualan barang, membeli, mencari teman, dan bekerja. Jadi, gadget merupakan perkembangan teknologi komunikasi yang memiliki banyak fungsi. Perbedaan gadget dengan benda elektronik lainnya adalah pembaharuan. Saat ini, gadget terus diperbarui untuk berbagai kebutuhan manusia. Bahkan, gadget atau gawai juga berfungsi sebagai sarana bisnis, sumber informasi, penyimpanan data, dokumentasi, untuk mendengarkan musik, dan lain sebagainya. Tak hanya itu, gadget juga digunakan sebagai sarana belajar secara daring ataupun online.

Keterbatasan aktivitas motorik anak karena kecanduan gadget mengakibatkan stimulasi motorik yang didapat sangat sedikit. Perkembangan motorik berfokus pada perkembangan fisik anak yang meliputi gerak tubuh akibat adanya koordinasi dengan susunan saraf, otot, dan otak. Perkembangan motorik anak dimulai sejak bayi dimana dari melihat sekelilingnya perkembangan motorik anak dapat berkembang bersama dengan perkembangan mental dan emosionalnya. Hal ini erat kaitannya dengan konsep Neuropsikologi (Oktaviyati et al., 2023). Aspek perkembangan kognitif, bahasa, moral dan agama, fisik motorik, serta sosial emosional yang terjadi pada usia ini akan menjadi landasan yang mempengaruhi dan menentukan perkembangan anak saat memasuki masa remaja dan dewasa. Mengingat pentingnya fase keemasan ini, penting untuk memastikan bahwa semua stimulus yang diberikan kepada anak memiliki dampak positif pada perkembangannya (Agustin et al., 2021).

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). 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.

B. METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi literature . Metode yang dilakukan yaitu pengumpulan data yang mengkaji beberapa jurnal, buku, dan artikel ilmiah yang berkaitan dengan objek penelitian. Tahapan narrative literatur review yaitu penentuan topik, penelusuran jurnal rujukan, seleksi jurnal rujukan, deskripsi/abstraksi jurnal rujukan, pegolahan data, interpretasi hasil dan penarikan kesimpulan (Ferrari, 2015). Metode ini merupakan suatu pendekatan yang bertujuan untuk menyintesis informasi dan data yang sudah ada mengenai suatu topik, lalu memberikan penjelasan yang komprehensif tentang topik tersebut.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

No.	JUDUL	METODE	HASIL
1.	INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET DAN AKTIVITAS MOTORIK ANAK USIA 4-6 TAHUN (Fitriana Puspa Hidasari)	Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif (observasional) dengan menggunakan rancangan cross-sectional. Proses penelitian akan dilakukan selama enam bulan.	Populasi penelitian adalah para orangtua yang memiliki anak usia 4-6 tahun di kota Pontianak. Sajian data penelitian menggunakan rumus deskriptif presentasi yang dibantu oleh Microsoft Exel 2013. Hasilnya menunjukkan 36,8% anak-anak menggunakan gadget rutin setiap hari dengan intensitas lebih dari 1 jam dan 63,2% anak-anak menggunakan gadget rutin setiap hari dengan intensitas kurang dari 1 jam. Berikutnya adalah pola penggunaan gadget dalam bentuk aktifitas ketika menggunakan gadget, atau 17,1% anak-anak menggunakan gadget rutin setiap hari dalam bentuk bermain games baik online

			maupun offline dan 82,9% anak-anak menggunakan gadget rutin setiap hari untuk menonton video di chanel youtube. Selanjutnya, hasil penelitian aktivitas motorik menunjukkan bahwa 54,8% anak-anak bermain tanpa gadget lebih dari 1 jam per hari.
2.	<p>PENGARUH PENGGUNAAN GADGET PADA PSIKOMOTORIK ANAK USIA DINI (3-5)</p> <p>1.Imam Sibroh Maulusi 2.Rasi Rahagia</p>	<p>Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian cross sectional. Populasi dalam penelitian ini sebanyak 30 anak usia dini di TK Sabilul Ibad dengan jumlah sampel sebanyak 30 responden. Teknik pengambilan sampel yaitu total sampling. Pengumpulan data menggunakan lembar kuesioner penggunaan gadget dan KPSP yang sudah di uji validitas dan reliabilitas.</p>	<p>Hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan nilai Chi Square menunjukkan bahwa nilai signifikan Chi Square yang didapatkan adalah p value $0,012 < 0,05$ sehingga ada hubungan yang signifikan intensitas penggunaan gadget dengan psikomotorik anak usia dini (3-5) tahun. Kesimpulan pada penelitian ini adalah terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan gadget dengan psikomotorik anak usia dini (3-5) tahun di TK Sabilul Ibad sehingga H1 diterima dan H0 ditolak dengan p value $0,012 < 0,05$. Sebagian besar anak yang mempunyai intensitas penggunaan gadget dengan kategori tinggi cenderung memiliki psikomotorik anak yang termasuk tidak bisa melakukan. Sedangkan keeratan hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan psikomotorik anak usia dini (3-5) tahun termasuk dalam kategori sedang.</p>
3.	<p>HUBUNGAN LAMA PENGGUNAAN GADGET DENGAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS DAN POLA TIDUR PADA ANAK PRASEKOLAH DI</p>	<p>Penelitian ini merupakan penelitian observasional analitic dengan pendekatan cross sectional. Penelitian dilakukan di TK Dewi Sartika Desa Muneng Kabupaten</p>	<p>Hasil penelitian disimpulkan bahwa mayoritas responden mengoperasikan gadget selama 2-3 jam/ harinya yaitu sebanyak 13 responden (27,1%), mayoritas</p>

	<p>TK DEWI SARTIKA</p> <p>1. Isye Eka Purwanti 2. Nafolion Nur Rahmat 3. Rizka Yunita</p>	<p>Probolinggo pada tanggal 17 Juni 2023 dengan jumlah populasi 55 orang. Sampel yang diambil sebanyak 48 responden dengan menggunakan teknik purposive sampling. Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi dan kuesioner.</p>	<p>kemampuan motorik halus responden berada pada tahap berkembang sangat baik yaitu 25 responden (52,1%), dan mayoritas pola tidur responden tergolong tidak ada gangguan sebanyak 35 responden (72,9%). Hasil uji statistik menyimpulkan bahwa terdapat hubungan antara lama penggunaan gadget dengan kemampuan motorik halus pada anak prasekolah di TK Dewi Sartika yang ditandai dengan nilai $p \text{ value} = 0,000 < 0,05$ dan terdapat hubungan antara lama penggunaan gadget dengan pola tidur pada anak prasekolah di TK Dewi Sartika yang ditandai dengan nilai $p \text{ value} = 0,000 < 0,05$. Kemampuan motorik halus dan pola tidur merupakan dua dari beberapa hal yang berhubungan dengan lama penggunaan gadget. Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk meneliti terkait konten yang ditonton anak, pengawasan orang tua, serta kebiasaan jam tidur anak.</p>
4.	<p>ANALISIS DAMPAK RADIASI GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK DAN KOGNITIF ANAK</p> <p>1.Fungki Oktaviyati 2.Detania Faridawati 3.Irene Widya Siswanti 4.Ronald Fransisco Havana 5.Rif'ati Handayani</p>	<p>Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi literatur. Metode yang dilakukan yaitu pengumpulan data yang mengkaji beberapa jurnal, prosiding, dan artikel ilmiah yang berkaitan dengan objek penelitian. Data yang terkumpul akan dikompilasi dan dianalisis sehingga akan memperoleh kesimpulan yang dapat dijadikan jawaban dari suatu permasalahan yang ada di</p>	<p>Hasil penelitian ini bahwa penggunaan gadget secara berlebihan akan mengakibatkan pancaran sinar biru yang ada mempengaruhi perkembangan otak. Dimana hal itu bisa sangat mempengaruhi perkembangan motorik dan perkembangan otak anak atau kognitif. terlalu sering dan berlebihan menggunakan gadget dapat memiliki dampak negatif terhadap perkembangan motorik dan kognitif anak.</p>

		dalama penelitian.	Kesimpulan pada penelitian ini penting bagi orang tua, pendidik, dan masyarakat untuk memahami dampak negatif yang mungkin timbul akibat penggunaan gadget yang berlebihan pada anak-anak. Diperlukan kesadaran dan tindakan yang tepat, seperti mengatur waktu penggunaan gadget.
5.	<p>PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK SE-KECAMATAN BANGKINANG KOTA KABUPATEN KAMPAR</p> <p>1.Ranny Nur Agustin 2.Ria Novianti 3.Enda Puspitasari³</p>	<p>Pengumpulan data penelitian dilakukan dengan menggunakan kuesioner (angket). Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kuantitatif, merupakan suatu teknik analisa data yang menggunakan angka- angka agar pemecahan masalah dapat dihitung secara pasti. Alat analisis yang digunakan adalah regresi linear sederhana.</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara intensitas menggunakan gadget dengan kemampuan motorik kasar siswa TK usia 4-5 Tahun se Kecamatan Bangkinang Kota, yaitu dibuktikan dengan nilai signifikansi $p < 0,05$, dan besarnya sumbangan intensitas menggunakan gadget terhadap kemampuan motorik kasar sebesar 7,2 %. Hubungan antara intensitas menggunakan gadget dengan kemampuan motorik kasar siswa bernilai negatif, artinya jika intensitas menggunakan gadget yang dilakukan semakin tinggi, maka kemampuan motorik kasar siswa akan semakin kurang/rendah.</p>

2. Pembahasan

Berdasarkan hasil diatas didapatkan bahwa terdapat 5 artikel yang sesuai dengan topik, hal ini menunjukkan bahwa artikel yang dipublikasikan dengan topik kecanduan gadget berakibat pada perkembangan motorik anak masih sangat terbatas. Era revolusi industri 4.0 memang menawarkan beragam pilihan aktivitas pada anak-anak usia 4-6 tahun salah satunya adalah aktivitas menggunakan media bermain berbasis layar (gadget). Penggunaan gadget rutin setiap hari dengan intensitas diatas 1 jam akan menimbulkan beberapa resiko bagi anak-anak usia 4-6 tahun ditinjau dari pertumbuhan dan perkembangan motorik dan antropometri anak mengingat bahwa stimulasi motorik hanya didapatkan dengan aktivitas fisik bukan dari stimulasi gadget. Jika anak-anak kekurangan stimulasi motorik pada masanya maka dapat berdampak domino,

salah satunya adalah dampak pada bentuk antropometri anak-anak, jika terlalu lama dan dalam jangka panjang berkurang aktivitas motoriknya maka akan berdampak pada berat badan berlebih hingga obesitas. Obesitas menyebabkan anak malas bergerak dan beraktivitas fisik, sehingga kreativitas juga akan berkurang selanjutnya akan mengurangi kecerdasan anak (Sjarif. D : 2009). Penggunaan gadget secara berlebihan akan mengakibatkan pancaran sinar biru yang ada mempengaruhi perkembangan otak. Dimana hal itu bisa sangat mempengaruhi perkembangan motorik (Agustin et al., 2021). Setiap anak, bahkan sejak lahir, mengalami proses bergerak yang dalam konteks ilmiah disebut sebagai fungsi motorik.

Perkembangan dan pertumbuhan seorang anak secara alami bersinergi dengan kematangan saraf dan ototnya (BB, & Budiono, I. (2020)). Oleh karena itu, setiap gerakan kecil yang dilakukan oleh seorang anak adalah hasil dari interaksi kompleks antara berbagai sistem tubuh yang dikendalikan oleh otak. Perkembangan motorik melibatkan pengendalian gerakan fisik melalui koordinasi antara pusat syaraf, urat syaraf, dan otot dalam tubuh anak (Kiranida, 2019). Penggunaan gadget dengan durasi yang berlebihan sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak (Agustin et al., 2021). Dalam konteks perkembangan fisik-motorik, diharapkan anak menjadi individu yang aktif dan kreatif. Sayangnya, penggunaan gadget yang berlebihan dapat menghambat perkembangan ini, menyebabkan anak menjadi kurang bersemangat dan lambat dalam bergerak. Kesibukan yang lebih banyak dengan gadget cenderung mengurangi kegiatan fisik dan kreativitas anak, sehingga berpotensi merugikan perkembangan mereka yang seharusnya lebih dinamis dan proaktif (Agustin et al., 2021).

Seharusnya orang tua atau pengasuh anak memiliki peran yang penting dalam memberikan pengawasan terhadap kegiatan anak ketika penggunaan gadget. Pendampingan dari orang tua sangat diperlukan dalam rangka meminimalisir anak dari dampak negatif penggunaan gadget. Apabila anak sedang menggunakan gadget maka orang tua harus mendampingi anaknya, mengarahkan untuk membuka fitur-fitur yang sesuai dengan tahap tumbuh kembang anak. Hal ini dikarenakan gadget juga dapat memberikan dampak positif bagi tumbuh kembang anak, di mana gadget bisa digunakan sebagai media dalam menstimulasi anak, Misalnya fitur atau aplikasi yang bersifat permainan yang dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran yang digunakan orang tua kepada anak.

Perkembangan motorik adalah proses dimana kemampuan untuk mengatur gerakan tubuh melalui tindakan terkoordinasi saraf, otot, dan pusat saraf berkembang. Kemampuan seseorang untuk bergerak secara langsung dipengaruhi oleh proses persarafannya dan otot-otot yang dimilikinya serta membuat seseorang dapat menggerakkan tubuhnya selama proses perkembangan motorik (Hurlock, 1978). (Wijayani, 2014) menegaskan "perkembangan motorik adalah perubahan bentuk tubuh pada anak usia dini yang mempengaruhi kemampuan gerak tubuh dan gerak yang harus dilakukan oleh seluruh tubuh". Fisik motorik merupakan komponen penting dalam perkembangan yang perlu diperhatikan dengan baik. Namun, ketika anak terlalu sering menggunakan gadget, hal ini menyebabkan penurunan aktivitas fisiknya. Salah satu bagian tubuh yang paling aktif digunakan adalah tangan, sehingga kekuatan terutama terfokus pada tangan. Padahal, seharusnya bagian tubuh lain juga mendapatkan stimulasi yang baik agar anak tetap lincah dan aktif. Dengan demikian, penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengurangi keterlibatan anak dalam kegiatan fisik dan membuat mereka lebih pasif. Anak perlu didorong untuk tetap aktif, melakukan gerakan fisik, dan merasakan stimulasi dari lingkungan sekitar untuk mengembangkan keterampilan motorik yang sehat (Ningsih et al., 2022).

Salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik siswa sekolah dasar adalah lama anak mengenal gadget dan lama penggunaan gadget setiap harinya (Fanny et al., 2014).

Selain mempengaruhi kondisi psiko-sosial, gadget juga berdampak buruk bagi kesehatan terutama kesehatan mata. Penurunan ketajaman penglihatan tersebut tergantung dari lamanya durasi paparan dengan layar monitor sehingga pada saat bermain gadget dianjurkan untuk tidak melebihi 2 jam setiap harinya. Penggunaan gadget yang terlalu sering akan mengakibatkan banyaknya paparan radiasi gadget yang mengenai tubuh. Radiasi yang dihasilkan gadget ini dapat menyebabkan kerusakan pada jaringan syaraf dan otak (Rahayu et al., 2022). Perkembangan fisik motorik merupakan aspek penting yang memerlukan perhatian khusus. Sayangnya, ketika anak terlalu sering terpaku pada penggunaan gadget, aktivitas fisiknya dapat mengalami penurunan signifikan. Pemakaian gadget, terutama fokus pada penggunaan tangan, dapat mengakibatkan ketidakseimbangan stimulasi pada bagian tubuh lainnya yang juga penting untuk perkembangan anak. Dampaknya tidak hanya terbatas pada penurunan aktivitas fisik, tetapi juga mempengaruhi perkembangan otak anak melalui paparan sinar biru. Hal ini dapat mengakibatkan perubahan rasio asam gamma aminobutyric (GABA) terhadap glutamat glutamin di korteks anterior cingulate, memengaruhi perkembangan motorik dan fungsi otak secara keseluruhan (Oktaviyati et al., 2023).

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 seolaholah dia seperti tokoh dalam game tersebut). 2. Malas menulis dan membaca, (hal ini diakibatkan dari penggunaan gadget misalnya pada saat anak membuka vidio 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 radisasi 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)

SIMPULAN DAN SARAN

Perkembangan fisik motorik merupakan aspek penting yang memerlukan perhatian khusus. Sayangnya, ketika anak terlalu sering terpaku pada penggunaan gadget, aktivitas fisiknya dapat

mengalami penurunan signifikan. Pemakaian gadget, terutama fokus pada penggunaan tangan, dapat mengakibatkan ketidakseimbangan stimulasi pada bagian tubuh lainnya yang juga penting untuk perkembangan anak. Idealnya, anak perlu merasakan variasi stimulasi fisik agar tetap lincah dan aktif. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengurangi partisipasi anak dalam kegiatan fisik, membuatnya menjadi lebih pasif. Oleh karena itu, penting untuk mendorong anak agar tetap aktif, melakukan gerakan fisik, dan merasakan stimulasi dari lingkungan sekitarnya guna mengembangkan keterampilan motorik yang sehat. Dalam era teknologi yang semakin maju, penggunaan gadget pada anak-anak telah menjadi hal yang umum. Namun, perlu diperhatikan bahwa terlalu sering dan berlebihan menggunakan gadget dapat memiliki dampak negatif terhadap perkembangan motorik dan kognitif anak. Oleh karena itu, penting bagi orang tua, pendidik, dan masyarakat untuk memahami dampak negatif yang mungkin timbul akibat penggunaan gadget yang berlebihan pada anak-anak. Diperlukan kesadaran dan tindakan yang tepat, seperti mengatur waktu penggunaan gadget, memberikan alternatif kegiatan fisik dan kreatif, serta memastikan anak-anak tetap terlibat dalam interaksi sosial dan lingkungan sekitar. Penelitian lebih lanjut juga perlu dilakukan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang dampak radiasi gadget terhadap perkembangan motorik dan kognitif anak, sehingga dapat memberikan dasar yang kuat dalam merumuskan kebijakan dan pedoman yang mendukung perkembangan optimal anak-anak di era digital ini.

REFERENSI

- Agustin, R. ., Novianti, R., & Puspitasari, E. (2021). Pengaruh Intensitas Penggunaan gadget terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun d. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 4(1), 31–39.
- Ariani1, I., Lubis, R. N., Sari, S. H., Fransisca, Y., & Nasution, F. (2022). Perkembangan Motorik Pada Anak Usia Dini Indri. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1349–1358. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/10444/8008>
- Ernawati. (2016). *Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Fisik Motorik Dan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Di Dusun Guntur Kelurahan Gerantung Tahun 2022*. http://etheses.uinmataram.ac.id/3150/1/Ernawati180110119_.pdf
- Fahmi, Z., Wahyu, R., & ... (2019). Upaya Meningkatkan Pemahaman Anak Usia Sekolah Dalam Penggunaan Gadget Secara Lebih Bijak. *At-Tamkin: Jurnal ...*, 2(2). <http://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/attamkin/article/view/520>
- Fitri, Y., Sulianto, B., Fitria, N., & Retnawaty, S. F. (2018). *Jurnal Photon* Vol. 9. No. 1, Oktober 2018. *Photon*, 9(1), 1–8. <http://ejournal.umri.ac.id/index.php/photon/article/view/1057/612>
- Hidasari, F. P. (2019). *Jurnal Altius : Jurnal Ilmu Olahraga dan Kesehatan Fitriana Puspa Hidasari Gadget 8 No 2 Tahun 2019 dan Aktivitas Motorik Anak Usia 4-6 Tahun INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET DAN AKTIVITAS MOTORIK ANAK USIA 4-6 TAHUN Page 85 Fitriana Puspa Hidasari Intensitas*. 8(2), 85–91.
- Maulusi, I. S., & Rahagia, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Psikomotorik Anak Usia Dini (3-5) Tahun. *Indonesian Journal of Professional Nursing*, 3(2), 93. <https://doi.org/10.30587/ijpn.v3i2.4701>
- Mudarris, B., Rozi, F., & Islamiyah, N. (2022). Penggunaan media vlog dalam pengembangan kemampuan motorik anak. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 7(1), 1–10.
- Novitandari, E., Nursalim, M., & Rahmasari, D. (2023). Paradigma Neuropsikologi “Kecanduan Gadget Berakibat Pada Perkembangan Motorik Anak”: Narrative Literature Review. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 5645–5656.
- Oktaviyati, F., Faridawati, D., Siswanti, I. W., Havana, R. F., & Handayani, R. (2023). Analisis Dampak Radiasi Gadget terhadap Perkembangan Motorik dan Kognitif Anak. *Jurnal Golden*

Age, Universitas Hamzanwadi, 7(1), 74–80.

- Purwanti, I. E., Rahmat, N. N., & Yunita, R. (2023). Hubungan Lama Penggunaan Gadget Dengan Kemampuan Motorik Halus Dan Pola Tidur Pada Anak Prasekolah Di TK Dewi Sartika. *Jurnal Ilmu Kesehatan Mandira Cendikia*, 2(12), 39–53. <http://journal-mandiracendikia.com/index.php/JIK-MC/article/view/706>
- Sejati, Y. G. (2020). Meminimalisir Penggunaan Gadget Yang Menghambat Perkembangan Motorik Anak Usia Dini. *JIEEC (Journal of Islamic Education for Early Childhood)*, 1(1), 38. <https://doi.org/10.30587/jieec.v1i1.1597>
- Yuliana. (2020). WELLNESS AND HEALTHY MAGAZINE literatur. *Parque de Los Afectos. Jóvenes Que Cuentan*, 2(February), 124–137.
- Mimin, E. (2022). Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Aspek-Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 6(2).
- Rahmalah, P. Z., Astuti, P., Pramessetyaningrum, L., & Susan, S. (2019, December). Pengaruh penggunaan gadget terhadap pembentukan karakter anak usia dini. In *Prosiding Seminar Nasional Lppm Ump* (Vol. 1, pp. 302-310).
- Nova, A., & Soegiyanto, R. BB, & Budiono, I.(2020). Peran Orang Tua Dalam Menjaga Kebugaran Anak Pasca Pandemic Covid-19: Studi Pustaka. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (Prosnampas)* (Vol. 3, No. 1, pp. 576-581).