

# ANALISIS PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI

Nur Sri Rahayu<sup>1\*</sup>, Elan<sup>2</sup>, Sima Mulyadi<sup>3</sup>.

<sup>1</sup>Program Studi PGPAUD UPI Kampus Tasikmalaya

<sup>2</sup>Program Studi PGPAUD UPI Kampus Tasikmalaya

<sup>3</sup>Program Studi PGPAUD UPI Kampus Tasikmalaya

\*Email: [nursrirahayu@upi.edu](mailto:nursrirahayu@upi.edu)

(Received: Mei 2021; Accepted: Mei 2021; Published: Desember 2021)

## ABSTRACT

*Gadgets are one of the products of modern technology that are widely used by humans, there are many benefits that can be felt from gadgets but if they are used excessively without any control, it can have a negative effect on users, especially if the user is an early age which is an important age in human life. The purpose of this research is to analyze gadgets by early childhood and their role in assisting the use of gadgets. This research uses an approach with the type of case study method. The results of the study show that children use gadgets to play games, watch entertainment on youtube and also to learn to read and count from the “ Aplikasi Belajar TK dan PAUD Lengkap”. Children often focus when their parent call, sometimes while when they are not given permission to play gadgets, children also seem to have problems in their speaking skills, even though the child is already 6 years old, many of words spoken by child still cannot be understood. In an effort made by parents to prevent negative things from using gadgets by accompanying children when using gadgets, ensuring that they do not see content that is not appropriate for the child’s age.*

**Keywords:** *Gadget; Early Childhood, Parent*

## ABSTRAK

*Gadget merupakan salah satu produk hasil teknologi modern yang banyak digunakan oleh manusia. Banyak manfaat yang dapat dirasakan dari gadget akan tetapi jika penggunaannya berlebihan tanpa adanya kontrol bisa memberikan efek negative terhadap penggunaannya terlebih jika penggunaannya merupakan anak usia dini yang dimasa masa ini merupakan usia penting dalam kehidupan manusia. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk menganalisis penggunaan gadget oleh anak usia dini dan peran dalam mendampingi penggunaan gadget. penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis metode studi kasus. Hasil dari penelitian diketahui bahwa anak menggunakan gadget untuk bermain game, menonton hiburan di youtube dan juga untuk belajar baca hitung dari “ Aplikasi Belajar TK dan PAUD Lengkap”. Anak sering fokus saat bermain gadget, tidak menjawab saat orang tuanya memanggil, terkadang merengek saat tidak diberi ijin untuk bermain gadget, anak juga terlihat mengalami permasalahan dalam kemampuan berbicaranya, meskipun anak sudah berusia 6 tahun tapi masih banyak dari kata-kata yang di ucapkan anak masih belum dapat di mengerti. Dalam upaya yang dilakukan orang tua untuk mencegah hal-hal negatif dari penggunaan gadget dengan cara menemani anak saat menggunakan gadget, memastikan tidak melihat konten yang tidak sesuai dengan usia anak.*

**Kata Kunci:** *Gawai; Anak Usia Dini; Orang Tua*

## 1. PENDAHULUAN

Di era yang modern penggunaan *gadget* sudah menjadi hal yang biasa ditambah lagi dengan adanya pandemi Covid-19 yang menjadikan kehidupan manusia lebih terikat lagi dengan *gadget*. Kegiatan berbelanja sampai dengan belajar dilakukan secara daring dari rumah melalui *gadget*. Sebelum adanya Covid-19 saja jumlah pengguna *gadget* di Indonesia sudah cukup tinggi, hal ini terlihat dari data statistik telekomunikasi Indonesia persentase pengguna internet usia 5 tahun ke atas mengalami peningkatan dari sekitar 25,84% menjadi 50,92% pada tahun 2018, sedangkan di daerah pedesaan pada tahun 2014 sekitar 8,37% meningkat menjadi 25,56% pada tahun 2018 (Sub Direktorat Komunikasi dan Teknologi Informasi, 2018).

*Gadget* sudah tidak dapat dipisahkan lagi dari kehidupan manusia, mulai dari anak-anak sampai dengan orang dewasa menggunakan *gadget* dalam kesehariannya bahkan banyak dari anak usia dini yang sudah diberikan *gadget* tersendiri. *Gadget* memiliki banyak sekali manfaat bagi kehidupan manusia misalnya ada *instagram*, *facebook*, *twitter* yang bisa digunakan untuk dapang terhubung dengan banyak orang dan menambah pertemanan dengan orang-orang dari berbagai penjuru dunia. Kemudian ada *youtube* yang dapat digunakan sebagai sarana hiburan dan menambah wawasan. Ada juga aplikasi-aplikasi lain yang dapat di download dengan mudah dari *playstore*, saking mudahnya untuk mengunduh aplikasi dari *playstore* bahkan anak usia taman kanak-kanak saja bisa melakukannya. Akan tetapi, dibalik banyaknya manfaat dari *gadget* terdapat juga dampak negatif dari penggunaan *gadget* bagi penggunanya jika tidak dikontrol. Dengan banyaknya fitur yang tersedia di *gadget* juga bisa menjadi gerbang bagi anak-anak untuk mengakses banyak hal yang kurang sesuai dengan usia mereka serta dapat mengganggu perkembangannya.

Kecanduan *gadget* tidak hanya dialami oleh orang dewasa tetapi banyak juga dari

kalangan anak-anak yang mengalami kecanduan *gadget* selaras dengan pernyataan dari Ketua Lembaga Perlindungan Anak yang menyatakan bahwa sejak 2013 lembaganya menangani 17 kasus anak yang kecanduan *gadget*. Begitu juga Komisi Nasional Perlindungan Anak yang sejak 2016 sudah menangani 42 kasus anak yang mengalami kecanduan *gadget*. Sumber dari Kominfo, (2018). *Gadget* menjadi hal yang menarik bagi anak-anak karena *gadget* menyediakan dimensi-dimensi gerak, warna, suara dan lagu sekaligus dalam perangkat untuk berbagai tujuan seperti bermain game, menonton video, mendengarkan music, mengobrol dan menjelajahi situs web, Munir dalam (Zaini & Soenarto, 2019).

Berdasarkan studi pendahuluan di Dusun Karangpucung Kulon Desa Jajawar Kota Banjar diketahui bahwa anak-anak usia 5-6 tahun sudah menggunakan *gadget* meskipun *gadget* yang digunakan bukan milik anak sendiri melainkan milik orang tua atau kakaknya. Akademi Dokter Anak Kanada menegaskan bahwa anak usia 0-2 tahun tidak boleh terpapar oleh teknologi sama sekali, anak usia 3-5 tahun dibatasi menggunakan teknologi hanya satu jam perhari dan anak usia 6-18 tahun dibatasi 2 jam saja perhari. Menurut Rowan dalam (Anggraeni, 2019) Penggunaan *gadget* yang melebihi batas waktu memiliki resiko terhadap kesehatan maka peran orang tua dalam mendampingi dan mengawasi penggunaan *gadget* sangat penting.

Orang tua merupakan orang terdekat anak yang lebih banyak menghabiskan waktu dengan anak-anak di rumah memiliki tugas untuk mengontrol dan mengawasi penggunaan *gadget* oleh anak-anak, memilih konten mana saja yang boleh dilihat anak dan mana yang tidak boleh dan memastikan bahwa konten yang dilihat sesuai dengan usia anak tidak mengandung pornografi atau kekerasan juga penggunaannya tidak melebihi batas waktu yang diperbolehkan. Akan tetapi, dapat kita temukan dimasyarakat masih banyak dari kalangan orang tua yang

dengan mudahnya memberikan *gadget* pada anak-anak, mereka lebih memilih memberikan *gadget* kepada anaknya daripada melihat anaknya menagis atau juga sebagai pengganti pengasuh anaknya karena orang tua yang terlalu sibuk bekerja. Berdasarkan kepada latar belakang tersebut maka peneliti melakukan penelitian terhadap penggunaan *gadget* oleh anak usia 5-6 tahun yang bertempat di dusun karangpucung kulon desa jajawar kota banjar.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 *Gadget*

Teknologi yang semakin berkembang memberikan banyak kemudahan pada manusia untuk melakukan banyak hal. Salah satu hasil dari adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi ialah *gadget*. Menurut Manumpi dalam (Anggraeni, 2019) menyatakan bahwa *gadget* merupakan suatu istilah yang digunakan dalam menyebut beberapa macam jenis alat teknologi yang sifatnya semakin berkembang pesat dan memiliki fungsi khusus, contohnya *smartphone*, *iphone*, computer dan tab. *Smartphone* menjadi salah satu jenis *gadget* yang banyak digunakan oleh orang-orang, hampir setiap rumah memiliki *smartphone*. *Gadget* menjadi sesuatu yang sangat disukai oleh banyak orang baik orang dewasa atau anak-anak karena kecanggihannya.

Anak-anak dikenalkan oleh orang tuanya pada *gadget* bahkan banyak yang sebelum anak mampu untuk berbicara dan membaca. Banyak dari kalangan orang tua yang memberikan tontonan yang menarik bagi anak-anak karena merasa konten itu cocok untuk anak atau ketika anak menangis, orang tua mendiarkannya dengan cara memberikan *gadget* pada anak sehingga karena keseringan, makin lama anak menjadi ketagihan untuk melihatnya lagi. Kebanyakan orang tua juga memberikan *gadget* pada anaknya agar anak tidak mengganggu aktivitas yang sedang dilakukan oleh orang tua atau tidak bermain ke luar rumah. Penggunaan *gadget* pada anak-anak ada batasannya agar tidak terjadi hal negatif yang dapat mengganggu perkembangan dan pertumbuhan anak-anak seperti yang dijelaskan oleh WHO bahwa ada batasan *screen time* atau durasi untuk melihat layar

digital (*gadget*, televisi, dan lain sebagainya) untuk anak dibawah 5 tahun. (Lanca & Saw, 2020) menyatakan bahwa anak usia 1-4 tahun tidak boleh lebih dari satu jam. (Anil & Shaik, 2019) juga mengungkapkan bahwa efek penggunaan layar pada seseorang tergantung kepada beberapa faktor dan faktor yang paling penting ialah berapa lama durasi yang digunakan untuk melihat layar, penggunaan dalam waktu yang lama dapat berpengaruh terhadap otak korteks frontal dan memiliki efek yang hampir sama dengan kokain.

### 2.1.1 Dampak Penggunaan *Gadget*

#### 2.1.1.1 Dampak Positif

Menurut (Sundus, 2017) penggunaan *gadget* pada anak-anak memberikan dampak positif terhadap motorik dan kognitif anak selain itu juga bisa digunakan sebagai sarana hiburan dan melatih jiwa kompetisi pada anak-anak. Manfaat atau dampak positif dari *gadget* dapat dirasakan jika penggunaannya dilakukan dengan disertai kontrol, tidak berlebihan, pemilihan konten yang ditonton merupakan konten yang bersifat positif seperti berisikan informasi-informasi yang dapat memberikan pengetahuan baru, untuk anak-anak konten yang di lihatnya bisa berupa pembelajaran menarik mengenai cara berhitung membaca atau berisikan cerita dan lainnya.

- 1) Dampak positif terhadap motorik anak  
Keterampilan motorik yang melibatkan otot-otot kecil seperti gerakan bibir, jari, pergelangan tangan. Jari-jari anak menjadi terlatih ketika mereka bermain *gadget*.
- 2) Mengasah kemampuan kognitif anak  
Keterampilan kognitif yaitu berkaitan dengan kemampuan untuk berfikir atau memproses informasi, penalaran, mengingat, yang melibatkan syaraf otak (Mardalena dkk., 2020). Banyaknya aplikasi atau video yang dapat memberikan edukasi dan tantangan bagi anak dapat membantu anak untuk melatih kemampuan kognitif anak, *gadget* lebih menarik bagi anak sehingga untuk melatih kemampuan kognitif anak melalui *gadget* lebih membangkitkan semangat anak.
- 3) Sebagai sarana hiburan bagi anak-anak  
*Gadget* memiliki banyak fitur menarik, dengan adanya beragam warna, efek suara, gambar yang menarik yang sangat disukai anak dalam sebuah aplikasi permainan atau video *youtube*. Aplikasi permainan dapat dengan mudah diunduh

melalui *aplikasi store* seperti permainan puzzle, balapan atau permainan yang bersifat petualangan.

- 4) Melatih kemampuan berkompetisi anak  
Kemampuan berkompetisi anak terlatih melalui permainan-permainan di dalam *gadget*. ketika mereka bermain *game* yang sifatnya kompetisi dan melibatkan lebih dari satu orang maka dia akan merasakan seperti apa itu kompetisi dan membuatnya terbiasa dengan lingkungan kompetisi.

#### 2.1.1.2 Dampak Negatif

*Gadget* memiliki banyak sekali manfaat bagi manusia seperti untuk hiburan, menambah pengetahuan, akan tetapi, *gadget* juga memiliki dampak negatif bagi penggunaannya terutama bagi anak usia dini yang masih dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan, *gadget* bisa memberikan efek negatif terhadap motoric, kognitif, sosial emosional anak. . Warisya dalam (Syifa dkk., 2019) mengungkapkan bahwa *gadget* memiliki hal negative seperti maraknya penipuan di media massa kemudian banyaknya anak yang mengakami kecanduan dan bahaya dari radiasi yang dapat menyebkan gangguan pada penglihatan. (Sundus, 2017) juga mengungkapkan bahwa *gadget* dapat berpengaruh terhadap kemampuan berbicara anak, karakter, kualitas belajar anak, gangguan pemusatan, bahkan dapat menyebabkan depresi.

- 1) Terhambatnya perkembangan bicara dan bahasa anak.

Kemampuan bicara berkaitan dengan kemampuan verbal untuk berkomunikasi dengan manusia sedangkan bahasa berkaitan dengan seluruh sistem komunikasi yang diucapkan secara verbal atau tulisan. Anak yang mengalami gangguan keterlambatan berbahasa mungkin hanya akan mampu menyambungkan satu dua kata saja, anak dengan keterlambatan bicara dapat menggunakan kata-kata atau frasa tetapi sulit untuk dimengerti, anak akan belajar berbicara dan berbahasa ketika berinteraksi dengan oranglain akan tetapi karena mereka lebih banyak menghabiskan waktu di depan layar *gadget* mereka menjadi jarang berinterkasi dengan oranglain berakibat pada kurangnya kemampuan bicara dan bahasa anak.

- 2) Masalah belajar anak  
Anak usia dini lebih cepat dalam menerima dan menyerap hal-hal baru. Jika mereka terlalu lama menghabiskan waktu dengan *gadget*, waktu untuk berinteraksi dan belajar dengan orang tuanya terbatas padahal mereka butuh untuk berinteraksi dengan orang tua agar dapat mengetahui banyak kalimat baru dan belajar banyak hal dari lingkungannya. *Gadget* juga bisa membuat anak menjadi malas untuk belajar.
- 3) Gangguan pemusatan atau yang lebih dikenal dengan ADHD ( attention Deficit/Hyperactivity Disorder). Penggunaan *gadget* tanpa adanya kontrol dari orang tua dengan penggunaan yang berlebihan dapat menyebabkan gangguan pada anak seperti sulit untuk fokus, gangguan perilaku, mudah gelisah dan perubahan perilaku ini menyebabkan anak sulit untuk belajar (Setianingsih dkk., 2018). Anak-anak yang telah ketagihan untuk bermain *gadget* kita dapat lihat bahwa mereka menjadi mudah gelisah, mudah marah apalagi saat merasa terganggu saat bermain *gadget* atau tidak diijinkan untuk menggunakan *gadget*.
- 4) Dampak negatif terhadap karakter  
Penggunaan *gadget* yang berbelebihan dapat memberikan dampak negatif terhadap anak seperti kurangnya sopan santun terhadap orang tu,sering berkata kasar, dampak negatif terhdap karakter anak bisa juga terjadi karena anak melihat konten-konten yang kurang baik seperti anak yang menonton video *youtube* orang-orang yang menggunakan bahasa yang agak kasar, mengunakan bahasa yang kurang baik dan kotor yang kemudian ditiru anak, maka kita dapat melihat bahwa orang tua tidak bisa membiarkan anak dengan bebasnya menggunakan *gadget* karena dikhawatirkan melihat konten-konten yang yang dapat merusak karakter anak dan dapat terbawa dikehidupan nyata sampai anak dewasa nanti.
- 5) Depresi  
Dampak negatif yang paling menakutkan dari penggunaan *gadget* ilah terhadap mental dan psikologis anak, yang bisa menyebabkan depresi. Penggunaan *gadget* yang sering berlebihan atau sudah kecanduan dapat mengakibatkan

penggunannya sering merasa cemas apabila tidak ada *gadget* dan mengakibatkan depresi pada penggunanya.

Orang tua harus paham akan besarnya dampak negatif penggunaan *gadget* yang dengan tidak adanya kontrol dari orang tua. Kesadaran orang tua akan pentingnya peran orang tua dapat membantu untuk mencegah timbulnya dampak negatif dan penggunaan *gadget* oleh anak-anak. Meskipun banyak manfaat dari *gadget* tetapi untuk anak usia dini *gadget* masih tidak terlalu dibutuhkan, akan lebih baik jika anak bisa belajar dan bermain langsung dilingkungkannya dari pada di depan *gadget*.

### 2.1.2 Kecanduan Gadget

Penggunaan *gadget* yang digunakan berlebihan akan membuat anak menjadi ketergantungan dan menjadi aktivitas sehari-hari (Arnani & Husna, 2021). Menurut Kwan, dkk dalam (Chasanah & Kilis, 2018) kecanduan *gadget* merupakan perilaku yang maladaptive dengan ciri penggunaan *gadget* berlebihan, kesulitan untuk mengontrol dan mengganggu aktivitas sehari-hari. Bukan hanya orang dewasa yang dapat mengalami kecanduan *gadget* akan tetapi, anak-anak juga bisa mengalaminya ditambah lagi anak-anak masih belum dapat mengontrol keinginannya untuk untuk bermain *gadget*, anak-anak belum cukup mengerti jika penggunaan *gadget* yang berlebihan memiliki dampak yang kurang baik terhadap tubuhnya. Kecanduan *gadget* pada anak-anak bisa terjadi karena kurangnya pendampingan dan control orang tua dalam penggunaan *gadget*, karena kesibukan orang tua membiarkan anaknya untuk bermain *gadget* sampai tidak disadari anak menjadi kecanduan *gadget*.

Young Sunita dan Mayasi dalam (Bintoro, 2019) menyatakan bahwa kecanduan *gadget* pada seorang anak dapat terlihat dari.

- 1) Anak banyak menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain dengan *gadget*
- 2) Mengabaikan atau mengesampingkan kebutuhan lain hanya untuk bermain *gadget*, seperti lupa untuk makan dan mandi
- 3) Anak mengabaikan teguran dari orang-orang disekitarnya.

Kecanduan pada anak usia dini tidak dapat dihindari jika orang tua tidak mampu untuk mengontrol dan membimbing anak

dalam dalam menggunakan *gadget*.

### 2.2 Orang Tua dalam Keluarga

Orang tua merupakan orang dewasa yang paling dekat anak, yang akan menjadi tempat utama anak untuk belajar banyak hal, sikap dan perilaku orang tua akan dilihat dan ditiru anak, orang tua juga yang harus memastikan bahwa anak-anaknya dapat tumbuh dan berkembang dengan baik, mencegah agar tidak adanya hal yang dapat menyebabkan gangguan terhadap tumbuh kembang anak, memastikan kebutuhan mereka dapat terpenuhi dengan baik. Setiap orang tua memiliki cara yang berbeda dalam mengasuh dan mendidik anak-anaknya perbedaan cara asuh ini dinamakan pola asuh. Menurut KBBI sendiri pola asuh terdiri dari kata pola yang berarti gambar, corak, model, sistem; cara kerja, bentuk (struktur), sedangkan asuh berarti menjaga (merawat dan mendidik), membimbing (membantu, melatih), memimpin (mengepalai, menyelenggarakan). Ada tiga jenis pola menurut Hurlock juga Hardy dan Heyes.

#### 1) Pola asuh otoriter

Menurut Helmawati dalam (Lestari, 2019) pada pola asuh otoriter orang tua memaksakan pendapat atau keinginannya kepada anak dan bertindak semena-mena tanpa boleh dikritik anak. Orang tua yang menerapkan pola asuh ini tidak mengizinkan anaknya untuk membantah semua yang diperintahkan orang tua, mereka diharuskan untuk terus tunduk dan patuh, anak juga tidak diberikan kesempatan untuk menyampaikan pendapatnya orang tua juga selalu mengekang anak.

#### 2) Pola Asuh Permisif

Orang tua yang menerapkan pola asuh ini memberikan kebebasan kepada anak-anaknya tanpa pengawasan. Menurut (Khasanah & Fauziah, 2020) pengasuhan bermisif bersifat memanjakan anak, memberikan kebebasan tanpa batas kepada anak sekalipun orang tua tampak bersikap hangat.

#### 3) Pola Asuh Demokratis

Dariyo dalam (Amalia, 2017) menyatakan bahwa pola asuh demokratis merupakan gabungan dari jenis pola asuh permisif dan otoriter, dalam pola asuh ini kedudukan orang tua dan anak sejajar, anak dilibatkan dalam mengambil suatu keputusan.

Terdapat tiga faktor yang mempengaruhi pola asuh orang tua menurut (Sibawaih & Rahayu, 2017).

#### 1) Budaya orang tua mempertahankan

konsep tradisional mengenai bagaimana peran orang tua mereka berhasil mendidik mereka dengan baik.

- 2) Pendidikan orang tua, orang tua yang memiliki lebih banyak pengetahuan dalam mengasuh anak maka akan lebih mengerti tentang kebutuhan anak.
- 3) Status sosial ekonomi orang tua dari kelas menengah rendah cenderung lebih keras dalam mengasuh anak (Hurlock, 2002).

Dalam sebuah keluarga orang tua memiliki banyak peran yang penting, sesuai dengan apa yang tertera dalam undang-undang nomer 35 tahun 2014 tentang perubahan atas undang-undang nomer 23 tahun 2002 tentang perlindungan anak bahwa orang tua memiliki kewajiban untuk mengasuh, memelihara, mendidik dan melindungi anak.

- 1) Orang tua sebagai teladan bagi anak

Guru merupakan figur yang menjadi teladan bagi anak maka jika dirumah orang tualah yang menjadi sosok yang dicontoh anak. Seorang anak lebih banyak menghabiskan banyak waktunya dirumah dibandingkan dengan guru maka orang tualah yang paling banyak memiliki pengaruh terhadap karakter dan pribadi yang terbentuk pada anak, baik buruknya sesuatu hal yang dilakukan orang tua dihadapan anaknya dalam sehari-hari akan dilihat dan dicontoh anaknya dari mulai bangun tidur sampai dengan tidur lagi. Hal ini juga ditegaskan oleh (Kurniati dkk., 2021) bahwa anak akan meniru bagaimana kebiasaan orang tua, pergaulan, perilaku dan sikap orang tua ataupun aktivitas sehari-hari yang biasa dilakukan orang tua di rumah. Tidak peduli apakah yang dilakukan orang tua merupakan perilaku dan sikap yang tidak baik atau baik tetap akan dilihat anak dan di contoh anak. orang harus lebih menjaga sikap dan perilakunya ketika di depan anak agar kelak tidak adanya kebiasaan yang kurang baik yang di tiru anak.

- 2) Orang tua memiliki kewajiban untuk memfasilitasi kebutuhan anak

Agar seorang anak dapat tumbuh dan berkembang dengan baik sesuai dengan harapan, maka orang tua memiliki kewajiban untuk memfasilitasi kebutuhan anak yang dapat membantu anak untuk belajar seperti permainan-permainan atau buku yang sesuai dengan usia dan aspek yang ingin dikembangkan. Fasilitas yang

diberikan orang tua ini diharapkan dapat membantu merangsang tumbuh kembangnya.

- 3) Orang tua memiliki peran untuk mengawasi dan mendampingi anak  
Menurut Pratiwi dkk dalam (Kurniati dkk., 2021) peran pengawasan orang tua berarti bahwa dalam sebuah keluarga mereka merupakan subsitem terkait dengan interaksi orang tua dengan anak yang didalamnya berperan untuk melindungi, membesarkan dan mendisiplinkan anak. Sedangkan orang tua mendampingi anak agar anak merasa akan adanya seseorang yang senantiasa melindungi, menjaga, memperhatikan dan memberikan kasih sayang pada mereka.

Dalam penggunaan *gadget* oleh ana-usia dini, orang tua memiliki peran yang sangat penting untuk mendampingi, mengawasi dan mengontrol penggunaannya. Orang tua juga dapat menjadi teladan yang dapat di contoh anak dalam menggunakan *gadget*. orang tua juga sedikit demi sedikit bisa memberi pemahaman kepada anak akan apa fungsinya *gadget*, untuk apa kita menggunakan *gadget*, kapan kita boleh menggunakan *gadget*, apa yang boelh dilihat dan tidak boleh dilihat anak di di dalam *gadget* seta apa dampak negatif yang dapat ditimbulkan jika menggunakan *gadget* dengan berlebihan. Orang tua perlu menyadari bahwa *gadget* bukan alat yang dapat menggantikan orang tua untuk mengasuh anak yang dapat membantu anak untuk berhenti menagis. Sesibuk apaun orang tua di rumah harus memiliki waktu untuk mengasuh anak-anaknya, memperhatikan tumbuh kembang mereka dan memastikan bahwa tidak adanya gangguan yang dapat mengganggu tumbuh kembang anak.

### 3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Metode penelitian kualitatif digunakan dengan tujuan untuk meneliti kondisi objek yang alamiah, dimana peneliti sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi, analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi (Sugiyono, 2011). Kondisi objek yang alamiah disini ialah penelitian memiliki makna bahwa tidak adanya rekayasa dalam proses penelitian sehingga penelitian bersifat apa adanya. Jenis metode kualitatif yang

digunakan peneliti ialah studi kasus. Studi kasus menurut (Raco, 2010) merupakan bagian dari metode kualitatif yang bertujuan untuk memahami suatu kasus tertentu secara lebih mendalam dengan melibatkan pengumpulan beraneka sumber informasi.

Pada penelitian ini yang menjadi partisipannya ialah orang tua dan anak yang menggunakan *gadget* rata-rata satu jam sehari, sebelumnya peneliti melakukan penelitian pendahuluan pada anak usia 5-6 tahun di Dusun Karangpucung Kulon Desa Jajawar Kecamatan Banjar Kota Banjar dan terdapat satu anak yang menggunakan *gadget* rata-rata 1 jam perhari. Untuk itu peneliti melakukan penelitian pada anak dengan kasus penggunaan *gadget* rata-rata satu jam perhari. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara triangulasi data yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi..dan teknik analisis data dilakukan dengan cara reduksi, display dan verifikasi data.

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

*Gadget* merupakan produk dari hasil kemajuan teknologi yang banyak digunakan oleh banyak orang, bukan hanya orang dewasa yang tertarik untuk menggunakan *gadget*, banyak juga anak-anak yang menyukai *gadget* karena kecanggihannya dan fitur yang menarik di dalamnya. *Gadget* jika digunakan dengan bijak maka dapat memberikan manfaat bagi penggunaannya terutama pada masa pandemi ini bagi para orang tua yang memiliki anak usia dini *gadget* bisa digunakan mencari informasi pembelajaran menarik dan menyenangkan yang dapat dilakukan anak dan orang tua lakukan di rumah, membantu anak untuk tetap menerima rangsangan pembelajaran dengan baik walaupun tidak sekolah.

Hasil dari penelitian anak tersebut telah menggunakan *gadget* sejak usia 5 tahun dan saat ini anak telah berusia 6 tahun. Anak menggunakan *gadget* jenis *smartphone*. Dalam kesehariannya anak rata-rata menggunakan *gadget* satu jam, kadang kurang dari satu jam kadang juga lebih yang digunakan untuk menonton video *yotube* dan bermain *game* yang di unduh anak dari *playstore* selain itu *gadget* juga digunakan untuk belajar membaca dan menghitung dari “Aplikasi Belajar TK dan PAUD Lengkap” . Anak mampu untuk mengunduh aplikasi sendiri karena melihat orang tua saat mengunduh aplikasi. Ini

menunjukkan bahwa bagaimana perilaku orang tua dalam keluarga dilihat dan menjadi contoh yang di tiru anak, hal ini juga dipertegas oleh (Suwaid, 2010) bahwa anak yang sedang dalam masa pertumbuhan akan selalu memperhatikan sikap dan ucapan kedua orang tuanya, orang tua menjadi figur utama yang dicontoh oleh anak termasuk salah satunya ialah bagaimana orang tuanya yang selalu asyik di depan *gadget*. Orang tua anak mengatakan bahwa anak sering terlihat fokus saat menggunakan *gadget* dan mengabaikan panggilan orang tuanya dan dari hasil observasi yang dilakukan terlihat juga bahwa anak mengalami hambatan dalam berbicara, banyak dari kata-kata yang diucapkan anak yang masih belum dapat dimengerti, anak juga sering merengek saat tidak diberikan izin untuk bermain *gadget*.

Orang tua harus lebih tegas untuk mengatur dan mengontrol penggunaan *gadget* oleh anak-anak agar dapat mencegah anak dari kecanduan *gadget*, saat anak menangis tidak diberikan izin untuk bermain *gadget* orang tua tidak di sarankan untuk langsung memberikan *gadget* pada anak, orang tua bisa membiarkannya dulu atau mengalihkannya dengan permainan-permainan lain yang lebih bersifat nyata dan lebih bermanfaat untuk tumbuh kembang seorang anak, contoh cara untuk mengalihkan perhatian anak dari *gadget* orang tua dapat memperkenalkan permainan-permainan tradisional kepada anak yang sudah jelas memiliki manfaat yang besar bagi anak seperti untuk kemampuan berbahasa dan berbicara anak, fisik motorik, kognitif. Jenis permainan yang dapat dipilih juga beragam. Selain untuk membantu menstimulus tumbuh kembang anak, juga bisa sekaligus memperkenalkan permainan tradisional yang sudah banyak di tinggalkan oleh orang-orang di zaman sekarang.

Orang tua anak menyadari bahwa dari banyaknya manfaat dari *gadget* juga memiliki dampak negatif di dalamnya seperti adanya konten-konten yang tidak sesuai dengan usia anak. (Anil & Shaik, 2019) juga mengungkapkan bahwa dampak negatif dari penggunaan layar pada seseorang tergantung dari beberapa faktor dan yang paling penting ialah durasi orang tersebut melihat layar, penggunaan dalam durasi yang lama dapat berpengaruh terhadap otak korteks frontal dan memiliki efek seperti kokain.

*Gadget* saat ini sudah banyak

mengambil alih peran orang tua untuk mengasuh anak, banyak dari orang tua yang membiarkan anaknya untuk menggunakan *gadget* dari pada menemani anak untuk bermain karena orang tua yang terlalu sibuk atau malas menemani anak bermain, ada juga yang membiarkan anak bermain *gadget* karena tidak ingin anaknya menangis, hal ini juga dipertegas oleh (Arnani & Husna, 2021) bahwa penyebab anak mengalami kecanduan bermain *gadget* yaitu karena orang tua yang terlalu sibuk dan sering melihat orang tua menggunakan *gadget* karena kesibukan orang tua akhirnya anak dibiarkan untuk bermain *gadget*. Padahal anak usia dini berada usia yang penting dalam kehidupan anak, karena itu orang tua berkewajiban untuk memastikan bahwa anak dapat tumbuh dan berkembang dengan baik, tidak adanya hal yang dapat mengganggu tumbuh kembangnya seperti terhindar dari efek negatif penggunaan *gadget*. Anak usia dini akan lebih baik jika tidak menggunakan *gadget* atau ketika bermain *gadget* anak tidak dibiarkan, orang tua mendampingi anak, mengontrol penggunaannya dan orang tua tidak menggunakan *gadget* di depan anak jika memang tidak benar-benar diperlukan, orang tua akan lebih baik mendampingi anak bermain Permainan langsung. Orang tua berupaya untuk mencegah timbulnya dampak negatif dari penggunaan *gadget*, sudah mencoba dengan cara menggunakan aplikasi *youtube kids* agar konten yang muncul di dapat ter filter secara langsung di aplikasi akan tetapi karena sudah mampu untuk mencopot aplikasi sendiri, aplikasi tersebut juga di copot anak dari perangkat.cara lain yang digunakan orang tua untuk mengontrol penggunaan *gadget* dengan cara tidak membiarkan anak untuk sendiri saat menggunakan *gadget*, agar dapat mengontrol konten yang tidak sesuai dengan usia anak , selain itu juga terkadang orang tua menyuruh anak untuk bermain dengan anak-anak seusianya diluar agar teralihkan dari bermain *gadget*.

## 5. SIMPULAN

*Gadget* memiliki banyak manfaat dan juga dampak negatif terhadap penggunaannya, *gadget* menjadi suatu hal yang menarik bagi anak karena memiliki fitur yang beragam dengan dilengkapi warna, gambar dan suara yang dapat menarik perhatian anak selain itu juga karena anak sering melihat orang tuanya

yang sibuk bermain *gadget*. anak mampu untuk mengunduh aplikasi sendiri juga disebabkan karena melihat orang tuanya. Anak biasa menggunakan *gadget* untuk bermain *game*, menonton video *youtube* dan belajar. Permasalahan-permasalahan dari penggunaan *gadget* bisa saja dialami anak karena orang tua yang kurang mendampingi dan mengontrol penggunaannya dan mungkin juga belum pahamnya akan dampak yang akan ditimbulkan dari *gadget* terhadap fisik dan mental anak. Orang tua memiliki peran yang besar untuk mengontrol mengawasi dan mendampingi penggunaan *gadget* oleh anak-anak agar dapat terhindar dari efek yang dapat ditimbulkan dari penggunaan *gadget*.

Beberapa saran bagi orang tua untuk mencegah dampak negatif dari penggunaan *gadget* pada anak-anak:

1. Memberikan batasan waktu penggunaan *gadget*, durasi penggunaan tidak lebih dari satu jam.
2. Saat anak menggunakan *gadget* orang tua diusahakan untuk menemani anak untuk mengontrol jenis tontonan anak.
3. Tidak menggunakan *gadget* di depan anak saat tidak benar-benar diperlukan.
4. Orang tua lebih kreatif untuk membuat permainan yang bersifat nyata agar dapat mengalihkan perhatian anak dari *gadget*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, R. N. (2017). *Keputusan Karir Pada Siswa Kelas Xi Di Sma N 8 Semarang*. Universitas Negeri Semarang.
- Anggraeni, S. (2019). Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gadget Bagi Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin. *Faletehan Health Journal*, 6(2), 64–68.
- Anil, A., & Shaik, S. (2019). Third Eye Syndrome- a gadget screen addiction among medical professionals in Chennai, Tamilnadu, India. *National Journal of Research in Community Medicine*, 8(3), 249–254.  
<https://doi.org/10.26727/NJRCM.2019.8.3.249-254>
- Arnani, N. P. R., & Husna, F. H. (2021). Perbedaan Kecenderungan Adiksi Gadget Siswa Sekolah Dasar Ditinjau dari Jenis Kelamin. *Psycho Idea*, 19(01), 57–64.

- Bintoro, Y. C. (2019). *Upaya Orangtua dalam Mengatasi Kecanduan Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini di Desa Mandiraja Kecamatan Mandiraja, Kabupaten Banjarnegara*. Universitas Negeri Semarang.
- Chasanah, A. M., & Kilis, G. (2018). Adolescents' Gadget Addiction and Family Functioning. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 139, 350–358. <https://doi.org/10.2991/uipsur-17.2018.52>
- Informasi, S. D. S. K. dan T. (2018). *Statistik Telekomunikasi Indonesia*. <http://library1.nida.ac.th/termpaper6/sd/2554/19755.pdf>
- Kecanduan Gawai Ancam Anak-Anak*. (2018). Kominfo. [https://kominfo.go.id/content/detail/13547/kecanduan-gawai-ancam-anak-anak/0/sorotan\\_media](https://kominfo.go.id/content/detail/13547/kecanduan-gawai-ancam-anak-anak/0/sorotan_media).
- Khasanah, B. L., & Fauziah, P. (2020). Pola Asuh Ayah dalam Perilaku Prosocial Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 909–922. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.627>
- Kurniati, E., Alfaeni, D. K. N., & Andriani, F. (2021). Analisis Peran Orang Tua dalam Mendampingi Anak di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak UUsia Dini*, 5(1), 241–256. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.541>
- Lanca, C., & Saw, S. M. (2020). The association between digital screen time and myopia: A systematic review. *Ophthalmic and Physiological Optics*, 40(2), 216–229. <https://doi.org/10.1111/opo.12657>
- Lestari, M. (2019). Hubungan pola asuh orang tua dengan kemandirian anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 84–90. <https://doi.org/10.21831/jpa.v8i1.26777>
- M, S. (2017). The Impact of using Gadgets on Children. *Journal of Depression and Anxiety*, 07(01), 1–3. <https://doi.org/10.4172/2167-1044.1000296>
- Mardalena, K., Yuhasriati, & Amalia, D. (2020). *Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini dengan Kegiatan Bermain Balok di PAUD Nurul Hidayah Lampuuk Aceh*. 5(1), 36–45.
- Raco, J. R. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif* (A. L (Ed.)). PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Setianingsih, Ardani, A. W., & Khayati, F. N. (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>
- Sibawaih, I., & Rahayu, A. T. (2017). Analisis Pola Asuh Orang Tua Terhadap Gaya Belajar Siswa Di Sekolah Menengah Atas Kharismawita Jakarta Selatan. *Research and Development Journal of Education*, 3(2), 172–185. <https://doi.org/10.30998/rdje.v3i2.2014>
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. ALFABETA.
- Suwaid, M. N. A. H. (2010). *Prophetic Parenting: Cara Nabi SAW Mendidik Anak*. Pro-U Media.
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 538. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22310>
- Zaini, M., & Soenarto, S. (2019). Persepsi Orangtua Terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital di Kalangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 254. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.127>