

**PENGARUH GADGET TERHADAP ANAK USIA DINI**

Vivi Yumarni

STAI Ma'arif Jambi

Email: [viviyumarni3@gmail.com](mailto:viviyumarni3@gmail.com)**Abstrak**

Tulisan ini bertujuan untuk mengetahui pengertian gadget, untuk mengetahui pengaruh gadget terhadap perkembangan anak usia dini serta mengetahui bagaimana cara untuk mencegah pengaruh buruk dari gadget terhadap anak usia dini. Gadget adalah sebuah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dari hari ke hari gadget selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Teknologi jelas mempengaruhi perkembangan anak. Karena sebuah perangkat teknologi merupakan media pembelajaran yang sangat efektif. Karena kemajuan teknologi juga dapat membantu daya kreatifitas anak, jika pemanfaatannya diimbangi dengan interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Dengan terlalu membebaskan anak dibawah umur menggunakan teknologi yang terlalu canggih seperti gadget maka itu dapat mengubah perilaku seorang anak, untuk itu peran orang tua sangat penting.

**Kata Kunci : Gadget, Anak Usia Dini****A. Latar belakang**

Di era globalisasi saat di mana kita hidup sekarang, merupakan masa di mana Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) mengalami perkembangan yang sangat pesat. Yang paling jelas adalah perkembangan alat komunikasi. Yang mulanya dulu hanya ada surat dan telepon kabel, kini telah berkembang menjadi handphone, laptop, tablet PC, i-pad dan lain sebagainya. Tidak dapat dipungkiri lagi bahwa sekarang teknologi telah berkembang kian pesatnya. Teknologi diciptakan untuk mempermudah urusan manusia. Berbagai macam jenis teknologi dapat kita jumpai di zaman yang modern ini. Salah satu contoh teknologi yang sangat populer adalah *gadget*. Dengan berkembangnya teknologi yang semakin cepat maka jenis teknologi baru muncul lebih banyak. Dan jenis dari teknologi itu sendiri lebih beragam. Teknologi yang beraneka macam jenisnya untuk saat ini mudah didapatkan. Karena harga dari berbagai jenis teknologi ini bervariasi ada yang murah dan ada juga yang mahal. Sesuai dengan kebutuhan ekonomi penggunanya. Dan setiap orang selalu ingin mempunyai teknologi yang semakin canggih. Barang teknologi bukan menjadi barang yang langka untuk ditemukan. Hampir semua aktifitas yang berhubungan dengan pendidikan, sosial-budaya, olahraga, ekonomi maupun politik selalu memanfaatkan kecanggihan teknologi untuk mencari informasi dan membantu melaksanakan setiap kegiatan-kegiatannya dalam pemecahan suatu masalah.

Pengguna teknologi tidak mengenal usia. Pengguna teknologi mulai dari anak-anak, remaja sampai dengan dewasa. Mudah beradaptasi menggunakan teknologi dengan cepat. Pengguna teknologi tidak cepat puas dengan teknologi yang telah ada sekarang. Pengguna teknologi cenderung ingin lebih menguasai jenis-jenis teknologi yang keluar lebih baru. Karena teknologi setiap hari selalu terbaharui. Jadi mereka ingin mempunyai dan berusaha bisa menguasai teknologi yang muncul lebih baru.

Gadget memang memiliki dampak positif bagi pola pikir anak yaitu membantu anak dalam mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dalam permainan, dan membantu meningkatkan kemampuan otak kanan anak. Tetapi dibalik kelebihan tersebut juga dapat berdampak buruk pula bagi daya kembang anak.

Berbagai radiasi didalam gadget yang dapat merusak jaringan syaraf dan otak anak bila anak sering menggunakan gadget. Selain itu, juga dapat menurunkan daya aktif anak dan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain. Anak menjadi kurang interaktif dan lebih suka sendiri dengan zona nyamannya bersama gadget. Sehingga menimbulkan sikap individualis pada anak dan kurangnya sikap peduli terhadap sesama baik terhadap orang tua teman, maupun orang lain.

Anak-anak yang sedang berada dalam masa serba ingin tahu juga akan senang jika dihadiahkan gadget oleh orang tuanya. Apalagi dengan perkembangan teknologi informasi, anak-anak sekarang ini rasanya jauh lebih “sadar teknologi” dibanding generasi-generasi di belakangnya. Saya perhatikan anak-anak sekarang bisa dengan mudah mengakses aplikasi dalam gadget yang baru didapatinya. Tidak butuh waktu lama bagi mereka untuk menguasai fitur-fitur gadget tersebut.

Menteri pemberdayaan perempuan dan perlindungan anak yohana yambise mengingatkan para orang tua untuk mengontrol anak mereka yang sudah bermain gadget. Sebab dari memegang gadget seperti hanphone (HP) maupun tablet, anak bisa dapatkan tayanagan atau imformasi yang belum tersaring dangan baik ([www.kompas.com](http://www.kompas.com))

Jadi orangtua, walaupun memberikan itu (gadget), harus mengontrol anak-anak yang menggunakannya. Ada jam-jam tertentu anak pegang HP, ada jam-jam tertentu anak bersama orangtua, dan ada masa nya pula anak bisa bermain dengan teman sebaya nya

Oleh karena itu, perlunya pemahaman mengenai pengaruh gadget terutama bagi orangtua, agar anaknya dapat dibatasi penggunaannya dan daya kembang anak dapat berkembang dengan baik dan menjadi anak yang aktif, cerdas, dan interaktif terhadap orang lain. Alasan pemilihan judul paper ini yaitu “Pengaruh Gadget Terhadap Anak usia dini ”, karena masih kurangnya pemahaman orangtua mengenai dampak akibat penggunaan gadget bagi anak yang berakibat pada daya kembang anak itu sendiri.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian diatas maka dapat diajukan satu pertanyaan pokok yaitu “bagaimana pengaruh gatget pada anak usia dini ” Dari pertanyaan pokok tersebut dapat dirumuskan beberapa pertanyaan penelitian yaitu :

1. Apa Pengertian Gadget ?
2. Bagaimana Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak ?
3. Apa Dampak Positif dan Negatif dari Penggunaan Gadget ?
4. Bagaimana Solusi Agar Anak Tidak Ketergantungan Dalam Menggunakan Gadget?

## **C. Tujuan Penulisan**

Tujuan utama dari penulisan paper ini adalah menjawab dan memecahkan masalah :

1. Untuk mendeskripsikan pengaruh Gadget pada Anak Usia Dini
2. Untuk mendeskripsikan dampak positif dan negatif nya Penggunaan Gadget Untuk Anak Usia Dini

3. Untuk mendeskripsikan solusi agar anak tidak ketergantungan dalam menggunakan Gadget Untuk Anak Usia Dini

#### **D. Manfaat Penelitian**

Untuk mempermudah pembaca menelusuri dan memahami isi paper ini, disini kami akan simpulkan pada bab 1 mengenai latar belakang terdapat penjelasan mengenai gadget, dampak, penelitian, fenomena dan sebagainya. Lalu pada bab 2 adalah landasan teori terdapat penjelasan lebih lanjut mengenai pengertian *gadget*. Dan terakhir pada bab ke tiga yaitu metodologi penelitian. Pada bab tersebut kami menjelaskan mengenai bagaimana kami meneliti mengenai pengaruh gadget.

#### **E. Pembahasan**

##### **1. Pengertian Gadget**

Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia, gadget disebut sebagai “acang”. Salah satu hal yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan”. Artinya, dari hari ke hari gadget selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Gadget adalah piranti yang berkaitan dengan perkembangan teknologi masa kini. Yang termasuk gadget misalnya tablet, smartphone, notebook, dan sebagainya.

Gadget adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Diantaranya smartphone seperti iphone dan blackberry, serta notebook, perpaduan antara komputer portabel seperti notebook dan internet (Widiawati, 2014 : 106). Beraneka macam jenisnya untuk saat ini mudah didapatkan. Karena harga dari berbagai jenis teknologi ini bervariasi ada yang murah dan ada juga yang mahal. Sesuai dengan kebutuhan ekonomi penggunanya. Dan setiap orang selalu ingin mempunyai teknologi yang semakin canggih. Barang teknologi bukan menjadi barang yang langka untuk ditemukan. Hampir semua aktifitas yang berhubungan dengan pendidikan, sosial-budaya, olahraga, ekonomi maupun politik selalu memanfaatkan kecanggihan teknologi untuk mencari informasi dan membantu melaksanakan setiap kegiatan-kegiatannya dalam pemecahan suatu masalah.

Dari pendapat tersebut penulis dapat menyimpulkan bahwa, gadget adalah suatu alat elektronik yang memiliki berbagai layanan fitur dan aplikasi yang menyajikan teknologi terbaru yang membantu hidup manusia menjadi lebih praktis dan memiliki fungsi khusus.

##### **2. Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak**

Pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan anak memiliki dampak positif dan dampak negatif. Adapun dampak positifnya antara lain, membantu perkembangan fungsi adaptif seorang anak, menambah pengetahuan anak, memperluas jaringan persahabatan, mempermudah komunikasi, dan membangun kreatifitas anak. Sedangkan dampak negatifnya antara lain, anak menjadi ketergantungan terhadap gadget, sehingga dalam menjalankan segala aktivitas hidupnya anak tidak bisa terlepas dari gadget, anak menjadi sulit berkonsentrasi pada dunia nyata, anak menjadi lebih suka bermain dengan gadgetnya daripada bermain dengan temannya, dan anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas.

Selain itu, dampak positif penggunaan gadget antara lain, yang pertama adalah gadget akan membantu perkembangan fungsi adaptif seorang anak artinya kemampuan seseorang untuk bisa menyesuaikan diri dengan keadaan lingkungan sekitar dan perkembangan zaman. Jika perkembangan zaman sekarang muncul gadget, maka anak pun harus tahu cara menggunakannya karena salah satu fungsi adaptif manusia zaman sekarang adalah harus mampu mengikuti perkembangan teknologi. Sebaliknya, anak yang tidak bisa mengikuti perkembangan teknologi bisa dikatakan fungsi adaptifnya tidak berkembang secara normal. Nilai positif lain adalah gadget memberi kesempatan anak untuk leluasa mencari informasi. Apalagi anak-anak sekolah sekarang dituntut untuk mengerjakan tugas melalui internet.

Penggunaan gadget yang berlebihan pada anak akan berdampak negatif karena dapat menurunkan daya konsentrasi dan meningkatkan ketergantungan anak untuk dapat mengerjakan berbagai hal yang semestinya dapat mereka lakukan sendiri. Dampak lainnya adalah semakin terbukanya akses internet dalam gadget yang menampilkan segala hal yang semestinya belum waktunya dilihat oleh anak-anak. Banyak anak yang mulai kecanduan gadget dan lupa bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya yang berdampak psikologis terutama krisis percaya diri, juga pada perkembangan fisik anak.

Radiasi gelombang elektromagnetik dari gadget memang tidak terlihat, efeknya pun tidak terasa secara langsung. Untuk itu orangtua harus secara bijak mengawasi dan melakukan seleksi terhadap instrument permainan yang digunakan anak-anak saat bermain. Kebiasaan anak-anak dalam bermain gadget saat ini memang tidak bias dipungkiri, namun ada baiknya tidak selalu bermain, atau paling tidak membatasi waktu bermain gadget, karena alasan radiasi diatas. Sebenarnya kegiatan bermain merupakan kegiatan utama anak yang nampak mulai sejak bayi. Kegiatan ini penting bagi perkembangan kognitif, sosial, dan kepribadian anak pada umumnya. Anak juga bisa mulai memahami hubungan antara dirinya dan lingkungan sosialnya melalui kegiatan bermain, belajar bergaul dan memahami aturan ataupun tata cara pergaulan. Namun sekarang anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan bermain gadget daripada bermain dengan teman sebaya, yang bisa menimbulkan sifat individualis dan egosentris, serta tidak memiliki kepekaan terhadap lingkungan sekitar. (Jonathan, 2015 : 117).

Menurut Mohammad Nazir (2003:16), Berikut ini beberapa dampak negatif dari gadget untuk perkembangan anak:

**a. Sulit konsentrasi pada dunia nyata**

Rasa kecanduan atau adiksi pada gadget akan membuat anak mudah bosan, gelisah dan marah ketika dia dipisahkan dengan gadget kesukaannya. Ketika anak merasa nyaman bermain dengan gadget kesukaannya, dia akan lebih asik dan senang menyendiri memainkan gadget tersebut. Akibatnya, anak akan mengalami kesulitan berinteraksi dengan dunia nyata, berteman dan bermain dengan teman sebaya.

**b. Terganggunya fungsi PFC**

Kecanduan teknologi selanjutnya dapat mempengaruhi perkembangan otak anak. PFC atau Pre Frontal Cortex adalah bagian didalam otak yang mengontrol emosi, kontrol diri, tanggung jawab, pengambilan keputusan dan nilai-nilai moral lainnya. Anak yang kecanduan teknologi seperti games online, otaknya akan memproduksi hormon dopamine secara berlebihan yang mengakibatkan fungsi PFC terganggu.

### c. **Introvert**

Ketergantungan terhadap gadget pada anak-anak membuat mereka menganggap bahwa gadget itu adalah segala-galanya bagi mereka. Mereka akan galau dan gelisah jika dipisahkan dengan gadget tersebut. Sebagian besar waktu mereka habis untuk bermain dengan gadget. Akibatnya, tidak hanya kurangnya kedekatan antara orang tua dan anak, anak juga cenderung menjadi introvert.

### 3) **Dampak Positif Dan Negatif Dari Penggunaan Gadget**

Dampak pengaruh Gadget pada perkembangan anak sangat banyak. Dampak yang diberikan dari segi pendidikan di Indonesia terbagi dua yaitu, dampak positif dan dampak negatif.

#### 1. **Dampak positif :**

- a. Menambah Pengetahuan menyimpulkan bahwa dengan menggunakan gadget yang berteknologi canggih, anak-anak dengan mudah dan cepat untuk mendapatkan informasi mengenai tugas nya disekolah. Misalnya kita ingin browsing internet dimana saja dan kapan saja yang ingin kita ketahui. Dengan demikian dari internet kita bias menambah ilmu pengetahuan.
- b. Gadget dapat memperluas jaringan persahabatan karena dapat dengan mudah dan cepat bergabung ke social media. Jadi, kita dapat dengan mudah untuk berbagi bersama teman kita.
- c. Mempermudah Komunikasi. Gadget merupakan salah satu alat yang memiliki teknologi yang canggih. Jadi semua orang dapat dengan mudah berkomunikasi dengan orang lain dari seluruh penjuru dunia.
- d. Melatih kreativitas anak. Kemajuan teknologi telah menciptakan beragam permainan yang kreatif dan menantang. Banyak anak yang termasuk kategori ADHD diuntungkan oleh permainan ini oleh karena tingkat kreativitas dan tantangan yang tinggi.

Menurut Baihaqi dan Sugiarmun (2006: 2) ADHD sendiri merupakan singkatan dari *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* yang merupakan gangguan perkembangan dalam peningkatan aktivitas motorik anak-anak hingga menyebabkan aktivitas anak-anak yang tidak lazim dan cenderung berlebihan.

#### 2. **Dampak negatif :**

- a. Mengganggu Kesehatan  
Gadget dapat mengganggu kesehatan manusia karena efek radiasi dari teknologi sangat berbahaya bagi kesehatan manusia terutama pada anak-anak yang berusia 12 tahun kebawah. Efek radiasi yang berlebihan dapat mengakibatkan penyakit kanker.
- b. Dapat Mengganggu Perkembangan Anak  
Gadget memiliki fitur-fitur yang canggih seperti, kamera, video, games dan lain-lain. Fitur itu semua dapat mengganggu proses pembelajaran di sekolah. Misalnya ketika guru menerangkan pelajaran di depan salah satu siswa bermain gadget nya di belakang atau bias juga di pergunakan sebagai alat untuk hal-hal yang tidak baik.

c. Rawan terhadap tindak kejahatan

Setiap orang pasti ada yang memiliki sifat update di mana saja. Jadi orang ingin berbuat kejahatan dengan mudah mencari nya dari hasil update nya yang boleh dibilang terlalu sering.

d. Dapat Mempengaruhi perilaku Anak

“Kemajuan teknologi berpotensi membuat anak cepat puas dengan pengetahuan yang diperolehnya sehingga menganggap apa yang didapatnya dari internet atau teknologi lain adalah pengetahuan yang terlengkap dan final” (Ratih Ibrahim, 2012). Pada faktanya ada begitu banyak hal yang harus digali lewat proses pembelajaran tradisional dan internet tidak bisa menggantikan kedalaman suatu pengetahuan. Kalau tidak dicermati, maka akan ada kecenderungan bagi generasi mendatang untuk menjadi generasi yang cepat puas dan cenderung berpikir dangkal.

Kemajuan teknologi yang membawa banyak kemudahan, generasi mendatang berpotensi untuk menjadi generasi yang tidak tahan dengan kesulitan. Dengan kata lain, anak akan berpikir atau merasa bahwa hidup ini seharusnya mudah dan pada akhirnya anak berusaha untuk menyederhanakan masalah dan berupaya menghindari kesukaran.

Kemajuan teknologi mempercepat segalanya dan tanpa disadari anak pun dikondisikan untuk tidak tahan dengan keterlambatan. Hasilnya anak makin hari makin lemah dalam hal kesabaran serta konsentrasi dan cepat menuntut orang untuk memberi yang diinginkannya dengan segera.

Romo (2013). Menurutnya bermain gadget dalam durasi yang panjang dan dilakukan setiap hari secara kontinyu, bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang antisosial. Ini terjadi karena anak-anak ini tidak diperkenalkan untuk bersosialisasi dengan orang lain. Selain itu juga berpotensi mendorong anak untuk menjalin relasi secara dangkal. Waktu untuk bercengkerama secara langsung berkurang karena sekarang waktu tersita untuk menikmati semuanya dalam kesendirian.

#### 4) Solusi Agar Anak Usia Dini Tidak Ketergantungan Dalam Menggunakan Gadget

Sosok yang paling berpengaruh dalam mencegah maupun mengatasi dampak negatif dari gadget adalah orang tua. Maka orang tua memiliki peran besar dalam membimbing dan mencegah agar teknologi gadget tidak berdampak negatif bagi anak. cara-cara yang harus dilakukan oleh orang tua ialah sebagai berikut :

**a. Pilih sesuai usia**

Dilihat dari tahapan perkembangan dan usia anak, pengenalan dan penggunaan gadget bisa dibagi ke beberapa tahap usia. Untuk anak usia di bawah 5 tahun, Pemberian gadget sebaiknya hanya seputar pengenalan warna, bentuk, dan suara. Artinya, jangan terlalu banyak memberikan kesempatan bermain gadget pada anak di bawah 5 tahun. Terlebih di usia ini, yang utama bukan *gadget* -nya, tapi fungsi orangtua. Pasalnya gadget hanya sebagai salah satu sarana untuk mengedukasi anak.

Ditinjau dari sisi neurofisiologis, otak anak berusia di bawah 5 tahun masih dalam taraf perkembangan. Perkembangan otak anak akan lebih optimal jika anak diberi rangsangan sensorik secara langsung. Misalnya, meraba benda, mendengar suara, berinteraksi dengan orang, dan sebagainya. Jika anak usia di bawah 5 tahun

menggunakan *gadget* secara berkelanjutan, apalagi tidak didampingi orangtua, akibatnya anak hanya fokus ke gadget dan kurang berinteraksi dengan dunia luar.

Yang berikutnya, otak bagian depan adalah bagian yang berfungsi memberi perintah dan menggerakkan anggota tubuh lainnya. Di bagian otak belakang, ada yang namanya penggerak. Di bagian ini, terdapat hormon endorfin yang mengatur pusat kesenangan dan kenyamanan. Pada saat bermain gadget, anak akan merasakan kesenangan, sehingga memicu meningkatnya hormon endorfin. Kecanduan berhubungan dengan ini jika dilakukan dalam jangka waktu lama dan *kontinyu*. Akibatnya, ke depannya, anak akan mencari kesenangan dengan jalan bermain gadget, karena memang sudah terpola sejak awal perkembangannya.

Dari aspek interaksi sosial, perkembangan anak-anak usia di bawah 5 tahun sebaiknya memang lebih ke arah sensor-motorik. Yaitu, anak harus bebas bergerak, berlari, meraih sesuatu, merasakan kasar-halus. Memang di gadget juga ada pengenalan warna atau *games* di mana orang melompat. Namun, kemampuan anak untuk berinteraksi secara langsung dengan objek nyata di dunia luar tidak diperoleh anak.

#### **b. Batasi waktu**

Anak usia di bawah 5 tahun, boleh-boleh saja diberi gadget. Tapi harus diperhatikan durasi pemakaiannya. Misalnya, boleh bermain tapi hanya setengah jam dan hanya pada saat senggang. Contohnya, kenalkan *gadget* seminggu sekali, misalnya hari Sabtu atau Minggu. Lewat dari itu, ia harus tetap berinteraksi dengan orang lain. Aplikasi yang boleh dibuka pun sebaiknya aplikasi yang lebih ke fitur pengenalan warna, bentuk, dan suara.

Sejalan pertambahan usia, ketika anak masuk usia pra remaja, orangtua bisa memberi kebebasan yang lebih, karena anak usia ini juga perlu gadget untuk fungsi jaringan sosial mereka. Di atas usia 5 tahun (mulai 6 tahun sampai usia 10 tahun) orangtua bisa memperbanyak waktu anak bergaul dengan *gadget*. Di usia ini, anak sudah harus menggali informasi dari lingkungan. Jadi, kalau tadinya cuma seminggu sekali selama setengah jam dengan supervisi dari orangtua, kini setiap Sabtu dan Minggu selama dua jam.

#### **c. Hindarkan kecanduan**

Kasus kecanduan atau penyalahgunaan gadget biasanya terjadi karena orangtua tidak mengontrol penggunaannya saat anak masih kecil. Maka sampai remaja pun ia akan melakukan cara pembelajaran yang sama. Akan susah mengubah karena kebiasaan ini sudah terbentuk. Ini sebabnya, orang tua harus ketat menerapkan aturan ke anak, tanpa harus bersikap otoriter. Dan jangan lupa, orangtua harus menerapkan reward and punishment. Kalau ini berhasil dijalankan, maka anak akan bisa melakukannya secara bertanggungjawab dan terhindar dari kecanduan. Ciri-ciri anak yang sudah kecanduan antara lain Anak menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain dengan gadget. Anak mengabaikan/mengesampingkan kebutuhan lain hanya untuk bermain gadget. Misalnya lupa makan, lupa mandi., lupa tidur. Anak mengabaikan teguran-teguran dari orang sekitar.

**d. Beradaptasi dengan zaman**

Salah satu dampak positif gadget adalah akan membantu perkembangan fungsi adaptif seorang anak. Artinya kemampuan seseorang untuk bisa menyesuaikan diri dengan keadaan lingkungan sekitar dan perkembangan zaman. Jika perkembangan zaman sekarang muncul gadget, maka anak pun harus tahu cara menggunakannya.

Artinya fungsi adaptif anak berkembang. seorang anak harus tahu fungsi gadget dan harus bisa menggunakannya karena salah satu fungsi adaptif manusia zaman sekarang adalah harus mampu mengikuti perkembangan teknologi. Sebaliknya, anak yang tidak bisa mengikuti perkembangan teknologi bisa dikatakan fungsi adaptifnya tidak berkembang secara normal.

Namun, fungsi adaptif juga harus menyesuaikan dengan budaya dan tempat seseorang tinggal. Kalau anak tinggal di sebuah desa dimana gadget adalah barang langka, maka wajar kalau anak tidak tahu dan tidak kenal yang namanya gadget. Sikap orangtua kepada anak mengenai gadget saat ini antara lain :

**a. Pilih sesuai dengan usia anak**

Jika usia anak masih dibawah 2 tahun sebaiknya cukup pengenalan gadget terlebih dahulu yaitu mengenai pengertian apa itu gadget selebihnya mengenai penggunaannya sebaiknya dibatasi. Cukup mengenalkan mengenai bentuk dan kegunaannya. Pada usia anak dibawah 5 tahun cukup mengenalkan mengenai warna, bentuk, serta suara yang terdapat pada fitur atau aplikasi gadget tersebut.

**b. Selektif dalam memilihkan aplikasi permainan di dalam gadget**

Apabila anak memaksa untuk menggunakan gadget untuk bermain, pastikan aplikasinya sesuai dengan usia anak dan batasi aplikasinya, supaya anak tidak terlalu tertarik dengan permainan yang ada. Pilih aplikasi yang juga dapat mendukung kecerdasan anak, dan pola pikir anak.

**c. Temani anak dalam bermain**

Temani anak dalam bermain menggunakan gadget, arahkan penggunaannya dengan baik. Cobalah untuk mengajak anak bermain menggunakan media lain selain gadget, atau ajak anak bermain dengan teman sebayanya, supaya anak tidak terfokus dengan permainan gadgetnya. Orangtua juga harus menemani anaknya dalam penggunaan gadget dan mengenalkan hubungannya dengan dunia nyata.

**d. Batasi waktu bermain gadget anak**

Batasi penggunaan gadget pada anak. Anak boleh saja menggunakan gadget tetapi waktunya dibatasi misalnya setengah jam, atau saat senggang atau saat hari sabtu atau minggu. Waktu di saat anak santai dan tugas belajarnya telah selesai.

**e. Mengajak anak melakukan kegiatan positif**

Ajak anak untuk melakukan kegiatan positif misalnya setiap pagi olahraga, membantu membersihkan rumah, membaca buku, merapikan kamar, mengaji, mengikuti les bahasa inggris, berkunjung ke rumah nenek, berlibur dan masih banyak lagi kegiatan positif yang bisa dilakukan untuk mencegah anak supaya tidak kecanduan bermain gadget.

Pemaparan diatas hanyalah beberapa cara yang dapat dilakukan orangtua supaya anaknya tidak kecanduan penggunaan permainan gadget, tetapi semua tergantung pada orangtua itu sendiri, masih banyak cara untuk mengatasinya. Orangtua yang baik pasti dapat memahami apa yang terbaik untuk anaknya. Menemani waktu bermain anak, membimbingnya, meluruskan yang salah, mengajaknya berkomunikasi serta bagaimana berpikir dan berargumentasi dengan mengkaitkannya dengan dunia yang nyata. Mendidik anaknya untuk lebih peduli dengan lingkungan di sekitarnya.

## **F. METODOLOGI PENELITIAN**

### **A. Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Metode kualitatif digunakan karena beberapa pertimbangan. Pertama, menyesuaikan metode kualitatif lebih mudah apabila berhadapan dengan kenyataan jamak. Kedua, metode ini menyajikan secara langsung hakikat berhubungan antara peneliti dan responden. Ketiga, metode ini lebih peka dan dapat menyesuaikan diri dengan banyak penajaman pengaruh bersama terhadap pola-pola nilai yang dihadapi.<sup>1</sup> Penelitian kualitatif menggunakan metode kualitatif yaitu pengamatan, wawancara, atau penelaahan dokumen.

Dalam penelitian kualitatif, gejala dari suatu objek bersifat holistik (menyeluruh, tidak dapat dipisah-pisahkan), sehingga peneliti kualitatif tidak akan menetapkan penelitiannya hanya berdasarkan variabel penelitian, tetapi keseluruhan situasi sosial yang diteliti meliputi aspek tempat, pelaku, dan aktivitas yang berinteraksi secara sinergis.<sup>2</sup> Penelitian kualitatif ditunjukkan untuk memahami fenomena-fenomena sosial dari perspektif partisipan. Partisipan adalah orang yang diajak berwawancara, diobservasi, diminta memberi data, pendapat, pemikiran, persepsinya.<sup>3</sup> Dengan menggunakan metode penelitian kualitatif, peneliti akan memasuki situasi sosial di suatu lembaga yaitu sekolah tertentu, kemudian melakukan observasi dan wawancara kepada orang-orang yang dipandang tahu mengenai keadaan tersebut.

### **B. Situasi Sosial dan Subjek Penelitian**

#### **1. Situasi Sosial**

Setiap situasi merupakan laboratorium di dalam lapangan penelitian kualitatif. Cara terbaik yang perlu ditempuh dalam penentuan lapangan penelitian adalah dengan mempelajari serta mendalami fokus serta rumusan masalah penelitian, untuk itu pergilah dan jajakilah lapangan untuk melihat apakah terdapat kesesuaian dengan kenyataan yang ada di lapangan. Keterbatasan geografis dan praktis seperti waktu, biaya, tenaga perlu dipertimbangkan dalam penentuan lokasi penelitian. Penelitian ini akan dilaksanakan di PAUD Tunas Bangsa, Desa Kasang Kumpeh, Kecamatan Kumpeh Ulu, Kabupaten Muaro Jambi, Provinsi Jambi.

#### **2. Subjek Penelitian**

Istilah subjek penelitian menunjuk pada orang/individu atau kelompok yang dijadikan unit atau satuan (kasus) yang diteliti. Dalam penelitian yang menjadi

sumber informasi adalah para informan yang berkompeten dan mempunyai relevansi dengan penelitian.<sup>4</sup> Partisipan merupakan orang atau komunitas yang diteliti. Subjek diambil dengan cara *purposive sampling* atau menggunakan pertimbangan tertentu, yaitu guru dan siswa anak usia dini di PAUD Tunas Bangsa.

### C. Jenis dan Sumber Data Penelitian

#### 1. Jenis Data

##### a. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari sumber data pertama di tempat penelitian.<sup>5</sup> Data primer dikumpulkan melalui beberapa cara, yaitu wawancara, questioner, dokumentasi, survei, observasi dan studi kasus. Data primer dalam penelitian ini adalah informasi mengenai kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, memahami peserta didik, mengenal karakteristik peserta didik, menguasai teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran, mampu mengembangkan kurikulum, menciptakan kegiatan pembelajaran yang mendidik, mengembangkan potensi peserta didik, melakukan komunikasi dengan peserta didik, menilai dan mengevaluasi pembelajaran, serta perkembangan aspek kognitif anak usia dini.

##### b. Data Sekunder

Data sekunder adalah data primer yang telah diolah lebih lanjut dan disajikan baik oleh pihak pengumpul data primer atau oleh pihak lain misalnya dalam bentuk tabel-tabel atau diagram-diagram. Data dikumpulkan dengan cara membaca hasil penelitian atau dokumentasi mengenai sejarah atau *background* dari tempat penelitian. Data sekunder dalam penelitian ini adalah

#### 2. Sumber Data

Sumber data adalah subjek dari mana data diperoleh.<sup>6</sup> Adapun yang menjadi sumber data dalam penelitian ini meliputi:

- 1) Sumber data berupa manusia, yaitu kepala sekolah, wakil kepala sekolah, guru, dan siswa.
- 2) Sumber data berupa suasana atau peristiwa dalam proses pembelajaran oleh guru dan siswa
- 3) Sumber data berupa dokumen, yaitu semua dokumen terkait dengan penelitian ini

### D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam rangka mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam pembahasan penelitian ini, beberapa teknik yang digunakan yaitu:

#### 1. Pengamatan

Alasan penggunaan pengamatan dalam penelitian ini adalah pengamatan mengoptimalkan kemampuan peneliti dari segi motif, kepercayaan, perhatian, perilaku tak sadar, kebiasaan, dan sebagainya.<sup>7</sup> Pengamatan memungkinkan pengamat untuk melihat dunia sebagaimana dilihat oleh subjek penelitian, hidup pada saat itu,

menangkap kehidupan budaya dari segi pandangan subjek pada waktu itu. Peneliti dapat merasakan apa yang dirasakan dan dihayati oleh subjek.

Peneliti menggunakan observasi berperanserta (*participant observation*) yaitu peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati.<sup>8</sup> Sambil melakukan pengamatan peneliti ikut melakukan apa yang dikerjakan oleh sumber data dan ikut merasakan suka dukanya. Dengan observasi ini data yang diperoleh akan lebih lengkap, tajam, dan sampai mengetahui pada tingkat makna dari setiap perilaku yang tampak. Peneliti berperan serta sebagai guru, sehingga ia dapat mengamati interaksi guru dan siswa dengan baik. Data observasi dalam penelitian ini adalah bagaimana guru mengelola pembelajaran, mengenal karakteristik peserta didik, mengembangkan kurikulum, menciptakan kegiatan pembelajaran yang mendidik, mengembangkan potensi peserta didik, menilai dan mengevaluasi pembelajaran siswa.

## 2. Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan tersebut.<sup>9</sup> Jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara Semiterstruktur (*Semistructure Interview*). Tujuan wawancara ini adalah untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka, dimana pihak yang diajak wawancara diminta pendapat, ide-idenya, dan pewawancara ingin menanyakan sesuatu secara lebih mendalam lagi pada seorang subjek tertentu. Hasil data wawancara berupa kemampuan guru mengembangkan kurikulum, memahami karakteristik siswa, mengevaluasi pembelajaran, mengelola pembelajaran untuk mengembangkan aspek kognitif, kendala guru dalam mengelola pembelajaran, kendala siswa dalam mengembangkan aspek kognitif, dan upaya guru dalam mengembangkan kognitif siswa.

## 3. Dokumentasi

Dokumentasi dari asal katanya dokumen yang artinya setiap bahan tertulis ataupun film, lain dari record. Dokumen ada dua yaitu dokumen pribadi dan dokumen resmi. Dokumen pribadi adalah catatan atau karangan seseorang secara tertulis tentang tindakan, pengalaman, dan kepercayaannya, sedangkan dokumen resmi adalah informasi berupa memo, pengumuman, instruksi, aturan suatu lembaga dan masyarakat tertentu. Dokumen yang terkumpul dalam penelitian ini terdiri dari sejarah PAUD Tunas Bangsa, letak geografis, struktur organisasi sekolah, sarana dan prasarana pendukung pembelajaran, taman bermain, media belajar dan dokumen lain yang berhubungan dengan penelitian ini.

## E. Teknik Analisis Data

Miles dan Huberman dalam Sugiyono mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data, yaitu *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification*.<sup>10</sup>

Langkah-langkah dalam analisis sebagai berikut:

1. Reduksi data (*Data Reduction*)

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Dengan demikian data yang telah di reduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan. Reduksi data dapat dibantu dengan peralatan elektronik seperti komputer mini, dengan memberi kode pada aspek-aspek tertentu.

2. Penyajian Data (*Data Display*)

Penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya. Penyajian data berupaya untuk menampilkan atau menceritakan data secara transparan. Penyajian data yang dimaksudkan dalam bentuk teks naratif dan dalam bentuk tabel. Teknik penyajian data yang runtun dan sistematis sangat membantu peneliti dalam menarik kesimpulan dan verifikasi yang memadai berupa pola hubungan yang permanen antara sekolah, guru, staf dan siswa.

3. Penarikan Kesimpulan (*Verification*)

Kesimpulan dalam penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal, tetapi mungkin juga tidak, karena masalah dan rumusan masalah dalam penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah penelitian berada di lapangan.

## F. Uji Keterpercayaan Data

Pelaksanaan teknik pemeriksaan didasarkan pada sejumlah kriteria yaitu derajat kepercayaan, keteralihan, kebergantungan, dan kepastian.

1. Perpanjangan Keikutsertaan

Perpanjangan keikutsertaan berarti tinggal di lapangan penelitian sampai kejenuhan pengumpulan data tercapai. Dengan perpanjangan keikutsertaan peneliti mempelajari 'kebudayaan', dapat menguji ketidakbenaran informasi yang diperkenalkan distorsi, dan membangun kepercayaan para subjek terhadap peneliti serta kepercayaan peneliti terhadap diri sendiri. Peneliti kembali ke lapangan, melakukan pengamatan, wawancara lagi dengan sumber data yang pernah ditemui.

2. Ketekunan Pengamatan

Ketekunan Pengamatan berarti mencari secara konsisten interpretasi dengan berbagai cara dalam kaitan dengan proses analisis yang konstan dan tentatif. Ketekunan pengamatan bermaksud mencari ciri-ciri dan unsur dalam situasi yang sangat relevan dengan persoalan atau isu yang sedang dicari kemudian memusatkan diri pada hal tersebut secara rinci.

3. Triangulasi

Triangulasi adalah pengecekan data dengan cara pengecekan atau pemeriksaan ulang. Tekniknya adalah dengan tiga cara:

- a. Triangulasi sumber, mengharuskan peneliti mencari lebih dari satu sumber untuk memahami data atau informasi. Peneliti bertanya kepada guru PAUD mengenai

- berkembang anak usia dini yang senang bermain gadget kemudian dilanjutkan bertanya kepada guru lain, teman-temannya, orang tua, dan kepala sekolah.
- b. Triangulasi metode, menggunakan lebih dari satu metode untuk melakukan cek dan ricek. Jika peneliti menggunakan metode wawancara, kini ia melakukan pengamatan terhadap anak tersebut. Baik ketika beraktivitas di sekoloah maupun dirumah.
  - c. Triangulasi waktu, meperhatikan perilaku anak ketika baru datang ke sekolah, saat mengikuti aktivitas dan kala hendak pulang, Peneliti bisa mengamati tindakan anak tersebut ketika sendirian, saat berinteraksi dengan teman-teman di dalam dan di luar kelas, dan waktu ia bersama guru atau orang tuanya.

## G. KESIMPULAN

Gadget adalah suatu alat elektronik yang memiliki berbagai layanan fitur dan aplikasi yang menyajikan teknologi terbaru yang membantu hidup manusia menjadi lebih praktis dan memiliki fungsi kh Dari pembahasan diatas, teknologi jelas mempengaruhi perkembangan anak. Karena sebuah perangkat teknologi merupakan media pembelajaran yang sangat efektif. Dengan adanya tampilan gambar yang bisa berjalan, efek suara atau nyanyian membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan perangkat teknologi sangat disukai oleh anak-anak.

Dan karena kemajuan teknologi juga dapat membantu daya kreatifitas anak, jika pemanfaatnya diimbangi dengan interaksi dengan lingkungan sekitarnya khususnya orang tua. Gadget dapat mempengaruhi daya kembang otak anak dalam pertumbuhannya. Pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan anak memiliki dampak positif dan dampak negatif. Gadget hanyalah sebagai sarana untuk anak dalam bermain dan mencari informasi, tetapi orangtualah yang menjadi pembimbing dan pengarah yang dapat meluruskan anaknya supaya tidak kecanduan gadget. Peran orangtua sangat penting dan berpengaruh kepada anaknya untuk mengatasi penggunaan gadget saat ini.

## H. DAFTAR PUSTAKA

- VandenBos, Gary. APA Dictionary of Psychology. 2007. Washington DC: American Psychological Association.
- Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini [5535ba6a6ea834b52bda4321](#) Pada 21 Desember 2015
- Departemen Pendidikan Nasional.Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa. 2008. Indonesia: Gramedia Pustaka Utama.
- <http://health.kompas.com/read/2015/11/21/170000223/> Menteri. Yohana. Anak. Main. Gadget. Perlu. Dikontrol
- <http://female.kompas.com/read/2015/05/29/090000820/4>. Dampak.Buruk.Gadget.Bagi.Anak
- <http://tekno.liputan6.com/read/2305979/> manfaat-positif-teknologi-untuk-orang-tua-dan-anak