



Penggunaan Gadget oleh Anak Usia Dini

Rahman Hadi¹,Lalu Sumardi²

^{1,2}Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan, Universitas Mataram, Indonesia

E-mail: jendelarahmanh@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2022-12-12 Revised: 2023-01-17 Published: 2023-02-01	<p>Gadget are a product of modern technology that is widely used by humans. Many benefits can be felt from gadgets but if the excessive use of them without any control can do a negative effect on the user, much more so if the user is an early child of the age at which it lives. The purpose of this study is to learn how to use gadgets by young people in the village of mengkuru east lombok. The study uses a qualitative approach with the type of case study. Data sources are drawn from children of an early age and parents using interview and observation techniques. As for the data analysis techniques used in research using models of algiars. The result of the study is that most of the early children in the village filmed gadgets from three to five hours a day. Many parents give their children gadgets for reasons that prevent them from fussing. Parents usually give children gadgets while eating or when they're going to bed. It was learned from the interview that parents give their children gadgets to be used as educations. But it is different from the use of gadgets by children in which children are more likely to use gadgets for entertainment than for education.</p>
Keywords: <i>Gadget;</i> <i>Young Age;</i> <i>A Pattern of Use.</i>	

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2022-12-12 Direvisi: 2023-01-17 Dipublikasi: 2023-02-01	<p>Gadget merupakan 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 penggunanya terlebih jika penggunanya merupakan anak usia dini yang dimasa masa ini merupakan usia penting dalam kehidupan manusia. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan gadget oleh anak usia dini di desa Mengkuru Lombok Timur. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus. Sumber data diambil dari anak-anak usia dini dan orang tua dengan menggunakan teknik wawancara dan observasi. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian menggunakan model alir. Hasil dari penelitian diketahui bahwa sebagian besar anak usia dini di desa Mengkuru menggunakan gadget 3-5 jam sehari. Banyak orang tua yang memberikan anaknya bermain gadget dengan alasan agar anak tidak rewel. Orang tua biasanya memberikan anak bermain gadget ketika sedang makan atau ketika akan tidur. Dari hasil wawancara diketahui bahwa para orang tua memberikan anaknya gadget agar dijadikan sebagai edukasi. Namun hal tersebut berbeda dengan penggunaan gadget oleh anak dimana anak lebih cenderung menggunakan gadget untuk hiburan bukan untuk edukasi.</p>
Kata kunci: <i>Gadget;</i> <i>Anak Usia Dini;</i> <i>Pola Penggunaan.</i>	

I. PENDAHULUAN

Didunia sekarang ini gadget adalah teknologi yang tidak bisa lepas dari manusia. Gadget merupakan sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu manusia (Widiawati, 2014). Teknologi berupa gadget ini bisa dimiliki oleh siapapun termasuk anak usia dini sehingga dalam menggunakan gadget tidak kalah cerdasnya dengan para remaja dan orang dewasa. Gadget merupakan salah satu bentuk nyata dari berkembangnya IPTEK pada zaman sekarang. Gadget bisa digunakan dalam berbagai keperluan entah itu buat kerja, sekolah, dan lain sebagainya. Hal ini memunculkan pemikiran

setiap orang bahwa memiliki gadget akan memberikan banyak manfaat dalam urusan komunikasi, pekerjaan, sumber informasi, ataupun hanya sebagai hiburan saja (Chusna, 2017).

Gadget dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran yaitu media audio visual. Media audio visual dapat diartikan sebagai media yang diterapkan dengan menyampaikan materi dengan menggunakan sistem elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Media audio visual cenderung diminati oleh peserta didik anak usia dini karena konten yang ditawarkan terlihat menarik, hal ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Hartati menyimpulkan bahwa penggunaan media media

audio visual dapat mempengaruhi kemampuan mendengar pada anak, dengan rata-rata yang diperoleh dari kelas eksperimen lebih tinggi (8,31) dibandingkan kelas kontrol (6,69) dalam pengujian hipotesisnya (S, 2019). Penggunaan gadget ternyata tidak hanya digunakan oleh orang tua saja, tetapi digunakan juga dikalangan remaja bahkan di kalangan anak-anak yang masih berusia 3-6 tahun yang seharusnya belum pantas untuk menggunakan gadget (Novita Sari & Khotimah, 2016). Gadget apabila terlalu sering digunakan akan berdampak pada keterampilan interpersonal anak yang dimana akan berpengaruh terhadap proses pembelajaran anak sehingga anak lebih mengandalkan gadget daripada harus belajar. Penggunaan gadget akan mengganggu proses tumbuh kembang secara alami yang dialami oleh anak, sehingga anak usia dini sangat tidak disarankan untuk menggunakan gadget (Sari & Mitsalia, 2016).

Anak usia dini merupakan anak yang berusia 0-6 tahun (Fauziddin, 2016). Sejalan dengan pendapat Prastiti (2008) bahwa anak usia dini merupakan anak yang berusia 0-6 tahun. Berbeda dengan pendapat Salvin (2008) mengungkapkan bahwa anak usia dini merupakan anak yang berusia kisaran 3-5 tahun. Sedangkan menurut Patmonodewo (2003) bahwa anak usia dini berusia antara 3-6 tahun. Pada dasarnya anak usia dini belum pantas untuk diberikan bermain gadget, karena akan berakibat perilaku anak menjadi konsumtif berlebihan dalam menggunakan gadget sehingga diperlukan pengawasan yang ketat ketika mempergunakan gadget dalam kehidupan sehari-hari nya (Kurnia, 2014). Banyak anak-anak yang menggunakan gadget baik berupa HP, laptop, dan lain sebagainya untuk bermain game, tik tok, dan menonton video di youtube baik yang bersifat edukasi maupun non edukasi. Sangat sedikit sekali anak yang menggunakan gadget dengan durasi dibawah 1 jam. Kebanyakan dari mereka menggunakan gadget kisaran 3-6 jam dalam sehari. Selain itu, para orang tua sering kali memberikan anak bermain gadget agar menjadi pengalihan supaya tidak mengganggu pekerjaan mereka sehingga menyediakan gadget untuk anaknya yang masih tergolong usia dini. Saat anak menggunakan gadget orang tua seharusnya mengawasi agar tidak menimbulkan dampak negatif dari penggunaan gadget, seperti membuat anak menjadi malas untuk bergerak dan beraktivitas yang sesuai dengan usianya (Novitasari, 2016). Sejalan dengan pendapat Feliana (2016) bahwa pemakaian gadget minimal 2 jam perhari

namun berturut-turut akan mempengaruhi psikologis anak, seperti anak menjadi kecanduan bermain gadget daripada melakukan hal-hal yang seharusnya mereka lakukan yaitu belajar.

Banyak orang tua percaya bahwa penggunaan gadget dapat menimbulkan dampak negatif pada anak usia dini seperti mempengaruhi kesehatan fisik bahkan mengalami ketergantungan. Selain itu, dalam perkembangan mental anak, anak akan menjadi agresif, dan komunikasi anak dengan orang tua ataupun orang lain akan memburuk (Jurka & Samec, 2012). Menurut Park & Park (2014) bahwa anak-anak dengan ketergantungan gadget yang tinggi, memiliki sedikit kesempatan dalam berinteraksi dengan orang lain. Inilah sebab kenapa anak usia dini sangat tidak dianjurkan untuk diberikan bermain gadget. Akan tetapi itu semua tergantung dari cara penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari. Beralih lagi ke diri sendiri apakah sudah menggunakan gadget dengan baik atau belum.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan jenis studi kasus. Menurut Moleong (2007:6) penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Penelitian kualitatif menurut Hendryadi, et. al, (2019:218) merupakan proses penyelidikan naturalistik yang mencari pemahaman mendalam tentang fenomena sosial secara alami. Jenis studi kasus (case study) adalah salah satu bentuk penelitian kualitatif yang berbasis pada pemahaman dan perilaku manusia berdasarkan pada opini manusia (Polit & Beck, 2004). Subjek dalam penelitian dapat berupa orang, kelompok, instansi ataupun masyarakat. Sumber data dalam penelitian ini diambil dari anak-anak usia dini dan orang tua serta peristiwa terkait dengan penggunaan gadget oleh anak usia dini dengan menggunakan teknik wawancara dan observasi. Teknik wawancara dilakukan untuk menggali secara mendalam penggunaan gadget pada anak usia dini. Sedangkan teknik observasi dilakukan untuk mencari fakta terkait dengan wawancara yang sudah dilakukan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian menggunakan teknik model alir atau tiga tahap menurut milles dan huberman (L. Sumardi). Teknik model alir atau

tiga tahap ini yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Gadget merupakan salah satu produk hasil teknologi modern yang banyak digunakan oleh manusia. Banyak orang dewasa maupun anak-anak yang tertarik dengan gadget karena kecanggihannya dan fitur yang menarik di dalamnya. Gadget apabila digunakan dengan bijak akan memberikan banyak manfaat bagi penggunanya terlebih pada era globalisasi sekarang ini. Gadget dapat memberikan informasi-informasi menarik dan bisa mempermudah dalam berkomunikasi dengan seseorang. Hasil dari penelitian banyak anak yang berusia 3-4 tahun diberikan gadget oleh orang tuanya agar anak tenang dan tidak rewel. Anak dengan usia 3-4 tahun rata-rata menggunakan gadget 4-5 jam perhari. Anak dengan usia 5-6 tahun diberikan bermain gadget rata-rata 5-6 jam perhari. Sedangkan anak dengan usia 7-8 tahun diberikan gadget bisa sampai seharian. Anak usia 3-4 tahun lebih banyak menggunakan gadget untuk menonton video di youtube. Berbeda dengan anak yang usia 5-6 tahun, mereka lebih banyak menggunakan gadget untuk bermain game, nonton youtube, dan berbagai macam medsos seperti facebook, instagram, dan lain sebagainya. Sedangkan anak dengan usia 7-8 tahun lebih banyak menggunakan gadget untuk bermain game online seperti Free Fire, Mobile Legends, dan lain sebagainya.

Anak yang berusia 3-4 tahun rata-rata diberikan gadget agar anak tidak menangis dan merepotkan orang tuanya ketika sedang bekerja. Meskipun demikian anak dengan umur yang begitu kecil tidak diawasi ketika menggunakan gadget. Anak hanya dilihat keadaannya saja tanpa orang mengetahui apa yang dibuka oleh anak dalam gadget tersebut. Orang tuanya percaya bahwa anak dengan umur segitu belum bisa untuk membuka aplikasi lain sehingga ketika diberikan gadget anak hanya akan menonton apa yang disediakan oleh orang tuanya. Berbeda halnya dengan anak yang berusia 5-6 tahun, mereka menggunakan gadget kebanyakan untuk bermain game meskipun diawasi. Orang tuanya tidak melarang anaknya untuk bermain gadget dengan alasan agar anaknya senang. Mereka kurang memikirkan dampaknya menggunakan gadget itu seperti apa sehingga memberikan anaknya secara bebas dalam menggunakan gadget. Hanya sedikit sekali orang tua yang memberikan anaknya menggunakan gadget ketika ada tugas atau lain sebagainya dari

sekolah. Tidak hanya itu rata-rata anak dengan umur 5-6 tahun sudah mempunyai gadget berupa hp secara pribadi. Hal ini tentu saja menjadi permasalahan di desa Mengkuru untuk lebih mengawasi anak dan membatasi anak dalam menggunakan gadget agar tidak terjadi dampak negatif dari gadget tersebut.

Sedangkan anak yang berusia 7-8 tahun rata-rata sudah mempunyai gadget masing-masing. Mereka menggunakan gadget kadang sampai seharian. Apalagi ketika hari libur mereka tidak keluar rumah karena bermain gadget. Banyak sekali anak dengan umur 7-8 tahun yang sudah kecanduan dengan gadget yang berupa hp. Hal ini terjadi karena mereka ikut-ikutan ketika melihat orang sudah dewasa bermain game di hp, merekapun tertarik untuk memainkan game tersebut contohnya yaitu Free Fire yang merupakan game paling banyak yang dimainkan oleh anak di desa Mengkuru. Kita perlu untuk menekankan kepada orang tua bahwa anak dengan umur segitu belum waktunya untuk menggunakan gadget apalagi diberikan secara bebas. Bahkan mereka berani membawa hp ke sekolah yang dimana sudah sangat jelas dilarang oleh pihak sekolah. Namun kadang-kadang ketika hp mereka di sita, orang tua maupun guru kurang tegas dalam menasehati anak agar tidak terlalu berlebihan dalam bermain gadget sehingga mengakibatkan prestasi anak sangat kurang. Kenapa anak-anak lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain game? Itu karena banyak orang tua yang tidak terlalu bisa dalam mengurus anaknya sehingga bergantung pada gadget seperti Handphone agar anak tidak rewel. Namun hal ini tentunya tidak sepatutnya untuk dilakukan karena banyak sekali hal-hal negatif yang akan dialami oleh anak. Misalnya gangguan mental anak, keterbelakangan sosial, gangguan penglihatan, mengganggu imunitas anak, kecanduan bermain gadget, dan sebagainya. Dampak buruk penggunaan gadget diantaranya peningkatan resiko kanker akibat radiasi, ketulian, mata perih atau bahkan rabun karena pencerahan maksimal secara berkala pada gadget, tablet atau komputer (Rohman 2017:48). Namun banyak hal-hal positif yang bisa didapatkan apabila anak menggunakan gadget dengan baik. Seperti ketika menonton video-video edukasi akan memberikan kelancaran berfikir pada anak.

Orang tua sebenarnya terlalu membebaskan anak ketika bermain gadget sehingga dalam penggunaannya lebih banyak untuk kesenangan pribadi anak. Sangat sedikit sekali orang tua yang

memberikan anaknya bermain gadget dengan cara diawasi dan dibatasi. Bahkan ada orang tua yang memberikan gadget secara bebas tanpa pengawasan sama sekali. Hal tersebut jelas sekali akan memberikan lebih banyak dampak negatif pada anak. Sebenarnya orang tua menyadari akan banyak dampak negatif dari gadget. Namun seperti yang dikatakan diatas gadget ini sudah banyak mengambil peran orang tua dalam mengasuh anak. Banyak orang tua yang membiarkan anaknya bermain gadget dari pada menemani anak untuk bermain karena orang tua terlalu sibuk atau malas menemani anaknya bermain. 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 (Armani & Husna, 2021). Padahal dalam usia ini merupakan usia yang sangat penting bagi anak, karena itu orang tua berkewajiban untuk memastikan anak tumbuh dengan baik tidak ada hal yang dapat mengganggu tumbuh kembangnya seperti dampak negatif dari gadget. Seharusnya ketika anak diberikan bermain gadget orang tua mengontrol apa saja yang dilakukan anak seperti menyediakan video-video edukasi, game belajar untuk mengasah otak seperti puzzle, rubiks, teka-teki dan lain sebagainya. Dan menghapus atau memblokir situs-situs berbahaya agar tidak dilihat oleh anak. Selain itu anak juga tidak boleh dibiarkan sendiri ketika menggunakan gadget. Disamping orang tua juga harus mengajak anak bermain agar anak tidak kecanduan dalam bermain gadget.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Gadget merupakan salah satu produk teknologi modern yang banyak digunakan oleh manusia. Banyak orang dewasa maupun anak-anak yang tertarik dengan gadget karena kecanggihannya dan fitur menarik di dalamnya. Gadget jika digunakan dengan bijak akan memberikan banyak manfaat bagi penggunaannya, apalagi di era globalisasi saat ini. Gadget dapat memberikan informasi yang menarik dan dapat memudahkan dalam berkomunikasi dengan seseorang. Hasil penelitian menunjukkan banyak anak usia 3-4 tahun yang diberikan gadget oleh orang tuanya agar anak tenang dan tidak rewel. Rata-rata anak usia 3-4 tahun diberikan gadget agar anak tidak menangis dan mengganggu orang tuanya saat bekerja. Berbeda halnya dengan anak usia 5-6

tahun yang kebanyakan menggunakan gadget untuk bermain game meskipun dalam pengawasan. Sedangkan anak usia 7-8 tahun rata-rata sudah memiliki gadget sendiri. Mengapa anak-anak menghabiskan lebih banyak waktu bermain game? Orang tua justru terlalu membebaskan anaknya saat bermain gadget sehingga lebih banyak digunakan untuk kesenangan pribadi anak. Sebenarnya para orang tua sadar akan banyaknya dampak negatif dari gadget. Saat anak diperbolehkan bermain gadget, sebaiknya orang tua mengontrol apa yang dilakukan anak, seperti menyediakan video edukasi, permainan belajar untuk mengasah otak, seperti puzzle, kubus rubik, teka-teki dan lain sebagainya. Dan hapus atau blokir situs berbahaya agar tidak dilihat oleh anak-anak. Selain itu, anak tidak boleh dibiarkan sendiri saat menggunakan gadget. Selain itu, orang tua juga harus mengajak anak bermain agar anak tidak kecanduan bermain gadget.

B. Saran

Pembahasan terkait penelitian ini masih sangat terbatas dan membutuhkan banyak masukan, saran untuk penulis selanjutnya adalah mengkaji lebih dalam dan secara komprehensif tentang Penggunaan Gadget oleh Anak Usia Dini.

DAFTAR RUJUKAN

- Chusna Asmaul, P (2007). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak.STIT Al-Muslihun. *Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, Vol. 17, No. 2.
- Habibi, M. (2007). imbingan bagi orang tua dalam penerapan pola asuh untuk meningkatkan kematangan sosial anak. *Tesis universitas Indonesia Bandung*.
- Khasanah, B. L. (2020). Pola Asuh Ayah dalam Perilaku Prosocial Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 909-922. .
- Kurniati, E. Alfaeni. (2021). Analisis Peran Orang Tua dalam Mendampingi Anak di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak UUsia Dini*, 5(1), 241-256.
- Lestari, M. (2019). Hubungan pola asuh orang tua dengan kemandirian anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 84-90.

- Rohmah, O. (2017). Pengaruh Penggunaan Gadget Dan Lingkungan Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Xi . *Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Setianingsih, A. Ardani. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas. *Gaster*, 16(2), 191.
- Sumardi L, Rispawati. (2017). "The Effect of Information Technology on Learning (A Study on Civic and Pancasila Education Students at Mataram University)". *JURNAL PENDIDIKANDAN PEMBELAJARAN.Mataram: LPPM Universitas Negeri Malang.* , hal. 73-78.
- Sumardi, L. (2020). Attitudes toward Chemistry, Self-Efficacy, and Learning Experiences of Pre-Service Chemistry Teachers: Grade Level and Gender Differences. *International Journal of Instruction*, 13(1), 235-254.
- Syifa, L. Stianingsing. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 538.
- Ulfayana, R. Nurhasana. (2021). HUBUNGAN ANTARA PENGGUNAAN GADGET DENGAN PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK KELOMPOK B DI MATARAM TAHUN 2021. *Jurnal Mutiara Pendidikan*, hal. 60-66. Mataram. 2. .
- Widiawati I, Sugiman, H. (2014). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak. *Seminar Nasional Multidisiplin Ilmu*.
- 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.
- ZIKRILLAH, A. (2018). PERSEPSI ORANG TUA TERHADAP PENGGUNAAN GADGET DIKALNGAN REMAJA (STUDI KASUS DI DESA BERAIM KECAMATAN PRAYA TENGAH). *Doctoral dissertation, Universitas Mataram*.
- Zubair, M. Basariah, B. (2022). Peran Orang Tua dalam Mendorong Motivasi Belajar Anak Selama Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran PPKn. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3b), 1610-1614.