

Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini

Arief Hidayat, Syarah Siti Maesyaroh

Program Studi Pendidikan Agama Islam, Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Persis Bandung, Indonesia

ariefhidayat020595@gmail.com, ssyarah077@gmail.com

Abstrak

Gadget adalah suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya. Gadget biasanya digunakan oleh orang dewasa untuk komunikasi dan memperoleh informasi, tetapi saat ini banyak digunakan oleh anak usia dini. Anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan gadget (aplikasi, durasi dan intensitas), dampak penggunaan gadget (baik positif maupun negatif) dan cara mengatasi dampak negatif penggunaan gadget pada anak usia dini di SPS Harapan Bangsa. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode studi kasus dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Lokasi penelitian bertempat di SPS Harapan Bangsa. Dalam penelitian ini sampel dipilih secara purposif dengan menggunakan teknik snowball sampling dan teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara. Bentuk penggunaan gadget pada anak usia dini di SPS Harapan Bangsa hanya sebatas menggunakan aplikasi-aplikasi tertentu diantaranya yaitu game, youtube dan membuka galeri (foto dan video) serta musik. Dalam penggunaannya pun sebagian besar siswa SPS Harapan Bangsa termasuk dalam kategori rendah yaitu dengan durasi 0-15 menit dengan intensitas 1-2 kali dalam seharinya. Orangtua sebagai kunci utama seharusnya dapat menjadi contoh atau teladan yang baik saat menggunakan gadget dan hendaknya orangtua mempertimbangkan kembali dampak yang akan ditimbulkan saat ingin memberikan gadget atau membelikan gadget khusus untuk anak karena anak pada usia 0-6 tahun merupakan masa keemasan (Golden Age), dimana anak pada usia tersebut lebih baik di arahkan ke dalam kegiatan-kegiatan yang dapat merangsang tumbuh kembang anak tanpa menggunakan gadget.

Kata kunci: *Gadget; Anak Usia Dini; Dampak Positif dan Negatif;*

Pendahuluan

Kemajuan di bidang ilmu teknologi pada abad ke-21 ini semakin berkembang pesat. Berbagai macam penemuan dengan tujuan mempermudah ruang gerak dan ruang lingkup manusia diciptakan satu persatu setiap tahunnya bahkan sekarang setiap bulan. Hal ini membuktikan bahwa daya pikir dan pola perilaku manusia semakin maju dan berkembang dengan pesat. Peningkatan penemuan yang lebih canggih ini tidak lepas dari penemu sebelumnya, sebagai contoh yang sangat berkembang pesat pada saat ini adalah penyempurnaan penemuan pesawat telepon oleh Antonio Meucci pada tahun 1849 dan dipatenkan pada tahun 1871. Namun, Alexander Graham Bell-lah (1987) yang terkenal sebagai penemu pesawat telepon.

Penemuan telepon menjadi sangat menakjubkan pada saat itu, bagaimana tidak, seorang dapat terhubung dengan orang lain tanpa harus saling bertatap muka antara satu sama lain. Penyempurnaan telepon ini semakin menjadi-jadi di abad sekarang yang serba modern ini. Di mulai dari munculnya telepon kabel, telepon koin, telepon genggam

(*handphone*), hingga saat sekarang ini orang-orang lebih akrab mengenalnya dengan istilah *gadget* (Al-Ayouby, 2017, p. 1)

Beberapa tahun yang lalu *gadget* hanya dipakai oleh para pembisnis dari kalangan menengah ke atas. Alasan mereka menggunakan *gadget* adalah untuk memudahkan urusan bisnis mereka. Namun pada saat ini, hampir semua lapisan masyarakat menggunakan *gadget* mulai dari orang dewasa, remaja hingga anak-anak. Hal ini terjadi karena kebutuhan akan komunikasi dan informasi serta harga *gadget* yang semakin terjangkau (Zainab, 2017, p. 2)

Gadget telah menjadi produk primadona, bahkan menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia. Semakin lengkap aplikasi dan fitur yang ada, semakin banyak fungsinya, semakin menjadi berguna, maka manusia pun semakin bergantung padanya (WIJANARKO & Setiawati, 2016, p. 1) Anak-anak tentunya sangat senang jika memperoleh *gadget* dari orang tuanya. Namun tanpa disadari, hal seperti ini sangat mempengaruhi kemampuan interaksi sosial pada anak, hal seperti ini bukan menjadi hal yang mewah untuk zaman sekarang, karena sebagian dari anak-anak sudah difasilitasi oleh orang tuanya sendiri agar orang tua lebih leluasa untuk melakukan aktivitas tanpa harus mendampingi anak bermain (Pebriana, 2017, pp. 2–3)

Gadget merupakan teknologi baru dimana setiap orang bisa selangkah lebih maju dari kemarin. Bagaimanapun juga *gadget* sangat diperlukan, mempermudah kehidupan dan berpengaruh positif untuk umat manusia. Melalui *gadget*, komunikasi menjadi lebih mudah dan murah, serta yang lebih penting adalah bagaimana memanfaatkan *gadget* untuk mempengaruhi perilaku sosial masyarakat secara baik (Agoeng, 2010)

Secara umum, anak didefinisikan sebagai seseorang yang dilahirkan dari perkawinan antara seorang perempuan dengan seorang laki-laki. Sekalipun demikian, seseorang yang dilahirkan oleh wanita yang tidak pernah melakukan pernikahan juga tetap dikatakan anak (Marliani, 2016, p. 40) Pada saat ini banyak ditemui anak-anak usia dini yang sudah mengenal *gadget* bahkan sudah pandai dalam menggunakannya, tanpa diajarkan pun anak dengan mudah dapat menggunakan *gadget* karena *gadget* memiliki fitur yang menarik sehingga membuat anak cepat akrab dengannya.

Disadari atau tidak kebiasaan lingkungan terhadap anak usia dini akan berpengaruh terhadap perkembangan anak usia dini. Namun, penggunaan *gadget* secara kontinyu akan berdampak buruk bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya, anak-anak yang cenderung terus menerus menggunakan *gadget* akan sangat ketergantungan dan menjadi kegiatan yang harus rutin dilakukan oleh anak dalam aktivitas sehari-hari, tidak dipungkiri saat ini anak lebih sering bermain *gadget* daripada belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. (Al-Ayouby, 2017, p. 3)

Perilaku anak dalam menggunakan *gadget* memiliki dampak positif maupun negatif. Dampak positif dari penggunaan *gadget* antara lain untuk memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak. Seperti adanya aplikasi mewarnai, belajar membaca, dan menulis huruf tentunya memberikan dampak positif bagi perkembangan otak anak. Anak-anak tidak memerlukan waktu dan tenaga yang lebih

untuk belajar membaca dan menulis di buku atau kertas (Novitasari & Khotimah, 2016, p. 2)

Akan tetapi dibalik kelebihan tersebut lebih dominan pada dampak negatif yang berpengaruh terhadap perkembangan anak. Salah satunya adalah radiasi dalam 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 lebih individual dengan zona nyamannya bersama gadget sehingga kurang memiliki sikap peduli terhadap teman bahkan orang lain. (Chusna, 2017, p. 318)

Saat ini banyak orang tua yang kurang peduli saat anak menggunakan gadget. Karena saat anak menggunakan gadget seorang anak bisa senang dan tidak merengek. Banyaknya situs yang dapat diakses membuat orang tua harus memberikan kontrol yang ekstra kepada anak. Apabila orang tua tidak memberikan kontrol kepada anaknya, yang dikhawatirkan anak akan menjadi ketergantungan kepada gadget (Indriyani & Sofia, 2018)

Dan perlu diketahui bahwa periode perkembangan anak yang sangat sensitif adalah masa anak usia dini (usia 0-6 tahun), masa yang paling baik untuk meletakkan dasar yang kokoh bagi perkembangan mental emosional, akhlak dan potensi otak anak. Dalam kerangka ini pendidikan anak usia dini menjadi sangat strategis menuju pembangunan sumber daya manusia yang unggul dimana pembentuk karakter bangsa dan kehandalan sumber daya manusia ditentukan bagaimana penanaman sejak anak usia dini.

Dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 ayat 14 yang menyatakan “Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”. Oleh sebab itu pendidikan anak usia dini merupakan pondasi yang amat menentukan perkembangan selanjutnya. “kalau tidak baik pondasi yang kita bangun di usia dini, bangunan tidak akan kokoh”.

Usia tersebut merupakan waktu yang ideal untuk mempelajari berbagai macam keterampilan, membentuk kebiasaan-kebiasaan yang akan berpengaruh pada masa-masa kehidupan selanjutnya, dan memperoleh konsep-konsep dasar untuk memahami diri dan lingkungan sekitar (Asep Nurjaman, Supriyadi, 2016, p. 1). Pendidikan anak usia dini berfungsi membina, menumbuhkan dan mengembangkan seluruh potensi anak usia dini secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya. Pendidikan anak usia dini berfungsi untuk anak belajar beradaptasi, bersosialisasi, mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak dan fungsi bermain. (Asep Nurjaman, Supriyadi, 2016, p. 5)

Macam-macam satuan pendidikan anak usia dini diantaranya yaitu, Taman Kanak-Kanak, Kelompok Bermain, Taman Pendidikan Anak Dan Satuan Paud Sejenis (SPS) (Asep Nurjaman, Supriyadi, 2016, p. 7). Satuan Paud Sejenis (SPS) adalah lembaga yang

menyelenggarakan pendidikan di luar Taman Kanak-Kanak, Kelompok Bermain dan Taman Penitipan Anak. Satuan Paud Sejenis SPS bertujuan memberikan layanan kesehatan, gizi dan psikososial secara holistik dan terintegrasi guna membantu meletakkan dasar ke arah pengembangan sikap, perilaku, perasaan, kecerdasan, sosial dan fisik yang diperlukan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan yang berpengaruh terhadap tumbuh kembang anak (W, 2013)

Yang termasuk dalam lembaga pendidikan Satuan Paud Sejenis adalah :

1. Pos Pelayanan Terpadu (Posyandu) adalah wahana kesejahteraan ibu dan anak yang berfungsi sebagai tempat pelayanan terpadu mencakup aspek perawatan kesehatan dan gizi, terutama bagi ibu hamil dan balita.
2. Bina Keluarga Balita (BKB) bertujuan memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada orangtua dan anggota keluarga lainnya tentang cara mendidik anak, mengasuh serta memantau pertumbuhan dan perkembangan balita.
3. Pos PAUD adalah program layanan pendidikan yang diintegrasikan dengan program Bina Keluarga Balita (BKB dan Posyandu).

Salah satu Satuan PAUD Sejenis (SPS) yang ada di wilayah Desa Cihampelas yaitu SPS Harapan Bangsa merupakan suatu lembaga (pos PAUD) yang menyelenggarakan pendidikan anak usia dini (usia 0-6 tahun) yang diintegrasikan dengan program Bina Keluarga Balita (BKB dan Posyandu).

Dewasa ini penggunaan *gadget* tidak hanya digunakan oleh orangtua maupun remaja, tapi kini anak-anakpun sudah mulai mengenal bahkan bisa menggunakan *gadget*, termasuk dikalangan siswa SPS Harapan Bangsa. Di SPS Harapan Bangsa terlihat sebagian anak-anak usia dini sudah mengenal bahkan pandai dalam menggunakan *gadget* dan orangtua terkesan membiarkan anak-anaknya dalam menggunakan *gadget* tersebut.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode studi kasus. Peneliti memilih pendekatan kualitatif karena hal ini cocok untuk mengungkap secara lebih mendalam mengenai individu atau anak yang menggunakan *gadget*. Dalam penelitian ini, peneliti memilih tempat penelitian di SPS Harapan Bangsa, yaitu sebuah lembaga pendidikan anak usia dini non-formal yang berada di Kecamatan Cihampelas Bandung Barat. Sampel dalam penelitian ini dipilih secara *purposif* dengan menggunakan teknik *snowball sampling*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tahap Observasi, wawancara, dokumentasi dan triangulasi.

Hasil dan Pembahasan

Setelah ditemukan beberapa data yang diinginkan baik dari hasil observasi, wawancara maupun dokumentasi, maka peneliti akan memaparkan hasil penelitian yang telah dilakukan sejak tanggal 26 September sampai dengan 22 November 2018. Adapun data-data yang akan dipaparkan oleh peneliti yaitu sesuai dengan fokus penelitian diantaranya sebagai berikut:

A. Penggunaan *Gadget* (Aplikasi, Durasi Dan Intensitas Penggunaan *Gadget*) Pada Anak Usia Dini Di SPS Harapan Bangsa

Berdasarkan hasil penelitian yang bersumber dari wawancara Orangtua/Wali Siswa SPS Harapan Bangsa, dapat diketahui data kategori kemampuan siswa dalam menggunakan *gadget* di SPS Harapan Bangsa yaitu sebagai berikut :

Tabel 1
Data Kategori Kemampuan Siswa dalam Menggunakan *Gadget* di SPS Harapan Bangsa

No.	Kategori	Jumlah Siswa
1.	Tidak bisa	2
2.	Mulai bisa	4
3.	Bisa	22
4.	Sangat bisa	6
5.	Pernah bisa	6
Jumlah Siswa		40

Dari hasil data di atas, dapat dilihat bahwa hampir seluruh siswa SPS Harapan Bangsa bisa menggunakan *gadget*, yaitu 38 siswa bisa menggunakan *gadget* dari total keseluruhan 40 siswa. Mulai dari yang masih balita sampai anak-anak, kebanyakan sudah pandai menggunakan *gadget*, namun ada juga yang tidak bisa menggunakan *gadget*.

Yang pertama, yaitu ada dua siswa yang tidak bisa menggunakan *gadget*. Hal tersebut terjadi karena salah satu dari siswa tersebut hanya mengenal *gadget* sebagai media komunikasi dan dokumentasi, yang hanya bisa melihat foto dan video yang ada di dalam *gadget* tanpa diperkenankan menggunakan *gadget* sendiri dan tanpa diberi tahu bagaimana cara menggunakannya. Sementara yang satunya lagi siswa memang tidak bisa bahkan tidak mengenal *gadget* sama sekali, karena orangtua dan lingkungan keluarganya tidak menggunakan *gadget* (tidak memiliki *gadget*) serta berasal dari keluarga yang kurang mampu meski ia mengetahui apa itu *gadget* dan fungsinya.

Dilihat dari sisi lain memang ada manfaatnya bagi siswa yang tidak bisa menggunakan *gadget* sehingga siswa memiliki banyak waktu untuk beraktivitas, bersosialisasi dan bermain bersama orangtua, keluarga dan teman dilingkungan sekitarnya. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara mendalam peneliti dengan Guru Kelompok Ceria 2, berikut ini kutipannya :

“Lihat saja Muhammad Kelvin karena orangtua dan keluarganya tidak menggunakan *gadget* maka anaknya pun tidak menggunakan *gadget*. Sehingga ia memiliki waktu yang bebas tanpa terikat dengan *gadget*.” (Wawancara dengan Guru, Yeni Kurniasih: Rabu, 31 Oktober 2018, pukul 10.00 – 10.30 WIB).

Yang kedua, siswa yang mulai bisa menggunakan *gadget* yaitu siswa yang bisa sedikit menggunakan *gadget* seperti membuka kunci layar, namun anak masih perlu dibantu orangtua untuk melihat foto dan video apalagi untuk bermain *game* atau

menonton tayangan portal *youtube*. Hal ini berdasarkan hasil wawancara mendalam peneliti dengan Orangtua siswa, berikut ini potongan wawancara tersebut :

“Dinar mulai bisa menggunakan *gadget* yaitu hanya bisa membuka kunci layar, sedangkan untuk bermain *game* dan *youtube* masih dibantu oleh saya karena belum tahu benar tentang *gadget* seperti belum tahu bahwa ini adalah aplikasi *game* dan *youtube*. Saya sengaja mengenalkan *gadget* kepada anak supaya tidak *gaptek*.” (Wawancara dengan Orangtua Siswa, Lia Kania: Kamis, 04 Oktober 2018, pukul 09.30 – 09.45 WIB).

Kemampuan anak usia dini berbeda-beda, ada yang bisa karena diajarkan terlebih dahulu dan ada juga yang bisa sendiri karena meniru kebiasaan orangtuanya.

Hal ini sesuai dengan kategori kemampuan siswa yang ketiga yaitu siswa yang bisa menggunakan *gadget* sendiri misalnya untuk melihat foto, bermain *game*, mendengarkan musik dan menonton tayangan portal *youtube*, tanpa bantuan orangtua tetapi tidak sampai bisa mengkoneksikan jaringan internet dan mengunduh aplikasi *game* sendiri. Hal ini berdasarkan hasil wawancara mendalam peneliti dengan Orangtua siswa, berikut ini potongan wawancara tersebut:

“Raffa sudah bisa menggunakan *gadget* sendiri, tanpa diajarkan pun anak bisa sendiri menggunakan *gadget*, seperti untuk bermain *game* (mobil-mobilan dan tembak-tembakan) dan menonton *youtube* (mobil dan binatang).” (Wawancara dengan Orangtua/Wali Siswa, Popon: Jum’at, 19 Oktober 2018, pukul 15.00 – 15.30 WIB).

Keempat, siswa sangat bisa menggunakan *gadget* yaitu siswa yang bisa menggunakan *gadget* sendiri misalnya untuk melihat foto, bermain *game*, menonton tayangan portal *youtube*, ada juga yang bisa mengetik dan berbalas *chat* dengan keluarga (siswa yang sudah pandai membaca dan menulis) serta ada juga yang bisa mengkoneksikan *gadget* dengan jaringan internet bahkan bisa mengunduh *game* sendiri. Hal ini berdasarkan hasil wawancara mendalam peneliti dengan Orangtua siswa, berikut ini potongan wawancara tersebut:

“Gio sudah bisa menggunakan *gadget* sendiri untuk bermain *game* ataupun untuk menonton *youtube*. Ketika ia meminta ingin menonton *youtube* kepada saya dan saya bilang bahwa *gadget*-nya tidak ada kuota, ia tidak langsung percaya dengan ucapan saya selanjutnya ia langsung mengecek sendiri dengan mengaktifkan data seluler kemudian membuka *youtube* sendiri.” (Wawancara dengan Orangtua, Eulis: Rabu, 24 Oktober 2018, pukul 10.00 – 10.30 WIB).

Dan yang terakhir yaitu siswa yang pernah bisa dan sering menggunakan *gadget* namun sekarang sama sekali tidak menggunakannya lagi karena alasan-alasan tertentu. Ada yang *gadget*-nya rusak, ada pula yang *gadget*-nya sengaja disimpan dan disembunyikan rapat-rapat oleh orangtuanya karena anak memiliki kesensitifan pada matanya yang dikhawatirkan akan berakibat fatal. Ada juga yang dilarang oleh neneknya dan ada juga yang dialihkan kepada PS sehingga anak mengabaikan *gadget*-nya serta ada juga yang memang benar-benar tidak diperbolehkan lagi oleh orangtuanya. Hal ini berdasarkan hasil wawancara mendalam peneliti dengan orangtua siswa, berikut ini potongan wawancara tersebut:

“Mursyid dulu bisa menggunakan *gadget* karena memang memiliki *gadget* sendiri namun setelah *gadget*-nya rusak dan tidak diperbaiki serta saya pun tidak menggunakan *gadget* maka sekarang Mursyid tidak pernah menggunakannya lagi.” (Wawancara dengan Orangtua, Martuti: Jum’at, 19 Oktober 2018, pukul 13.00 – 13.15 WIB).

Selalu ada hikmah di setiap kejadian, dengan rusaknya *gadget* dan tidak diperbaiki lagi oleh orangtuanya serta orangtuanya tidak menggunakan *gadget* maka anak secara otomatis tidak akan lagi bermain *gadget*.

Banyaknya pengguna *gadget* di kalangan anak usia dini tidak terlepas dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta fasilitas yang dimiliki orangtua dan yang diberikannya kepada anak, sebagaimana hasil pengamatan dan temuan yang peneliti temukan selama proses penelitian yaitu sebagai berikut:

Pada awalnya peneliti mengamati salah satu orangtua siswa (Mamah Firti) yang selalu membawa anak bungsunya saat mengantar dan menunggu anak ke-4 nya bersekolah, dan peneliti sering melihat anak yang usianya sekitar tiga tahunan ini sedang asyik bermain *gadget*, namun orangtuanya terkesan membiarkannya dan malah asyik berbincang dengan orangtua siswa yang lain. Lantas peneliti berbicara dalam hati, “Ini adiknya. Bagaimana dengan kakaknya?” Dan ternyata benar saja saat saya mewawancarai orangtuanya dan bertanya mengenai hal itu, orangtuanya menjawab “iya memang adiknya susah *dibilangin*, kalau dilarang suka marah dan nangis. Kalau kakaknya sekarang sudah tidak terlalu sering karena sudah mempunyai aktivitas yaitu sekolah. Dulu, sebelum sekolah kakaknya sering menggunakan *gadget* karena belum mempunyai kegiatan dan memang mempunyai *gadget* sendiri sehingga bangun tidur langsung bermain *gadget*. Sekarang bangun tidur langsung ke kamar mandi dan bersiap berangkat ke sekolah.” (Kamis, 27 September 2018, pukul 08:31 WIB)

Disini terlihat jelas bahwa orangtua memperbolehkan anaknya bermain *gadget* supaya tenang dan tidak rewel sehingga tidak mengganggu aktivitas orangtuanya ditambah dengan fasilitas yang diberikan orangtua kepada anaknya dengan memberikan sebuah *gadget* khusus. Hal ini membuat anak semakin betah berlama-lama dengan *gadget*-nya. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara mendalam peneliti dengan Kepala Sekolah, berikut ini kutipannya :

“Banyaknya pengguna *gadget* di kalangan siswa SPS Harapan Bangsa, itu semua karena faktor dari orangtuanya sendiri yang dalam kesehariannya tidak lepas dari *gadget* dan membiarkan anaknya bermain *gadget*. hal tersebut terjadi karena supaya anak tenang, tidak rewel, dan tidak mengganggu aktivitas orangtuanya.” (Wawancara dengan Kepala Sekolah, Yeti Sumiyati: Kamis, 08 November 2018, pukul 10.30 – 11.00 WIB).

Jum’at, 19 Oktober 2018 pukul 13.00 WIB. peneliti melihat dua orang siswa SPS Harapan Bangsa (Zaki dan Ihsan) yang sedang bermain sepeda mengelilingi lingkungan sekitarnya dan dua orang siswa ini adalah siswa yang tidak lagi menggunakan *gadget* sehingga mereka mempunyai banyak waktu untuk bermain di luar rumah bersama teman-

temannya. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara mendalam peneliti dengan orangtua siswa, berikut ini kutipannya :

“Sekarang zaki banyaknya bermain di luar rumah seperti bersepeda bersama teman-temannya, meskipun terkadang mainnya agak jauh tapi saya tidak terlalu khawatir daripada anak berdiam diri di rumah dan bermain dengan *gadget*nya. Kalau dulu zaki pada usia 3th sempat diberi sebuah *gadget* oleh uwanya dan digunakan untuk bermain *game* saja, karena zaki mempunyai kesensitifan pada matanya sejak lahir maka setiap kepanasan atau bermain *gadget* terlalu lama membuat matanya agak merah sehingga saya memutuskan untuk menyembunyikan *gadget*nya karena khawatir akan berakibat fatal.” (Wawancara dengan Orangtua Siswa, Annisa: Jum’at, 19 Oktober 2018, pukul 13.30 – 13.45 WIB).

Disini orangtua memilih untuk membiarkan anaknya bermain di luar dengan teman-temannya meskipun terkadang mainnya agak jauh dari rumah, daripada anak berdiam diri di rumah dan bermain *gadget*. Orangtua khawatir akan dampak negatif dari penggunaan *gadget* dengan adanya radiasi serta anak sering menggunakannya dengan jarak agak dekat ditambah anak mempunyai kesensitifan pada matanya yang apabila kepanasan saja matanya akan memerah apalagi jikalau anak sering menggunakan *gadget*, entah apa yang akan terjadi.

Di hari yang sama kemudian peneliti berkunjung ke rumah Axsho dan peneliti melihat ia sedang bermain PS bersama saudara laki-lakinya, saat peneliti bertanya kepada orangtuanya, Apakah Axsho sering menggunakan *gadget*? “setelah mempunyai PS sekarang *gadget*-nya jadi terabaikan sehingga tidak bermain *gadget* lagi” tutur ayahnya.

Ini merupakan salah satu contoh cara orangtua mengatasi penggunaan *gadget* pada anak, namun apabila anak dialihkan ke PS sama saja anak bermain *game* dan menatap layar, tetapi perbedaannya terletak pada aplikasi, durasi dan intensitas anak sedikit berkurang karena PS merupakan benda dengan layar yang cukup besar juga dan hanya ada permainan/*game* itu saja sesuai dengan yang ada di PS serta penggunaannya terbatas karena tidak bisa di bawa kemana-mana dan saat menggunakan PS diperlukan kecepatan dan ketepatan antara otak dan jari karena cara menggunakannya dengan menekan tombol-tombol yang ada di dalam *stick* PS.

Tabel 2

Aplikasi yang sering digunakan Siswa SPS Harapan Bangsa dalam *Gadget*.

No.	Aplikasi	Jumlah siswa
1.	<i>Game</i>	6
2.	<i>Youtube</i>	7
3.	<i>Game dan Youtube</i>	12
4.	Musik	1
5.	Galeri (Foto dan Video)	5

Data tersebut merupakan hasil penelitian yang bersumber dari wawancara kepada orangtua siswa, siswa dan observasi.

Dilihat dari data di atas, hampir semua anak menggunakan *gadget* hanya untuk bermain *game* dan menonton tayangan *youtube*. Aplikasi ini menjadi bagian terfavorit

anak di dalam *gadget*, karena terdapat begitu banyak permainan/*game* mulai dari permainan edukasi yang interaktif sehingga membuat anak tertarik untuk belajar seperti permainan marbel huruf, *professions*, belajar *asmaul husna*, belajar *iqro'*, *fruits coloring book*, perkebunan bayi panda, *farm*, marbel berkendaraan, dan marbel transportasi. Permainan/*game* non edukasi lebih banyak lagi jenisnya daripada *game* edukasi, sehingga anak lebih tertarik *game* non edukasi dan lebih sering memainkannya karena *game* ini memiliki tampilan yang unik dan dapat menciptakan keseruan tersendiri bagi anak, seperti *game Talking Tom, pou, angry bird, zombie, car rasing, subway surf, helix jump*, PS, ludo, tembak-tembakan, *bubbu*, spiderman, toko jus, pabrik permen, *berbie*, masak-masakan dan lain-lain.

Sedangkan tayangan *youtube* terdapat banyak sekali tontonan mulai dari edukasi seperti serial Diva, pengenalan huruf hijaiyah dan surat-surat pendek, pengenalan huruf, angka, warna, binatang, transportasi, nyanyian anak, shalawat, cara memasak, cara membuat *slime*, cara merangkai lego dan mobil-robot, dan non edukasi seperti kartun-kartun (upin-ipin, marsha, thomas, *mcqueen, berbie, squisy*, robot, tembak dan lain-lain).

Tabel 2
Gambaran Siswa SPS Harapan Bangsa yang sering Menggunakan *Gadget*

No.	Kategori	Jumlah Siswa
1.	Tidak Menggunakan	9
2.	Jarang	18
3.	Kadang-kadang	9
4.	Sering	4

Data tersebut merupakan hasil penelitian yang bersumber dari wawancara kepada orangtua/ wali siswa SPS Harapan Bangsa.

Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa siswa yang tidak menggunakan *gadget* merupakan siswa yang tidak bisa menggunakan *gadget*, yang pernah bisa menggunakan *gadget* dan yang mulai bisa menggunakan *gadget* namun tidak diperbolehkan menggunakan oleh orangtuanya. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara mendalam peneliti dengan orangtua siswa, berikut ini kutipannya:

“Ketika anak meminta untuk bermain *gadget*, saya selalu bilang buat apa main *gadget* lebih baik main mainan biasa dan saya selalu mengenalkan mainan biasa dan mainan tradisional kepada shofy dan kakaknya. Berkaca dari pengalaman saya dulu, yang dimana anak sangat anteng dan menikmati masa kanak-kanak dengan mainan tradisional, maka saya ingin anak-anak saya seperti itu. Karena melihat kondisi anak usia dini sekarang yang sudah bisa menggunakan *gadget* saya mulai was-was dengan dampak negatif dari *gadget*.” (Wawancara dengan orangtua siswa, Ai Yuni: Senin, 22 Oktober 2018, pukul 10.00 – 10.30 WIB).

Berbagai macam cara dilakukan orangtua untuk menghindarkan anaknya dari penggunaan *gadget* karena anaknya mulai bisa menggunakan *gadget* sehingga terkadang

ia meminta untuk menggunakannya kembali. Oleh sebab itu, orangtua sebisa mungkin mengenalkan dan mengajarkan berbagai macam permainan tradisional seperti sondah, loncat tinggi, beklen dan congkak serta permainan biasa yang modern yaitu mainan keluaran terbaru/masa kini. Sekarang sudah ada toko mainan yang lengkap sekali yang menjual berbagai macam mainan dengan harga yang terjangkau.

Sebagian besar siswa jarang menggunakan *gadget* karena memang penggunaannya dibatasi oleh orangtuanya dan di dalam *gadget* tidak banyak mempunyai aplikasi *game* yaitu hanya mempunyai satu atau dua aplikasi saja, sehingga anak hanya membuka *game* sebentar dan sekilas melihat foto atau video yang ada di dalam galeri dan selanjutnya disimpan kembali karena dianggap tidak ada yang aneh dan hanya memiliki satu atau dua aplikasi permainan saja serta penggunaannya ada yang dilakukan setiap hari, ada yang dua hari sekali, ada yang seminggu sekali atau dua minggu sekali karena menunggu *gadget* ibunya yang ada apabila ibunya libur bekerja, dan ada juga yang menunggu *gadget* kakaknya yang datang berkunjung ke rumah orangtuanya karena dianggap *gadget* kakaknya lebih canggih daripada yang dimiliki ibunya.

Tabel 3
Durasi dan Intensitas Penggunaan *Gadget* pada Siswa SPS Harapan Bangsa

Kategori	Durasi	Intensitas	Total Penggunaan per Hari	Jumlah Siswa
Rendah	0-15 menit	1-2 kali per hari	15-30 menit per hari	17
Sedang	15-30 menit	1-2 kali per hari	30-60 menit per hari	8
Tinggi	30-40 menit	3-4 kali per hari	90-120 menit per hari	6
Sangat Tinggi	40-60 menit	Lebih dari 3 kali per hari	Lebih dari 120 menit per hari	0

Data tersebut merupakan hasil penelitian yang bersumber dari wawancara kepada orangtua siswa dan observasi.

Dari hasil data di atas, dapat dilihat bahwa durasi dan intensitas penggunaan *gadget* pada siswa SPS Harapan Bangsa sebagian besar termasuk dalam kategori rendah yaitu siswa yang jarang menggunakan *gadget* dan saat menggunakannya hanya sebentar yaitu sekitar 0-15 menit dengan intensitas penggunaan 1-2 kali dalam sehari dan itu pun ada yang dilakukan setiap hari, ada yang dua hari sekali dan ada juga yang seminggu sekali bahkan dua minggu sekali serta penggunaannya hanya untuk melihat foto atau video, mendengarkan musik, bermain *game*, dan menonton tayangan *youtube* satu kali yang durasinya tidak lebih dari 15 menit. Itu semua terjadi karena sudah ada batasan waktu yang ditetapkan oleh orangtua untuk penggunaan *gadget* bagi anak-anaknya dan ada juga yang ibunya bekerja dan pulanginya setiap seminggu sekali dan dua minggu sekali.

Yang termasuk dalam kategori sedang yaitu saat menggunakannya agak lama yaitu sekitar 15-30 menit dengan intensitas penggunaan 1-2 kali dalam sehari dan itu pun ada yang dilakukan setiap hari dan ada juga yang seminggu sekali serta penggunaannya untuk melihat foto atau video, mendengarkan musik dan shalawat, bermain *game*, dan menonton tayangan *youtube*.

Dan yang termasuk dalam kategori tinggi yaitu siswa yang menggunakan *gadget* terbilang lama yaitu sekitar 30-40 menit dengan intensitas penggunaan 3-4 kali dalam sehari dan itu pun ada yang dilakukan setiap hari dan ada juga yang jarang menggunakan sehingga sekali menggunakan ia langsung berlama-lama dengan *gadgetnya* serta penggunaannya hanya digunakan untuk bermain *game* dan menonton tayangan *youtube*.

Serta pada kategori terakhir yaitu kategori sangat tinggi, peneliti tidak menemukan siswa yang menggunakan *gadget* sangat lama yaitu dengan durasi 40-60 menit dengan intensitas lebih dari 3 kali dalam setiap harinya.

Kesimpulan

Bentuk penggunaan *gadget* pada anak usia dini di SPS Harapan Bangsa hanya sebatas menggunakan aplikasi-aplikasi tertentu diantaranya yaitu *game*, *youtube* dan membuka galeri (foto dan video) serta musik. Dalam penggunaannya pun sebagian besar siswa SPS Harapan Bangsa termasuk dalam kategori rendah yaitu dengan durasi 0-15 menit dengan intensitas 1-2 kali dalam seharinya. Dan faktor-faktor yang mempengaruhi siswa SPS Harapan Bangsa menggunakan *gadget* yaitu kebiasaan orangtua dan lingkungan keluarga siswa SPS Harapan Bangsa, sebagian siswa SPS Harapan Bangsa sengaja diperkenalkan *gadget* oleh orangtuanya dengan tujuan tertentu, fasilitas yang dimiliki orangtua siswa SPS Harapan Bangsa, fasilitas yang diberikan oleh orangtua siswa SPS Harapan Bangsa kepada anaknya, beberapa siswa SPS Harapan Bangsa tidak diperbolehkan bermain di luar rumah oleh orangtuanya dan kecanggihan dari *gadget* itu sendiri.

Namun, penggunaan *gadget* secara kontinyu akan menimbulkan dampak positif maupun negatif, berikut dampak positif penggunaan *gadget*: Bagi Pendidikan yaitu dapat meningkatkan kompetensi pedagogik guru SPS Harapan Bangsa, dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan siswa SPS Harapan Bangsa. Bagi Non Pendidikan yaitu meningkatkan kemampuan mengetik siswa SPS Harapan Bangsa, meningkatkan kreativitas siswa SPS Harapan Bangsa, meningkatkan logika siswa SPS Harapan Bangsa, meningkatkan keterampilan motorik siswa SPS Harapan Bangsa. Dan bagi keluarga siswa SPS Harapan Bangsa yaitu dapat memudahkan orangtua dalam mengajarkan anaknya mengenai pendidikan dengan adanya konten edukasi dan menjadi alat pengasuh anak ketika orangtuanya sedang sibuk. Dampak negatif yang ditimbulkan dari penggunaan *gadget* pada anak usia dini yaitu bagi pendidikan siswa SPS Harapan Bangsa, ada beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar terutama dalam membaca. Bagi non-pendidikan siswa SPS Harapan Bangsa yaitu kecanduan, malas dan kurang bersosialisasi. Dan bagi keluarga siswa SPS Harapan Bangsa yaitu membuat orangtua kesal dan pusing karena anaknya selalu ingin menggunakan *gadget*, apalagi saat meminta untuk dibelikan kuota dan anak menjadi lebih berani mengambil *gadget* orangtuanya yang sedang di cas tanpa meminta izin terlebih dahulu.

Untuk mengatasi dampak negatif yang ditimbulkan dari penggunaan *gadget*, sekolahpun yaitu SPS Harapan Bangsa ikut berupaya supaya siswanya tidak menggunakan *gadget* berlebihan dengan cara melakukan sosialisasi kepada orangtua dan

siswa mengenai bahaya penggunaan *gadget* bagi anak usia dini dan mengenalkan kembali permainan tradisional di sela-sela pembelajaran olahraga. Menerapkan batasan waktu penggunaan *gadget* bagi siswa dan orangtua siswa SPS Harapan Bangsa, Orangtua siswa SPS Harapan Bangsa hendaknya membatasi atau menghapus aplikasi yang tidak penting, mengenal *game* yang di mainkan anak dan mendampingiya saat menggunakan *gadget*, tetap mengenalkan anak mainan non *gadget* dan ajak anak untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitar serta perbaharui pula mainan anak misalnya dua minggu sekali atau satu bulan sekali sesuai dengan tingkat kebosanan anak.

BIBLIOGRAFI

- Agoeng, N. (2010). Teknologi komunikasi. *Yogyakarta. Graha Ilmu Halm*, 49–50.
- Al-Ayouby, M. H. (2017). Dampak penggunaan gadget pada anak usia dini (Studi di PAUD dan TK. Handayani Bandar Lampung). *Lampung: Universitas Lampung*, *Tidak Diterbitkan*.
- Asep Nurjaman, Supriyadi, E. I. F. (2016). *Manajemen PAUD* (1st ed.). Brainside Intellegence.
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, *17*(2), 315–330.
- Indriyani, M., & Sofia, A. (2018). Persepsi orang tua terhadap penggunaan gadget pada anak usia dini. *Indonesian Journal of Early Childhood Issues*, *1*(1).
- Marliani, R. (2016). *Psikologi perkembangan anak & remaja*.
- Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, *5*(3), 182–186.
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *1*(1), 1–11.
- W, W. A. (2013). *Kegiatan SPS (Satuan Paud Sejenis)*.
[Https://Duniapendidikanmadiun.Blogspot.Com/](https://Duniapendidikanmadiun.Blogspot.Com/).
<https://duniapendidikanmadiun.blogspot.com/2013/10/kegiatan-sps-satuan-paud-sejenis.html>
- WIJANARKO, I. R. J., & Setiawati, I. E. (2016). *Ayah ibu baik. Happy Holy Kids*.
- Zainab, U. (2017). *Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini*. Wordpress.Com. <https://zainabumu23.wordpress.com/2017/07/23/pengaruh-gadget-terhadap-perkembangan-anak-usia-dini/>