

**ANALISIS PERKEMBANGAN ASPEK SOSIAL
MELALUI PENGGUNAAN *GADGET* PADA
ANAK USIA DINI 4-6 TAHUN**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

**VIRA ANGGRAINI
NIM. 160210030**

**Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM BANDA ACEH
2020 M/ 1442 H**

**ANALISIS PERKEMBANGAN ASPEK SOSIAL
MELALUI PENGGUNAAN *GADGET* PADA
ANAK USIA DINI 4-6 TAHUN**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
sebagai Beban Studi untuk Memperoleh Gelar Sarjana
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh

Vira Anggraini

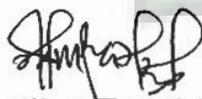
NIM. 160210030

Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Disetujui oleh:

Pembimbing I,

Pembimbing II,



Zikra Hayati, M. Pd
NIP. 198410012015032005



Rafidhah Hanum, M. Pd
NIP. 2003078903

**ANALISIS PERKEMBANGAN ASPEK SOSIAL
MELALUI PENGGUNAAN *GADGET* PADA
ANAK USIA DINI 4-6 TAHUN**

SKRIPSI

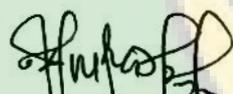
Telah diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan dinyatakan Lulus
serta diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pada Hari/Tanggal :

Senin, 18 Januari 2021
5 Jumadil Akhir 1442 H

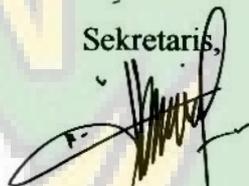
Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,



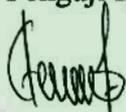
Zikra Hayati, M. Pd
NIP. 198410012015032005

Sekretaris,



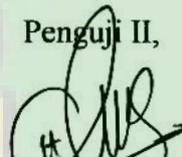
Rameilia Poetri, S. Pd

Penguji I,



Rafidhah Hanum, M. Pd
NIDN. 2003078903

Penguji II,



Dewi Fitriani, M. Ed
NIDN. 2006107803

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh




Dr. Muslim Razali, S. H., M.Ag.
NIP. 1959030919890310001



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN (FTK)
DARUSSALAM-BANDA ACEH
Telp: (0651) 755142, fask: 7553020**

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Vira Anggraini
NIM : 160210030
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Analisis Perkembangan Aspek Sosial melalui Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini 4-6

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 30 November 2020

Yang Menyatakan,



Vira Anggraini

ABSTRAK

Nama : Vira Anggraini
NIM : 160210030
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul : Analisis Perkembangan Aspek Sosial melalui Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini 4-6 Tahun
Tebal Skripsi : 88 Halaman
Tanggal Sidang : 18 Januari 2021
Pembimbing I : Zikra Hayati, M. Pd
Pembimbing II : Rafidhah Hanum, M. Pd
Kata Kunci : Perkembangan Aspek Sosial, Penggunaan *Gadget*, Anak Usia Dini 4-6 Tahun.

Perkembangan aspek sosial merupakan salah satu dari enam aspek perkembangan yang harus dicapai anak. Berdasarkan pengamatan peneliti di Desa Ujung Batee Kecamatan Pasie Raja Kabupaten Aceh Selatan semaraknya penggunaan *gadget* meningkat selama pandemi *COVID-19*. Ini berakibat pada aspek perkembangan sosial anak usia dini, dengan sering menggunakan *gadget* anak menjadi malas berinteraksi dengan lingkungannya. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana analisis penggunaan *gadget* terhadap perkembangan aspek sosial anak usia dini ditinjau dari studi literature. Jenis penelitian skripsi ini adalah penelitian kajian kepustakaan. Penelitian ini menampilkan argumentasi penalaran keilmuan dan hasil kajian pustaka dan hasil olah pikir peneliti mengenai suatu masalah atau topik kajian. Data diperoleh dari sumber pustaka yang berupa jurnal dengan jumlah 50 jurnal terkait penggunaan *gadget* terhadap perkembangan aspek sosial anak usia dini 4-6 tahun. Berdasarkan hasil analisis studi literatur tentang penggunaan *gadget* pada anak usia dini terhadap perkembangan aspek sosial diperoleh hasil bahwa terdapat 10 jurnal menyatakan penggunaan *gadget* pada anak usia dini berdampak negatif, 8 jurnal menyatakan dampak positif, 8 jurnal berdampak positif dan negatif.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji serta syukur sebanyak-banyaknya penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan taufiq dan hidayah-Nya, sehingga penulis telah dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Shalawat dan salam tidak lupa pula penulis sanjung sajian kepangkuan Nabi Muhammad SAW, yang telah menyempurnakan akhlak manusia dan menuntun umat manusia kepada kehidupan yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Alhamdulillah dengan petunjuk dan hidayah-Nya, penulis telah menyelesaikan penyusunan skripsi yang sederhana ini untuk memenuhi dan melengkapi persyaratan guna mencapai gelar sarjana pada Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh dengan judul **“Analisis Perkembangan Aspek Sosial melalui Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini 4-6 Tahun”**.

Penulis juga menyadari bahwa skripsi ini tidak terwujud tanpa bantuan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini izinkanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang setinggi-tingginya kepada:

1. Pembimbing pertama ibu Zikra Hayati, M. Pd. Pembimbing kedua ibu Rafidhah Hanum, M. Pd yang telah banyak meluangkan waktu untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Penasehat Akademik ibu Dr. Heliati Fajriah, M.A yang telah memberikan nasihat, arahan, masukan, dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.

3. Ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini ibu Dra. Jamaliah Hasballah, M.A yang selalu memberikan arahan, bimbingan, serta selalu menyemangati dalam proses menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Dr. Muslim Razali, S. H., M.Ag. beserta staf yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Seluruh dosen Pendidikan Islam Anak Usia Dini serta semua staf Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah banyak memberi motivasi dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.

Sesungguhnya, penulis tidak sanggup membalas semua kebaikan dan dorongan semangat yang telah bapak, ibu, serta teman-teman berikan. Semoga Allah SWT membalas segala kebaikan ini.

Penulis sudah berusaha semaksimal mungkin dalam penyelesaian skripsi ini, namun kesempurnaan hanyalah milik Allah Subhanallahuta'ala bukan milik manusia, maka jika terdapat kesalahan dan kekurangan penulis sangat mengharapkan kritik dan saran dari pembaca guna untuk membangun dan memperbaiki pada masa mendatang.

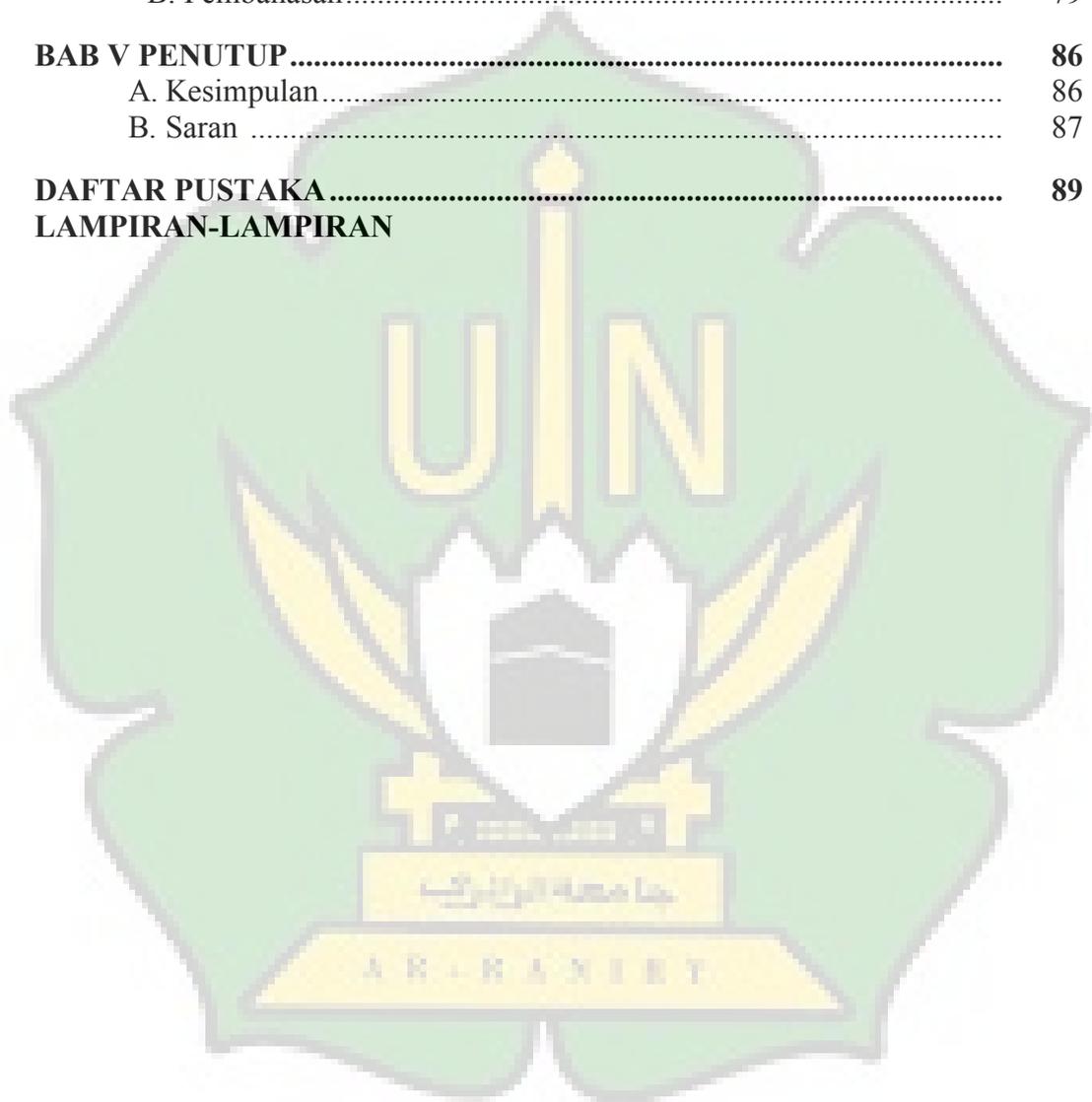
Banda Aceh, 30 November 2020
Penulis,

Vira Anggraini

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN ILMIAH	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Definisi Operasional.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
A. Perkembangan Aspek Sosial Anak Usia Dini	9
1. Pengertian Aspek Sosial Anak Usia 4-6 Tahun	9
2. Perkembangan Perilaku Sosial.....	13
3. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial Anak.....	15
B. Penggunaan <i>Gadget</i> pada Anak Usia Dini	17
1. Pengertian <i>Gadget</i>	17
2. Fungsi <i>Gadget</i>	19
3. Bentuk Penggunaan <i>Gadget</i> pada Anak Usia Dini.....	20
4. Dampak Positif dan Negatif Penggunaan <i>Gadget</i> pada Anak Usia Dini	23
5. Peran Orang Tua dalam Aktivitas Bermain Anak	25
BAB III METODE PENELITIAN	33
A. Desain Penelitian.....	33
B. Jenis Penelitian.....	33
C. Instrumen Penelitian.....	35
D. Jenis dan Sumber Data	35
E. Teknik Pengumpulan Data	36
F. Teknik Analisis Data	37
G. Tujuan Studi Kepustakaan	38
H. Prosedur Penelitian.....	39

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	42
A. Hasil penelitian.....	42
1. Deskripsi Hasil Penelitian	42
2. Pengumpulan Data.....	46
3. Reduksi Data	51
4. Penyajian Data.....	53
B. Pembahasan.....	79
BAB V PENUTUP.....	86
A. Kesimpulan.....	86
B. Saran	87
DAFTAR PUSTAKA.....	89
LAMPIRAN-LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Daftar Kumpulan Jurnal.....	46
Tabel 4.2. Daftar Reduksi Jurnal.....	51



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Keputusan Pembimbing Skripsi Mahasiswa dari Dekan

Lampiran 2 : Jurnal yang dianalisis dalam Penelitian



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan.¹ Anak usia dini memiliki rentang usia yang sangat berharga dibanding dengan usia selanjutnya, karena perkembangan kecerdasannya sangat luar biasa, masa ini juga disebut masa peka bagi anak sehingga para ahli menyebutnya *The Golden Age* (usia emas).²

Seiring dengan perkembangan zaman, di era modern ini *gadget* bukan lagi sesuatu yang aneh terdengar di kalangan masyarakat begitu juga dengan anak usia dini. *Gadget* menggantikan keberadaan orang tua dan teman sebaya bagi anak untuk teman bermain, anak lebih memilih untuk bermain menggunakan *gadget* dibanding bermain dengan alat permainan lainnya, ketertarikan inilah yang mengakibatkan kecanduan yang mengakibatkan anak tidak mau untuk bersosialisasi dengan lingkungannya. Perkembangan perilaku sosial bagi anak ditandai dengan adanya minat terhadap aktivitas bersama teman dan meningkatnya keinginan untuk diterima sebagai anggota

¹ Mulyasa, *Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), h. 15.

² Mulyasa, *Manajemen Pendidikan ...*, h. 34.

dalam kelompok bermain, anak tidak merasa puas bermain sendiri tanpa ada interaksi dengan teman sebayanya.³

Perkembangan sosial anak sangat dipengaruhi oleh proses perlakuan atau bimbingan dari orang tuanya, pemberian contoh serta menerapkan norma-norma yang baik dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, perkembangan sosial juga dipengaruhi oleh keluarga, orang dewasa lainnya, serta teman sebayanya. Apabila lingkungan sosial ini memfasilitasi atau memberikan peluang terhadap perkembangan anak secara positif, maka anak akan mencapai perkembangan sosialnya secara matang.⁴

Orang tua adalah guru pertama dan rumah telah menjadi sekolah utama bagi anak maka agar sekolah tersebut efektif perlu dirumuskan tujuannya. Tujuan utama dari pendidikan keluarga tersebut adalah optimalisasi perkembangan anak yang meliputi jasmani, akal, dan rohani.⁵ Anak-anak hidup dan berinteraksi dengan lingkungan sosial, termasuk dengan anggota keluarga, dan teman-teman sepermainannya, orang tua yang setiap hari menghabiskan waktu bersama anak berpengaruh penting terhadap tumbuh kembang anak, khususnya pada aspek sosial-emosional, intelektual, moral, dan spiritualnya.⁶

³ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenamedia Group, 2012), h. 44.

⁴ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak...*, h. 42.

⁵ Suyadi dan Maulidya Ulfah, *Konsep Dasar Paud*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), h. 152.

⁶ Suyadi dan Maulidya Ulfah, *Konsep Dasar...*, h. 156.

Saat ini dunia dikejutkan dengan mewabahnya suatu penyakit yang disebabkan oleh sebuah virus yang bernama corona atau dikenal dengan istilah *COVID-19* (*Corona Virus Diseases-19*). Virus yang mewabah di bulan Desember di kota Wuhan Provinsi Hubei Tiongkok, saat ini menyebar hampir ke seluruh penjuru dunia termasuk Indonesia, Aceh salah satunya. Keadaan juga berubah selama pandemi ini, banyak hal yang tidak pernah berlaku sebelumnya diberlakukan akibat pandemi ini, salah satunya *Social Distancing*, hal ini mengakibatkan ditiadakannya proses belajar-mengajar sebagaimana mestinya, selama pandemi proses belajar mengajar tidak lagi dilakukan di sekolah dan dengan tatap muka, tetapi dilakukan via online atau lebih dikenal dengan *Daring* (dalam jaringan), begitu juga dengan Satuan Pendidikan Anak Usia Dini juga melakukan hal serupa yaitu tidak melakukan proses belajar mengajar di sekolah dan dengan tatap muka. Lain halnya dengan tingkatan satuan pendidikan lainnya, Satuan pendidikan Anak Usia Dini tidak melakukan pembelajaran berbasis *Daring* ataupun pemberian unjuk kerja kepada anak, hal ini disebabkan karena anak belajar sambil bermain.⁷

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan di Desa Ujung Batee Kecamatan Pasie Raja Kabupaten Aceh Selatan pada bulan April 2020 dengan melihat keadaan di lingkungan sekitar banyak ditemui anak usia dini yang tak asing lagi dengan *gadget*, bahkan ada yang kecanduan menggunakannya, semaraknya wabah corona yang menyebabkan anak banyak menghabiskan waktu di rumah juga merupakan salah satu faktor yang

⁷ Mulyasa, *Manajemen Pendidikan...*, h. 32.

membuat anak-anak memiliki kesempatan lebih untuk menggunakan *gadget*. Penggunaan *gadget* dalam rentan waktu yang lama dan dengan sering menggunakannya juga akan berdampak pada sikap sosial, anak tidak punya banyak waktu untuk bersosialisasi atau bermain bersama temannya. Sedangkan sosialisasi itu sendiri merupakan suatu proses dimana individu (terutama anak) melatih kepekaan dirinya terhadap rangsangan-rangsangan sosial, belajar bergaul dan bertingkah laku seperti orang lain.⁸

Penelitian relevan dengan penelitian ini diantaranya yang dilakukan oleh Titik Mukarromah dengan judul “Dampak Penggunaan *Gadget* pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak”. Berdasarkan hasil penelitiannya Titik Mukarromah menyatakan bahwa bentuk penggunaan *gadget* pada anak usia dini sangat bervariasi seperti bermain *game*, menonton video kartun, dan menonton *youtube*. Penggunaan *gadget* pada anak usia dini juga memiliki pengaruh terhadap perkembangan sosial anak seperti anak menonton konten yang ada unsur kekerasan, yang jika salah gunakan sang anak akan mempraktekkan kepada teman-temannya.

Sejalan dengan itu Amanda Putri juga melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Lama Penggunaan *Gadget* terhadap Pencapaian Perkembangan Sosial Anak Prasekolah di TK Dan PAUD Jogodayuh Kecamatan Geger Kabupaten Madiun”. Amanda Putri menyatakan bahwa 54,3% anak mempunyai kebiasaan menggunakan *gadget* dengan rentang

⁸ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak...*, h. 45.

waktu lebih dari 1 jam setiap harinya, sebanyak 50% anak mengalami perkembangan sosial yang meragukan, serta terdapat pengaruh yang signifikan antara lama penggunaan *gadget* terhadap pencapaian perkembangan sosial.

Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Meta Anindya Aryanti Gunawan dengan judul “Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah di TK PGRI 33 Sumobroto, Banyumanik” dari hasil penelitiannya ia menyatakan bahwa sebagian anak bermain *gadget* lebih dari 1 jam per hari, sebagian anak memiliki tingkat perkembangan sosial dibawah rata-rata yaitu sebanyak 52,4%, serta terdapat hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan tingkat perkembangan sosial anak prasekolah.

Berdasarkan uraian di atas, terdapat *gap* (kesenjangan) dengan penelitian yang akan dilakukan, yaitu dengan menggunakan metode penelitian yang berbeda, sehingga akan mendapatkan hasil yang berbeda pula. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *literature riviw*, sumber data diperoleh dari tangan kedua, yang membuat penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya yang melakukan penelitian langsung terhadap subjek penelitian, data langsung diperoleh dari tangan pertama. maka peneliti tertarik melakukan kajian kepustakaan tentang penggunaan *gadget* pada anak usia dini dengan judul **“Analisis Perkembangan Aspek Sosial melalui Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini 4-6 Tahun”**.

B. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah yaitu: Bagaimana analisis perkembangan aspek sosial melalui penggunaan *gadget* pada anak usia dini ditinjau dari studi literatur?

C. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah: Untuk mengetahui bagaimana analisis perkembangan aspek sosial melalui penggunaan *gadget* pada anak usia dini ditinjau dari studi literatur.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memperdalam pengetahuan tentang topik yang dikaji, mengetahui hasil penelitian yang berhubungan dan yang sudah pernah dilaksanakan, mengetahui perkembangan ilmu pada topik yang dipilih, dan memperjelas masalah penelitian.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini menjadi bahan pembelajaran dan pengetahuan lebih dalam mengenai penggunaan *gadget* pada anak-anak dengan pengawasan orang tua dan orang dewasa di sekelilingnya.

E. Definisi Operasional

1. Perkembangan Aspek Sosial

Perkembangan aspek sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial, atau suatu proses untuk menyesuaikan diri dengan orang lain, menjalin komunikasi yang baik dan mampu bekerja sama.⁹ Menurut Hurlock dalam buku Andi Agusniatih perkembangan sosial merupakan perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Perkembangan sosial anak memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan anak karena akan mempengaruhi aspek perkembangan lainnya. Salah satu faktor utama yang mempengaruhi aspek sosial anak adalah bimbingan dan keteladanan keluarga¹⁰ Perkembangan aspek sosial yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah sikap anti sosial.

2. Gadget

Gadget menurut kamus berarti perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus.¹¹ *Gadget* merupakan salah satu bagian dari perkembangan teknologi yang dapat membantu atau memudahkan aktivitas manusia. Pada dasarnya *gadget* diciptakan untuk memudahkan komunikasi manusia dalam berinteraksi sosial, dengan adanya *gadget*

⁹ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak...*, h. 40.

¹⁰ Andi Agusniatih, *Keterampilan Sosial Anak Usia Dini*, (Jawa Barat: Edu Publisher, 2019), h. 26.

¹¹ Putri Hana Pebriana, "Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini". *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 1, No. 1, 2017, h. 3.

dapat berkomunikasi secara cepat tanpa ada batasan tempat dan waktu, artinya komunikasi terjalin dimanapun dan kapanpun. *Gadget* yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah *smartphone (handphone)*.

3. Usia Dini 4-6 Tahun

Sesuai dengan undang-undang Sistem Pendidikan Nasional tahun 2003 pasal 1 ayat 14, anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Usia dini merupakan masa perkembangan dan pertumbuhan yang sangat menentukan bagi anak di masa depannya atau disebut juga masa keemasan (*the golden age*) sekaligus periode yang sangat menentukan tahap pertumbuhan dan perkembangan anak.¹² Pada rentang usia 4-6 tahun anak sangat aktif bergerak dan senang terlibat dalam berbagai kegiatan, juga mampu memahami pembicaraan orang lain serta mampu mengungkapkan pikirannya. Pencapaian pertumbuhan dan perkembangan pada anak usia dini dipengaruhi oleh rangsangan yang diberikan dengan tepat.

4. Studi Literatur

Penelitian ini merupakan penelitian atau riset kepustakaan. Penelitian pustaka atau riset pustaka ialah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan koleksi perpustakaan saja tanpa memerlukan riset

¹² Suyadi dan Maulidya Ulfah, *Konsep Dasar Paud* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), h. 2.

lapangan.¹³ Studi Literatur dalam penelitian ini adalah mengkaji jurnal terkait penggunaan *gadget* terhadap perkembangan aspek sosial anak usia dini.



¹³ Zed Mestika, *Metode Penelitian Kepustakaan*, (Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2004), h. 3.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Perkembangan Aspek Sosial Anak Usia Dini

1. Pengertian Perkembangan Aspek Sosial Anak Usia Dini

Secara bahasa sosial berarti sesuatu yang berkenaan dengan orang lain atau masyarakat.¹ Perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial, dapat juga diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral dan tradisi yang saling berkomunikasi dan bekerjasama.² Salah satu karakteristik anak usia dini yaitu anak sebagai makhluk sosial, pada usia dini anak suka bergaul dan bermain dengan teman sebayanya, mulai belajar berbagi, mengalah, dan sabar menunggu giliran saat bermain. Melalui interaksi sosial ini konsep diri anak akan terbentuk, anak belajar bersosialisasi dan belajar untuk diterima di lingkungannya.³

Anak yang baru dilahirkan belum memiliki sifat sosial, oleh sebab itu untuk mencapai kematangan sosial anak harus belajar tentang cara penyesuaian diri dengan orang lain, kemampuan ini diperoleh anak melalui kesempatan atau berbagai pengalaman bergaul dengan orang

¹ Hasan alwi, dkk. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), h. 1085.

² Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Kencana, 2011), h. 40.

³ Andi Agusniati dan Jane M Monepa, *Keterampilan Sosial Anak Usia Dini*, (Jawa Barat: Edu Publisher, 2019), h. 17.

disekelilingnya, baik orang tua, saudara, teman sebaya, atau orang dewasa lainnya. Apabila lingkungan sosial memfasilitasi atau memberikan peluang terhadap perkembangan anak secara positif, maka anak akan dapat mencapai perkembangan sosialnya secara matang.⁴

Anak menempati posisi strategis dalam pengembangan sumber daya manusia masa depan. Pembinaan pertama dan utama diperoleh dalam lingkungan keluarga, seorang ibu mempunyai peran yang sangat besar dalam proses pembinaan anak sehingga berpengaruh terhadap perilaku dan perkembangan sosial anak.⁵ Kenakalan remaja merupakan tindakan penyimpangan yang disebabkan oleh kurangnya perhatian pada masa kanak-kanak, mempunyai trauma psikologis, dan tidak mempunyai hubungan yang akrab atau harmonis antara anak dengan orang tua dan dengan teman sebayanya.⁶

Oleh sebab itu, untuk mempersiapkan generasi yang baik dan berkualitas maka harus dimulai sejak usia dini melalui peran ibu dan pola asuh yang baik. Anak yang diasuh dengan tuntunan, dukungan, dan berbagai emosi positif yang mengatur tingkat perkembangan kepercayaan, pemahaman diri, serta kemauan untuk terlibat dengan orang lain. Pengasuhan yang negatif dari keluarga juga berpengaruh pada pembentukan dan perilaku berkelanjutan pada anak, pengasuhan yang asal-asalan, tidak

⁴ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak ...*, h. 43.

⁵ Andi Agusniati dan Jane M Monepa, *Keterampilan Sosial ...*, h. 6.

⁶ Andi Agusniati dan Jane M Monepa, *Keterampilan Sosial ...*, h. 7.

konsisten, dan penuh penolakan akan menyebabkan anak mudah marah, frustrasi, dan tidak patuhan.⁷

Area utama dari perkembangan hubungan sosial adalah pertemanan. Dalam pertemanan, anak ingin bisa bermain sebanyak mungkin dengan teman-temannya. Anak juga mulai memahami bahwa fungsi pertemanan adalah untuk berbagi, memberi dukungan, dan bergantian.⁸ Dalam pertemanan, anak juga akan mendapatkan pengalaman sosial, sejak usia dini, pengalaman sosial tersebut memiliki peranan yang sangat penting dalam menentukan hubungan sosial anak kelak.⁹

Pada usia 4-6 tahun anak mulai menyadari bahwa kepercayaan seseorang sangat mempengaruhi perilakunya, terutama mengenai gambaran fisik, kepemilikan, dan berbagai kegiatan yang dilakukannya, khususnya kegiatan bermain.¹⁰ Selain itu anak juga mampu menggunakan berbagai strategi dan rencana yang dimilikinya untuk mengarahkan perilakunya serta membantunya untuk menunda keinginan.¹¹

⁷ Andi Agusniati dan Jane M Monepa, *Keterampilan Sosial ...*, h. 8.

⁸ Ilman Saputra dan Alzena Masykouri, *Membangun Sosial Emosi Anak di Usia 4-6 Tahun*, (Jakarta: Dirjen PAUDNI, 2011), h. 8.

⁹ Elizabeth B Hurlock, *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, (Jakarta: Erlangga, 1980), h. 86.

¹⁰ Aliah B Purwakania Hasan, *Psikologi Perkembangan Islami*, (Jakarta: Rajawali Press, 2006), h. 187.

¹¹ Rini Hildayani, dkk. *Psikologi Perkembangan Anak*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), h. 11.

2. Perkembangan Perilaku Sosial

Perilaku sosial merupakan kegiatan yang berhubungan dengan orang lain, kegiatan yang berkaitan dengan orang lain memerlukan sosialisasi, belajar memainkan peran yang dapat diterima oleh orang lain, serta upaya mengembangkan sikap sosial yang bisa diterima oleh orang lain. Perilaku sosial pada anak usia dini diarahkan untuk pengembangan sosial yang baik, seperti kerja sama, tolong-menolong, berbagi, simpati, dan empati.¹² Ada dua perkembangan perilaku sosial sebagai bentuk dari perilaku sosial, yaitu:

a) Perkembangan Perilaku Prosocial

Perilaku prososial merupakan perilaku positif yang menguntungkan atau membuat kondisi fisik atau psikis orang lain lebih baik, yang dilakukan atas dasar sukarela tanpa mengharapkan pujian atau balasan.¹³

Pada usia 4-6 tahun anak mengawali sejumlah perilaku prososial dengan berbagai alasan, mulai dari kepuasan untuk diri sendiri, adanya berbagai respon sosial tertentu terhadap perilaku prososial yang anak lakukan, hingga alasan yang berfokus pada kebutuhan orang lain (misalnya karena seseorang lapar).¹⁴

¹² Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak ...*, h. 137.

¹³ Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik: Panduan Bagi Orang Tua dan Guru dalam Psikologi Anak Usia SD, SMP, dan SMA*, (Bandung: Rosda, 2009), h. 235.

¹⁴ Rini Hildayani, dkk. *Psikologi Perkembangan ...*, h. 27.

b) Perkembangan Empati

Empati merupakan keadaan psikis yang membuat seseorang merasa atau mengidentifikasi dirinya dalam keadaan perasaan atau pikiran yang sama dengan orang lain atau kelompok lain.¹⁵ Kemunculan empati diawali dengan adanya simpati. Simpati yaitu sikap emosional yang memotivasi seseorang untuk menaruh perhatian terhadap orang lain dan mau mendekatinya. Seiring dengan bertambahnya usia, anak usia dini mulai dapat mengurangi sikap egoisnya dan ia mulai mengembangkan sikap sosialnya melalui simpati dan empatinya kepada orang lain.¹⁶

Pada usia 4-6 tahun, anak menjadi sadar bahwa orang lain mungkin memiliki reaksi terhadap situasi yang berbeda dari reaksi anak terhadap situasi yang sama. Kesadaran ini memungkinkan anak untuk merespons secara lebih tepat terhadap kesedihan orang lain. Salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan empati pada anak usia 4-6 tahun adalah kemampuannya untuk mengambil perspektif orang lain, pada usia tersebut anak memiliki sudut pandang egosentris.¹⁷

Adapun bentuk perilaku sosial anak menurut Hurlock sebagai berikut:

- a. Kerjasama, Anak mulai mau bekerjasama dengan temannya, melalui kerjasama dalam penyelesaian tugas misalnya, maka dapat

¹⁵ Hasan Alwi, *Kamus Besar ...*, h. 299.

¹⁶ Syamsu Yusuf LN, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, (Bandung: Rosda, 2011), h. 125.

¹⁷ Rini Hildayani, dkk. *Psikologi Perkembangan ...*, h. 27.

diselesaikan dengan waktu yang lebih cepat, selain itu juga menimbulkan kegembiraan pada tiap diri anak.

- b. Persaingan. yang dimaksud disini merupakan bentuk motivasi yang dapat merangsang anak lebih semangat dalam pemecahan masalah.
- c. Kemurahan hati, yang dimiliki oleh diri anak akan membuat anak senang untuk berbagi, sehingga dengan mudah anak diterima oleh lingkungannya.
- d. Hasrat akan penerimaan sosial, bila anak memiliki hasrat yang kuat untuk diterima oleh lingkungan sosialnya maka akan mendorong anak untuk menghargai orang lain dan mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan.
- e. Simpati, kemampuan anak bersimpati ditunjukkan melalui usaha untuk membantu atau menghibur temannya ketika sedih.
- f. Empati, anak mampu bersimpati kepada orang lain apabila anak dapat memahami atau merasakan perasaan orang lain, memahami perasaan orang lain inilah yang dimaksud dengan empati.
- g. Ketergantungan, terhadap orang lain mendorong anak untuk berbuat baik terhadap sesama, karena anak merasa saling membutuhkan.
- h. Sikap Ramah, pada anak ditunjukkan dengan kesediaan ia bergaul dengan siapa saja, sehingga ia disenangi oleh temannya.

- i. Sikap tidak mementingkan diri sendiri, melalui interaksi sosial anak dapat mengendalikan emosinya, menghargai orang lain dan tidak mementingkan diri sendiri.¹⁸

3. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial Anak

Secara garis besar terdapat dua faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial anak usia dini, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal ialah faktor yang terdapat dari dalam diri anak itu sendiri baik berupa bawaan ataupun melalui pengalaman yang dimiliki anak, faktor internal ini meliputi hal-hal yang diturunkan orang tua, kemampuan intelektual, unsur hormon, serta emosi dan sifat-sifat temprame tertentu. Adapun faktor eksternal ialah faktor-faktor yang diperoleh anak dari laur dirinya, seperti faktor keluarga, gizi, budaya, dan teman bermainnya.¹⁹

Sedangkan menurut Dini P. Daeng faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan sosial anak usia dini yaitu:

- a) Adanya kesempatan untuk bergaul dengan orang-orang yang ada di sekitarnya dengan berbagai usia;
- b) Adanya minat dan motivasi untuk bergaul;
- c) Adanya bimbingan dan pengajaran dari orang lain;

¹⁸ Andi Agusniati dan Jane M Monepa, *Keterampilan Sosial...*, h. 30-32.

¹⁹ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak...*, h. 154-155.

d) Adanya kemampuan berkomunikasi yang baik yang dimiliki anak.²⁰

Selain itu juga terdapat beberapa faktor berikut yang dapat mempengaruhi perkembangan sosial anak usia dini:

- a) Keluarga merupakan lingkungan pertama yang memberikan pengaruh terhadap berbagai aspek perkembangan anak, termasuk perkembangan sosialnya. Pola pergaulan dan etika berinteraksi dengan orang lain juga ditentukan oleh keluarga.
- b) Kematangan, Agar dapat bersosialisasi dengan baik diperlukan kematangan fisik dan psikis sehingga mampu mempertimbangkan proses sosial, memberi dan menerima nasihat orang lain, memerlukan kematangan intelektual dan emosional.
- c) Status sosial ekonomi, kehidupan sosial banyak dipengaruhi oleh kondisi sosial ekonomi keluarga dalam masyarakat. Perilaku anak akan banyak memperhatikan kondisi normatif yang telah ditanamkan oleh keluarganya.
- d) Pendidikan, merupakan proses sosialisasi anak yang terarah. Hakikat pendidikan sebagai proses pengoperasian ilmu yang normatif, anak memberikan warna kehidupan sosial di dalam masyarakat dan kehidupan mereka dimasa yang akan datang.
- e) Kapasitas mental (emosi dan inteligensi), perkembangan emosi sangat berpengaruh terhadap perkembangan sosial anak, anak yang

²⁰ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak...*, h. 156.

memiliki intelektual tinggi akan memiliki kemampuan bahasa yang baik, oleh karena itu, jika perkembangan ketiganya seimbang maka sangat menentukan perkembangan sosial anak.²¹

B. Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini

1. Pengertian *Gadget*

Gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus.²² Secara umum, *gadget* adalah perangkat atau alat elektronik yang berukuran relatif kecil serta memiliki fungsi khusus dan praktis dalam penggunaannya.²³ *Gadget* merupakan hasil perkembangan teknologi yang selalu menghadirkan pembaharuan yang dapat membantu memudahkan aktivitas manusia khususnya dibidang komunikasi.

Gadget juga merupakan sebuah perangkat atau perkakas mekanis yang mini atau sebuah alat yang menarik karena relatif baru sehingga akan banyak memberikan kesenangan baru bagi penggunanya walaupun mungkin tidak praktis dalam penggunaannya.²⁴ Salah satu yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur kebaruan, artinya dari

²¹ Dadan Suryana, *Pendidikan Anak ...*, h. 191-192.

²² Puji Asmaul Husna, "Pengaruh Penggunaan Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak". Vol. 17, No. 2, November 2017, h. 318.

²³ Eka Anggraini, *Mengatasi Kecanduan Gadget pada Anak*, (Jakarta: Serayu Publishing, 2019), h. 7.

²⁴ Fatkhan Amrul Huda, *Pengertian Gadget (Smartphone)*, diakses pada tanggal 15 Juli 2020 dari situs: <http://fatkhan.web.id/pengertian-gadget-smartphone/>

hari ke hari menyajikan teknologi terbaru sehingga menjadikan aktivitas manusia lebih praktis.²⁵

Gadget memiliki pengaruh besar terhadap kehidupan manusia, demikian pula terhadap anak-anak, dari segi psikologis masa kanak-kanak adalah masa keemasan dimana anak-anak belajar mengetahui apa yang belum diketahuinya. Jika masa kanak-kanak sudah mencandu dan terkena dampak negatif oleh penggunaan *gadget* maka perkembangan anak juga terhambat, karena pengalaman masa kecil mempunyai pengaruh yang kuat terhadap perkembangan berikutnya.²⁶

Gadget yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah *handphone*, *gadget* jenis ini mengalami kemajuan yang sangat signifikan, selalu terdapat pembaruan didalamnya, teknologi baru yang diterapkan memungkinkannya sebagai kamera, perekam video, pemutar musik, jaringan internet dan sebagainya.²⁷

Anak usia dini merupakan generasi penerus, untuk itu perlu dikenalkan dengan teknologi sejak usia dini guna mampu mengatasi perkembangan zaman kedepannya. Hal tersebut senada dengan pernyataan

²⁵ Kabupaten Buleleng, *Pengertian Gadget dan Apa Itu Gadget*, diakses pada tanggal 15 juli 2020 dari situs: <https://www.bulelengkab.go.id/detail/artikel/pengertian-gadget-dan-apa-itu-gadget-77>

²⁶ Fitra Mayenti dan Indiana Sunita, "Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Anak Usia Dini di Paud dan TK Taruna Islam Pekanbaru". *Jurnal Photon*, Vol. 9, N0.1, Oktober 2018, h. 209.

²⁷ Termas Media, pengertian gadget, 15 Januari 2020. diakses pada tanggal 15 Juli 2020 dari situs: <https://www.termasmedia.com/gadget/70-pengertian-gadget.html>

Sigmund Freud “*The Child is The Father Of The Man*” bahwa masa dewasa sangat ditentukan dan dipengaruhi oleh pengalaman masa kecilnya.²⁸

Gadget akan memudahkan anak untuk mencari berbagai informasi yang dibutuhkan olehnya, karena anak usia dini memiliki karakteristik rasa ingin tahu yang tinggi, hal ini dapat diperoleh anak melalui penggunaan *gadget* yang produktif dengan dampingan orang dewasa.²⁹ Sebagai orang tua sebaiknya tidak melarang anak menggunakan *gadget*, namun berikan pengarahan dan penjelasan pada anak untuk tidak menggunakan *gadget* dalam jangka waktu yang lama, jangan memaksa anak untuk menghindari *gadget* karena membuat anak semakin penasaran untuk menggunakannya.

2. Fungsi *Gadget*

Gadget memiliki fungsi yang relatif sesuai dengan tujuan penggunaannya. Secara umum berikut fungsi penggunaan *gadget*:

a) Komunikasi

Pengetahuan manusia semakin luas dan maju. Jika zaman dulu manusia berkomunikasi melalui Pos (surat-menyurat) sekarang menjadi sangat mudah dan praktis dengan adanya *gadget*. Segala sesuatu yang terjadi dimanapun dan kapanpun akan segera mendapatkan informasi

²⁸ Suyadi dan Maulidya Ulfah, *Konsep Dasar PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), h. 174.

²⁹ Adib Auliawan Herlambang, *Efek Penggunaan Gadget bagi Anak-Anak*, 27 November 2019. diakses pada tanggal 15 Juli 2020 dari situs: <https://m.ayosemarang.com/read/2019/11/27/47946/efek-penggunaan-gadget-bagi-anak-anak>

pada saat yang bersamaan, waktu dan jarak bukan lagi hal yang membuat seseorang terlambat mendapatkan informasi.

b) Sosial

Gadget memiliki banyak fitur dan aplikasi yang tepat untuk kita dapat berbagi berita, kabar dan cerita. Sehingga dengan pemanfaatan tersebut dapat menambah teman dan menjalin komunikasi walaupun jarak jauh.

c) Pendidikan

Seiring berkembang zaman, sekarang belajar tidak hanya terfokus dengan buku. Namun melalui penggunaan *gadget* kita dapat mengakses berbagai ilmu pengetahuan yang kita inginkan.³⁰

3. Bentuk Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini

Penggunaan *gadget* pada orang dewasa biasa digunakan untuk berkomunikasi, mencari informasi atau *browsing*, *youtube*, bermain *game* ataupun lainnya. Sedangkan pemakaian *gadget* pada anak usia dini biasanya terbatas, penggunaannya sebagai media pembelajaran, bermain *game*, dan menonton animasi. Selain itu, penggunaan *gadget* pada anak usia dini memiliki durasi waktu yang berbeda, tergantung pada pola asuh orang tua. Pengajaran dan pembelajaran berbasis keluarga berfokus pada pemenuhan kebutuhan anak melalui unit keluarga. Keluarga memiliki tanggung jawab utama untuk memenuhi kebutuhan anak. Keluarga adalah

³⁰ Puji Asmaul Husna, "Pengaruh Penggunaan Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak". Vol. 17, No. 2, November 2017, h. 320.

penentu bagi proses perkembangan untuk menjadi lebih baik atau lebih buruk.³¹

Orang tua hendaknya berperan aktif dalam pengawasan terhadap penggunaan *gadget* pada anak usia dini, hal yang dapat dilakukan oleh para orang tua adalah dengan memberikan pembatasan waktu penggunaan *gadget*. Pembatasan waktu dalam penggunaan *gadget* pada anak usia dini bertujuan untuk meminimalisir tingkat kecanduan dalam menggunakannya. Selain itu, hendaknya saat menggunakan *gadget* orang tua mendampingi sang anak, agar dalam penggunaannya dapat mengandung nilai edukasi yang dapat diperlihatkan oleh orang tua melalui perantara *gadget* ini, karena dengan adanya media pembelajaran menggunakan *gadget* anak cenderung tidak merasa bosan, anak-anak juga lebih bersemangat untuk belajar apabila dilengkapi animasi yang menarik, warna yang cerah dan lagu-lagu yang ceria.

Membatasi dan mendampingi anak dalam menggunakan *gadget* merupakan tanggung jawab dan bentuk kedisiplinan yang diajarkan orang tua kepada anak sejak usia dini.³² Tujuan dari pendampingan yang dilakukan orang tua ketika anak menggunakan *gadget* adalah agar orang tua dapat mengawasi penampilan video yang mengandung nilai kekerasan.

³¹ George S Morisson, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Indeks, 2012), h. 376.

³² Arief Rachman, *Pola Asuh Anak*, (Jakarta: Luxima, 2012), h. 63.

Anak yang sering melihat hal tersebut di *gadget* akan terpengaruh dan akan mencoba mempraktikkan dengan teman sebayanya.³³

Penggunaan *gadget* pada anak usia dini dapat diberikan berupa *reward*, yakni apabila anak telah menyelesaikan tugasnya seperti mengulang pembelajaran atau menyalurkan imajinasinya berupa gambar, telah membantu orang tuanya, ataupun ketika anak melakukan hal baru yang bersifat positif maka orang tua dapat memberikan pujian kepada anak dengan bermain *gadget*. Sebaliknya, anak dapat diberi hukuman tidak bermain *gadget* apabila melakukan kesalahan, hukuman seperti ini tidaklah membahayakan bagi seorang anak, namun menjadi suatu alasan bagi anak untuk melakukan hal yang positif dan bermanfaat.

Dengan demikian dalam penggunaan *gadget* pada anak usia dini perlu adanya aturan, bimbingan, serta pengawasan dari orang tua. Aturan yang dimaksud misalnya memberi batasan waktu pada anak yang boleh menggunakan *gadget*, misalnya 15 menit setelah anak belajar atau melakukan sesuatu hal yang perlu diberikan apresiasi.³⁴

Pandangan yang ada dibalik pujian dan hukuman dalam perilaku yang mendapatkan pujian akan meningkat, sedangkan perilaku yang dihukum akan berkurang. Teori yang menyatakan bahwa perilaku anak semata-mata didorong oleh rasa takut terhadap hukuman atau keinginan

³³ Maya dan Wido, *Mendidik dan Membesarkan Anak Usia Pra-Sekolah*, (Jakarta: 2006), h. 85.

³⁴ Riyanti Imron, "Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak Prasekolah di Kabupaten Lampung Selatan". *Jurnal Keperawatan*, Vol. XIII, No. 2, Oktober 2017.

untuk mendapatkan pujian benar-benar meremehkan kecerdasan anak-anak.³⁵ Fungsi dan tujuan hukuman adalah untuk menekankan dan menegakkan peraturan secara lebih sungguh, menyatakan kesalahan, menyadarkan seseorang, hukuman juga berguna untuk seseorang belajar untuk mau diatur dan tunduk pada otoritas orang tua.³⁶

Dalam memberikan hukuman pada anak juga harus memenuhi beberapa hal, diantaranya hukuman harus segera dilaksanakan, hukuman yang diberikan sebanding dengan kesalahan yang dilakukan anak, hukuman juga harus sesuai dengan keadaan anak, orang tua juga harus menjelaskan mengapa anak diberi hukuman dibarengi dengan nasihat, serta pemberian hukuman tersebut harus diakhiri dengan pemberian maaf.³⁷

Saat bermain apabila orang tua berpartisipasi dengan anak, maka orang tua dapat memahami apa yang dibutuhkan anak dan bagaimana sudut pandang anak terhadap berbagai hal, selain itu anak juga merasa diperhatikan oleh orang tua dan dihargai keberadaannya. Melalui bermain, orang tua dapat mengembangkan komunikasi yang lebih baik dengan anak, memberikan bimbingan dengan cara baik dan menyenangkan. Bermain bersama orang tua juga dapat menenangkan anak, terutama bagi anak yang sulit beradaptasi.³⁸

³⁵ Laura M dan Ramirez, *Mengasuh Anak dengan Visi*, (Jakarta: Bhuana Ilmu Popular, 2004), h. 164.

³⁶ Gunawan Ardiyanto, *A To Z Cara Mendidikan Anak*, (Jakarta: PT E Lex Media Komputindo, 2010), h. 35.

³⁷ Suhartin, *Smart Parenting*, (Jakarta: Gunung Mulia 2010), h. 164.

³⁸ Arief Rachman, *Pola Asuh Anak*, (Jakarta: Luxima, 2012), h. 69-70.

4. Dampak Positif dan Negatif Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini

Penggunaan *gadget* pada anak usia dini berbeda dengan orang dewasa, bermain *game* pada *gadget* bagi anak usia dini tidak sederhana yang kita kira, banyak hal yang tersembunyi dari pandangan dan pemikiran kita.³⁹

Bermain *game* pada anak usia dini dapat melakukan interaksi dan pengambilan keputusan dengan mempertimbangkan berbagai kondisi. Pemain bisa mengubah keputusannya berdasarkan *scenario* tertentu, yang tentunya melibatkan logika tertentu. Selain unsur yang menantang, *game* juga memberikan peningkatan masalah sesuai levelnya. Biasanya *game* berisi beberapa level yang semakin rumit, selama memainkan *game* seorang anak bisa mengikuti aturan yang ada, dan belajar dari kesalahan. Bermain *game* pada *gadget* pada anak usia dini juga dianggap penting karena dapat memberi peluang kepada anak untuk berpartisipasi dalam dunia-dunia baru (dunia virtual). Sebagian dunia virtual ini dibuat dengan meniru dunia nyata. Sebagian lagi berdasarkan imajinasi, yang dianggap sebagai bentuk eksplorasi ataupun percobaan. Bermain *game* juga memberikan sarana berfikir, berbicara atau berinteraksi dan berperan dalam bentuk atau cara baru.⁴⁰

Berikut beberapa dampak positif penggunaan *gadget* pada anak usia dini:

- a) Anak-anak dapat mengenal *gadget* sebagai pembaharuan teknologi.
- b) Dapat memberikan pelajaran dalam hal mengikuti pelajaran dalam hal ikuti pengarahannya dan aturan.

³⁹ Samuel Henry, *Cerdas dengan ...*, h. 56.

⁴⁰ Samuel Henry, *Cerdas dengan ...*, h. 57-58.

- c) Bermain *game* pada *gadget* menyediakan latihan untuk pemecahan masalah dan logika.
- d) Menjadi sarana keakraban dan interaksi antara orang tua dan anak ketika bermain bersama.
- e) Bermain *game* dapat menghibur dan menyenangkan.⁴¹

Beberapa ahli menemukan beberapa hal yang dipengaruhi saat bermain *game*:

- a) Perkembangan motorik, ketika anak memainkan *game* dengan tangkas, sistem motoriknya akan ikut berkembang sesuai dengan gerakan yang dilibatkan.
- b) Perkembangan fisik, beberapa *game* melibatkan gerakan fisik, terutama *game* konsol yang menggunakan peralatan tertentu seperti gitar.
- c) Perkembangan neorologi, melibatkan perubahan yang terjadi dalam otak dan saraf anak ketika memainkan *game* berulang kali.
- d) Perkembangan kognitif, kemampuan mengatasi perubahan dari waktu ke waktu.
- e) Perkembangan moral, bagaimana latar belakang memengaruhi mereka.
- f) Perkembangan bahasa, kosakata dan pengucapan kata, baik bahasa lokal maupun bahasa asing
- g) Perkembangan sosial, melibatkan interaksi baik untuk jenis *game LAN* maupun *online*.

⁴¹ Samuel Henry, *Cerdas dengan ...*, h. 53-54.

- h) Perkembangan peran, anak-anak akan mengenal peran mereka sebagai karakter pria atau wanita.⁴²

Selain dampak positif, penggunaan *gadget* pada anak usia dini juga memiliki dampak negatif, diantaranya:

- a) Kecanduan. Penggunaan *gadget* bagi anak usia dini dalam bermain *game online* maupun *offline* memiliki tingkat kecanduan tinggi, dengan kecanduan ini dapat menimbulkan sifat negatif pada anak.
- b) Kurangnya interaksi sosial. Akibat dari kecanduan, penggunaan *gadget* pada anak akan berdampak pada hubungan sosialnya. Kebiasaan menggunakan *gadget* terlalu lama membuat anak enggan untuk bermain dengan teman sebaya.⁴³
- c) Pengaruh perilaku buruk. Tontonan video yang mengandung nilai kekerasan akan berpengaruh terhadap perilaku anak. Anak memiliki sifat imitasi tinggi, sehingga akan melakukan hal serupa yang ia lihat ketika menggunakan *gadget* pada kehidupan nyata dengan teman sebayanya.⁴⁴

C. Peran Orang Tua dalam Aktivitas Bermain Anak

Selama perkembangannya, orang tua perlu untuk mengetahui tentang perkembangan anak usia dini, karena pengetahuan tentang tumbuh kembang bagi orang tua dapat membantu anak untuk memberi layanan edukasi secara

⁴² Samuel Henry, *Cerdas dengan...*, h. 56-57.

⁴³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Pt Rajagrafindo Persada, 2013), h. 199-201.

⁴⁴ Wido Nugroho, *Proteksi Gratis Saat Anak Ber-Internet*, (Jakarta: 2008), h. 49.

optimal.⁴⁵ Hubungan anak dengan orang tua yang berkualitas, secara konkret dapat dinyatakan sebagai hubungan yang hangat, saling mendukung, dan saling percaya, untuk itu diperlukan komitmen orang tua untuk meluangkan waktu secara memadai bagi anak, sangat diperlukan kesepakatan antara ayah dan ibu untuk menjamin agar kebutuhan anak akan kehangatan dan tuntunan perilaku dapat terpenuhi. Kehangatan dan tuntunan perilaku merupakan dua hal yang saling menunjang untuk mengantarkan anak berkembang sesuai harapan.⁴⁶

Kehidupan usia dini tak terlepas dari figur seorang ayah. Kesibukan seorang ayah bila dituruti akan merampas semua waktu untuk bermain bersama anak, apalagi bila ditambah dengan pendapat bahwa segala urusan yang berkaitan dengan anak adalah urusan ibunya.⁴⁷

Dapat disimpulkan, bahwa ayah yang baik adalah ayah yang memahami keadaan anaknya ketika anaknya sedang dalam masalah, mencari solusi bersama dalam menyelesaikan masalah dan tahu bagaimana cara meneguhkan hati anaknya.

Peran pertama figur seorang ayah bagi anak usia dini sebagai *modeling* atau tempat peniruan bagi anak. Proses peniruan ini terjadi karena ayah merupakan orang yang setiap hari ditemui oleh anak, oleh sebab itu hendaknya seorang ayah harus memberikan teladan yang baik bagi anak.

⁴⁵ Suyadi dan Maulidya Ulfah, *Konsep Dasar PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), h. 47.

⁴⁶ Nilam Widyarini, *Relasi Orang Tua dan Anak*, (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2009), h. 94.

⁴⁷ Imam Ahmad Ibnu Nizar, *Membentuk dan Meningkatkan Disiplin Anak Sejak Dini*, (Jogjakarta: DIVA Press, 2009), h. 161-162.

Peran yang kedua adalah menanamkan moral. Suatu penelitian yang menyimpulkan bahwa anak-anak yang tidak memiliki ayah (baik karena meninggal atau broken home) Artinya anak yang dibesarkan oleh seorang ibu, dari segi pembentukan moralnya agak sedikit terganggu. Hal ini karena aturan dan larangan hanya didapat dari satu sisi yaitu ibu. Namun bukan berarti apabila seorang anak yang dibesarkan oleh orang tua lengkap bebas dari permasalahan tersebut. Permasalahan demikian juga dapat terjadi apabila tidak adanya kekompakan antara ayah dengan ibu dalam membuat aturan atau larangan bagi anak, untuk itu harus adanya kesamaan persepsi antara ayah dengan ibu dalam mendidik anak-anak. Orang tua yang sering berselisih paham dalam menerapkan aturan atau kedisiplinan dapat menimbulkan keraguan serta perubahan tingkah laku pada diri anak.⁴⁸

Peran ketiga seorang ayah adalah memberikan rasa aman dalam menghadapi dunia. Anak-anak yang sejak kecil hanya dibesarkan oleh seorang ibu memiliki tingkat kecemasan lebih tinggi, ini disebabkan karena anak-anak yang hanya dibesarkan oleh seorang ibu menganggap dunia sebagai beban yang sangat berat.

Keempat, peran ayah sebagai pelindung keluarga. Tanpa seorang ayah, ibu harus berjuang sendiri membesarkan anak-anaknya, hal tersebut bisa mengakibatkan kurangnya waktu untuk memfasilitasi waktu bermain dengan

⁴⁸ Idris dan Sabil Risaldy, *Panduan Mengatasi Permasalahan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Luxima Metro Media, 2014), h. 49.

anak. Selain itu tidak sedikit anak yang membantu ibunya bekerja untuk kelangsungan hidup mereka sehingga akan mengganggu proses belajarnya.⁴⁹

Memahami perkembangan anak merupakan suatu hal yang sangat penting diperhatikan oleh orang tua. Memahami bahwa perkembangan adalah suatu proses seumur hidup akan menciptakan makna dan memberikan perspektif bagi perjuangan kita. Karena perkembangan manusia adalah satu jalur yang harus ditempuh oleh setiap manusia pada masa yang berbeda.⁵⁰ Perkembangan merupakan suatu perubahan, dan perubahan ini tidak bersifat kuantitatif, melainkan kualitatif, perkembangan tidak ditekankan pada segi material, melainkan pada segi fungsional.⁵¹

Oleh sebab itu diperlukan adanya peran aktif orang tua untuk merangsang perkembangan anak untuk mencapai perkembangan yang optimal. Tiap orang tua memiliki gaya dan pola mendidik yang berbeda-beda, sesuai dengan karakter yang dimiliki orang tua tersebut, selain itu juga pola pendidikan yang bersifat turun-temurun yang diperoleh sebelumnya.⁵²

Prinsip pendidikan anak usia dini adalah belajar sambil bermain.⁵³ Ketika anak sedang bermain sesungguhnya mereka sedang belajar, anak akan

⁴⁹ Imam Ahmad Ibnu Nizar, *Membentuk dan Meningkatkan Disiplin Anak Sejak Dini*, (Jogjakarta: DIVA Press, 2009), h. 162-163.

⁵⁰ Laura M dan Ramirez, *Mengasuh Anak dengan Visi*, (Jakarta: Bhuana Ilmu Populer, 2004), h. 235-236.

⁵¹ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak ...*, h. 19.

⁵² Idris dan Sabil Risaldy, *Panduan Mengatasi Permasalahan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Luxima Metro Media, 2014), h. 158.

⁵³ Suyadi, *Permainan Edukatif ...*, h. 20.

menyerap segala sesuatu yang terjadi di lingkungannya sebagai pembelajaran. Tekanan pada belajar sambil bermain lebih mengutamakan belajar dari pada bermain, bermain merupakan sarana untuk anak belajar bukan sebagai tujuan.⁵⁴ Oleh sebab itu sangat diperlukan adanya peran serta orang tua dalam aktivitas bermain anak, karena orang tua adalah guru pertama dan rumah telah menjadi sekolah utama bagi anak.⁵⁵

Banyak orang tua yang sebenarnya memiliki waktu luang, namun mereka enggan bermain dengan anak, hal ini dianggap tidak penting bagi sebagian orang tua, mereka lebih memilih melakukan hal lain seperti *shopping* atau sebagainya.⁵⁶

Beberapa waktu lalu dunia dihebohkan dengan sebuah virus yang bernama Corona, banyak hal yang terdampak akibat virus tersebut, salah satunya dunia pendidikan. Seluruh satuan pendidikan tidak melakukan proses pembelajaran sebagaimana mestinya, namun selama pandemi ini berlangsung proses pembelajaran sangatlah berbeda, khususnya pada satuan pendidikan anak usia dini. Sekolah yang diliburkan total ini tidak melakukan proses belajar *daring* (dalam jaringan) sebagaimana satuan pendidikan lainnya. Disinilah peran aktif orang tua dalam memfasilitasi proses pembelajaran bagi anak, mulai dari melakukan aktivitas sederhana bersama, hingga menemani anak untuk bermain.

⁵⁴ Suyadi, *Permainan Edukatif ...*, h. 21.

⁵⁵ Suyadi, *Permainan Edukatif ...*, h.237.

⁵⁶ Maya dan Wido, *Mendidik dan Membesarkan Anak Usia Pra-Sekolah*, (Jakarta: 2006), h. 134.

Pemanfaatan waktu bagi anak sangatlah tergantung pada orang tua, hendaknya orang tua memahami dan memfasilitasi kegiatan bermain anak, mulai dari ikut serta, menyediakan sarana atau media. Pemanfaatan barang bekas sangatlah berguna untuk pembuatan media yang mengandung nilai edukasi, untuk itu perlu adanya kreativitas orang tua dalam memanfaatkan barang bekas untuk membuat media pembelajaran. Keterlibatan orang tua dalam aktivitas bermain anak juga lebih efektif apabila dilakukan secara komprehensif dan berencana.⁵⁷

Salah satu alasan mengapa orang tua harus kreatif dalam merancang media pembelajaran untuk anak adalah tingkat ekonomi. Apabila orang tua yang memiliki ekonomi menengah ke atas akan lebih cenderung untuk membeli alat permainan untuk anaknya.⁵⁸ Berbeda halnya dengan orang tua yang memiliki tingkat ekonomi menengah ke bawah, hendaknya para orang tua demikian itu tetap menyediakan alat bermain untuk anak tanpa harus membeli, yaitu dengan membuatnya sendiri yang memanfaatkan barang bekas atau bahan yang ada di lingkungan sekitar. Hal tersebut berorientasi pada prinsip pembelajaran bagi anak usia dini, salah satunya menggunakan berbagai media dan sumber belajar. Penggunaan media atau sumber belajar dimaksudkan agar anak dapat bereksplorasi dengan benda yang ada di sekitarnya.⁵⁹

⁵⁷ Suyadi dan Maulidya Ulfah, *Konsep Dasar PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), h. 159.

⁵⁸ Suyadi, *Permainan Edukatif...*, h. 140.

⁵⁹ Trianto, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), h. 75-76.

Berikut beberapa bahan yang dapat digunakan orang tua guna menyediakan alat bermain bagi anak:

- a) Kayu merupakan salah satu bahan baku yang sangat bagus digunakan, kayu yang memiliki serat halus juga lebih aman apabila dimainkan oleh anak. Pemanfaatan potongan kayu dapat dibuat menjadi balok atau puzzle yang didalamnya mengandung nilai edukasi. Hal tersebut bisa dilakukan orang tua dengan cara menempelkan huruf atau angka, sehingga dari tempelan tersebut menghasilkan pengetahuan bagi anak, baik itu mengenai angka maupun kosakata dari penyusunan setiap huruf.
- b) Gabus atau busa, ini juga mudah didapatkan di lingkungan sekitar. Bahan ini juga bisa dimanfaatkan orang tua dengan membuat balok bilangan, dadu gabus, ataupun potongan-potongan huruf.
- c) Kain perca atau sisa-sisa kain yang tidak digunakan lagi bisa dimanfaatkan oleh orang tua untuk membuat boneka tangan dan sejenisnya, yang bisa dimainkan oleh anak.
- d) Kardus juga merupakan bahan yang paling mudah didapat, dengan adanya kardus bekas banyak media yang dapat dibuat oleh orang tua, seperti misalnya puzzle, saku berhitung, balok kubus dan sebagainya. Untuk lebih menarik hendaknya orang tua menambahkan bahan lain seperti kertas origami, yang dapat menjadikan hasil karya tersebut lebih berwarna, sehingga anak cenderung tertarik untuk memainkannya.

e) Daun pisang juga merupakan bahan yang sangat mudah ditemui lingkungan sekitar. Daun pisang dapat dimanfaatkan oleh orang tua untuk belajar membuat anyaman dengan anak, hal tersebut dapat mengembangkan kreativitas serta motorik halus pada anak. Tidak hanya itu dalam proses menganyam juga dapat mengembangkan aspek seni dan emosional anak usia dini.⁶⁰



⁶⁰ Suyadi, *Permainan Edukatif ...*, h. 146-154.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah suatu proses penelitian yang dilakukan secara wajar dan natural sesuai dengan kondisi objektif di lapangan tanpa adanya manipulasi, serta jenis data yang dikumpulkan terutama data kualitatif.¹ Tujuan utama penelitian kualitatif adalah untuk menggambarkan, memahami, dan menjelaskan tentang suatu fenomena yang unik secara mendalam dan lengkap dengan prosedur dan teknik yang khusus sesuai dengan karakteristik penelitian kualitatif.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian atau riset kepustakaan. Penelitian pustaka atau riset pustaka ialah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan koleksi perpustakaan saja tanpa memerlukan riset lapangan.²

Penelitian ini menampilkan argumentasi penalaran keilmuan dan hasil kajian pustaka dan hasil olah pikir peneliti mengenai suatu masalah

¹ Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), h. 140.

² Zed Mestika, *Metode Penelitian Kepustakaan*, (Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2004), h. 3.

atau topik kajian. Jenis penelitian ini didukung oleh data yang diperoleh dari sumber pustaka yang berupa jurnal penelitian.

Penelitian kajian kepustakaan ini memiliki beberapa karakteristik diantaranya berhadapan langsung dengan teks atau data angka, bukan dengan responden atau saksi mata, kedua data bersifat siap pakai, artinya peneliti tidak terjun ke lapangan, hanya berhadapan dengan sumber yang sudah ada, ketiga data dalam penelitian kajian pustaka umumnya adalah data dari tangan kedua bukan asli dari lapangan, dan keempat kondisi data tidak dibagi oleh ruang waktu.³

Penelitian kepustakaan ini memiliki kritik pemikiran, penelitian sejarah agama, dan dapat pula penelitian tentang karya atau naskah tertentu. Oleh karenanya penelitian kepustakaan akan menghadapi sumber data berupa buku-buku atau karya tulis lainnya dengan jumlah lumayan banyak sehingga memerlukan metode yang memadai.⁴

³ Zed Mestika, *Metode Penelitian Kepustakaan*, (Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2004), h. 5.

⁴ Kaelan, *Metode Penelitian Agama Kualitatif Interdisipliner*, (Yogyakarta: Paradigma, 2010), h. 134.

C. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian kualitatif, yang menjadi instrumen atau alat penelitian adalah peneliti itu sendiri. Oleh sebab itu peneliti sebagai instrumen juga harus “divalidasi” seberapa jauh peneliti kualitatif siap melakukan penelitian yang selanjutnya terjun ke lapangan.⁷¹ Lexy J. Moleong mengemukakan peneliti sebagai instrumen memiliki beberapa kelebihan, antara lain (a) ia akan bersikap responsive terhadap lingkungan dan pribadi-pribadi yang menciptakan lingkungan, (b) dapat menyesuaikan diri dengan keadaan dan situasi lapangan penelitian terutama jika ada kenyataan ganda, (c) dapat melihat persoalan dalam suatu keutuhan dalam konteks suasana, keadaan dan perasaan, dan (d) dapat memproses data secepatnya setelah diperolehnya, menyusunnya kembali, mengubah arah inkuiri, mengubah hipotesis sewaktu berada di lapangan, dengan mengetes hipotesis tersebut terhadap responden.⁷²

D. Jenis dan Sumber Data

Jenis data dalam penelitian ini adalah berupa tekstual atau konsep-konsep. Karena penelitian ini termasuk kedalam jenis penelitian studi kepustakaan. Dengan demikian aspek-aspek yang peneliti analisis meliputi definisi, konsep, pandangan, pemikiran dan argumentasi yang terdapat dalam studi kepustakaan yang relevan dengan pembahasan. Sumber data merupakan

⁷¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2018), h. 101.

⁷² Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), h. 169.

subjek dari mana data dapat diperoleh.⁷³ Sumber data dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. Sumber data primer, artinya data utama, adapun data utama dalam penelitian ini adalah yang diperoleh dari jurnal. Data primer yang dimaksudkan dalam penelitian ini yang terdapat pada BAB IV, Sedangkan data sekunder merupakan data kedua atau data pelengkap. Adapun data sekunder dalam penelitian ini berupa buku-buku.⁷⁴ Data sekunder dalam penelitian ini berupa buku-buku yang dijadikan landasan teori pada BAB II.

E. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian kualitatif pada dasarnya merupakan suatu proses penyelidikan yang mirip dengan pekerjaan detektif. Data penelitian kualitatif biasanya berbentuk teks, foto, cerita, gambar, *artifacts* dan bukan berupa angka hitung-hitungan.⁷⁵ Bila data berupa teks, maka peneliti harus mengumpulkannya secara langsung. Dalam hal ini peneliti berfungsi sebagai alat pengumpulan data, sehingga menuntut keahlian, keterampilan dan pengetahuan peneliti, dengan kata lain kredibilitas peneliti sangat diandalkan.⁷⁶ Pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan menelusuri

⁷³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 26.

⁷⁴ Saifuddin Anwar, *Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Pelajar Offset, 1998), h. 91.

⁷⁵ J.R. Raco, *Metode Penelitian Kualitatif: Jenis, Karakteristik, dan Keunggulannya*, (Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 2010), h. 110.

⁷⁶ J.R. Raco, *Metode Penelitian ...*, h. 111.

kemudian membaca dan mencatat bahan-bahan yang diperlukan untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan pembahasan.⁷⁷

F. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan cara yang dipakai untuk menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber.⁷⁸ Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi.⁷⁹

Proses analisis data dalam penelitian ini dilakukan dalam empat tahap, yakni:

1) Pengumpulan Data

Data yang diperoleh merupakan bentuk dari dokumentasi (buku, jurnal, artikel, majalah, cerita, dan sebagainya).

2) Reduksi Data

Reduksi data digunakan untuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, dan membuang yang tidak penting, sehingga memudahkan peneliti dalam menarik kesimpulan.

3) Penyajian Data

Penyajian data dalam penelitian ini berupa kata-kata. Tujuan penyajian data adalah untuk menggabungkan informasi sehingga dapat menggambarkan keadaan yang terjadi.

⁷⁷ Moh Nazir, *Metode Penelitian*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2005), h. 103.

⁷⁸ Lexi J Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002), h. 190.

⁷⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2018), h. 131.

4) Penarikan Kesimpulan

Upaya penarikan kesimpulan dilakukan peneliti secara terus menerus selama melakukan penelitian. Penarikan kesimpulan dimulai dari pengumpulan data hingga menemukan penjelasan dalam permasalahan yang diteliti dan mendapatkan kesimpulan.⁸⁰

G. Tujuan Studi Kepustakaan

Peneliti akan melakukan studi kepustakaan, studi kepustakaan memuat uraian sistematis tentang kajian literatur dan hasil penelitian sebelumnya yang ada hubungannya dengan penelitian yang akan dilakukan dan diusahakan menunjukkan kondisi muthakir dari bidang ilmu tersebut.

Studi kepustakaan yang dilakukan bertujuan untuk:

1. Menemukan suatu masalah untuk diteliti. Adapun masalah yang dimaksudkan dalam penelitian ini terkait penggunaan *gadget* terhadap perkembangan aspek sosial anak usia 5-6 tahun.
2. Mencari informasi yang relevan dengan masalah yang diteliti, yaitu dengan melihat keadaan di lingkungan sekitar, jurnal atau artikel terkait penggunaan *gadget* terhadap perkembangan aspek sosial anak usia 5-6 tahun.
3. Mengkaji beberapa teori dasar yang relevan dengan masalah yang akan diteliti. Peneliti memahami beberapa teori yang menyangkut dengan perkembangan anak dengan kaitannya dalam penggunaan

⁸⁰ Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), h. 177.

gadget sebagaimana yang dikatakan oleh Sigmund Freud “*The Child is The Father Of The Man*” bahwa masa dewasa seseorang sangat ditentukan dan dipengaruhi oleh pengalaman masa kecilnya, juga pendapat Fitra Mayenti yaitu jika masa kanak-kanak sudah mencandu dan terkena dampak negatif oleh penggunaan *gadget* maka perkembangan anak juga terhambat, karena pengalaman masa kecil mempunyai pengaruh yang kuat terhadap perkembangan berikutnya. Pendapat ini penulis kaji untuk teori dasar yang relevan tentang permasalahan penggunaan *gadget* pada anak usia dini.

4. Untuk membuat uraian teoritik dan empiric yang berkaitan dengan faktor, indikator, dan variabel penelitian yang tercermin di dalam masalah-masalah yang ingin dipecahkan. Penulis menguraikan tentang perkembangan aspek sosial, dan penggunaan *gadget* pada anak usia dini.
5. Memperdalam pengetahuan peneliti tentang masalah yang akan diteliti. Melalui penelitian ini penulis dapat memperdalam pengetahuan tentang masalah yang terkait penggunaan *gadget* pada anak usia dini.
6. Mengkaji hasil-hasil penelitian terdahulu yang ada kaitannya dengan penelitian yang akan dilakukan. Menganalisis jurnal terkait

penggunaan *gadget* pada anak usia dini guna mendapatkan hasil dan kesimpulan dalam penelitian ini.⁸¹

H. Prosedur Penelitian

Pada bagian ini akan diuraikan mengenai tahapan yang dilakukan peneliti dalam melakukan penelitian. Adapun dalam tatanan praktisnya, peneliti membagi ke dalam tiga tahapan, yaitu tahapan persiapan, penelitian, dan penulisan laporan penelitian.

1. Persiapan Penelitian

a. Persiapan Penelitian

Tahap ini merupakan tahap awal yang dilakukan oleh peneliti. Langkah pertama yang peneliti lakukan adalah mengajukan rancangan tema penelitian kepada pihak Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

b. Penyusunan Rancangan Penelitian

Setelah mendapatkan Surat Keputusan (SK) penunjukan dosen pembimbing oleh pihak Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang dikeluarkan pada tanggal 5 November 2019, untuk pembimbing yang dimaksudkan adalah Ibu Zikra Hayati, M.Pd (sebagai pembimbing pertama) dan Ibu Rafidhah Hanum, M.Pd (sebagai pembimbing kedua). Kemudian peneliti merancang jenis dan

⁸¹ Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kualitatif, Aktualisasi Metodologis ke Arah Ragam Varian Kontemporer* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2004), h. 139-142.

metode penelitian. Rancangan dalam penelitian ini berupa kerangka yang dijadikan acuan dalam melakukan penelitian.

c. Konsultasi (Bimbingan)

Untuk kesempurnaan penulisan skripsi, penulis dibimbing oleh Dosen yang bersangkutan diatas, dengan proses bimbingan dilaksanakan berdasarkan kesepakatan bersama. Setiap kesalahan atau masukan dari pembimbing penulis catat dan kemudian direvisi sebelum melakukan bimbingan selanjutnya.

2. Pelaksanaan Penelitian

Beberapa tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

a. Pengumpulan Data atau Sumber

Pengumpulan data atau sumber dilakukan untuk mempermudah dalam proses analisis. Teknik yang peneliti gunakan adalah studi kepustakaan, maka sumber yang digunakan berbentuk tulisan, baik berupa buku, kamus, karya ilmiah, serta bahan yang peneliti temukan di internet.

b. Merumuskan Masalah yang akan diteliti

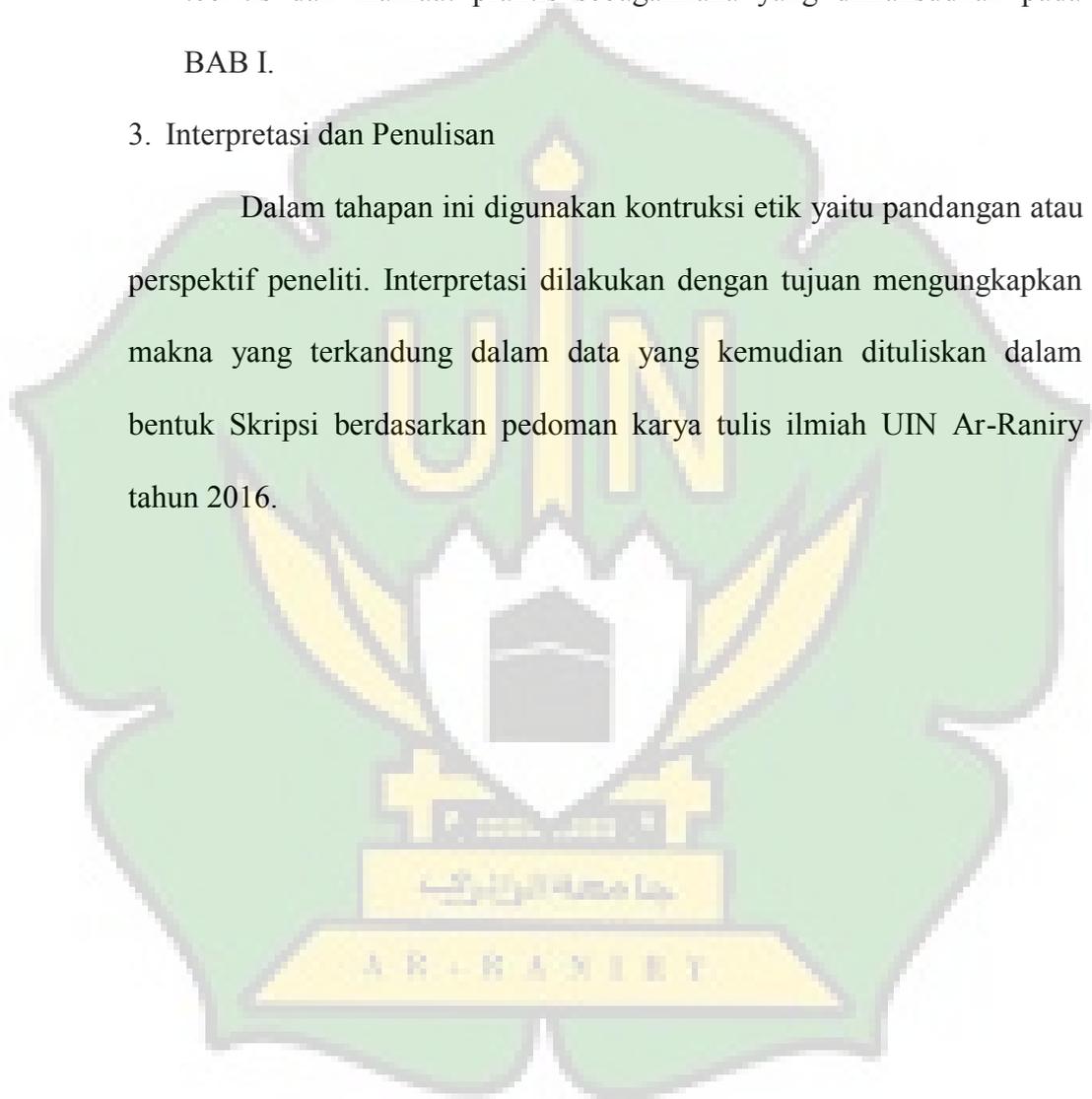
Dalam tahapan ini peneliti bermaksud untuk memfokuskan objek penelitian yang hendak diteliti, yaitu perkembangan aspek sosial melalui penggunaan gadget pada anak usia dini.

c. Menentukan Tujuan dan Manfaat Penelitian

Secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perkembangan aspek sosial anak usia dini melalui penggunaan gadget, sedangkan manfaat penelitian ini berupa manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagaimana yang dimaksudkan pada BAB I.

3. Interpretasi dan Penulisan

Dalam tahapan ini digunakan kontruksi etik yaitu pandangan atau perspektif peneliti. Interpretasi dilakukan dengan tujuan mengungkapkan makna yang terkandung dalam data yang kemudian dituliskan dalam bentuk Skripsi berdasarkan pedoman karya tulis ilmiah UIN Ar-Raniry tahun 2016.



BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang akan disajikan adalah bagaimana penggunaan *gadget* terhadap perkembangan aspek sosial anak usia 4-6 tahun yang terdapat dari sumber ilmiah, sehingga diharapkan dari *literatur review* ini didapatkan beragam teori dan penemuan ilmiah yang berkaitan dengan masalah yang ditemukan, yang pada akhirnya dapat membentuk sebuah kerangka pikir ilmiah.

Adapun kajian sumber referensi dalam skripsi ini diambil dari jurnal-jurnal relevan dengan masalah yang dikemukakan diatas. Terdapat 50 jurnal yang sesuai dengan topik penggunaan *gadget* terhadap perkembangan aspek sosial anak usia dini 4-6 tahun. Jurnal tersebut didapatkan dari sumber *online* secara *open access*, yang dikumpulkan kemudian ditelaah berdasarkan urutan tahun terbit, data disajikan dalam bentuk deskriptif.

Terdapat banyak kekurangan dan hambatan selama proses penelitian ini, diantaranya masih kurangnya pemahaman peneliti dalam aspek perkembangan anak usia dini serta dalam menganalisis sumber penelitian, selain itu juga terhambat dalam mencari dan menganalisis sumber yang cukup banyak untuk memaksimalkan hasilnya sehingga

membuat pembaca menemukan hasil atau kesimpulan yang cukup rinci, sehingga tidak ada lagi kesenjangan pendapat dalam penggunaan *gadget* bagi anak usia dini.

Data dalam penelitian ini berupa jurnal, yang dikumpulkan sebanyak 50 jurnal. Berikut tabel jurnal yang peneliti gunakan dalam penelitian ini yang berkaitan dengan perkembangan aspek sosial anak usia dini melalui penggunaan *gadget*.

2. Pengumpulan Data

Tabel 4.1 Daftar Kumpulan Jurnal

No	Nama	Judul	Tahun	Keterangan
1.	Rina Syafrida	Regulasi diri dan intensitas penggunaan <i>smartphone</i> terhadap keterampilan sosial	November 2014	Positif
2.	Inda Lestari, Agus Wahyudi, Budi M. Taftarzami	Pengaruh <i>gadget</i> dalam interaksi dalam keluarga	2015	Negatif
3.	Yulia Trinika	Pengaruh penggunaan <i>gadget</i> terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah (3-6 tahun) di TK Swasta Kristen Imanuel tahun ajaran 2014-2015	2015	Negatif
4.	Yusmi Warisah	Pentingnya pendampingan dialogis orang tua dalam penggunaan <i>gadget</i> pada anak usia dini	November 2015	Negatif
5.	Wahyu Novitasari dan Nurul Khotimah	Dampak penggunaan <i>gadget</i> terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun	2016	Negatif
6.	Andy D. Dirgantara, dan Alvita T Kurniawan	Sosialisasi cara penanggulangan perubahan perilaku sosial anak akibat bermain <i>gadget</i> secara berlebihan	2016	Positif
7.	Putri Hana Pebriana	Analisis penggunaan <i>gadget</i> terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak usia dini	2017	Negatif
8.	Nizar Rabbi Radliya, Seni	Pengaruh penggunaan <i>gadget</i> terhadap perkembangan sosial	Mei 2017	Positif

	Apriliya, Tria Ramdhaniyah Zakiyyah	emosional anak usia dini		
9.	Riyanti Imron	Hubungan penggunaan <i>gadget</i> dengan perkembangan sosial dan emosional anak prasekolah di Kabupaten Lampung Selatan	Oktober 2017	Negatif
10.	Sinta	Pengaruh <i>gadget</i> terhadap perkembangan sosial anak di TK Al-Aisyiyah Bustanul Athfal VI	2018	tidak ada hubungan
11.	Ignasia Yunita Sari	Hubungan durasi penggunaan <i>gadget</i> dengan interaksi sosial anak usia prasekolah di kelurahan Terban wilayah kerja Puskesmas Gondokusuman II 2018	2018	Negatif
12.	Sujianti	Pertumbuhan dan perkembangan anak prasekolah yang menggunakan <i>gadget</i> di TK Islam Al-Irsyad 01 Cilacap	2018	Positif
13.	Astik Umiyah Dan Shori Lukitasari	Frekuensi penggunaan <i>gadget</i> terhadap perkembangan sosial dan kemandirian anak usia 3-5 tahun	Febuari 2018	Positif
14.	Vivi Syofia Supardi	Hubungan penggunaan <i>gadget</i> dengan perkembangan anak usia prasekolah di PAUD/TK Islam Budi Mulia	Febuari 2018	Negatif
15.	Nurheda	Dampak penggunaan <i>gadget</i> pada anak usia dini dalam pandangan islam di PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu	Mei 2018	Positif dan Negatif
16.	Jordan Efraim Palar, Franly Onibala, dan Wanda Oroh	Hubungan peran keluarga dalam menghindari dampak negatif penggunaan <i>gadget</i> pada anak dengan perilaku anak dalam penggunaan <i>gadget</i> di desa Kawa 2 Barat Kecamatan Kawangkoan Utara agustus 2018	Agustus 2018	Ada Hubungan
17.	Monica, Ni'matul Hikmah, Latifah Firdaus	Dampak penggunaan <i>smartphone</i> terhadap interaksi sosial anak usia 3-5 tahun(studi kasus pada anak dengan latar belakang orang tua karir)	September 2018	Negatif
18.	Ekry Binti Farizal	Hubungan pengetahuan orang tua tentang penggunaan <i>gadget</i> pada anak usia 2-5 tahun terhadap dampak penggunaan <i>gadget</i> di	Oktober 2018	Negatif

		wilayah kerja Puskesmas Berseri Pangkalan Kerinci Kabupaten Pelalawan tahun 2018		
19.	Adek Diah Saputri	Dampak penggunaan <i>gadget</i> terhadap kemampuan interaksi sosial anak usia dini	November 2018	Positif dan Negatif
20.	Heni, Ahmad Jalaludin Mujahid	Pengaruh penggunaan <i>smartphone</i> terhadap perkembangan personal sosial anak usia prasekolah	Desember 2018	Negatif
21.	Asaas Putra, Diah Ayu Patmaningrum	Pengaruh <i>youtube</i> di <i>smartphone</i> terhadap perkembangan komunikasi interpersonal anak	Desember 2018	Positif
22.	Kadek Dwinita dan Kadek Pande Ary Susilawati	Peran pola asuh orang tua dan penggunaan <i>gadget</i> terhadap interaksi sosial anak usia prasekolah	2019	Negatif
23.	Rohmah Nuraini dan Mas'udah	Studi deskriptif pemahaman orang tua tentang cara pemberian peraturan penggunaan <i>gadget</i> pada anak pada perkembangan sosial emosional anak	2019	Negatif
24.	Nurul Novitasari	Strategi pendampingan orang tua terhadap intensitas penggunaan <i>gadget</i> pada anak	2019	Negatif
25.	Mayitah Wahab, Sitti Khodijah, dan Inayati Ceria	Pengaruh penggunaan <i>gadget</i> terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah(3-6 tahun) di TK PGRI Kabupaten Polowali Mandar tahun ajaran 2017-2018	2019	Negatif
26.	Vitrianingsih, Sitti Khadijah, Inayati Ceria	Hubungan peran orang tua dengan ketergantungan anak terhadap penggunaan <i>gadget</i>	2019	Ada Hubungan
27.	Sufiah Amalia	Persepsi orang tua terhadap penggunaan <i>gadget</i> pada anak usia dini di TK Surabaya	2019	Positif dan Negatif
28.	Prita Haryani	Sosialisasi <i>e-safety</i> parenting sebagai smart solution dalam pendampingan penggunaan <i>gadget</i> pada anak	2019	Positif dan Negatif
29.	Sulistya Oktaviani, Juhrotun Nisa, Dan Umi Baroroh	Hubungan antara penggunaan <i>gadget</i> dengan perkembangan balita	2019	Negatif
30.	Nanang Sahriana	Pentingnya orang tua dalam penggunaan <i>gadget</i> pada anak usia	Januari 2019	Positif dan Negatif

		dini		
31.	Desni Yuniarni	Peran guru dalam meminimalisir dampak <i>gadget</i> pada perkembangan anak usia dini melalui permainan tradisional	Mei 2019	Negatif
32.	Tiara Liani, Pudji Lestari, dan Eka Mishbahatul M.Has	Sikap orang tua terhadap penggunaan <i>gadget</i> pada anak	Juli 20019	Negatif
33.	Fathia Nurfadilah	Upaya orang tua untuk mencegah ketergantungan anak terhadap penggunaan <i>gadget</i>	Agustus 2019	Positif dan Negatif
34.	Yuni Susilawati, Vida Arta Supratman, Tri Adi Nugroho	Pengaruh penggunaan <i>gadget</i> terhadap perkembangan sosial anak prasekolah di Kabupaten Pesawaran Lampung	Agustus 2019	Negatif
35.	Midayana, DR. Evia Darmawani, Dessi Andriani	Dampak penggunaan <i>gadget</i> pada anak usia dini(studi kasus di TK Elikrina Kertopati Palembang)	September 2020	Positif dan Negatif
36.	Yokie Prasetya Dharma, Sijono, Yudita Susanti	Peran orang tua mengontrol perilaku anak dalam penggunaan <i>gadget</i>	November 2019	Ada Hubungan
37.	Hikmaturrahmah	Dampak penggunaan <i>gadget</i> pada anak usia dini	Desember2 019	Positif dan Negatif
38.	A Yunizon, Tamama Rofiqah, Ramadhani	Upaya pencegahan pengaruh <i>gadget</i> pada anak melalui kegiatan penyuluhan dan sosialisasi dampak <i>gadget</i> kepada ibu-ibu kelurahan tanjung uma	Desember 2019	Positif dan Negatif
39.	Ajeng Putri Pradevi	Hubungan pengawasan orang tua dalam penggunaan <i>gadget</i> dengan kemampuan empati anak	2020	Ada Hubungan
40.	Yuli Salis Hijriyani dan Ria Astuti	Penggunaan <i>gadget</i> pada anak usia dini dalam menghadapi era revolusi industri 4.0	2020	Positif
41.	Nur Asiah, Ari Sofia, dan Siagana	Hubungan penggunaan <i>gadget</i> terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun	2020	Negatif
42.	Ni Luh Gede, Mita Widiastiti, Gusti Ngurah	Intensitas penggunaan <i>gadget</i> oleh anak usia dini ditinjau dari pola asuh orang tua	2020	Ada Hubungan

	Sastra Agustika			
43.	Mira Rahmawati, Melly Latifah	Penggunaan <i>gadget</i> , interaksi ibu-anak dan perkembangan sosial emosional anak prasekolah	Januari 2020	Negatif
44.	Zuli Dwi Rahmawati	Penggunaan media <i>gadget</i> dalam aktivitas belajar dan pengaruhnya terhadap perilaku anak	Januari 2020	Positif dan Negatif
45.	Mega, Eka Sulastri, Upus Piatun Khodijah	Pengaruh perkembangan anak terhadap ketergantungan <i>gadget</i> (<i>smartphone</i>) pada anak usia 5-6 tahun	Mei 2020	Negatif
46.	Munisa	Pengaruh penggunaan <i>gadget</i> terhadap interaksi sosial anak usia dini di TK Panca Budi Medan	Juni 2020	Negatif
47.	Maulana Arafat Lubis, Nashran Azizan, Erna Ikawati	Persepsi orang tua dalam memanfaatkan durasi penggunaan <i>gadget</i> untuk anak usia dini saat situasi pandemic <i>COVID-19</i>	Juni 2020	Positif
48.	Rika Widya	Dampak negatif kecanduan <i>gadget</i> terhadap perilaku anak usia dini dan penangannya di PAUD Ummul Habibah	Juni 2020	Negatif
49.	Yessi Nur Endah S, Tutik Hidayati, dan Iis Hanafiah	Minimalisir penggunaan <i>gadget</i> pada anak prasekolah	Juli 2020	Positif dan Negatif
50.	Kadek Hengki Primayana, Putu Yulia Angga Dewi	Hubungan pola asuh demokratis dan intensitas penggunaan <i>gadget</i> pada anak usia dini	Agustus 2020	Ada Hubungan

Setelah mendapatkan dan mengumpulkan data berupa jurnal sebanyak 50 jurnal langkah selanjutnya yang peneliti lakukan adalah reduksi data yaitu menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, serta membuang yang tidak perlu. Berikut tabel reduksi data yang digunakan dalam penelitian ini:

3. Reduksi Data

Tabel 4. 2 Daftar Reduksi Jurnal

No	Nama	Judul	Tahun	Keterangan
1.	Rina Syafrida	Regulasi diri dan intensitas penggunaan <i>smartphone</i> terhadap keterampilan sosial	November 2014	Positif
2.	Inda Lestari, Agus Wahyudi, Budi M. Taftarzami	Pengaruh <i>gadget</i> dalam interaksi dalam keluarga	2015	Negatif
3.	Yusmi Warisah	Pentingnya pendampingan dialogis orang tua dalam penggunaan <i>gadget</i> pada anak usia dini	November 2015	Negatif
4.	Andy D. Dirgantara, dan Alvita T Kurniawan	Sosialisasi cara penanggulangan perubahan perilaku sosial anak akibat bermain <i>gadget</i> secara berlebihan	2016	Positif
5.	Nizar Rabbi Radliya, Seni Apriliya, Tria Ramdhaniyah Zakiyyah	Pengaruh penggunaan <i>gadget</i> terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini	Mei 2017	Positif
6.	Sujianti	Pertumbuhan dan perkembangan anak prasekolah yang menggunakan <i>gadget</i> di TK Islam Al-Irsyad 01 Cilacap	2018	Positif
7.	Astik Umiyah Dan Shori Lukitasari	Frekuensi penggunaan <i>gadget</i> terhadap perkembangan sosial dan kemandirian anak usia 3-5 tahun	Febuari 2018	Positif
8.	Vivi Syofia Supardi	Hubungan penggunaan <i>gadget</i> dengan perkembangan anak usia prasekolah di PAUD/TK Islam Budi Mulia	Febuari 2018	Negatif
9.	Adek Diah Saputri	Dampak penggunaan <i>gadget</i> terhadap kemampuan interaksi sosial anak usia dini	November 2018	Positif dan Negatif
10.	Asaas Putra, Diah Ayu Patmaningrum	Pengaruh <i>youtube</i> di <i>smartphone</i> terhadap perkembangan komunikasi interpersonal anak	Desember 2018	Positif
11.	Mayitah Wahab, Sitti Khodijah, dan Inayati Ceria	Pengaruh penggunaan <i>gadget</i> terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah(3-6 tahun) di TK PGRI Kabupaten Polowali Mandar tahun ajaran 2017-2018	2019	Negatif

12.	Prita Haryani	Sosialisasi <i>e-safety</i> parenting sebagai smart solution dalam pendampingan penggunaan <i>gadget</i> pada anak	2019	Positif dan Negatif
13.	Nanang Sahriana	Pentingnya orang tua dalam penggunaan <i>gadget</i> pada anak usia dini	Januari 2019	Positif dan Negatif
14.	Desni Yuniarni	Peran guru dalam meminimalisir dampak <i>gadget</i> pada perkembangan anak usia dini melalui permainan tradisional	Mei 2019	Negatif
15.	Tiara Liani, Pudji Lestari, dan Eka Mishbahatul M.Has	Sikap orang tua terhadap penggunaan <i>gadget</i> pada anak	Juli 20019	Negatif
16.	Fathia Nurfadilah	Upaya orang tua untuk mencegah ketergantungan anak terhadap penggunaan <i>gadget</i>	Agustus 2019	Positif dan Negatif
17.	Yuni Susilawati, Vida Arta Supratman, Tri Adi Nugroho	Pengaruh penggunaan <i>gadget</i> terhadap perkembangan sosial anak prasekolah di Kabupaten Pesawaran Lampung	Agustus 2019	Negatif
18.	Hikmaturrahmah	Dampak penggunaan <i>gadget</i> pada anak usia dini	Desember 2019	Positif dan Negatif
19.	A Yunizon, Tamama Rofiqah, Ramadhani	Upaya pencegahan pengaruh <i>gadget</i> pada anak melalui kegiatan penyuluhan dan sosialisasi dampak <i>gadget</i> kepada ibu-ibu kelurahan tanjung uma	Desember 2019	Positif dan Negatif
20.	Yuli Salis Hijriyani dan Ria Astuti	Penggunaan <i>gadget</i> pada anak usia dini dalam menghadapi era revolusi industri 4.0	2020	Positif
21.	Nur Asiah, Ari Sofia, dan Siagana	Hubungan penggunaan <i>gadget</i> terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun	2020	Negatif
22.	Zuli Dwi Rahmawati	Penggunaan media <i>gadget</i> dalam aktivitas belajar dan pengaruhnya terhadap perilaku anak	Januari 2020	Positif dan Negatif
23.	Munisa	Pengaruh penggunaan <i>gadget</i> terhadap interaksi sosial anak usia dini di TK Panca Budi Medan	Juni 2020	Negatif
24.	Maulana Arafat Lubis, Nashran	Persepsi orang tua dalam memanfaatkan durasi penggunaan <i>gadget</i> untuk anak usia dini saat	Juni 2020	Positif

	Azizan, Erna Ikawati	situasi pandemic <i>COVID-19</i>		
25.	Rika Widya	Dampak negatif kecanduan <i>gadget</i> terhadap perilaku anak usia dini dan penangannya di PAUD Ummul Habibah	Juni 2020	Negatif
26.	Yessi Nur Endah S, Tutik Hidayati, dan Iis Hanafiah	Minimalisir penggunaan <i>gadget</i> pada anak prasekolah	Juli 2020	Positif dan Negatif

4. Penyajian Data

Rina Syafrida menyatakan bahwa anak-anak dapat menghabiskan waktu berjam-jam dengan bermain *smartphone* dan tenggelam dalam dunianya sendiri. Beberapa orang tua juga menjadikan *smartphone* sebagai *reinforcement* positif bagi buah hati mereka jika sang anak berhasil meraih suatu prestasi. Hasil penelitian diperoleh bahwa intensitas penggunaan *smartphone* berpengaruh secara langsung positif terhadap keterampilan sosial anak, sehingga dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial dipengaruhi secara langsung positif oleh intensitas penggunaan *smartphone*.¹

Menurut penulis orang tua harus lebih tegas dalam mendidik anak-anaknya, seharusnya orang tua menjadi cerminan bagi anaknya, untuk itu orang tua harus berusaha semaksimal mungkin memberikan contoh yang baik kepada anak, hal ini dimulai sejak usia dini, orang tua harus bisa menggantikan kehadiran *gadget* dalam kehidupan anak, yaitu dengan melakukan pendekatan dan hiburan. Orang tua harus mampu menjawab pertanyaan yang diberikan

¹Rina Syafrida, "Regulasi Diri dan Intensitas Penggunaan *Smartphone* terhadap Keterampilan Sosial". *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, Vol 8, November 2014, h. 383-384.

anak, yang biasanya anak selalu mencari tahu dari *gadget*nya, namun orang tua berusaha untuk menggantikan *gadget* dalam menjawab pertanyaan dari anak, selain itu juga lebih sering bercerita dan menemani anak dalam belajar.

Inda Lestari dan kawan-kawan menyatakan penggunaan *gadget* dalam keluarga mempengaruhi keseluruhan interaksi sosial dalam keluarga tersebut, interaksi yang biasa dilakukan antara orang tua dengan anaknya sebagai bentuk pengasuhan dan komunikasi. Intensitas penggunaan *gadget* memiliki hubungan yang dapat mempengaruhi pola interaksi sosial didalam keluarga, pada dasarnya *gadget* dibuat dengan fungsi untuk mempermudah kegiatan seseorang apabila dimanfaatkan dengan baik, namun apabila terjadi perubahan fungsi apabila tidak diikuti oleh ilmu yang cukup.²

Menurut penulis perlu adanya pengelolaan dan pengendalian penggunaan *gadget* mulai dari kuantitas hingga kualitas waktu penggunaan. Sebaiknya orang tua tidak memberikan *gadget* kepada anak apabila anak sedang menangis atau untuk menenangkan anak, apabila hal tersebut terjadi maka anak merasa bahwa orang tua akan memberikan *gadget* kepadanya apabila ia menangis, dengan demikian akan sangat berdampak pada tingkat kecanduan.

Yusmi menyatakan penggunaan *gadget* dikalangan anak-anak semakin memprihatinkan dan memiliki dampak negatif terhadap tumbuh kembang anak. Anak yang sering menggunakan *gadget* seringkali lupa dengan lingkungan

² Inda Lestari, Agus Wahyudi, Budi M. Taftarzami, "Pengaruh *Gadget* dalam Interaksi dalam Keluarga". *Prosiding KS: Riset & PKM*, Vol. 2, No. 2, 2015, h. 208-209.

sekitarnya, mereka memilih bermain dengan *gadget* dari pada teman di lingkungannya.³

Menurut penulis itu perlu adanya pendampingan dialogis atau pendampingan yang dilakukan berkelanjutan untuk meminimalisir anak dari pengaruh *gadget*. Karena sosialisasi dengan lingkungan sangatlah dibutuhkan oleh anak, orang tua harusnya menjelaskan tentang manfaat bermain atau bersosialisasi dengan lingkungan, misalnya anak akan disenangi oleh orang lain. Apabila anak sedang menggunakan *gadget* orang tua mendampingi anaknya serta membuka fitur-fitur yang sesuai dengan tahap perkembangannya.

Andy dan Alvita menyatakan bahwa permainan *gadget* oleh anak kecil merupakan hal yang sudah biasa. Orang tua memanfaatkan adanya *gadget* untuk sarana bermain anak. Namun saat ini anak-anak tidak lagi menggunakan *gadget* hanya dalam proses belajar formal, mereka menggunakan *gadget* untuk bermain pada waktu luangnya. Jika penggunaan *gadget* yang berlebihan berdampak buruk pada perilaku sosial (anti sosial) bagi remaja dewasa juga pada anak-anak.⁴

Menurut penulis untuk itu orang tua hendaknya harus kreatif dalam aktif dalam memanfaatkan waktu luang anak, agar tidak selalu dihabiskan dengan bermain *gadget*, orang tua harus memikirkan media atau kegiatan yang dapat dilakukan oleh anak, salah satu kegiatan yang bisa dilakukan oleh orang tua

³ Yusmi Warisah, "Pentingnya Pendampingan Dialogis Orang Tua dalam Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini". November 2015, h. 130-137.

⁴ Andy D. Dirgantara, dan Alvita T Kurniawan, "Sosialisasi Cara Penanggulangan Perubahan Perilaku Sosial Anak Akibat Bermain *Gadget* Secara Berlebihan". *Jurnal Telematika*, Vol. 10, No. 1, 2016, h. 41-45.

adalah dengan membacakan buku cerita. Melalui cerita orang tua mengajarkan atau menanamkan pesan moral yang terdapat dalam cerita tersebut kepada anak. Selain itu dengan sering terjalinnya interaksi antara anak dengan orang tua akan menguatkan ikatan batin antara keduanya.

Penelitian yang dilakukan oleh Nizar dan kawan-kawan, pada anak kelompok B di RA Baiturrahman Tasikmalaya melalui penyebaran kuesioner untuk orang tua, mayoritas orang tua menjawab kadang-kadang pada pernyataan anak bermain *gadget* dua kali dalam seminggu, dan mayoritas orang tua menjawab kadang-kadang pada pernyataan yang menyatakan bahwa durasi setiap anak memainkan adalah kurang dari 2 jam perhari, selain itu juga diketahui bahwa mayoritas anak sering menggunakan *gadget* untuk bermain games, kadang-kadang untuk belajar membaca, menulis, berhitung, mengenal warna, mengenal hewan, dan sebagainya. Capaian perkembangan sosial emosional anak di RA Baiturrahman secara umum berkembang cukup baik, pada aspek perilaku pro sosial sudah berkembang baik.⁵

Menurut penulis hal ini disebabkan karena anak-anak sudah memahami dan mengerti aturan penggunaan *gadget*. Hal tersebut tentunya tidak diperoleh atau diketahui oleh anak dengan sendirinya, melainkan ada penjelasan dari orang tua mengenai cara penggunaan *gadget*, serta bahaya dari *gadget* itu sendiri, untuk itu orang tua harus lebih paham untuk memberikan pemahaman kepada anak, serta harus memberi contoh yang baik, misalnya ketika sedang

⁵ Nizar Rabbi Radliya, Seni Apriliya, Tria Ramdhaniyah Zakiyyah, "Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini". *Jurnal PAUD Agapedia*, Vol. 1, No. 1, Juni 2017, h. 1-12.

waktu berkumpul dengan keluarga orang tua memiliki kesepakatan untuk tidak menggunakan *gadget* dihadapan anak-anaknya, cara yang bisa dilakukan adalah dengan menonton Televisi bersama.

Selain itu, Ignasia mengatakan bahwa penggunaan *gadget* oleh anak menghilangkan kesempatan untuk belajar dan menurunkan stimulasi dari lingkungan. *gadget* hanya memungkinkan merespon dan berkomunikasi secara satu arah. Anak kurang belajar bersosialisasi, mengenali emosi dan bermain. Kurangnya stimulasi yang bervariasi menyebabkan perkembangan anak tidak maksimal. Hasil penelitian menunjukkan sebagian besar pengasuh berjenis kelamin perempuan. Ibu adalah pelaku utama dalam pengasuhan anak, hasil penelitian menunjukkan bahwa responden tidak bekerja, sehingga memiliki waktu yang cukup untuk memberikan stimulasi kepada anak.

Penelitian yang dilakukan oleh Sujianti di TK Islam Al Irsyad 01 Cilacap menunjukkan bahwa pola interaksi sosial anak paling tinggi dipengaruhi oleh *smartphone/gadget*, karena sudah menjadi magnet yang kuat dalam ingatan anak sehingga dengan kebiasaan anak dan sering menggunakan *gadget* akan mempengaruhi kepekaan anak terhadap lingkungan dan memiliki sifat individual.⁶

Menurut penulis orang tua dapat mengurangi penggunaan *gadget* pada anak dengan cara sering berinteraksi dengan anak, interaksi dengan anak bukan hanya sebatas basa-basi menanyakan apa kabarnya hari ini, akan tetapi sebaiknya orang tua juga bisa menyelami perasaan senang, sedih, marah,

⁶ Sujianti, "Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Prasekolah Yang Menggunakan *Gadget* di TK Islam Al-Irsyad 01 Cilacap". 2018, 53-56

maupun keluhan kesah sang anak. Sehingga waktu orang tua dengan anak lebih banyak dari pada anak bermain dengan *gadget*. Komunikasi yang baik memerlukan waktu yang berkualitas dan ini yang kadang tidak dipikirkan oleh orang tua, tak sedikit orang tua yang meyakini yang penting adalah kualitas bukan kuantitas.

Penelitian yang dilakukan oleh Jordan Efraim Palar dan kawan-kawan menunjukkan bahwa responden dengan peran keluarga kurang baik sebanyak 3 responden (8,8%), dan responden dengan peran keluarga baik sebanyak 31 responden (91,2%). Peran keluarga bagi anak di zaman modern ini sangat penting, keluarga khususnya orang tua adalah cermin bagi anak untuk berperilaku, berbicara serta bersosialisasi.

Sekarang ini banyak orang tua keliru menggunakan *gadget* dalam membantu mereka mendidik anak. Mereka memberikan penguasaan penuh atas *gadget* pada anak tanpa adanya batasan dan pengawasan, secara langsung maupun tidak langsung orang tua menanggung porsi kesalahan ketika anak mereka terlampaui sering menghabiskan waktunya dengan *gadget* dari pada berinteraksi sosial dengan masyarakat.⁷

Menurut penulis untuk mencapai perkembangan yang optimal, anak perlu mendapatkan stimulasi dari lingkungan. Pemberian stimulasi harus diberikan pada waktu yang tepat dengan jumlah yang memadai, untuk itu orang tua harus tahu benar tentang keadaan anak serta peka terhadap kebutuhannya.

⁷ Jordan Efraim Palar dkkn, "Hubungan Peran Keluarga dalam Menghindari Dampak Negatif Penggunaan *Gadget* Pada Anak dengan Perilaku Anak dalam Penggunaan *Gadget* di Desa Kawa 2 Barat Kecamatan Kawangkoan Utara Agustus 2018". *Jurnal Keperawatan*, Vol. 6, No. 2, Agustus 2018, h.2-5.

Kesempatan bermain dengan anak lainnya membuat mereka memiliki banyak kesempatan untuk bekerja sama dan memahami perspektif serta perasaan orang lain. Jika terjadi masalah, mereka akan belajar bagaimana mengatasi perasaan frustrasi, marah, dan kecewa, artinya anak akan belajar mengontrol emosi dari masalah tersebut dan mencari solusi atau jalan keluar dengan teman lainnya.

Menurut Astik Umiyah dan Shovi Lukitasari tidak terdapat pengaruh penggunaan frekuensi *gadget* terhadap perkembangan sosial dan kemandirian anak usia 3-5 tahun, hal ini dikarenakan hampir seluruh anak memiliki perkembangan normal meskipun anak tersebut sering menggunakan dan bermain *gadget* tanpa ada pendampingan karena anak masih lebih sering dengan teman sebayanya di lingkungan rumah serta anak sudah memasuki sekolah.⁸

Menurut penulis kekurangan dalam penelitian yang dilakukan oleh Astik adalah tidak melihat durasi bermain *gadget* pada anak, membuat pembaca merasa tidak puas berdasarkan hasil yang dicapai. Kelebihan dalam penelitian ini memperoleh data berdasarkan rentang usia, jenis kelamin, video yang dilihat (video permainan dan video edukasi) pendampingan, serta penggunaan frekuensi.

Penelitian yang dilakukan oleh Vivi Syofia di PAUD/TK Budi Mulia Padang Timur diperoleh hasil sebanyak 47 responden(63,8%) tidak normal dalam menggunakan *gadget*. Berdasarkan kuesioner yang diberikan didapatkan

⁸ Astik Umiyah dan Shori Lukitasari, "Frekuensi Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Sosial dan Kemandirian Anak Usia 3-5 Tahun". Vol. V. No. 1, Februari 2018, h. 2-6.

data bahwa waktu terbanyak yang dihabiskan anak untuk bermain *gadget* yaitu 60 menit perminggu, selain itu kadang orang tua sengaja memberikan *gadget* pada anak mereka agar anak tidak bermain di luar rumah dan bahkan tidak mengganggu aktivitas orang tua pada saat di rumah.⁹

Menurut penulis sebaiknya orang tua memberikan kesempatan pada anak untuk bermain di luar rumah, karena dunia anak adalah dunia bermain, salah satunya bermain di luar rumah atau bermain dari lingkungan, lingkungan membentuk cara belajar anak dengan memberikan stimulus dan tantangan, kemudian anak mereaksi stimulus dan tantangan tersebut secara bertahap, yang nantinya akan membentuk cara dan kebiasaan belajarnya.

Menurut Adek Diah Saputri, sekarang lingkungan bermain anak telah diganti dengan *gadget*, sebagai teman terdekat anak. Hasil penelitian menunjukkan kebanyakan *gadget* yang diberikan para orang tua kepada anaknya adalah berdasarkan keinginan anaknya untuk tujuan tertentu, seperti mengenalkan teknologi sejak dini atau sekedar untuk membuat anaknya tidak bosan. Bagi orang tua yang seperti ini lebih beranggapan bahwa dengan *gadget* anak usia dini dapat memperluas jaringan persahabatan mereka karena dapat dengan mudah dan cepat bergabung ke sosial media yang telah disediakan. Terkadang *gadget* juga dijadikan para orang tua untuk mengalihkan anak-anak agar tidak mengganggu pekerjaan orang tuanya. Ketergantungan terhadap

⁹ Vivi Syofia Supardi, "Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Anak Usia Prasekolah di PAUD/TK Islam Budi Mulia". *Jurnal Keperawatan*, Vol. XII, No. 80, Februari 2018, h. 138-144.

gadget pada anak disebabkan karena lamanya durasi dalam menggunakannya..¹⁰

Menurut penulis bermain *gadget* dengan durasi yang cukup lama dan dilakukan setiap hari bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang antisosial, sehingga membuat anak lebih bersikap individualis dan lupa berkomunikasi atau berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Salah satu cara yang dapat dilakukan orang tua untuk mengurangi penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak adalah dengan menggali dan mengasah minat dan bakat anak, kemudian orang tua menstimulus hal tersebut maka akan menimbulkan perasaan senang pada anak, sehingga ia lebih memilih melakukan hal yang ia senangi. Misalnya anak yang menyukai musik orang tua dapat menyediakan alat yang disenangi oleh anak

Asaas Putra dan Diah Ayu melakukan penelitian tentang pengaruh *youtube* terhadap perkembangan komunikasi interpersonal anak, dari penelitiannya dinyatakan bahwa pengaruh saat mengakses *youtube* terhadap komunikasi interpersonal anak TK di Kota Bandung berada pada kategori sangat baik, pengaruh konten pada aplikasi *youtube* terhadap komunikasi interpersonal anak pada kategori baik, karena mereka menjadikan *youtube* sebagai media untuk belajar dan mencari informasi serta hiburan.¹¹

¹⁰ Adek Diah Saputri, "Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Dini". *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 3, November 2018, h. 265-277.

¹¹ Asaas Putra, Diah Ayu, "Pengaruh *Youtube* di *Smartphone* terhadap Perkembangan Komunikasi Interpersonal Anak". *Jurnal Penelitian Komunikasi*, Vol. 21, No. 2, Desember 2018, h. 160-171.

Menurut penulis penelitian ini sangat bagus karena adanya penjelasan tentang pengaruh positif dari penggunaan *gadget* pada anak, seperti keterbukaan, empati, sikap mendukung, sikap positif dan kesetaraan. Dengan adanya penelitian ini dapat merubah pola pikir *mindset* masyarakat bahwa sesungguhnya *gadget* tidak hanya berdampak negatif, namun juga berdampak positif, tetapi itu semua tergantung dari cara dan tujuan penggunaannya. Oleh karena itu, dalam menggunakan *gadget* orang tua seharusnya tidak memberikan kebebasan sepenuhnya kepada anak, apabila diberikan kebebasan sepenuhnya ditakutkan hal tersebut akan lebih berdampak negatif.

Penelitian yang dilakukan Masyitah dan kawan-kawan terhadap 69 responden tentang pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah (3-6 tahun) di kabupaten Polewali Mandar diperoleh persentase pengguna *gadget* berdasarkan umur yaitu umur 3 tahun sebanyak 8 responden (11,6%), umur 4 tahun sebanyak 43 responden (62,3%), umur 5 tahun sebanyak 17 responden (24,6%), dan umur 6 tahun sebanyak 1 responden (1,4%).

Durasi penggunaan *gadget* rendah sebanyak 35 responden atau (50,7%), perkembangan psikososial anak yang baik berjumlah 35 responden (50,7%) dan perkembangan psikososial anak buruk 0 responden (0%), sedangkan responden dengan durasi penggunaan *gadget* yang tinggi sebanyak 34 responden (49,3%) perkembangan psikososial baik 0 responden (0%) dan psikososial anak buruk berjumlah 34 responden (49,3%). Sehingga

disimpulkan ada pengaruh antara penggunaan *gadget* terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah (3-6 tahun).¹²

Menurut penulis harusnya dalam penelitian ini dijelaskan bagaimana pola asuh orang tua terhadap anaknya, sehingga berpengaruh terhadap perkembangan sosial anak, melalui penelitian ini dapat diharapkan menjadi pengalaman dan pembelajaran bagi orang tua yang lain, sehingga tidak mengulangi kesalahan yang sama sebagaimana dalam penelitian ini.

Hasil penelitian Sufiah Amalia menunjukkan bahwa persepsi orang tua terhadap anak yang menggunakan *gadget* berbeda-beda, orang tua wali murid TK Surabaya diketahui memiliki pengetahuan dan pemahaman yang sangat baik terkait *gadget*, baik dari jenisnya, penggunaan serta fungsinya.¹³

Ada orang tua yang menganggap bahwa penggunaan *gadget* juga ada manfaatnya, ada orang tua yang memperkenankan menggunakan *gadget* dengan memberi batasan waktu, akses internet serta aplikasi dan pengontrolan, selain itu ada juga yang melarang menggunakannya. Menurut penulis seharusnya dalam penelitian ini juga dijelaskan alasan orang tua melarang dan yang memperkenankan anaknya menggunakan *gadget*.

Prita Haryani melakukan sosialisasi *e-safety parenting* yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan tentang pola pengasuhan anak di era digital yaitu dalam menggunakan *smartphone* khususnya penggunaan internet.

¹² Mayitah Wahab dkk, "Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah(3-6 Tahun) di TK PGRI Kabupaten Polowali Mandar Tahun Ajaran 2017-2018". 2019, h. 2-12.

¹³ Sufiah Amalia, "Persepsi Orang Tua terhadap Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini di TK Surabaya". *Jurnal PG PAUD*, 2019, h. 1-7.

Beberapa dampak negatif yang timbul dari penggunaan *gadget* dan internet menjadi perhatian dan kekhawatiran bagi orang tua.

Adanya perubahan karakter anak menjadi negatif seperti mudah menyerah, memiliki emosi yang meledak-ledak, dan kurang memiliki keterampilan sosial, serta adanya pengaruh konten negatif di internet. Orang tua perlu mengetahui potensi atau resiko menggunakan internet, tips menggunakan internet dengan bijak pada anak serta mengetahui tata cara dan teknik untuk pencegahan konten negatif di internet.

Beberapa tips bijak penggunaan internet yang dapat diimplementasikan untuk mencegah terjadinya potensi atau resiko yang timbul dari penggunaan internet. (1) tetapkan waktu untuk berinternet, jam dan durasinya, (2) tetapkan situs *website* yang boleh diakses oleh anak, (3) dampingi anak ketika menggunakan internet, (4) menjadi bagian dari aktivitas *online* anak, cari tahu apa yang menarik minat mereka, (5) cek *history browser* secara berkala, (6) tetapkan media sosial apa saja yang boleh digunakan anak dan ikuti aktivitasnya, (7) tetapkan aplikasi atau game yang boleh diunduh dan diinstal, kenali jenis *rasting game*.¹⁴

Menurut penulis kegiatan ini sangat bagus dilaksanakan, dengan adanya kegiatan sosialisasi ini dapat menjadi pondasi bagi orang tua agar tidak memberikan *gadget* secara berlebihan kepada anaknya, terutama kepada orang tua yang anaknya sudah kecanduan menggunakan *gadget*. Selain itu juga

¹⁴ Prita Haryani, "Sosialisasi *e-safety* Parenting sebagai Smart Solution dalam Pendampingan Penggunaan *Gadget* pada Anak". *Jurnal ABDINUS: Jurnal Pengabdian Nusantara*, Vol. 3, No. 1, 2019, h. 1-10.

dijelaskan tips bijak yang dapat diimplementasikan oleh orang tua dalam memberikan gadget pada anaknya.

Menurut Nanang Sahriana, yang paling berpengaruh dalam mencegah maupun mengatasi dampak negatif dari *gadget* adalah orang tua, maka orang tua memiliki peranan besar dalam membimbing dan mencegah agar teknologi *gadget* tidak berdampak negatif bagi anak. Orang tua harus tegas tidak boleh memanjakan anaknya yang umurnya dibawah 6 tahun untuk menggunakan *gadget*, karena lebih banyak dampak negatif yang timbul apabila anak dibawah 6 tahun diberikan *gadget*.¹⁵

Menurut penulis cara yang dapat dilakukan oleh orang tua yang memiliki anak usia dini salah satunya yaitu dengan tidak menggunakan *gadget* di depan anak, karena orang tua merupakan contoh bagi anaknya, bila orang tua menggunakan *gadget* anak cenderung memintanya, namun orang tua harus tegas untuk tidak memberikannya, walaupun diberikan harus ada perjanjian antara orang tua dengan anak, misalnya hanya boleh menggunakan 10-15 menit dengan tetap ada pengawasan dari orang tua.

Apabila orang tua sering melarang anak, tidak boleh begini tidak boleh begitu, dan anak harus melakukan sesuai perintah orang tua tanpa memperhatikan keinginan anak maka akan berpengaruh pada perkembangan anak, yaitu anak menjadi tidak percaya diri, minder atau penakut, cenderung menjadi pemberontak, bahkan menghambat perkembangan kerativitas anak.

¹⁵ Nanang Sahriana, "Pentingnya Orang Tua dalam Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini". *Jurnal Smart PAUD*, Vol. 2, No. 1, Januari 2019, h. 60-65.

Apabila orang tua membebaskan anak melakukan apa saja tanpa kontrol juga berpengaruh, yaitu anak menjadi manja dan cenderung egois, tidak suka bekerja keras, serta kurang memiliki kedisiplinan, oleh karena itu harus adanya komunikasi atau musyawarah antara anak dengan orang tua, jadi anak bisa melakukan apa yang ia mau, namun orang tua tetap berperan sebagai pengarah dan pengontrol, sehingga anak lebih percaya diri, mengerti apa yang menjadi keinginan orang tua, berkemungkinan besar menjadi anak yang ramah, serta mendukung perkembangan kreativitas.

Desni Yuniarni menyatakan bahwa penggunaan *gadget* pada anak usia dini sangat tergantung pada sejauh mana kontrol yang diberikan oleh orang tuanya, terutama figur ibu. Karena ibu lebih banyak bersama dengan anaknya di rumah, dari pada ayah yang lebih banyak menghabiskan waktunya di luar rumah untuk bekerja.

Dari hasil penelitiannya disimpulkan bahwa salah satu cara untuk meminimalisir penggunaan *gadget* pada anak usia dini adalah peran guru, salah satunya dalam memperkenalkan alat permainan tradisional yang dapat menstimulasi perkembangan anak. Permainan tradisional yang dimainkan oleh anak menstimulasi seluruh aspek perkembangannya, bahkan secara tidak langsung juga dapat menanamkan nilai-nilai karakter positif dalam perkembangan kepribadian anak.¹⁶

¹⁶Desni Yuniarni, "Peran Guru dalam Meminimalisir Dampak *Gadget* pada Perkembangan Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional". *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 3, No. 1. Mei 2019, h. 1-5.

Menurut penulis dalam penelitian ini seharusnya diberikan contoh permainan tradisional serta cara memainkannya, sehingga pemahaman pembaca dengan peneliti sinkron mengenai jenis permainan yang dimaksud. Selain itu guru juga harus mengadakan kegiatan *parenting* untuk membantu tumbuh kembang anak, serta untuk menyamakan pendapat serta aturan bahwa anak tidak diberikan *gadget* secara berlebihan, dengan adanya kegiatan *parenting* guru dan orang tua juga bisa bertukar pikiran tentang jenis permainan tradisional yang dapat dimainkan oleh anak.

Menurut Tiara Lani dan kawan-kawan, penggunaan *gadget* pada anak dapat menjadi masalah kesehatan dilihat dari dampak yang ditimbulkan dan jumlah waktu penggunaan *gadget* yang tidak sesuai. Beberapa dampak diantaranya gangguan konsentrasi belajar, gangguan perkembangan anak, gangguan tidur, gangguan penglihatan pendengaran dan gangguan terhadap interaksi sosial dengan lingkungan sekitar. Dari hasil penelitian diperoleh rata-rata penggunaan *gadget* selama 2,6 jam perhari, minimum 1 jam perhari, dan maksimum 6 jam perhari.

Penggunaan *gadget* pada anak dipengaruhi oleh sikap orang tua, bahwa mereka mendukung terhadap penggunaan *gadget* pada anak prasekolah dan hal inilah yang dapat menimbulkan penggunaan *gadget* pada anak-anak lebih dari 1 jam perhari, pada penelitian ini, orang tua yang memiliki latar belakang paling banyak adalah pendidikan sekolah menengah atas, pendidikan seseorang dapat meningkatkan kemampuan pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik, orang tua berpendapat bahwa *gadget* sebagai media hiburan

anak dan sebagai media pengalih perhatian, orang tua berpendapat bahwa saat ini *gadget* merupakan kemajuan teknologi yang tidak dapat dihindarkan dari anak-anak.

Pendidikan anak usia dini jangan hanya sekedar mengejar target kurikulum, atau untuk mengejar keinginan pemerintah, masyarakat dan orang tua, seperti kemampuan anak dalam membaca, menulis dan berhitung secara maksimal, tetapi pendidikan yang sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangannya.

Pengembangan pendidikan anak usia dini sebenarnya bersumber dari lima macam pemikiran salah satu poin pentingnya adalah meningkatkan tuntutan terhadap pengasuhan anak dari para ibu yang bekerja, yang berasal dari berbagai tingkatan sosial ekonomi.¹⁷

Menurut penulis bagi ibu yang tidak bekerja memiliki kesempatan lebih banyak dalam bermain bersama anak, sehingga dapat meminimalisir waktu penggunaan *gadget* dengan mengisi waktu lebih produktif, sehingga menciptakan hubungan keharmonisan antara ibu dengan anak. Seharusnya juga disebutkan 4 macam pemikiran lagi yang dimaksudkan dalam penelitian ini, namun disini hanya disebutkan tentang meningkatkan tuntutan terhadap pengasuhan anak dari para ibu yang bekerja, hal tersebut membuat pembaca tidak mengerti atau tidak tahu landasan pemikiran lainnya.

Menurut Fathia Nurfadhilah dan kawan-kawan, pengenalan *gadget* pada anak usia dini sangat penting, karena dapat membantu menstimulasi imajinasi,

¹⁷ Tiara Lani dan kawa-kawan, "Sikap Orang Tua terhadap Penggunaan *Gadget* pada Anak". *Jurnal Penelitian Kesehatan Suara Forikes*, Vol. 10, No. 3, Juli 2019, h. 235-238.

membantu memperbaiki kemampuan mendengar, mempelajari suara-suara dan bicara, serta dapat membantu daya pikir strategi anak. Namun tetap ada pengawasan orang tua. Ketika anak telah kecanduan *gadget* membuat anak merasa gelisah jika dipisahkan dengan *gadget* tersebut.

Dari hasil penelitian didapatkan dampak negatif dari penggunaan *gadget* pada anak, yaitu membentuk kebiasaan yang cenderung menyimak tanpa ada tindakan fisik secara nyata dan memicu terjadinya sifat malas, awalnya malas bergerak, lama-lama malas dalam banyak hal, seperti malas makan, malas mandi, malas belajar, malas bermain, malas keluar rumah, malas bermain bersama teman.

Menurut penulis akibat malas bermain dan bermain bersama dengan teman dapat menyebabkan perkembangan sosial anak terhambat, karena bermain bagi anak usia dini dapat mempelajari banyak hal, dapat mengenal aturan, bersosialisasi, menempatkan diri, menata emosi, toleransi, kerja sama dan menjunjung tinggi sportivitas. Sebagai orang tua jangan membiarkan anak untuk berdiam diri di rumah, tetapi ajaklah anak untuk keluar rumah. Seharusnya orang tua tidak membiarkan anak berdiam diri di rumah, tetapi ajaklah mereka bermain dengan teman sebayanya, karena apabila anak terlalu sering berdiam diri di rumah maka akan cenderung untuk meminta bermain dengan *gadget*.

Penelitian yang dilakukan oleh Yuni Susilawati dan kawan-kawan di Kabupaten Pesawaran Lampung menunjukkan hasil bahwa ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak prasekolah. ia

mengatakan beberapa orang tua ada yang sudah mengerti bahwa bahaya *gadget* bagi anak-anaknya, sehingga ketika sudah masuk waktu makan atau waktu tidur siang orang tua akan meminta *gadget*nya walaupun anak akan rewel dan menangis, tetapi ada juga orang tua yang belum mengerti dampak kepanjangan penggunaan *gadget* pada anak usia dini.¹⁸

Menurut penulis seharusnya dijelaskan siapa saja orang tua yang tergolong mengerti bahaya penggunaan *gadget*, serta siapa saja yang belum mengerti dampak kepanjangan dari *gadget*, karena dalam penelitian ini hanya disebutkan mengenai usia, pendidikan serta pekerjaan. Melalui penelitian ini juga dapat menjadi pelajaran bagi orang tua agar lebih mendisiplinkan anak dalam menggunakan *gadget*, misalnya ketika tiba waktu shalat ajaklah anak untuk shalat berjamaah, kemudian lanjutkan dengan tadarrus, setelah itu anak diberi kesempatan untuk bermain *gadget* berkisar 10-15 menit.

Menurut Hikmaturrahmah, anak-anak yang sedang berada didalam masa ingin tahu, tentunya sangat senang ketika diberi kesempatan bermain dengan *gadget*, apalagi dengan perkembangan teknologi anak-anak sekarang lebih sadar teknologi dibanding dengan generasi di belakangnya. Sering kita temui orang tua membelikan *gadget* yang canggih dengan model yang sesuai dengan keinginan anak, orang tua yang memiliki karir di luar rumah *gadget* yang digunakan untuk memantau aktifitas dan berkomunikasi dengan anak yang berada di rumah, sedangkan ibu yang tidak bekerja di luar rumah membelikan

¹⁸ Yuni Susilawati, dkk, "Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah di Kabupaten Pesawaran Lampung". *Wellness and Healthy Magazine*, Vol. 1, No. 2, Agustus 2019, h. 1-6.

gadget bertujuan untuk mengalihkan perhatian si anak agar tidak mengganggu aktifitas ibu dalam mengerjakan pekerjaan rumah tangga.¹⁹

Menurut penulis salah satu cara orang tua khususnya ibu dalam mengalihkan perhatian anak adalah dengan cara memberi pekerjaan atau tugas yang harus dilakukan, misalnya membereskan atau merapikan mainannya, sebagai imbalannya mereka berhak mendapatkan penghargaan, misalnya boleh menggunakan *gadget* selama 15 menit, namun apabila anak tidak mau melakukan pekerjaan tersebut bisa memberikan hukuman dengan mencabut imbalan atau tidak memberikan kesempatan pada anak untuk bermain *gadget*.

Yanizon dan kawan-kawan menyatakan bahwa anak-anak yang lahir tahun 2000 an sudah mengenal teknologi, tidak jarang terlihat anak-anak lebih paham dalam menggunakan *gadget* dari pada orang tuanya. Ia menyimpulkan bahwa tidak semua orang tua mengikuti perkembangan dari teknologi terutama *gadget*, karena masih ditemukan orang tua yang tidak tahu cara menggunakan *gadget* dan berbagai aplikasi di dalamnya, dimana kondisi ini berbanding terbalik dengan anak yang sudah paham dengan *gadget*.²⁰

Menurut penulis pada era modern ini orang tua dituntut mengikuti perkembangan zaman, agar dapat mengontrol dan mengawasi serta menjelaskan kepada anak manfaat dan cara penggunaan *gadget* itu sendiri sehingga tidak berdampak buruk bagi anak-anak. Tidak jarang orang tua yang

¹⁹ Hikmaturrahmah, "Dampak Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini". *Musawa*, Vol. 10, No. 2, Desember 2019, h. 191-216.

²⁰ Yanizon dkk, "Upaya Pencegahan Pengaruh *Gadget* pada Anak melalui Kegiatan Penyuluhan dan Sosialisasi Dampak *Gadget* kepada Ibu-Ibu Kelurahan Tanjung Uma". *Minda Baharu*, Vol. 3, No. 2, Desember 2019, h. 122-131.

berusia dewasa akhir tidak mengerti akan canggihnya penggunaan *gadget*, untuk itu diperlukan peran keluarga lainnya disini, misalkan kakaknya. Seorang kakak yang mempunyai adik yang berusia dini seharusnya juga memahami dampak penggunaan *gadget* pada anak, sehingga ia dapat membantu orang tuanya dalam mengontrol penggunaan *gadget* terhadap adiknya.

Menurut Yuli dan Ria perkembangan *gadget* yang semakin pesat mampu memberikan dampak yang baik pada proses pembelajaran anak, karena penggunaan *gadget* menjadi hal yang menarik bagi mereka, berdasarkan hasil penelitian anak terlebih dulu diberikan pemahaman terkait pemakaian internet yang baik sebelum mereka menggunakan *gadget*, setelah anak memahami maka anak diberikan *gadget* guna sebagai pengenalan warna, huruf, bentuk geometri, dan berbagai fitur lainnya yang dapat memberikan pembelajaran bagi anak.

Hasil penelitian didapatkan bahwa orang tua lebih memperhatikan intensitas saat anak menggunakan *gadget*, dengan begitu anak lebih bertanggung jawab atas dirinya bahwa hidupnya bukan sebatas dengan *gadget*, tetapi ia perlu berinteraksi dengan orang lain.²¹

Menurut penulis dengan adanya penelitian ini dapat memberi pengetahuan kepada pembaca bahwa penggunaan *gadget* menjadi dampak yang baik bagi anak, karena *gadget* bisa dijadikan media atau sarana untuk membantu pemahaman anak dalam proses belajar, misalnya dalam mengenal warna. Melalui *gadget* anak dapat mengenal warna, membedakan warna yang hampir

²¹ Yuli Salis Hijriyani dan Ria Astuti, "Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0". 2020, h. 1-11.

sama, serta dapat mengenal kosakata bahasa Inggris tentang warna, juga cara pelafalan yang tepat, yaitu dengan mendengar ucapan dari *gadget*.

Menurut Nur Asiah pendidikan anak usia dini merupakan tujuan pendidikan nasional. Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Ia melakukan penelitian untuk mengetahui hubungan penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa penggunaan *gadget* pada anak usia dini lebih dari satu jam. Banyaknya dampak negatif dan positif dari penggunaan *gadget* ini membuat orang tua harus memberikan batasan kepada anak ketika akan memainkan *gadget*. Ia menyimpulkan bahwa dari hasil penelitiannya menunjukkan bahwa sebagian besar tingkat perkembangan interaksi sosial anak di desa Penengahan dengan kategori normal sebesar 37 orang 23,1% sedangkan dengan kategori terlambat sejumlah 123 orang (76,9%).²²

Menurut penulis seharusnya dalam memperoleh data Nur Asiah tidak hanya menggunakan dari satu sumber atau dari observasi/wawancara dengan orang tua, tetapi sebaiknya juga dilihat dari lingkungan sekolah, mungkin saja perkembangan sosial anak di lingkungan sekolah lebih baik dikarenakan pergaulan dengan teman sebayanya, ada kemungkinan di rumah anak enggan untuk berinteraksi karena tidak ada teman sebaya dengannya sehingga memicu untuk cenderung menggunakan *gadget*.

²² Nur Asiah dkk, "Hubungan Penggunaan *Gadget* terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun". 2020, h. 1-10.

Zuli Dwi Rahmawati mengatakan bahwa dengan *gadget* anak usia prasekolah bisa belajar memahami materi-materi belajar seperti pengenalan alphabet, huruf hijaiyah, angka, mengenal warna, tumbuhan, benda-benda di sekitar dan belajar menyanyi dengan melihat video di *youtube*, bahkan orang tua juga bisa memberikan latihan kepada anak dengan memanfaatkan game yang bisa melatih ingatan dan keterampilan anak.

Namun demikian juga terdapat banyak dampak negatif dari pembelajaran menggunakan *gadget*, salah satunya anak menjadi individualis karena ia merasa cukup belajar dengan *gadgetnya* dan semuanya bisa dipelajari dalam satu tempat dan waktu yang singkat, terlebih dalam satu aplikasi *gadget* yaitu google bisa menjawab pertanyaan yang diajukan sehingga anak tidak memerlukan teman atau orang tua untuk mengutarakan terhadap hal yang belum ia pahami, hasilnya anak sangat jarang berinteraksi dengan orang lain.

Gadget sangat berpengaruh terhadap perilaku anak, anak yang aktif dalam *gadgetnya* akan lebih pasif dalam interaksinya dengan lingkungan sekitar karena pada realitanya ketika anak telah fokus terhadap hal yang ia sukai dan itu berada dalam *gadget*, maka dia bisa saja mengabaikan segala hal, jika orang tua tidak bertindak cerdas maka akan berakibat fatal bagi anak-anak mereka.²³

Menurut penulis orang tua dituntut untuk menyesuaikan perilaku mereka terhadap anak yang didasarkan pada kematangan perkembangan anak, para

²³ Zuli Dwi Rahmawati, "Penggunaan Media *Gadget* dalam Aktivitas Belajar dan Pengaruhnya terhadap Perilaku Anak". *Jurnal Studi Pendidikan Islam*, Vol. 3, No. 1, Januari 2020, h. 98-112.

orang tua mengalihkan anak-anak dari tindakan yang salah arah, misalnya penggunaan *gadget* yang berlebihan, maka orang tua semestinya memberikan penjelasan kepada anak. Tidak hanya itu hal yang utama yang harus dilakukan oleh orang tua adalah memberikan contoh yang baik, yaitu tidak membiasakan menggunakan *gadget* apabila sedang berkumpul dengan keluarga, selain itu orang tua juga membiasakan anak agar tidak menggunakan *gadget* apabila sedang dalam tempat ramai, karena hal tersebut akan memicu anak lain untuk menggunakan *gadget*.

Munisa menyatakan tidak salah pada masa kini anak-anak menyukai *gadget*, sebab *gadget* pada masa kini telah berevolusi menjadi sebuah barang yang sangat menarik dengan desain yang menarik serta penggunaan teknologi *touchscreen* yang membuatnya semakin menarik, selain itu pada *gadget* masa kini telah terisi dengan berbagai macam aplikasi, seperti games yang sangat bervariasi.

Kecenderungan menggunakan *gadget* yang berlebihan dan tidak tepat akan menjadikan seseorang bersikap tidak peduli pada lingkungannya, baik pada lingkungan keluarga maupun masyarakat. Dari hasil penelitiannya yang dilakukan di TK Panca Budi Medan dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial anak usia dini, artinya semakin tinggi penggunaan *gadget* maka semakin

rendah interaksi sosial , sebaliknya semakin rendah penggunaan *gadget* maka semakin tinggi interaksi sosial pada anak usia dini.²⁴

Menurut penulis dimasa era modern ini sebaiknya orang tua dapat memberikan suatu program pendidikan di rumah yang akan meningkatkan kualitas penggunaan waktu kebersamaan orang tua dengan anaknya, bukan sebaliknya hanya dengan menyediakan seperangkat mainan mewah, atau memberikan program games.karena anak lebih membutuhkan figur untuk bermain dengannya bukan hanya disediakan alat untuk bermain, dengan adanya kegiatan bermain bersama dengan anak emosi antara orang tua dan anak semakin meningkat.

Maulana Arafat Lubis dan kawan-kawan menyatakan bahwa pengenalan *gadget* terhadap anak bermula dari contoh yang diberikan orang tua , untuk itu ada beberapa hal yang harus diperhatikan orang tua dalam memberikan *gadget* pada anak, yaitu berikan kesempatan pada anak untuk belajar menggunakan *gadget* untuk belajar dan berinteraksi sejak dini, pilihlah aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan anak, mengatur durasi penggunaan *gadget*, bantu anak-anak dalam membuat keputusan sendiri.

Dari hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa selama situasi pandemi *COVID-19* di daerah kota Padangsidimpuan anak-anak melakukan aktivitas belajar di rumah selalu menggunakan *gadget* sebagai alat bantu dalam materi pembelajaran, para orang tua memilih aplikasi di *gadget* anak untuk belajar

²⁴ Munisa, “Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini di TK Panca Budi Medan”. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 13, No. 1, Juni 2020, h. 102-113.

sering menggunakan *youtube* dan ruang guru, selain itu *gadget* juga digunakan untuk bermain game *Mobile Legend*.²⁵

Menurut penulis orang tua harus mendampingi anak saat belajar saat pandemi, orang tua harus mampu menjawab pertanyaan dari anak, sehingga pembelajaran bagi anak selama pandemi tidak hanya mengacu pada *gadget* semata, karena apabila sudah terbiasa belajar dengan *gadget* anak akan merasa bosan apabila belajar secara manual seperti sediakala. Untuk itu orang tua tetap mengajak anak belajar seperti sebelumnya misalnya menggambar dan mewarnai di buku gambar, menempel kolase, dan menyusun *puzzle*.

Rika Widya menyatakan bahwa penggunaan *gadget* pada anak usia dini akan berdampak buruk bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya, seperti anak lebih asik bermain *gadget* dari pada berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, boleh saja orang tua memberikan *gadget* pada anaknya, akan tetapi harus memperhatikan intensitasnya, jangan sampai anak usia dini kecanduan *gadget*, berdasarkan hasil wawancara Rika mengatakan bahwa ketika anak sudah bermain *gadget* susah diajak berkomunikasi, lebih asik dengan *gadget* dari pada mendengarkan perintah orang tuanya, cenderung menikmati bermain game dibandingkan bermain dengan teman sebayanya di lingkungan rumah.

Saat bermain *game* atau menonton tayangan video di *youtube* membuat anak pasif, karena hal tersebut monoton sehingga anak akan banyak diam,

²⁵ Maulana Arafat Lubis dkk, "Persepsi Orang Tua dalam Memanfaatkan Durasi Penggunaan *Gadget* untuk Anak Usia Dini saat Situasi Pandemi *COVID-19*". Juni 2020, h. 1-17.

sedangkan pada saat bergerak, gerakan bagi anak-anak itu menstimulasi otaknya, kecerdasannya.²⁶

Menurut penulis apabila anak bersikap pasif ia hanya menerima tidak merespon, otaknya tidak terlatih untuk berpikir dan membuat mereka semakin sulit untuk mengeluarkan pikiran dan perasaannya, sehingga anak akan sulit berinteraksi dengan teman sebaya maupun orang lain. Oleh sebab itu Rika melakukan penyuluhan tentang dampak penggunaan *gadget* terhadap anak usia dini, sehingga bertambahnya pemahaman orang tua tentang dampak penggunaan *gadget*, serta memberikan solusi untuk penanganan agar anak terhindar dari kecanduan *gadget*.

Yessi Nur Endah dan kawan-kawan melakukan pengabdian kepada masyarakat dengan tema “Meminimalisir Penggunaan *gadget* pada Anak Prasekolah “di TK Putra Bangsa Gading Wetan, dengan jumlah peserta sebanyak 96 orang, dengan rincian TK A sejumlah 44 orang (4-5 tahun), dan TK B sejumlah 52 orang (5-6 tahun). Tujuan utama kegiatan ini adalah untuk meminimalisir penggunaan *gadget*, dimana penggunaan *gadget* bisa dibatasi atau mengalihkan dengan permainan seperti bermain ular tangga, petak umpet, kelereng, dan bermain tanah atau pasir di luar rumah.²⁷

Menurut penulis kegiatan ini sangat bagus, karena juga dibarengi dengan contoh kegiatan main sehingga peserta tidak bosan serta dapat diterapkan pada

²⁶ Rika Widya, “Dampak Negatif Kecanduan *Gadget* terhadap Perilaku Anak Usia Dini dan Penangannya di PAUD Ummul Habibah”. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 13, No.1, Juni 2020, h. 29-34.

²⁷ Yessi Nur Endah dkk, “Minimalisir Penggunaan *Gadget* pada Anak Prasekolah”. *Jurnal Kesehatan*, Vol. 4, No. 1, Juli 2020, h. 115-123.

anak usia dini. Sehingga apabila anak-anak diajak melakukan hal tersebut dengan temannya akan membuat anak memiliki kesempatan untuk bersosialisasi. Selain itu dengan adanya kegiatan seperti ini bisa memanfaatkan waktu anak dengan baik, sehingga mengurangi waktu penggunaan *gadget* pada anak.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian dalam analisis 50 jurnal terkait penggunaan *gadget* terhadap perkembangan aspek sosial anak usia dini 4-6 tahun terdapat 2 persepsi yang bertolak belakang, yang peneliti sendiri tidak boleh menyalahkan sepihak, dan harus menghargai dan mengapresiasi hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya.

Hasil analisis jurnal tentang penggunaan *gadget* pada anak usia dini terhadap perkembangan aspek sosial diperoleh hasil bahwa terdapat 10 jurnal menyatakan penggunaan *gadget* pada anak usia dini berdampak negatif, 8 jurnal menyatakan dampak positif, 8 jurnal berdampak positif dan negatif.

Perkembangan sosial pada anak usia dini dipengaruhi oleh pengasuhan orang tua. Orang tua adalah sumber pendidikan utama yang diperoleh anak, untuk itu sangat diperlukan pemahaman tentang tumbuh kembang anak usia dini.

Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini dari masa ke masa selalu mengikuti perkembangan zaman, seperti perkembangan zaman pada zaman modernisasi ini. Dalam mengikuti modernisasi salah satunya dibidang teknologi yang semakin canggih sering membuat orang tua kesulitan dalam

memenuhi kebutuhan anak, karena pengenalan teknologi sejak usia dini dianggap penting agar anak tidak gaptek. Perkembangan teknologi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah *gadget*.

Berdasarkan hasil analisis dari tahun ke tahun penggunaan *gadget* pada anak usia dini selalu menghadirkan berita terbaru, baik dengan keadaan yang baru maupun kegiatan-kegiatan yang baru seperti kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh Prita Haryani dan Yokie Prasetya serta kawan-kawan pada tahun 2019 dan 2020. Pada tahun-tahun sebelumnya belum diadakan kegiatan pengabdian seperti ini, adapun kegiatan ini berupa *e- safety* atau sosialisasi kepada para orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada anak usia dini, sehingga melalui kegiatan ini orang tua dapat memahami serta mengimplementasikan tips-tips bijak yang sudah dijelaskan pada kegiatan ini.

Selain itu, sebuah penelitian yang juga berbeda dengan tahun-tahun sebelumnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Maulana Arafat dan kawan-kawan yang berjudul persepsi orang tua dalam memanfaatkan durasi penggunaan *gadget* untuk anak usia dini saat situasi pandemi *COVID-19*. Dari hasil penelitiannya ia menyimpulkan bahwa selama pandemi *COVID-19* anak-anak melakukan aktivitas belajar di rumah selalu menggunakan *gadget* sebagai alat bantu dalam materi pembelajaran.

Penggunaan *gadget* pada anak usia dini sebenarnya boleh saja, tetapi digunakan seperlu dan sewajarnya, penggunaan *gadget* oleh anak-anak harus dibawah kendali orang tua, baik pembatasan, pengawasan, atau dampingan.

Selama situasi pandemi *COVID-19* anak usia dini sering menggunakan *gadgetnya* untuk belajar, menonton video, dan bermain game. Banyak kegiatan positif yang bisa dilakukan orang tua agar anak tidak hanya terfokus dengan *gadgetnya*, seperti berolah raga, bermain permainan tradisional, gotong royong membersihkan halaman, dan ajak anak untuk pergi ke masjid.

Selama situasi pandemi, anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu di rumah. Apabila orang tua tidak mendisiplinkan anak dalam menggunakan *gadget* maka anak memiliki kesempatan atau waktu lebih lama untuk menggunakan *gadget*. Misalnya, ketika orang tuanya sedang memasak, apabila tidak diberikan kegiatan pada anak maka anak akan meminta bermain *gadget*. Orang tua yang tidak ingin diganggu kegiatannya oleh anak baginya memberikan *gadget* menjadi sebuah solusi, namun apabila orang tua memiliki ide untuk memberikan kegiatan lain yang dapat dilakukan oleh anak sangatlah baik, misalnya mengajak anak ikut serta dalam memasak, karena dengan demikian dapat mengalihkan perhatian anak untuk bermain dengan *gadgetnya*.

Anak usia dini tidak asing lagi dengan *gadget*, baik menggunakan *gadget* milik orang tua maupun sengaja dibelikan orang tua untuk anaknya sendiri. Penggunaan *gadget* pada anak usia dini memiliki dampak positif dan negatif tergantung dari cara serta tujuan penggunaannya.

Adapun dampak positif dari penggunaan *gadget* pada anak usia dini yaitu membantu menstimulasi imajinasi anak, membantu memperbaiki kemampuan mendengar, membantu daya pikir strategi, mempelajari berbagai

macam suara, mengenal tumbuhan, hewan, bentuk, dan warna, serta dapat mengenal kosakata bahasa Inggris.

Dampak negatif dari penggunaan *gadget* pada anak usia dini dapat menurunkan daya konsentrasi, meningkatkan ketergantungan, kurang berinteraksi dengan teman sebaya dan lingkungan, suka menyendiri, mudah menyerah, memiliki emosi yang meledak-ledak, terobsesi dengan *gadgetnya*, marah dan frustrasi apabila *gadgetnya* diambil, gangguan tidur, gangguan penglihatan, anak menjadi pemalas, kurang percaya diri, dan menjadi lebih terturup.

Dengan demikian dalam penggunaan *gadget* pada anak usia dini perlu adanya aturan, bimbingan, serta pengawasan dari orang tua. Aturan yang dimaksud misalnya memberi batasan waktu pada anak yang boleh menggunakan *gadget*, misalnya 15 menit setelah anak belajar atau melakukan sesuatu hal yang perlu diberikan apresiasi.²⁸ Sedangkan bimbingan memberikan pemahaman kepada anak untuk dapat mengakses konten atau aplikasi yang positif yang dapat dijadikan pelajaran bagi anak serta tidak mengandung nilai seksual dan tidak menimbulkan perilaku buruk, karena anak usia dini merupakan peniru ulung, ia akan melakukan apa yang ia lihat,

²⁸Riyanti Imron, *Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak Prasekolah di Kabupaten Lampung Selatan*, Vol. XIII, No. 2, Oktober 2017. diakses pada tanggal 13 Oktober 2020 dari situs: <https://ejurnal.poltekkes-tjk.ac.id/index.php/JKEP/article/view/922>.

maka dari itu orang tua perlu memberikan contoh yang baik, membimbing dan memberi pemahaman kepada anak agar tidak berdampak buruk.²⁹

Pengawasan dari orang tua saat anak menggunakan *gadget* juga sangat penting.³⁰ Salah satu cara dalam mengawasi anak menggunakan *gadget* adalah bermain *gadget* bersama, dari situ orang tua dapat memberikan pendidikan kepada anak, misalnya menonton video pengenalan huruf hijaiyah, orang tua dapat mengajak anak untuk ikut melafalkan huruf tersebut serta membenarkan pengucapan anak bila ada makhruf yang belum tepat, selain itu dengan adanya bermain *gadget* bersama juga akan terjalin komunikasi yang baik antara orang tua dengan anak, memiliki waktu yang berkualitas, serta meningkatkan emosi antara anak dengan orang tua.³¹

Hal yang perlu diperhatikan dalam penggunaan *gadget* pada anak adalah tingkat kecanduan. Apabila anak telah candu menggunakan *gadget* maka akan susah untuk dihilangkan *gadget* darinya. Oleh sebab itu harus dibiasakan sedini mungkin. Kecanduan *gadget* membuat anak-anak bosan melakukan kegiatan lain atau bahkan bermain dengan teman sebayanya.

Apabila telah kecanduan, menurutnya bermain *gadget* lebih menarik. Tetapi hal tersebut akan menghambat perkembangan anak salah satunya perkembangan sosial, anak-anak yang hanya bermain *gadget* akan berbeda dengan anak-anak yang bermain bersama dengan teman sebayanya, anak

²⁹ Kasina Ahmad, *Perlindungan dan Pengasuhan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005), h 94.

³⁰ Maya dan Wido, *Mendidik dan Membesarkan Anak Usia Pra-Sekolah*, (Jakarta: 2006), h. 85.

³¹ Anwar dan Arsyad Ahmad, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Bandung: Alfabeta, 2016), h. 30.

yang hanya bermain *gadget* hanya fokus dengan *gadgetnya*, ia susah berinteraksi dengan orang lain, serta susah apabila dibawa ke tempat keramaian, baginya menghabiskan waktu sendiri dengan *gadgetnya* lebih menyenangkan.

Akan tetapi anak yang terbiasa bermain dengan teman sebayanya akan lebih mengerti perasaan atau emosi temannya, memecahkan masalah atau mencari solusi bersama, tolong-menolong, mau berbagi serta memiliki sikap lebih peduli.³² Untuk itu dalam mencegah kecanduan *gadget* pada anak orang tua dapat melakukan aktivitas lain bersama anak, misalnya mengajak anak membersihkan lingkungan rumah, bersilaturahmi ke rumah-rumah tetangga, dan juga dapat mengenalkan permainan tradisional pada anak.

Sebagai orang tua yang mempunyai anak usia dini juga dituntut untuk kreatif dalam membuat alat bermain bagi anak, seperti misalnya papan yang tidak digunakan lagi, orang tua bisa memanfaatkan dengan membuat jungkat-jangkit agar anak bisa bermain dengan temannya, selanjutnya orang tua juga dapat memanfaatkan bahan alam yang ada disekitar, misalnya tanah liat atau pasir.

Orang tua dapat mengajak anak untuk mengambil tanah liat atau pasir yang kemudian anak dapat bermain serta dapat mencurahkan kreativitas bersama temannya menggunakan tanah liat atau pasir yang sudah ada. Hal yang demikian itu merupakan upaya yang dapat dilakukan oleh para orang tua

³² Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Kencana, 2011), h. 137.

agar anak bisa menghabiskan waktunya dengan aktivitas lain, sehingga anak lupa terhadap *gadgetnya*.

Selain itu orang tua juga dapat membacakan buku cerita untuk anak, melalui kegiatan tersebut orang tua dapat menanamkan pesan moral yang terdapat dalam cerita agar dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari. Orang tua juga dapat menggali serta memfasilitasi minat dan bakat anak, misalnya anak yang menyukai musik, orang tua dapat menyediakan alat musik seperti gitar, piano, drum band dan sebagainya.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Seiring perkembangan zaman, kehidupan kita tidak terlepas dari hal yang berupa teknologi, salah satunya dibidang *gadget*. Perkembangan zaman tidak hanya diikuti oleh orang dewasa dan remaja, tetapi perkembangan zaman tersebut juga diikuti langsung oleh kalangan anak usia dini. Anak usia dini di era perkembangan zaman yang semakin *modern* tidak asing lagi dengan teknologi *gadget*, baik milik orang tua maupun sengaja dibelikan *gadget* oleh orang tua untuknya, hal tersebut dipandang dari berbagai segi sesuai tujuan pemberian orang tua.

Dalam menggunakan *gadget* terdapat dampak positif dan negatif bagi anak usia dini. Adapun dampak positifnya anak-anak dapat menstimulasi imajinasi anak, membantu memperbaiki kemampuan mendengar, membantu daya pikir strategi, mempelajari berbagai macam suara, mengenal tumbuhan, hewan, bentuk, dan warna, serta dapat mengenal kosakata bahasa Inggris.

Dampak negatif dari penggunaan *gadget* pada anak usia dini dapat menurunkan daya konsentrasi, meningkatkan ketergantungan, kurang berinteraksi dengan teman sebaya dan lingkungan, suka menyendiri, mudah menyerah, memiliki emosi yang meledak-ledak, terobsesi dengan *gadget*getnya marah dan frustrasi apabila *gadget*nya diambil, gangguan tidur, gangguan penglihatan, anak menjadi pemalas, kurang percaya diri, dan menjadi lebih tertutup.

Salah satu akibat yang terlihat nyata pada anak usia dini dalam menggunakan *gadget* adalah tingkat kecanduan, dengan demikian sangat diperlukan bimbingan dan pengawasan orang tua. Sebagai orang tua harus mampu membantu menstimulus pertumbuhan dan perkembangan anak. Orang tua dituntut kreatif untuk membuat alat bermain bagi anak, misalnya dengan memanfaatkan barang bekas atau bahan yang ada di lingkungan sekitar. Selain itu dalam memanfaatkan waktu anak, orang tua juga dapat membacakan buku cerita untuk anak, sehingga dapat mengurangi penggunaan *gadget* pada anak usia dini.

Berdasarkan hasil analisis studi literatur tentang penggunaan *gadget* pada anak usia dini terhadap perkembangan aspek sosial diperoleh hasil bahwa terdapat 10 jurnal menyatakan penggunaan *gadget* pada anak usia dini berdampak negatif, 8 jurnal menyatakan dampak positif, 8 jurnal berdampak positif dan negatif.

B. Saran

Berdasarkan hasil analisis yang peneliti lakukan terkait masalah penggunaan *gadget* pada anak usia dini bahwasanya ada beberapa hal peneliti temukan yang berdampak negatif pada anak usia dini, untuk itu peneliti mengajukan saran terkhusus kepada para orang tua yang memiliki anak usia dini agar memberi pemahaman, peraturan, serta pengawasan pada anak dalam menggunakan *gadget*, orang tua dituntut dapat membantu menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Salah satunya dengan pemanfaatan *gadget*, dengan adanya *gadget* dapat menjadi salah satu sarana

atau media untuk belajar anak, namun demikian apabila anak menggunakan *gadget* dengan intensitas tinggi maka akan memiliki tingkat kecanduan lebih tinggi.

Beberapa cara yang dapat dilakukan orang tua dalam memanfaatkan waktu luang anak adalah dengan mengenalkan permainan tradisional dan ikut bermain bersama anak, mengajak anak membersihkan lingkungan rumah, dan belajar bersama.

Selain itu, orang tua juga dapat memanfaatkan bahan alam atau bahan bekas untuk membuat media atau alat bermain untuk anak, orang tua mengajak anaknya dan teman seusianya ikut serta untuk mendapatkan atau membuat alat bermain tersebut, sehingga anak menghabiskan waktunya dengan hal yang bermanfaat serta dapat mengembangkan aspek perkembangan lainnya, seperti bahasa, kognitif, seni, sosial, imajinasi serta kreativitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusniati, Andi, dan Jane M Monepa. (2019). *Keterampilan Sosial Anak Usia Dini*, Jawa Barat: Edu Publisher.
- Ahmad, Kasina. (2005). *Perlindungan dan Pengasuhan Anak Usia Dini*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Alwi, Hasan. dkk. (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka.
- Amalia, Sufiah. (2019). *Persepsi Orang Tua terhadap Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini di TK Surabaya*.
- Andy D. Dirgantara, dan Alvita T Kurniawan. (2016). *Sosialisasi Cara Penanggulangan Perubahan Perilaku Sosial Anak Akibat Bermain Gadget Secara Berlebihan*.
- Anggraini, Eka. (2019). *Mengatasi Kecanduan Gadget pada Anak*, Serayu Publishing.
- Anwar dan Arsyad Ahmad. (2016). *Pendidikan Anak Usia Dini*, Bandung: Alfabeta.
- Anwar, Saifudin. (1998). *Metodologi Penelitian*, Yogyakarta: Pelajar Offset.
- Ardiyanto, Gunawan. (2010) *A To Z Cara Mendidik Anak*, Jakarta: PT E Lex Media Komputindo.
- Arifin, Zainal. (2012). *Penelitian Pendidikan*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*, Jakarta: Pt Rajagrafindo Persada.
- Asaas Putra, Diah Ayu. (2018). *Pengaruh Youtube di Smartphone terhadap Perkembangan Komunikasi Interpersonal Anak*. Vol. 21, No. 2.
- Astik Umiyah dan Shori Lukitasari. (2018). *Frekuensi Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial dan Kemandirian Anak Usia 3-5 Tahun*". Vol. V. No. 1.
- B Hurlock, Elizabeth. (1980) *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, Jakarta: Erlangga.

- B Purwakania Hasan, Aliah. (2006). *Psikologi Perkembangan Islami*, Jakarta: Rajawali Press.
- Desmita. (2009). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik: Panduan Bagi Orang Tua dan Guru dalam Psikologi Anak Usia SD, SMP, dan SMA*, Bandung: Rosda.
- Farizal, Ekry Binti. (2018). *Hubungan Pengetahuan Orang Tua Tentang Penggunaan Gadget pada Anak Usia 2-5 Tahun terhadap Dampak Penggunaan Gadget di Wilayah Kerja Puskesmas Berseri Pangkalan Kerinci Kabupaten Pelalawan Tahun 2018*. Vol. XII, No. 12.
- H. Idris, Meity. (2012), *Pola Asuh Anak*, Jakarta: Luxima.
- Haryani, Prita. (2019). *Sosialisasi e-safety Parenting sebagai Smart Solution dalam Pendampingan Penggunaan Gadget pada Anak*. Vol. 3, No. 1.
- Heni, Ahmad Jalaludin Mujahid. (2018). *Pengaruh Penggunaan Smartphone terhadap Perkembangan Personal Sosial Anak Usia Prasekolah*. Vol. 2, No. 1.
- Henry, Samuel. (2010). *Cerdas dengan Game*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Herlambang, Adib Auliawan. (2019) *Efek Penggunaan Gadget bagi Anak-Anak*, Diakses pada tanggal 15 Juli 2020 dari situs: <https://m.ayosemarang.com/read/2019/11/27/47946/efek-penggunaan-gadget-bagi-anak-anak>
- Hikmaturrahmah. (2019). *Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini*. Vol. 10, No. 2.
- Hildayani, Rini dkk. (2007). *Psikologi Perkembangan Anak*, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Huda, Fatkhan Amrul. (2020) *Pengertian Gadget (smartphone)* 1 April 2019. Diakses pada tanggal 15 Juli 2020 dari situs: <http://fatkhan.web.id/pengertian-gadget-smartphone/>
- Husna, Puji Asmaul. (2017). *Pengaruh Penggunaan Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak*, Jurnal Dinamika Penelitian Media Komunikasi Sosial Keagamaan.
- Ibnu Nizar, Imam Ahmad. (2009). *Membentuk dan Meningkatkan Disiplin Anak Sejak Dini*, Jogjakarta: DIVA Press.
- Idris dan Sabil Risaldy. (2014). *Panduan Mengatasi Permasalahan Anak Usia Dini*, Jakarta: PT Luxima Metro Media.

- Imron, Riyanti. (2017). *Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Prasekolah di Kabupaten Lampung Selatan*. Vol. XIII, No. 2.
- Inda Lestari, dkk. (2015). *Pengaruh Gadget dalam Interaksi dalam Keluarga*. Vol. 2, No. 2, *Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini*.
- Jordan Efraim Palar, dkk. (2018). *Hubungan Peran Keluarga dalam Menghindari Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Anak dengan Perilaku Anak dalam Penggunaan Gadget di Desa Kawa 2 Barat Kecamatan Kawangkoan Utara Agustus 2018*. Vol. 6. No. 2,
- Kadek Dwinita dan Kadek Pande Ary Susilawati. (2019). *Peran Pola Asuh Orang Tua dan Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Prasekolah*. Vol. 6. No. 1.
- Kadek Hengki Primayana dan Putri Yulia Angga Dewi. (2020). *Hubungan Pola Asuh Demokratis dan Intensitas Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini*. Vol. 5. No. 1.
- Kaelan. (2010). *Metode Penelitian Agama Kualitatif Interdisipliner*, Yogyakarta: Paradigma.
- M, Laura dan Ramirez. (2004). *Mengasuh Anak dengan Visi*, Jakarta: Bhuana Ilmu Populer.
- Maulana Arafat Lubis, dkk. (2020). *Persepsi Orang Tua dalam Memanfaatkan Durasi Penggunaan Gadget untuk Anak Usia Dini saat Situasi Pandemi COVID 19*.
- Maya dan Wido. (2006). *Mendidik dan Membesarkan Anak Usia Pra-Sekolah*, Jakarta.
- Mayenti,Fitra dan Indiana Sunita. (2018). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini di Paud dan Tk Taruna Islam Pekanbaru*.
- Mayitah Wahab, dkk. (2019). *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah(3-6 Tahun) di TK PGRI Kabupaten Polowali Mandar Tahun Ajaran 2017-2018*.
- Mega, dkk. (2020). *Pengaruh Perkembangan Anak terhadap Ketergantungan Gadget(Smartphone) pada Anak Usia 5-6 Tahun*.
- Mestika, Zed. (2004). *Metode Penelitian Kepustakaan*, Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Midayana, dkk. (2019). *Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini (Studi Kasus di TK Elikrina Kertopati Palembang*.

- Mira Rahmawati dan Melly Latifah. (2020). *Penggunaan Gadget, Interaksi Ibu-Anak dan Perkembangan Sosial Emosional Anak Prasekolah*.
- Moleong, Lexi J. (2002), *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Monica, dkk. (2018). *Dampak Penggunaan Smartphone terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 3-5 Tahun (Studi Kasus pada Anak dengan Latar Belakang Orang Tua Karir)*. Vol. 1. No. 2.
- Mulyasa. (2017). *Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munisa. (2020). *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini di TK Panca Budi Medan*.
- Nazir, Moh. (2005), *Metode Penelitian*, Bogor: Ghalia Indonesia.
- Ni Luh Gede, dkk. (2020). *Intensitas Penggunaan Gadget oleh Anak Usia Dini ditinjau dari Pola Asuh Orang Tua*. Vol. 8. No. 2.
- Nizar Rabbi Radliya, dkk. (2017). *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini*. Vol. 1, No. 1.
- Novitasari, Nurul. (2019). *Strategi Pendampingan Orang Tua terhadap Intensitas Penggunaan Gadget pada Anak*. Vol. 3. No. 2.
- Nugroho, Wido. (2008). *Proteksi Gratis Saat Anak Ber-Internet*, Jakarta.
- Nur Asiah, dkk. (2020). *Hubungan Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun*.
- Nurheda. (2018). *Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini dalam Pandangan Islam di PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu*. Vol. 1. No. 2.
- Pebriana, Putri Hana (2017) *Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini*, Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Riau: PGSD FIP Universitas Pahlawan Ruanku Tambusai.
- Pradevi, Ajeng Putri, (2020). *Hubungan Pengawasan Orang Tua dalam Penggunaan Gadget dengan Kemampuan Empati Anak*.
- Putri Hana Pebriana. (2017). *Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan*
- Rachman, Arief. (2012) *Pola Asuh Anak*, Jakarta: Luxima.
- Raco, J.R. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif: Jenis, Karakteristik, dan Keunggulannya*, Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.

- Rahmawati, Zuli Dwi. (2020). *Penggunaan Media Gadget dalam Aktivitas Belajar dan Pengaruhnya terhadap Perilaku Anak*.
- Rohmah Nuraini dan Mas'udah. (2019). *Studi Deskriptif Pemahaman Orang Tua Tentang Cara Pemberian Peraturan Penggunaan Gadget pada Anak Pada Perkembangan Sosial Emosional Anak*.
- S Morisson, George. (2012). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Indeks,
- Sahriana, Nanang. (2019). *Pentingnya Orang Tua dalam Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. Vol. 2. No. 1*.
- Saputra, Ilman dan Alzena Masykouri. (2011). *Membangaun Sosial Emosi Anak di Usia 4-6 Tahun*, Jakarta: Dirjen PAUDNI.
- Saputri, Adek Diah. (2018). *Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Din. Vol. 3*.
- Sinta. (2018). *Pengaruh Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak di Tk Al-Aisyiyah Bustanul Athfal VI*.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: Alfabeta.
- Suhartin. (2010). *Smart Parenting*, Jakarta: Gunung Mulia.
- Sujianti. (2018). *Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Prasekolah Yang Menggunakan Gadget di TK Islam Al-Irsyad 01 Cilacap*.
- Sukardi. (2004) *Metodologi Penelitian Pendidikan Kualitatif, Aktualisasi Metodologis ke Arah Ragam Varian Kontemporer* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sulistya Oktaviani, dkk. (2019). *Hubungan Antara Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Balita.. Vol. 3, No. 2*.
- Supardi, Vivi Syofia. (2018). *Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Anak Usia Prasekolah di PAUD/TK Islam Budi Mulia. Vol. XII, No. 80*.
- Suryana, Dadan. (2016). *Pendidikan Anak Usia Dini: Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*, Jakarta: Kencana.
- Susanto, Ahmad. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana.
- Suyadi dan Maulidya Ulfah. (2017). *Konsep Dasar Paud*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya,

- Suyadi. (2009) *Permainan Edukatif yang Mencerdaskan*, Jogjakarta: Power Books.
- Syafrida, Rina. (2014). *Regulasi Diri dan Intensitas Penggunaan Smartphone terhadap Keterampilan Sosial*. Vol 8.
- Tiara Lani,dkk. (2019). *Sikap Orang Tua terhadap Penggunaan Gadget pada Anak*.Vol. 10. No. 3.
- Trianto. (2011). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Trinika, Yulia. (2015). *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) di Tk Swasta Kristen Imanuel Tahun Ajaran 2014-2015*.
- Vitrianingsih, dkk. (2019). *Hubungan Peran Orang Tua dengan Ketergantungan Anak terhadap Penggunaan Gadget*. Vol. 7, No. 1. 2019.
- Wahyu Novitasari dan Nurul Khotimah. (2016). *Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun*.
- Warisah, Yusmi. (2015). *Pentingnya Pendampingan Dialogis Orang Tua dalam Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini*.
- Wibowo, Agus. (2012). *Pendidikan Karakter Usia Dini*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Widya, Rika. (2020). *Dampak Negatif Kecanduan Gadget terhadap Perilaku Anak Usia Dini dan Penanggannya di PAUD Ummul Habibah*.
- Widyarini, Nilam. (2009). *Relasi Orang Tua dan Anak*, Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Yanizon, dkk. (2019). *Upaya Pencegahan Pengaruh Gadget pada Anak melalui Kegiatan Penyuluhan dan Sosialisasi Dampak Gadget kepada Ibu-Ibu Kelurahan Tanjung Uma*. Vol. 3.
- Yessi Nur Endah, dkk. (2020). *Minimalisir Penggunaan Gadget pada Anak Prasekolah*". Vol. 4, No. 1.
- Yokie Prasetya Dharma, dkk. (2019). *Peran Orang Tua Mengontrol Perilaku Anak dalam Penggunaan Gadget*.
- Yuli Salis Hijriyani dan Ria Astuti. (2020). *Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini dalam Menghadapi Era Revolusi Indutri 4.0*.

- Yuni Susilawati,dkk. (2019). *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah di Kabupaten Pesawaran Lampung*. Vol. 1. No. 2.
- Yuniarni, Desni. (2019). *Peran Guru dalam Meminimalisir Dampak Gadget pada Perkembangan Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional*.
- Yunita Sari, Ignasia. (2018). *Hubungan Durasi Penggunaan Gadget dengan interaksi Sosial Anak Usia Prasekolah di Kelurahan Terban Wilayah Kerja Puskesmas Gondokusuman II*.
- Yusuf LN, Syamsu. (2011). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, Bandung: Rosda.



LAMPIRAN-LAMPIRAN



DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI

Hikmaturrahmah

Abstract

The 2003 National Education System Law which describes the time of children is 0-6 years of age) and some child education experts provide limitations of 0-8 years. At this time, Children who are in a time of curiosity are very helpful to read and use gadgets and some of the applications in them. With the development of information technology, children today are calling for far more "technology conscious" beyond the generations behind it. Indeed, on the one hand, there are several benefits for children who from the beginning have become acquainted with the gadget. At least since the beginning the child is familiar with technology. Here are summarized a number of gadget gadgets in children: Risk of electromagnetic radiation, reduced psychomotor abilities, difficulty adapting to lesson material. While Positive Impact: Facilitates communication, Increases knowledge, makes it easy to control children.

Keywords: *Impact of Gadget Use in Early Childhood*

PENDAHULUAN

Seiring perkembangan zaman, teknologi pun akan terus berkembang. Perkembangan teknologi yang begitu pesat sangat mempermudah setiap pekerjaan dan urusan. Teknologi membawa manfaat bagi kehidupan, salah satunya gadget. Hingga saat ini setiap manusia tidak bisa lepas dari alat komunikasi yang satu ini, selain mudah digunakan Gadget. Gadget pada era globalisasi sangatlah gampang dijumpai, sebab hampir semua kalangan masyarakat memiliki gadget. Pasalnya gadget tidak hanya beredar di kalangan

selalu mengajak diskusi bahkan mengajak bercerita supaya anak bisa menampilkan atau berkreasi dengan ide-ide yang ada di pikirannya. Tanamkan pula rasa takut terhadap Tuhan sehingga jika tidak ada orang tua dia tahu bahwa Tuhan memperhatikan dan melihat apa yang dilakukan. Dan hal ini bisa membuat anak membuat keputusan sendiri tanpa berfikir yang tidak baik.

KESIMPULAN

Undang-Undang Sisdiknas tahun 2003 menjelaskan anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun) dan sejumlah ahli pendidikan anak memberikan batasan 0-8 tahun. Pada usia ini Anak-anak yang sedang berada dalam masa serba ingin tahu, tentunya sangat senang ketika diberi kesempatan bermain-main dengan *gadget* dan beberapa aplikasi yang ada di dalamnya. Apalagi dengan perkembangan teknologi informasi, anak-anak sekarang ini rasanya jauh lebih “sadar teknologi” dibanding generasi-generasi di belakangnya. Memang di satu sisi, ada beberapa manfaat bagi anak yang sejak dini sudah berkenalan dengan *gadget*. Paling tidak sejak awal anak sudah familiar dengan teknologi. Berikut dirangkum beberapa bahaya *gadget* pada anak-anak :Resiko radiasi elektromagnetik, Kemampuan psikomotorik berkurang, Kesulitan beradaptasi dengan materi pelajaran. Sedangkan Dampak Positif: Mempermudah komunikasi, Menambah pengetahuan, memudahkan mengontrol anak.



Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini Di TK Panca Budi Medan

Munisa

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas Agama Islam Dan Humaniora
Universitas Pembangunan Panca Budi Medan
E-mail : munisa@pancabudi.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia dini di TK Panca Budi Medan. Gadget pada era globalisasi sangatlah gampang dijumpai, sebab hampir semua kalangan masyarakat memiliki gadget. Peralnya gadget tidak hanya beredar di kalangan remaja (usia 12-21 tahun) dan dewasa atau lanjut usia (usia 60 tahun keatas), tetapi juga beredar di kalangan anak-anak (usia 7-11 tahun) dan ironisnya lagi gadget bukan barang asing untuk anak (usia 3-6) tahun yang seharusnya belum layak menggunakan gadget. Kecenderungan penggunaan gadget secara berlebihan dan tidak tepat akan menjadikan seseorang bersikap tidak peduli pada lingkungannya baik dalam lingkungan keluarga maupun masyarakat. Ketidakpedulian seseorang akan keadaan disekitarnya dapat menjadikan seseorang dijauhi bahkan terasing dilingkungannya. 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. Namun demikian penggunaan gadget juga berdampak negatif yang cukup besar bagi anak. dengan adanya kemudahan dalam mengakses berbagai media informasi dan teknologi, menyebabkan anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Mereka lambat laun telah melupakan kesenangan bermain dengan teman-teman seumuran mereka maupun dengan anggota-anggota keluarganya. Hal itu tentunya akan berdampak buruk terhadap kesehatan maupun perkembangan tumbuh anak. Selain itu, terlalu lama menghabiskan waktu di depan layar gadget membuat interaksi sosial anak juga mengalami gangguan.

Kata Kunci: *Penggunaan Gadget, Interaksi Sosial, Anak Usia Dini*

PENDAHULUAN

Hakikatnya pendidikan merupakan wadah untuk mengembangkan kemampuan seseorang khususnya peserta didik. Pendidik memiliki peran penting dalam upaya meningkatkan kemampuan peserta didiknya sehingga pendidik harus memahami arti penting perkembangan peserta didiknya. Peserta didik yang paling awal dan memiliki tingkat pencapaian perkembangan yang sangat baik ialah anak usia dini, di mana anak usia dini merupakan awal bagi seorang manusia untuk mempelajari suatu konsep kehidupan. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah pendidikan yang memberikan pengasuhan dan pelayanan kepada anak usia dini 0-6 tahun. Karena usia tersebut merupakan usia keemasan (*golden age*) di sepanjang rentang usia perkembangan manusia.

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental di kehidupan selanjutnya. Pada masa ini terjadilah proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek, salah satu diantaranya adalah aspek dalam interaksi sosial.

Mayar (2013: 464) mengemukakan bahwa perkembangan sosial anak adalah bagaimana anak usia dini berinteraksi dengan teman sebaya, orang dewasa dan

keluarga yang terhambat dan aktivitas sehari-hari dikeluarga menjadi kesulitan (Mesman, dkk 2013: 456).

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa orang tua, diperoleh bahwa 75% orang tua memainkan handphone di depan anak mereka sehingga banyak anak-anak yang penasaran dan ingin menggunakan. Disamping itu handphone merupakan alat yang bias membuat anak-anak duduk dan tidak mengganggu aktifitas orang tua. Orang tua tidak menyadari hal ini bisa berdampak terhadap perkembangan anak. Perkembangan bahasa dan social anak bisa terganggu jika tidak membatasi penggunaan gadget. anak bisa menjadi malas berbicara karena visual lebih berperan dan dapat berakibat anak menjadi malas dalam bersosialisasi di lingkungannya.

Kecenderungan penggunaan *gadget* secara berlebihan dan tidak tepat akan menjadikan seseorang bersikap tidak peduli pada lingkungannya baik dalam lingkungan keluarga maupun masyarakat. Ketidakpedulian seseorang akan keadaan disekitarnya dapat menjadikan seseorang dijauhi bahkan terasing dilingkungannya. 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. Anak-anak juga akan lebih bersemangat untuk belajar karena aplikasi semacam ini biasanya dilengkapi oleh gambar-gambar yang menarik. Selain itu, kemampuan berimajinasi anak juga semakin terasah. Namun demikian penggunaan *gadget* juga berdampak negatif yang cukup besar bagi anak. dengan adanya kemudahan dalam mengakses berbagai media infomasi dan teknologi, menyebabkan anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Mereka lebih memilih duduk diam di depan *gadget* dan menikmati dunia yang ada di dalam *gadget* tersebut. Mereka lambat laun telah melupakan kesenangan bermain dengan teman-teman seumuran mereka maupun dengan anggota-anggota keluarganya. Hal itu tentunya akan berdampak buruk terhadap kesehatan maupun perkembangan tumbuh anak. Selain itu, terlalu lama menghabiskan waktu di depan layar *gadget* membuat interaksi sosial anak juga mengalami gangguan.

Pengenalan diri tentang teknologi (*gadget*) pada anak memang tidak salah, akan tetapi orangtua diharapkan juga ikut serta mengawasi anaknya saat menggunakan *gadget* guna menghindari hal-hal yang tidak diinginkan. Selain itu, perlu adanya pembatasan waktu penggunaan *gadget* pada anak, serta orangtua diharapkan lebih mengenalkan anak terhadap kehidupan sekitarnya.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dibuat, maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. Terdapat hubungan positif yang signifikan antara penggunaan *gadget* dengan interaksi social anak usia dini di TK Panca Budi Medan ($r_{xy} = 0,597$; $p = 0,000 < 0,010$). Artinya semakin tinggi penggunaan *gadget*, maka semakin rendah interaksi sosial anak usia dini di TK Panca Budi Medan. Sebaliknya, semakin rendah penggunaan *gadget*, maka semakin tinggi interaksi sosial anak usia dini di TK Panca Budi Medan. Dari hasil penelitian ini, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dinyatakan diterima.
2. Sumbangan yang diberikan oleh variabel penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial adalah sebesar 59,7%. Ini berarti masih terdapat 40,3% dari faktor-faktor lain yang diperkirakan mempengaruhi interaksi sosial.

HUBUNGAN PERAN ORANG TUA DENGAN KETERGANTUNGAN ANAK TERHADAP PENGGUNAAN GADGET

Vitrianingsih^{1*}, Sitti Khadijah², Inayati Ceria³

¹Universitas Respati Yogyakarta
vee.three080589@gmail.com

²Universitas Respati Yogyakarta
Cha_midwife19@yahoo.com

³Universitas Respati Yogyakarta
Ina_cerya@yahoo.com

ABSTRAK

Latar Belakang: Usia pra sekolah merupakan masa kritis bagi perkembangan anak dimana pada masa ini anak mampu menerima informasi dan menyerap ilmu pengetahuan dari berbagai media, salah satunya melalui teknologi gadget. Banyak manfaat positif yang diperoleh dari penggunaan gadget, namun penggunaan gadget secara continue akan berdampak buruk bagi pola perilaku anak dalam keseharian anak. Pengasuhan yang tepat dari orang tua sangatlah penting diberikan kepada anak, karena anak masih terlalu muda dan belum memiliki pengalaman untuk membimbing perkembangannya sendiri ke arah kematangan.

Metode: Jenis penelitian yaitu survey analitik dengan rancangan cross sectional. Populasi penelitian yaitu seluruh orang tua dan anak pra sekolah di TK Gugus IX Kecamatan Depok dengan jumlah sampel 103 yang diambil secara purposive sampling. Instrumen penelitian menggunakan kuesioner. Analisa data menggunakan analisis univariat dan bivariat menggunakan uji chi square. Hasil: Peran orang tua dalam penggunaan gadget di gugus IX Kecamatan Depok Sleman Yogyakarta sebanyak 87% dalam kategori baik, sebanyak 26,2% anak pra sekolah di TK gugus IX ketergantungan dengan gadget, ada hubungan peran orang tua dengan ketergantungan gadget pada anak dengan p-value 0,008.

Kesimpulan: Ada hubungan peran orang tua dengan ketergantungan gadget pada anak.

Kata Kunci: Peran orang tua, ketergantungan gadget, anak pra sekolah

ABSTRACT

Background: Pre-school age is a critical period for child development where at this time children are able to receive information and absorb knowledge from various media, one of them through gadget technology. Many positive benefits obtained from the use of gadgets, but the continued use of gadgets will have a negative impact on children's behavior patterns in children's daily lives. Appropriate care from parents is very important for children, because they are too young and do not have the experience to guide their own development towards maturity.

Methods: This research is an analytic survey with cross sectional design. The population was all parents and pre-school children at TK Gugus IX of Depok Subdistrict, Sleman, Yogyakarta. Samples were taken using purposive sampling with a sample size of 103 respondents. The research instruments were questionnaire. Data were analyzed using univariate, bivariate analysis with chi square test. Results: 87% of the parent's role in the use of gadgets at TK Gugus IX of Depok Subdistrict, Sleman, Yogyakarta was good. 26,2% of children at TK Gugus IX are dependent use of

Jurnal Kesehatan Karya Husada/Vol.7, No. 1 Tahun 2019

cenderung bersikap membela diri dan marah ketika ada, upaya untuk mengurangi atau menghentikan penggunaan games, anak berani berbohong atau mencuri-curi waktu untuk bermain gadget. Perilaku-perilaku tersebut merupakan tanda bahwa mereka sedang membutuhkan bantuan dalam menghentikan aktifitasnya dengan kecanduan bermain gadget.

Violence & Gore (dalam Mubarak, 2013) menyatakan bahwa antisocial behaviour merupakan dampak negatif gadget yang disebabkan karena penyalahgunaan gadget itu sendiri. Hal ini terjadi ketika individu merasa gadget merupakan satu-satunya hal yang paling penting dalam hidupnya, sehingga dapat melupakan keadaan di sekitarnya. Akan muncul ketidakpedulian dalam diri seseorang terhadap lingkungan. Satu-satunya hal yang dapat menarik perhatian hanyalah gadget yang digunakan. Akibat yang timbul ialah seseorang menjadi jarang berinteraksi dengan orang-orang yang berada di lingkungan sekitarnya, sehingga akan mengalami kesulitan untuk bersosialisasi dan menjalin relasi dengan orang-orang di sekitarnya.

Jurnal Kesehatan Karya Husada/Vol.7, No. 1 Tahun 2019

Peran orangtua terhadap anaknya harus selalu dilakukan. Jangan sampai orangtua mengandalkan gadget untuk menemani anak dan orangtua membiarkan anak lebih mementingkan gadget supaya tidak mengganggu. Mengontrol setiap konten yang ada di gadget anak merupakan salah satu cara yang efektif. Lebih sering mengajak anak untuk berdiskusi, tanya jawab dalam waktu luang. Bermain bersama atau hanya sekedar bercanda disel-sela aktifitas yang padat. Selama waktu itu anak bisa meniru tingkah laku orang dewasa. mengembangkan daya imajinasi dan kreatifitasnya (Chusna, 2017).

SIMPULAN DAN SARAN

1. Peran orang tua dalam penggunaan gadget di gugus IX Kecamatan Depok Sleman Yogyakarta sebanyak 87% dalam kategori baik.
2. Sebanyak 26,2% anak pra sekolah di TK gugus IX ketergantungan dengan gadget
3. Ada hubungan peran orang tua dengan ketergantungan gadget pada anak dengan p-value 0,006

SARAN

1. Bagi orang tua
Orang tua harus lebih berhati-hati dalam mengawasi dan memonitoring

kegiatan anaknya dalam penggunaan gadget untuk meminimalisir sisi negatif dari penggunaan gadget. Penggunaan gadget sebaiknya tidak diberikan pada anak dibawah usia 6 tahun, karena saat usia tersebut anak lebih baik diarahkan kedalam kegiatan yang memiliki aktivitas dilingkungan agar mudah untuk bersosialisasi.

2. Bagi guru
Guru harus berperan aktif dalam memberitahukan orang tua terhadap perkembangan anak agar bisa saling menjaga anak untuk tidak mengarah dari sisi negatif penggunaan gadget.

DAFTAR PUSTAKA

1. Chusna, PA. *Pengaruh Teknologi Gadget terhadap Perkembangan Karakter Anak*. Jurnal IAIN Tulungagung 17 (2); 2017
 2. Febrino. (2017). *Tindakan Preventif Pengaruh Negatif Gadget terhadap Anak Noura*. Vol 1(1)
 3. Hasil seminar pengaruh gadget terhadap perkembangan anak pada tanggal 25 September 2016 oleh Suwarsi
 4. Indrawan, Pana. (2014). *Pengaruh Gadget terhadap Tumbuh Kembang Psiko Sosial Anak PAUD*.(Online). Jurnal Kesehatan Karya Husada/Vol.7, No. 1 Tahun 2019
 5. Iswidharmanjaya, D. 2014. *Bila Si Kecil Bermain Gadget*. Yogyakarta: Beranda Agency
 6. Isna, Nadhila. 2012. *Mempermudah Hidup Manusia dengan Teknolo*
 7. Nurdin, 2015. *Pengaruh Pendidikan Orang Tua Terhadap Perkembangan Psikomotor Pada Tk Islam Hikmah Birruwalidain Perumnas Kota Palopo*. Skripsi. Universitas Terbuka Makassar
 8. Lestari, I. (2012). *Hubungan Peran Orang Tua dengan Pencapaian Perkembangan Kognitif pada Anak Usia Pra Sekolah Di Desa Sumber Karang Dlanggu Mojokerto*. Jurnal Keperawatan Bina Sehat. Vol 5(1).
 9. Marsal dan Hidayati. *Pengaruh Smartphone Terhadap Pola Interaksi Sosial Pada Anak Balita Di Lingkungan Keluarga Pegawai Uin Sultan Syarif Kasim Riau*. Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Sistem Informasi. Vol 3 No 1(2017)
 10. Mubarak, Sulthonul. 2013. *Gadget Menjadi Gaya Hidup dan Kebutuhan*. Tersedia dalam <http://sulthonulmubarak.com/Gadget-menjadi-gaya-hidup-danKebutuhan>
- (<http://library.binus.ac.id>). Diakses pada: 25 Maret 2016

**PENGARUH *GADGET* TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK
DI TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL VI**

ARTIKEL PENELITIAN

OLEH

SINTA

NIM F1122131015



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2018**

perkembangan sosial anak usia 4-6 tahun di TK Aisyiyah Busthanul Athfal VI.

Pembahasan Hasil Penelitian

1. Penggunaan aplikasi *gadget* pada anak usia 4-6 tahun TK Aisyiyah Busthanul Athfal VI Pontianak Tenggara

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa dari 24 orang anak terdapat 1 orang anak yang menggunakan aplikasi *gadget* dengan kategori sangat tinggi yaitu pada rentang 81-100, 23 orang anak menggunakan aplikasi *gadget* dengan kategori tinggi yaitu pada rentang 61-80. Disimpulkan dengan angka konversi anak yang menggunakan aplikasi *gadget* TK Aisyiyah Busthanul Athfal VI Pontianak Tenggara di peroleh dengan nilai 68,37 kategori tinggi dengan rentang 61-80. Dari kesimpulan di atas anak sering menggunakan *gadget* ketika berada di rumah, orangtua mereka memberikan batas waktu, sering memeriksa *gadget* anak dan memberikan permainan yang dapat mengasah perkembangan anak.

Menurut para pakar pendidikan (dalam Maulida, Hidayati:2013) "Sebaiknya seorang anak dikenalkan pada fungsi dan cara menggunakan *gadget* saat berusia enam tahun. Karena di usia tersebut perkembangan otak anak meningkat hingga 95% dari otak orang dewasa. Sebab, jika mengenalkan *gadget* di bawah usia enam tahun, anak lebih banyak untuk bermain karena anak tertarik dengan visual (gambar) dan suara yang beragam yang terdapat pada *gadget*".

2. Perkembangan sosial anak usia 4-6 tahun TK Aisyiyah Busthanul Athfal VI Pontianak Tenggara

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa dari 24 orang anak menunjukkan berperilaku sosial dengan kategori baik yaitu pada rentang 51-75, anak menggunakan *gadget* dari penilaian guru kelas rata-rata anak berperilaku sosial baik. Disimpulkan dengan angka konversi perilaku sosial anak TK Aisyiyah Busthanul Athfal VI Pontianak Tenggara di peroleh dengan nilai 59,62 kategori baik dengan rentang 51-75.

Montessori dalam Hainstock, (1999) mendefinisikan, "anak pada usia 4-6 tahun sebagai periode sensitif (*sensitive periods*)".

Pada masa ini secara khusus anak mudah menerima stimulus-stimulus tertentu. Suatu sensitivitas khusus terhadap sesuatu yang baru akan berakhir bila sesuatu kebutuhan yang dibutuhkannya telah terpenuhi. Sosial dipahami sebagai upaya pengenalan (sosialisasi) anak terhadap orang lain yang ada diluar dirinya dan lingkungannya, serta pengaruh timbal balik dari berbagai segi kehidupan bersama yang mengadakan hubungan satu dengan lainnya, baik dalam bentuk perorangan maupun kelompok. Perilaku sosial anak juga di pengaruhi oleh lingkungan nya, jika anak dibimbing dengan berperilaku baik, sopan santun, anak akan terbiasa dengan perilaku tersebut.

3. Pengaruh penggunaan aplikasi *gadget* terhadap perkembangan sosial anak usia 4-6 tahun TK Aisyiyah Busthanul Athfal VI Pontianak Tenggara

Dari perhitungan yang telah dilakukan diperoleh F_{hitung} (*Equal Variance not Assumed*) adalah 0,674 table distribusi dicari pada taraf signifikansi 5% dengan jumlah sampel 24 orang anak maka diperoleh F_{tabel} sebesar 4,26. Dapat disimpulkan $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ ($0,674 \leq 4,26$) maka H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya tidak terdapat pengaruh pada penggunaan aplikasi *gadget* terhadap perkembangan sosial anak usia 4-6 tahun di TK Aisyiyah Busthanul Athfal VI.

Berdasarkan perhitungan di atas tidak adanya pengaruh penggunaan aplikasi *gadget* terhadap perkembangan sosial anak usia 4-6 tahun, Jovita Maria Ferliana, M.Psi menyatakan, dilihat dari tahapan perkembangan dan usia anak, pengenalan dan penggunaan *gadget* bisa dibagi beberapa tahap usia. Untuk anak dibawah usia 5 tahun, pemberian *gadget* sebaiknya hanya seputar pengenalan warna, bentuk dan suara.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan analisis data yang telah dilaksanakan, secara umum dapat

disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan aplikasi *gadget* terhadap perkembangan sosial anak di TK Aisyiyah Busthanul Athfal VI Pontianak Tenggara. Adapun kesimpulan secara khusus berdasarkan penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Penggunaan aplikasi *gadget* anak di TK Aisyiyah Busthanul Athfal VI Pontianak Tenggara dari 24 orang anak terdapat 1 orang anak yang menggunakan aplikasi *gadget* dengan kategori sangat tinggi yaitu pada rentang 81-100, 23 orang anak menggunakan aplikasi *gadget* dengan kategori tinggi yaitu pada rentang 61-80. (2) Perilaku sosial anak di TK Aisyiyah Busthanul Athfal VI Pontianak Tenggara dari 24 orang anak semua berperilaku sosial dengan kategori baik. (3) Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan aplikasi *gadget* dengan perkembangan sosial anak usia 4-6 di TK Aisyiyah Busthanul Athfal VI Pontianak Tenggara, hal ini berdasarkan pengujian toleransi regresi di peroleh $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ ($0,674 \leq 4,26$) maka H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya tidak terdapat pengaruh pada penggunaan aplikasi *gadget* terhadap perkembangan sosial anak usia 4-6 tahun di TK Aisyiyah Busthanul Athfal VI.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian tidak ada nya pengaruh penggunaan aplikasi *gadget* terhadap perkembangan sosial anak. Oleh karena itu kepada kepala TK Aisyiyah Busthanul Athfal VI Pontianak Tenggara Dan orang tua disarankan : (1) Kepada orang tua boleh memberikan *gadget* pada anak dengan catatan selalu terus mengawasi *gadget* anak memberikan batas waktu, mengkhhususkan *gadget* anak, melakukan

pemblokiran iklan, melakukan pemeriksaan *gadget* anak, membatasi koneksi internet dan memilih aplikasi *game* yang dapat mengasah perkembangan anak. (2) Kepada kepala TK dan guru TK Aisyiyah VI sudah baik dalam mencontohkan perilaku yang baik kepada anak, dan dapat menanamkan akhlak yang baik kepada anak-anak usia TK khususnya anak yang berusia 4-6 tahun.

DAFTAR PUSTAKA

- Hurlock B. Elizabeth. 1978. *Perkembangan Anak*. Jakarta: ERLANGGA
- Yahya Yudrik. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama.
- Novi. 2015. *Kebiasaan-Kebiasaan Buruk Sehari-Hari*. Yogyakarta: FlashBooks.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R dan D*. Bandung: ALFABETA.
- Susanto, Ahmad. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama.
- Wahyu Novitasari. 2016. *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak*. Skripsi, Universitas Negeri Surabaya.
- Widiawati. 2014. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*. Jakarta : Universitas Budi Luhur.
- Winda Gunarti, dkk. 2008. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Yusuf, Syamsu. 2011. *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.

PERSEPSI ORANG TUA DALAM MEMANFAATKAN DURASI
PENGUNAAN GADGET UNTUK ANAK USIA DINI SAAT
SITUASI PANDEMI COVID-19

Maulana Arafat Lubis¹, Nashran Azizan²

^{1,2}Institut Agama Islam Negeri Padangsidimpuan

¹maulanaarafat@iain-padangsidimpuan.ac.id

²nashranazizan@iain-padangsidimpuan.ac.id

Abstract

The effect of COVID 19 pandemic obliged that student to study at home because lockdown and physical distancing were conducted. All schools decided that learning used online system. Therefore gadget has become medium in doing task that was given by teacher. The purpose of this research is to describe parent's perception in taking advantage of duration of using gadget toward early childhood in COVID 19 pandemic situation. This research used qualitative method and the source of data is parent in Padangsidimpuan. The data collection used observation, interview, and documentation. Data was gotten from informant by online social media. Data analysis was conducted by descriptive way. Data validity used triangulation technique. Research device used smart phone. The research result showed that taking advantage of duration of using gadget is good enough because student was accompanied, needed and monitored so student used gadget to study, to play game and watch that had duration 1-3 hours / day. Furthermore, parent hoped that school party does not always give task and asked to teacher to give the lesson by giving video concerning lesson material by sending to parent's *WhatsApp*.

Keywords: Duration Use of Gadget, Early Childhood, Covid 19 Pandemic

Abstrak

Akibat pandemi COVID-19 mewajibkan anak-anak agar belajar di rumah karena diberlakukannya *lockdown* dan *physical distancing*. Seluruh sekolah memberlakukan belajar dengan sistem daring/online/jarak jauh. Akibatnya, *gadget* menjadi media primadona dalam mengatasi masalah bagi anak-anak untuk mengerjakan tugas dari guru. Adapun tujuan penelitian untuk mendeskripsikan persepsi orang tua dalam memanfaatkan durasi penggunaan *gadget* untuk anak usia dini saat situasi pandemi COVID-19. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Sumber datanya adalah para orang tua di Padangsidimpuan. Pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data diperoleh dari informan melalui media sosial online. Analisis data dilakukan dengan cara deskriptif. Keabsahan data menggunakan teknik triangulasi. Alat

bantu penelitian menggunakan android atau *smartphone*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa memanfaatkan durasi penggunaan *gadget* pada anak usia dini saat situasi pandemi COVID-19 sudah cukup baik, karena para orang tua melaksanakan 3D (dibutuhkan, didampingi, dipantau) sehingga anak-anak menggunakan *gadget* untuk belajar, main *game*, dan menonton berdurasi selama 1-3 jam/hari. Selain itu, adanya harapan orang tua kepada pihak sekolah untuk tidak harus memberikan selalu tugas dan menghimbau guru agar melakukan pembelajaran kepada anak didiknya dengan memberikan video terkait materi pelajaran dengan mengirim ke *WhatsApp* para orang tua.

Kata Kunci: Durasi Penggunaan *Gadget*, Anak Usia Dini, Pandemi COVID-19

pornografi. Jika ketiga itu dilakukan, diyakini anak-anak bisa memanfaatkan penggunaan *gadget* dengan baik.

SIMPULAN

Hasil observasi terlihat dalam video bahwa selama situasi pandemi COVID-19 di daerah kota Padangsidimpuan anak-anak melakukan aktivitas belajar di rumah selalu menggunakan *gadget* sebagai alat bantu dalam materi pelajaran atas tugas yang diberikan guru. Rata-rata guru memberikan tugas ke anak kecuali yang masih TK. Hal yang miris adalah guru hanya memberikan tugas, bukan memberikan penjelasan materi yang ada di buku pegangan anak di sekolah secara daring/online. Oleh sebab inilah yang membuat orang tua penting menggunakan *gadget* sebagai media efektif. Karena orang tua banyak sudah lupa bagaimana menjelaskan materi kepada anak agar mudah paham. Terkhususnya pada materi yang berkaitan dengan Matematika. Selain untuk belajar, anak-anak menggunakan *gadget* untuk bermain *game* dan menonton video. Ini dilakukan anak seringnya pada waktu belajar usai.

Sedangkan hasil wawancara penelitian ini menemukan bahwa para orang tua menganggap kebijakan pemerintah ini sudah tepat, karena kita juga harus melakukan *lockdown* dan *stay at home*. Situasi ini bisa dimanfaatkan dengan cara berkumpul dengan keluarga dan yang terpenting ialah kesempatan orang tua untuk mengajarkan hal-hal positif yang berkaitan dengan materi pelajaran mereka di sekolah kepada anak dalam menumbuhkembangkan sikap spiritual, sosial, pengetahuan, dan keterampilan anak. Ambil hikmah di balik situasi pandemi COVID-19, agar paradigma kita tetap berada pada poros positif. Kemudian para orang tua tetap membimbing anak dalam belajarnya dengan menggunakan *gadget*, akan tetapi yang terpenting adalah pengontrolan dan pemantauan anak pada saat menggunakan *gadget* tetap dilakukan. Selanjutnya, para orang tua tetap membuat jadwal anak untuk berkesempatan menggunakan *gadget*. Kesempatan itu dimanfaatkan untuk belajar dan bermain *game* maupun menonton video. karena kalau tidak dibuat jadwal, anak-anak akan lalai akan tanggung jawabnya seperti: shalat, makan, tidur, belajar, mengaji, dan bersosialisasi dengan keluarga maupun teman-temannya. Seterusnya, para orang tua menetapkan durasi kepada anak dalam menggunakan *gadget* selama situasi pandemi COVID-19 berkisar 2-4 jam dalam sehari. Ini dimanfaatkan anak-anak untuk mengerjakan tugas dari guru dan setelah itu bermain *game*. Terakhir, para orang tua memilih aplikasi di *gadget* anak untuk belajar sering menggunakan *Youtube* dan Ruang Guru. selain untuk belajar, *gadget* juga digunakan untuk bermain *game Mobile Legend*.