

DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI

Kuni Fatonah¹, Ndaru Putri Yudhiarti², Sunarni³, Alek Wijiarko⁴, Muhammad Rizky⁵

¹Manajemen Pendidikan Islam, STIT Muhammadiyah Tempurejo Ngawi

^{2,3} Pendidikan Islam Anak Usia Dini, STIT Muhammadiyah Tempurejo Ngawi

^{4,5} Pendidikan Agama Islam, STIT Muhammadiyah Tempurejo Ngawi

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 30-06-2022

Disetujui: 30-07-2022

Kata kunci:

Budaya membaca

Minat baca

Rumah baca

ABSTRAK

Abstract: The provision of reading houses is carried out with the aim of providing a place for learning and as an effort to foster interest in reading for children. Reading culture can be improved in many ways, one of which is by informing the function of reading itself. Procurement of reading houses is one way to encourage children to love reading more. With the procurement of this reading house in which various kinds of books are presented which are expected to start reading interest in children. There have been many wise sayings about reading, but this reading activity is increasingly being carried out by children and this situation is really very concerning, therefore the provision of reading houses is carried out as an effort to grow interest in reading again. After providing this reading house, when the children, who previously played a lot, touched a lot of books to read. Which in various studies, reading activities of children and adolescents, among others, are strongly influenced by their accessibility to reading materials. In this case the research team helped by providing good, varied reading sources so that there were many choices of reading sources that could be taken by children and the community. To realize this, of course, there are efforts from researchers to produce varied books. There are several books that have been collected, a total of 31 books. With the holding of the Reading House, it was seen that some were able to read and understand, and some were not able to read and understand in a story etc.

Abstrak: Penyediaan rumah baca ini dilakukan dengan tujuan memberikan wadah belajar dan sebagai upaya menumbuhkan minat baca bagi anak-anak. Budaya membaca dapat ditingkatkan melalui banyak cara salah satunya dengan memberitahukan fungsi dari membaca itu sendiri. pengadaan rumah baca merupakan salah cara untuk mengajak anak-anak lebih gemar membaca. Dengan Pengadaan rumah baca ini yang didalamnya disajikan berbagai macam buku yang diharapkan dapat mengawali minat baca kepada anak-anak. Sudah banyak sekali pepatah pepatah bijak tentang membaca, namun kegiatan membaca ini semakin jarang dilakukan oleh anak-anak dan keadaan ini sungguh sangat memprihatinkan maka dari itu penyediaan rumah baca ini dilakukan sebagai upaya penumbuhan minat baca kembali. Setelah disediakan sarana rumah baca ini waktu anak-anak yang sebelumnya banyak bermain menjadi banyak menyentuh buku-buku untuk dibaca. Yang mana dalam berbagai penelitian, kegiatan membaca anak dan remaja antara lain sangat dipengaruhi oleh keteraksesan mereka terhadap bahan bacaan. Dalam hal ini tim peneliti membantu dengan mengadakan sumber bacaan yang bagus, bervariasi agar banyak pilihan sumber bacaan yang dapat diambil oleh anak-anak maupun masyarakat. Untuk mewujudkan hal ini tentunya ada pengupayaan dari peneliti untuk mengadakan buku-buku yang bervariasi. Ada beberapa buku yang sudah terkumpul, semuanya berjumlah 31 buku. Dengan diadakannya Rumah Baca, beberapa terlihat ada yang sudah bisa membaca dan memahami, dan sebagian ada yang belum bisa membaca dan memahami dalam sebuah cerita dll.

Alamat Korespondensi:

Ndaru Putri Yudhiarti

Pendidikan Agama Islam

STIT Muhammadiyah Tempurejo Ngawi

Jalan Mantingan – Sine Km.0 Kode Pos 63257

E-mail: ndaruputripsiko11@gmail.com

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi saat ini sangat pesat perkembangan berbagai macam penemuan-penemuan teknologi modern dengan tujuan mempermudah ruang gerak dan ruang lingkup manusia. Sebagai contoh teknologi saat ini yang sangat berkembang pesat pada adalah telepon. Dimulai dari munculnya telepon koin, telepon genggam (HP), hingga saat sekarang ini orang-orang lebih akrab mengenalnya dengan istilah *smartphone* atau *gadget* (Tan, Musa dan Su, 2021).

Perkembangan *Gadget* dari masa ke masa dimulai dari perangkat yang bernama HP (*Handphone*). *Handphone* perkembangan dari pesawat elektronik telepon. Bedanya, telepon masih menggunakan kabel untuk berkomunikasi sementara HP tanpa perlu menggunakan kabel dan bersifat *portable* sehingga lebih mempermudah manusia dalam melakukan komunikasi dimanapun dan kapanpun. Pada saat ini hampir setiap orang mulai dari anak-anak hingga orang tua memiliki *handphone* atau *smartphone*. Tentu saja ini bukan hanya terjadi tanpa alasan melainkan daya tarik dan kebutuhan masyarakat saat ini sudah sangat jauh berbeda dibandingkan dengan dahulu.

Hp atau *Gadget* merupakan suatu alat untuk berkomunikasi yang sangat wajib digunakan oleh orang-orang yang memiliki kepentingan pribadi baik bekerja, berbisnis atau pengerjaan tugas kuliah maupun kantor. Namun kenyataannya pada saat ini *Gadget* tidak hanya dipakai pada kalangan remaja saja yang berusia 12-21 tahun dan dewasa atau lanjut usia yang berusia 22-ke atas, akan tetapi juga digunakan pada kalangan anak yang usia 7-11 tahun. Bahkan lagi *Gadget* bukan barang asing lagi untuk anak usia dini (usia 3-6 tahun) yang semestinya belum layak untuk menggunakan *Handphone*.

Perkembangannya *gadget* pada saat ini memiliki banyak fitur yang menarik yang seringkali membuat anak-anak cepat akrab dengannya. Akan tetapi dengan perkembangan *gadget* pada saat ini akan lebih memudahkan anak dalam mencari segala informasi dan berita yang dibutuhkan, terutama dalam belajar sambil bermain ataupun bermain sambil belajar. Akan tetapi penggunaan *Gadget* yang berlebihan akan berdampak negatif bagi moral anak dalam kesehariannya, karena akan membentuk anak-anak yang cenderung terus-menerus menggunakan *Gadget* akan ketergantungan dan akan menjadi kegiatan yang wajib dan rutin dilakukan oleh anak dalam sehari-harinya, dilihat pada saat ini anak akan lebih sering bermain *Gadget* dari pada belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya untuk mendapatkan hal-hal baru.

Dari sudut pandang lingkungan masyarakat ada beberapa kasus mengenai dampak dari *Gadget* ini sering sekali menimpa anak-anak mulai dari kecanduan game, internet, dan juga konten-konten yang berisi pornografi yang nyaris belum di pahami oleh pemakainya. Berdasarkan dari hasil survei yang telah dilakukan peneliti di TPA Amanah terhadap siswa yang berusia 3-6 tahun, P 90 ada 86 anak. Diantaranya satu orang anak menggunakan *Gadget*, yang dibeli oleh orang tuanya.

Adapun dampak yang ditimbulkan dari penggunaan *Gadget* pada anak usia dini ini seperti, penurunan konsentrasi saat belajar (pada saat belajar anak menjadi tidak fokus dan hanya ingin bermain dengan *Gadget*, sehingga membuat anak akan malas menulis dan membaca, hal ini diakibatkan dari penggunaan *Gadget* misalnya pada saat anak akan membuka video di aplikasi Youtube anak cenderung melihat gambarnya tanpa harus menulis apa yang mereka cari. Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi, misalnya anak kurang bermain dan bersosialisasi dengan dilingkungan sekitarnya, tidak memperdulikan keadaan disekelilingnya.

Kecanduan *gadget*, anak telah ketergantungan dengan *Gadget* dapat menimbulkan gangguan kesehatan, yang dapat menimbulkan gangguan kesehatan karena paparan radiasi yang ada pada *Gadget*, dan juga dapat merusak kesehatan mata anak sehingga mata anak cenderung akan cepat mudah rabun di usianya yang masih terbilang dini. Oleh karena itu peran orangtua seharusnya dapat menyikapi masalah tersebut dengan sangat baik. Dalam kejadian seperti itu tentu saja harus menjadi perhatian bagi orangtua dan berbagai pihak untuk meningkatkan kewaspadaan terhadap anak-anak dalam penggunaan *Gadget* sebagai media bermain atau media komunikasi. Karena pendidikan pertama di dapat dari orang tua terutama ibu yang dalam setiap saatnya bersama dengan anak sehingga dalam pembentukan karakter dan tumbuh kembang anak seharusnya memiliki dan aturan yang jelas dalam tentang pemberian *Gadget* pada anak. Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti sangat tertarik untuk mengkaji tentang dampak penggunaan *gadget* pada anak usia dini di TPA Amanah Kebonromo Ngrampal Sragen.

METODE

Wawancara merupakan pertemuan dua orang atau lebih untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat di kontruksikan makna dalam suatu topik tertentu (Sugiono, 2012:317). Wawancara Penelitian ini akan mengumpulkan informasi berupa hasil wawancara dengan Pengajar TPA, dan wali murid di TPA Amanah Ngrampal tentang penggunaan atau dampak *Gadget* terhadap anak.

Observasi merupakan suatu aktivitas pencatatan fenomena yang dilakukan secara sistematis. Menurut (Nurkencana, 1933:35) observasi adalah suatu cara mengumpulkan data data dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap suatu obyek dalam suatu periode tertentu dan mengadakan pencatatan secara sistematis tentang hal-hal tertentu yang diamati. Pengamatan langsung disini dimaksud berupa kegiatan melihat, mendengar dengan alat indra lainnya. Dan penelitian ini peneliti akan terlibat langsung (*partisipatif*) artinya dalam pengamatan ini peneliti akan terlibat dalam kegiatan orang yang menjadi sasaran penelitian.

Untuk menyempurnakan aktivitas pengamatan partisipatif ini, peneliti harus mengikuti kegiatan keseharian yang dilakukan informan dalam kurung waktu tertentu, selalu memerhatikan apa yang terjadi, mendengarkan apa yang dikatakannya, mempertanyakan informasi yang menarik, dan mempelajari dokumen yang dimiliki kegiatan observasi ini akan dilakukan secara intensif hingga memperoleh data dan gambaran tentang; letak geografis, keadaan lingkungan di TPA Amanah Ngrampal, serta dampak dari penggunaan Gadget terhadap perilaku sehari-hari anak.

Dokumentasi artinya barang-barang tertulis. Di dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian, dan sebagainya (Arikunto, 2010:201). Dalam penelitian ini teknik dokumentasi dapat dilakukan berupa data dokumentasi yang dilakukan dalam hal ini adalah segala dokumentasi yang berhubungan dengan gambar atau foto-foto Kegiatan di TPA Amanah Ngrampal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan dari hasil penelitian menunjukkan kebanyakan Gadget yang diberikan para orang tua kepada anaknya adalah berdasarkan keinginan anaknya. Untuk tujuan tertentu seperti untuk mengenalkan teknologi lebih 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 juga Gadget dapat dijadikan para orang tua untuk mengalihkan anak-anak agar tidak mengganggu pekerjaan orang tuanya dan sampai menangis hal ini diperkuat oleh pernyataan pembantunya, sehingga para orang tua menyediakan fasilitas berupa Gadget untuk anaknya yang masih berusia dini dibandingkan dengan permainan edukatif lainnya. Hal ini tak lepas oleh berbagai aplikasi permainan yang terdapat pada Gadget yang tentunya lebih menarik perhatian anak-anak dibandingkan dengan permainan-permainan yang terdapat di lingkungan sekitarnya. Selain itu juga, orangtua meng"iya"kan bahwa saat anaknya bermain Gadget cenderung anak-anak ini diam di depan Gadget nya masing-masing tanpa mempedulikan dunia sekitarnya.

Secara tidak sadar, anak-anak sudah mengalami ketergantungan menggunakan Gadget. Ketergantungan inilah yang menjadi salah satu dampak negatif yang sangat berpengaruh. Dalam penggunaan Gadget kebanyakan anak lebih menggunakannya untuk bermain. Dari hal kecil tersebut, anak yang awalnya senang bermain dengan temannya dapat berubah dengan terbiasanya diberikan Gadget sebagai pengganti teman bermain. Ketergantungan terhadap Gadget pada anak disebabkan karena lamanya durasi dalam menggunakan Gadget.

Bermain Gadget dengan durasi yang cukup panjang dan dilakukan setiap hari, bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang antisosial. Dampak yang ditimbulkan dari hal itu sebenarnya adalah dapat membuat anak lebih bersikap individualis karena lama kelamaan menyebabkan lupa berkomunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan di sekitarnya. Hal tersebut dapat menyebabkan interaksi sosial antara anak dengan masyarakat, lingkungan sekitar berkurang, bahkan semakin luntur. Seperti yang diketahui bahwa usia dini merupakan usia anak dapat mengasah kemampuan bersosialisasinya dengan baik dilingkungan sosial. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa orangtua memahami Gadget sebagai sebuah alat yang merupakan hasil dari kemajuan teknologi. Alat-alat tersebut berupa smartphone, tab dan komputer.

Kehadiran Gadget dalam kehidupan sehari-hari manusia, mengakibatkan dampak yang terdiri dari dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif dari Gadget yang dirasakan oleh orangtua bagi kehidupan mereka dan perkembangan anak yaitu Gadget sangat membantu pekerjaan, dengan kata lain adanya Gadget bisa membuat pekerjaan jadi lebih mudah. Manfaat lain yang dirasakan oleh orangtua yaitu dalam hal perkembangan anaknya. Gadget dalam hal tersebut sangat membantu anak dalam menyelesaikan tugas-tugas sekolahnya dan membantu anak dalam hal mengembangkan kreatifitasnya melalui media game dan berbagai aplikasi yang ada di Gadget.

Selain dampak positif yang dimiliki oleh Gadget, orangtua juga menyebutkan tentang dampak negatif Gadget. Khusus bagi anak, dampak negatifnya yaitu efek kecanduan terhadap konten atau aplikasi yang terdapat dalam Gadget. Efek kecanduan tersebut mengakibatkan anak menjadi melupakan tugas utamanya sebagai pelajar.

Gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. Adapun beberapa dampak positif dari Gadget apabila orangtua bisa bijak dalam memberikannya kepada anak antara lain:

1. Kecanggihan fitur bahasa pada Gadget dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak.
 2. Mendukung keingintahuan anak, dengan bimbingan orangtua anak dapat mengakses situs-situs yang ingin dipelajari anak di internet.
 3. Merangsang anak untuk mengikuti perkembangan teknologi, sehingga anak tidak gagap teknologi di usianya.
 4. Mendukung aspek akademis anak, dengan bantuan internet anak dapat mengakses informasi-informasi yang di butuhkan perihal pengetahuan yang diajarkan di sekolah.
 5. Mengurangi tingkat stres dan menghilangkan rasa jenuh setelah belajar dengan sesekali bermain game.
- Sedangkan dampak negatif Gadget terhadap tumbuh kembang anak diantaranya:

1. Mengganggu pertumbuhan otak anak Pada usia 0-2 tahun, otak anak bertumbuh dengan cepat hingga dia berusia 21 tahun. Perkembangan otak anak sejak dini dipengaruhi oleh stimulasi lingkungan.
2. Stimulasi berlebih dari Gadget (hp, internet, tv, ipad, dll) pada otak anak yang sedang berkembang, dapat menyebabkan keterlambatan kognitif, gangguan dalam proses belajar, tantrum, meningkatkan sifat impulsif, serta menurunkan kemampuan anak untuk mandiri.
3. Tumbuh kembang yang lambat Bahaya penggunaan Gadget pada anak, juga membatasi gerak fisiknya. Yang membuat tumbuh kembang fisik anak menjadi terlambat. Paparan teknologi sejak dini juga memengaruhi kemampuan literasi dan prestasi akademik anak secara negatif.
4. Kurang tidur 75% anak usia 9-10 tahun mengalami kurang tidur karena penggunaan teknologi tanpa pengawasan. Kekurangan tidur akan berdampak buruk pada nilai sekolah mereka, karena otak berkembang dengan baik saat tidur, dan anak butuh tidur yang cukup agar otaknya bisa berfungsi dengan baik.
5. Kelainan mental Penelitian di Bristol University tahun 2010 mengungkapkan, bahaya penggunaan Gadget pada anak dapat meningkatkan risiko depresi, gangguan kecemasan, kurang atensi, autisme, kelainan bipolar, psikosis, dan perilaku bermasalah lainnya.
6. Sifat agresif Konten di media yang bisa diakses anak, dapat menimbulkan sifat agresif pada anak. Kekerasan fisik dan seksual banyak tersebar di internet, dan jika tidak dilakukan pengawasan, anak bisa terpapar itu semua. Sehingga memicu timbulnya perilaku agresif dan cenderung menyerang orang lain pada anak.
7. Kecanduan Ketika orangtua terlalu bergantung pada teknologi, mereka akan semakin jauh dari anak. Untuk mengisi kekosongan ikatan dengan orangtua, anak juga mulai mencari hiburan dari Gadget, yang pada akhirnya membuat mereka kecanduan teknologi, dan tidak bisa lepas darinya.
8. Proses belajar yang tidak berkelanjutan Penggunaan teknologi yang berlebihan pada anak, bisa membuat proses belajarnya tidak kontinyu. Karena teknologi ini membuat segalanya menjadi lebih mudah, sehingga otak anak tidak terasah, disebabkan kemudahan yang ditawarkan untuk mencari jalan pintas.
9. Menurunkan daya ingat dan konsentrasi anak karena tingginya kecepatan pada konten media yang menimbulkan perhatian. Sebagai orangtua yang hidup di zaman yang serba modern ini, kita harus bijak dalam menyikapi dan mengenalkan sarana teknologi kepada anak kita, agar supaya tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan karena perkembangan teknologi.
10. Gangguan pada mata akibat terlalu sering mata menatap layar Gadget.
Berkurangnya kemampuan bersosialisasi dengan orang lain. Berdasarkan hasil penelitian, dijelaskan bahwa orangtua berkomunikasi dengan anaknya sebaiknya melalui beberapa cara yaitu:
 1. Batasi Pemakaian Gadget Maksimal Dua Jam Anak di atas dua tahun, hanya boleh berada di depan layar komputer, televisi atau Gadget maksimal selama dua jam setiap harinya. Waktu lain harus digunakan untuk bermain di luar rumah, berinteraksi dan berkomunikasi dengan anak lain agar bisa mengenali emosi.
 2. Orangtua Mengedukasi Diri Soal Gadget Sebelum memberikan Gadget ke anak, orangtua harus tahu dulu apa saja aplikasi yang ada di sana. Agar bisa menyaring konten yang sesuai dengan umur anak. Jangan jadi orangtua yang gaptek dan membiarkan anak terpapar konten negatif karena kita tidak mengerti.
 3. Berikan Pengawasan Dampingi anak ketika bermain Gadget. Kita sebagai orangtua juga bisa berdiskusi mengenai apa saja yang anak mainkan dan lakukan dengan Gadgetnya. Selain menjalin komunikasi, kita sebagai orangtua juga bisa sekaligus mengawasi paparan internet terhadap anak, perilaku anak di dunia maya. Bila sedang mengawasi anak, usahakan kita sebagai orangtua jangan sibuk dengan Gadget sendiri.
 4. Berikan Pengajaran Soal Perilaku di Internet Jika kita sebagai orangtua melihat konten yang tidak sesuai dengan usia anak, beri dia pengertian bahwa konten tersebut tidak baik untuknya. Begitupun ketika dia melihat informasi yang kurang baik, ajak anak untuk mendiskusikannya. Jangan lupa mengingatkan anak agar tidak mudah memberikan identitas pribadi kepada orang yang tidak dikenal, atau aplikasi yang tidak jelas. Kita sebagai orangtua, sebaiknya jangan berlebihan memamerkan anak di media sosial. Hal ini demi mencegah kejahatan yang sering mengincar anak di dunia maya.
 5. Biarkan Anak Bermain Tanpa Gadget Dorong anak untuk bermain di dalam maupun di luar rumah tanpa Gadget. Tujuannya agar dia memiliki waktu berkualitas yang tidak dihabiskan untuk menatap layar Gadget. Selain bermanfaat untuk fisik anak, bermain tanpa Gadget juga bisa merangsang tumbuh kembang motoriknya. Simpan Gadget kita saat anak akan bermain agar dia tidak tergoda untuk memegang perangkat elektronik tersebut.
 6. Berikan Contoh Jangan hanya memberi larangan pada anak untuk tidak menggunakan Gadget, sementara orangtua selalu sibuk dengan Gadget. Ini akan memberi contoh yang buruk. Simpan Gadget ketika bermainlah bersama anak. Bercengkrama dengan mereka selama beberapa jam. Pekerjaan dan chat dari teman atau bos bisa menunggu. Namun anak tidak akan menjadi anak kecil selamanya. Berikan ia teladan, bahwa ada hal-hal yang lebih penting di dunia ini dibandingkan Gadget. Yakni kebersamaan dengan keluarga tercinta.

7. Tetapkan Waktu Dan Tempat Bebas Gadget Di Rumah Cara terakhir untuk mencegah anak kecanduan Gadget, dengan menetapkan aturan area dan waktu bebas Gadget di rumah. Misalnya di meja makan ketika sedang makan bersama. Baik anak-anak maupun orangtua tidak ada yang boleh memegang Gadget saat makan. Anda juga harus membiasakan anak untuk tidak membawa perangkat elektronik apapun ke dalam kamar. Selain menghindari kecanduan Gadget, juga mendorong anak memiliki waktu tidur yang lebih baik dan teratur. Dari pemahasan tersebut bisa ditemukan tentang pentingnya sikap saling menghargai dalam berkomunikasi dalam keluarga.

Hal ini sudah dipraktikkan oleh keluarga. Hal lain yang sudah dipraktikkan oleh keluarga (orangtua) terkait cara berkomunikasi, memberikan pemahaman tentang Gadget kepada anak yaitu berikan pengajaran soal perilaku di internet, jika anda melihat konten yang tidak sesuai dengan usia anak, beri anak pengertian bahwa konten tersebut tidak baik untuk si anak. Pada poin ini, dijelaskan bahwa setiap anggota keluarga memiliki peran masing-masing. Masing-masing peran yang dimainkan dalam keluarga memiliki tanggung jawabnya masing-masing. Dengan setiap anggota keluarga memahami perannya dan bertanggung jawab atas peran tersebut, agar keseimbangan dalam keluarga terjamin. Hambatan yang dirasakan orangtua dalam berkomunikasi kepada anak terkait upaya mencegah dampak negatif Gadget.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dikatakan bahwa ada beberapa hambatan yang dirasakan oleh orangtua dalam berkomunikasi kepada anak terkait upaya mencegah dampak negatif Gadget. Hambatan tersebut antara lain:

1. Kesibukan masing-masing anggota keluarga.
2. Emosi yang meningkat ketika anak menggunakan Gadget terlalu lama melebihi waktu yang disepakati.
3. Kurang pengetahuan tentang penggunaan Gadget yang baik.

Berdasarkan hasil penelitian diatas, dikatakan bahwa keluarga melakukan usaha dalam mencegah dampak negatif Gadget terhadap anak. Usaha tersebut yaitu memberikan pengetahuan agama kepada anak dan menyemangati anak agar mendengarkan orangtua dengan memberi hadiah saat anak menurut dan mentaati kesepakatan dan hukuman saat anak yang dapat digunakan oleh orangtua dalam mencegah dampak negatif Gadget, antara lain: Orangtua harus mengetahui rating dari game atau acara televisi yang di lihat oleh anak.

Cari tahu apakah media tersebut aman dan sesuai dengan batasan usia anak, tidak memasang perangkat elektronik di dalam kamar anak. Buat aturan, aturan dalam hal ini yaitu tentang batasan waktu penggunaan Gadget buat anak awasi media yang dilihat oleh anak. Perkembangan teknologi dan komunikasi saat ini sangat pesat.

Pengembangan teknologi dan komunikasi ini memberikan dampak yang sangat besar terhadap dunia pendidikan, tidak hanya orang dewasa yang mengenal teknologi dan komunikasi canggih ini, tetapi juga pengaruh terhadap perkembangan dan pendidikan anak usia dini. Gadget merupakan alat berukuran mini dengan banyak kegunaan yang dapat di peroleh didalamnya.

Kemudahan dalam mengakses berbagai informasi dan hiburan telah tersaji dalam bentuk online dan offline. Sebenarnya, Gadget ditujukan untuk orang-orang yang memiliki kepentingan dalam hal bisnis, perkuliahan dan pekerjaan. Namun pengguna Gadget sering kali disalahgunakan oleh sebagian pihak, seperti orangtua secara instan memberikan fasilitas Gadget untuk media dalam mendidik anaknya yang masih berusia dini. Anak usia dini adalah sosok individu sebagai makhluk sosial yang sedang mengalami proses perkembangan yang sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya dan memiliki sejumlah karakteristik tertentu.

Anak usia dini adalah suatu organisme yang merupakan satu kesatuan jasmani dan rohani yang utuh dengan segala struktur dan perangkat biologis dan fisikologisnya sehingga menjadi sosok yang unik. Intensitas Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Saat Anak usia di bawah 5 tahun, boleh-boleh saja diberi Gadget . Tapi harus diperhatikan orang tua dalam durasi pemakaian gadget yang di berikan kepada anaknya, misalnya hari Sabtu atau Minggu dengan durasi tidak lebih dari 30 sampai dengan 75 menit dalam sehari . Lewat dari itu, ia harus tetap berinteraksi dengan orang lain dan belajar. Terlihat jelas bahwa penggunaan Gadget memang harus memiliki batasan dan kriteria tertentu dalam pemakaian Gadget untuk menghindari tingkat kecanduan anak dalam menggunakan Gadget, Bentuk penggunaan Gadget pada anak dapat diklasifikasikan pada tingkatan tinggi, sedang, dan rendah.

Kategori rendah apabila penggunaan Gadget hanya saat waktu senggang. Untuk itu perlu adanya kedisiplinan dan batasan yang dilakukan orang tua pada saat anak usia dini menggunakan Gadget , karena pemakaian Gadget yang berkelanjutan dan tidak memiliki batas waktu dapat menimbulkan dampak buruk kecanduan Gadget sejak dini.

Gadget memiliki banyak manfaat apalagi digunakan dengan cara yang benar dan semestinya diperbolehkan orang tua mengenalkan Gadget pada anak usia dini memang perlu tetapi harus diingat terdapat dampak positif dan dampak negatif pada Gadget tersebut. Tabel Durasi dan Intensitas Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Kategori Durasi Intensitas Tinggi 75-120 menit Lebih dari tiga kali sehari Sedang 40-60 Menit 2-3 kali sehari Rendah 5-30 Menit Maksimal 1 kali sehari

Kategori	Durasi	Intensitas
Tinggi	75–120 menit	Lebih Dari tiga kali sehari
Sedang	40-60 Menit	2-3 kali sehari
Rendah	5-30 Menit	Maksimal 1 kali sehari

Tabel 1. Durasi dan Intensitas Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini

Berdasarkan uraian-uraian tersebut terlihat jelas bahwa penggunaan Gadget memang harus memiliki batasan-batasan dan kriteria tertentu dalam pemakaian Gadget untuk menghindari tingkat kecanduan anak dalam menggunakan Gadget.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai komunikasi orangtua terhadap anak dalam mencegah dampak negatif Gadget, bisa diambil kesimpulan tentang pengaruh Gadget terhadap akhlak anak dalam studi kasus di TK Elektrina Kertapati Palembang, dapat diambil kesimpulan guna menjawab pertanyaan masalah sebagai berikut: Dampak dari teknologi khususnya Gadget terhadap pembentukan kepribadian atau akhlak anak antara lain anak akan menjadi lebih pemalas, kurangnya rasa percaya diri pada anak, berkurangnya kemampuan berkomunikasi anak, anak akan lebih tertutup, ketergantungan anak untuk terus bermain Gadget dan dampak negatif yang paling berbahaya adalah anak dengan bebas dapat mengakses situs-situs dewasa di internet yang dapat merusak moral anak.

Dalam mengatasi ketergantungan Gadget, anak dan orangtua dapat memberikan kesibukan kegiatan kepada anaknya, mengganti Gadget dengan alat bermain tradisional yang syarat akan nilai edukasi, mengajak anak untuk anak bermain di alam alam terbuka untuk bermain dan berkomunikasi dengan anaknya. Sebagai orangtua yang cerdas, orangtua harus memberikan batasan waktu kepada anaknya untuk bermain Gadget, selalu mendampingi anak saat bermain Gadget, memberikan pengertian tentang dampak positif dan negatif teknologi sehingga anak tahu mana yang baik dan yang buruk dan orangtua harus mengawasi kegiatan anak setiap harinya.

Orangtua merupakan faktor utama penentu moral dan akhlak anak di masa depan, kepribadian anak merupakan cerminan bagaimana orangtua tersebut mendidik dan mengajari anaknya. Terlebih lagi kita hidup di zaman yang serba modern sehingga tantangan yang diterima orangtua dalam mendidik anaknya semakin besar

DAFTAR RUJUKAN

- Akhir, Laporan, and Universitas Negeri Gorontalo. "Untuk Produk Minuman Immunostimulan Di Masa Pandemi Covid 19 Desa Wubudu Kecamatan Sumalata Timur Kabupaten Gorontalo Utara," 2021.
- Alfabeta. Sugiyono.(2012). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R &D). Bandung: Alfabeta.
- Arikunto, Suharsimi (2010). Prosedur Penelitian, Jakarta: Rineka Cipta.
- Elsa Vindi (2014), Studi Korelasional Pengaruh Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Remaja Dikalangan Siswa Sma Harapan 1 Medan).h. 182-186 Yin Robert, (2012) Studi Kasus Desain Dan Metode, Jakarta: Rajawali Pers. <https://doi.org/10.29405/solma.v7i2.1062>.
<https://doi.org/10.30742/tpd.v2i2.933>.
<https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/peknik/article/view/3840>
https://www.academia.edu/37009915/DAMPAK_PENGGUNAAN_GADGET_PADA_ANAK_USIA_DINI_Studi_di_PAUD_dan_TK_Handa_yani_Bandar_Lampung_Skripsi
- Lubis, Maulana Arafat, and Nashran Azizan. "Penggunaan Gadget Untuk Anak Usia Dini Saat Situasi Pandemi Covid-19," 2020.
- Novita Sari dan Nurul. (2016). <http://jurnalilmiahtp> Gadget Pengguna Dan Dampak negatif Pada Anak.
- Nur Hasanah, and Abd Muijahid Hamdan. "Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Proses Pembelajaran Di Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ)." *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat* 1, no. 1 (2021): 70–88. <https://doi.org/10.22373/jrpm.v1i1.662>.
- Octaviani, (2013) (Menelisis Pengaruh Penggunaan Aplikasi Gadget Terhadap Perkembangan Psikologis Anak UsiaDini),Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Roza, Emilia, Mia Kamayani, and PH Gunawan. "Pelatihan Memantau Penggunaan Gadget Pada Anak." *Jurnal SOLMA* 7, no. 2 (2018): 208.
- Sa, Halimatus. "PROGRAM PEMBATAAN PENGGUNAAN SMARTPHONE PADA ANAK (Studi Kasus Di RW 18 Leles , Condongcatur , Kabupaten Sleman) SMARTPHONE USE LIMITATION PROGRAM FOR CHILDREN (A Case Study of RW 18 Leles , Condongcatur , Sleman Regency)" 21, no. 2 (2020): 117–30.
- Sanjaya Wina,(2013) Penelitian Pendidikan, Jakarta:Kencana Prenada.
- Sugiyono,(2016)Metode Penelitian Pendidikan, Bandung:
- Ulil Amri, Muhammad Iqbal Al, Reza Syehma Bahtiar, and Desi Eka Pratiwi. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Anak Sekolah Dasar Pada Situasi Pandemi Covid-19'." *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar* 2, no. 02 (2020): 14.
- Wahyu Novitasari,"UNS: Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5- 4 Tahun, (Vol 05 No.03, 2016),
- Yuliani Sujiono, (2013) Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini, Jakarta:Indek.