

DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI (STUDI KASUS DI TK ELEKRINA KERTAPATI PALEMBANG)

Midayana¹, Dr.Evia Darmawani, M.Pd.Kons², Dessi Andriani, S.Pd.,M.M³

Email :midayana9@gmail.com¹, evia.syamsudin@gmail.com²,
Dessiandriani@gmail.com³

Abstrak : *Gadget* merupakan suatu teknologi terbaru yang memiliki fungsi tertentu yang berguna bagi manusia untuk mempermudah komunikasi, yang menjadi kebutuhan yang harus ada dalam genggamannya guna mempermudah komunikasi. Pembahasan mengenai komunikasi orang tua terhadap anak dalam mencegah dampak negatif *Gadget*, bisa diambil kesimpulan tentang pengaruh *Gadget* terhadap akhlak anak dalam studi kasus di TK Elektrina Kertapati Palembang, Dampak dari teknologi khususnya *Gadget* terhadap pembentukan kepribadian anak antara lain anak akan menjadi lebih pemalas, kurangnya rasa percaya diri pada anak, berkurangnya kemampuan berkomunikasi anak, anak akan lebih tertutup (introvert), 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 orang tua dapat memberikan kesibukan kegiatan kepada anaknya, mengganti *Gadget* dengan alat bermain tradisional, mengajak anak untuk *explore* alam yang paling penting yaitu orang tua bisa meluangkan waktunya untuk bermain dan berkomunikasi dengan anaknya. Sebagai orang tua yang cerdas, orang tua 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 tau mana yang baik dan yang buruk, dan orang tua harus memantau kegiatan anak setiap harinya.

Kata kunci : Dampak positif dan negatif gadget

PENDAHULUAN

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

Perkembangan *Gadget* dari masa ke masa dimulai dari perangkat yang bernama HP (*Handphone*). HP perkembangan dari pesawat elektronik telepon. Bedanya, telepon masih menggunakan kabel untuk berkomunikasi sementara HP tanpa perlu menggunakan kabel dan bersifat *portable* (praktis bisa di bawa kemana-mana) sehingga lebih mempermudah manusia untuk berkomunikasi dimanapun dan kapanpun.

Pada saat ini hampir setiap individu mulai dari anak-anak hingga orang tua kini memiliki *handphone* atau *smartphone*. Tentu saja ini bukan hanya terjadi tanpa alasan karena daya tarik dan kebutuhan masyarakat saat ini sudah sangat jauh berbeda dibandingkan beberapa tahun ke belakang. Hp atau *Gadget* merupakan suatu alat komunikasi yang sangat wajib digunakan oleh orang-orang yang memiliki kepentingan pribadi baik bisnis atau pengerjaan tugas kuliah maupun kantor. Namun kenyataannya pada saat ini *Gadget* tidak hanya dipakai di kalangan remaja saja yang berusia 12-21 tahun dan dewasa atau lanjut usia yang berusia 22-ke atas, akan tetapi juga dipakai dikalangan usia anak-anak yang ber usia 7-11 tahun. Bahkan lagi *Gadget* bukan barang asing untuk anak usia dini (usia 3-6 tahun) yang belum layak untuk menggunakan *Gadget*.

Sesuai dengan perkembangannya *gadget* pada saat ini memiliki banyak fitur 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* secara berlebihan akan berdampak buruk bagi perilaku anak dalam kesehariannya, karena akan membentuk anak-anak yang cenderung terus-menerus selalu menggunakan *Gadget* akan sangat ketergantungan dan menjadi kegiatan yang wajib dan rutin dilakukan oleh anak dalam aktifitas sehari-hari, dilihat pada saat ini anak lebih sering bermain *Gadget* dari pada belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya untuk mendapatkan hal-hal baru. Dari sudut pandang lingkungan masyarakat pada saat ini ada beberapa kasus mengenai dampak dari *Gadget* ini sering sekali menimpa anak-anak mulai dari kecanduan internet, *game*, dan juga konten-konten yang berisi *pornografi* yang nyaris belum di pahami oleh pemakainya.

Berdasarkan dari hasil survei yang telah dilakukan peneliti di TK Elektrina Kertapati Palembang terhadap siswa yang berusia 3-6 tahun,

ada 76 anak. Diantaranya satu orang anak menggunakan *Gadget*, yang dibelikan 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 lingkungan 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 apa saja Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini (Studi Kasus Di TK Elektrina Kertapati Palembang)

Adapun rumusan masalah di atas yang menjadi pokok dalam penelitian ini merupakan:

- 1) Bagaimana cara penggunaan *Gadget* pada anak usia dini di TK Elektrina Kertapati Palembang.
- 2) Bagaimana dampak positif dan negatif pada penggunaan *Gadget*

pada anak usia dini di TK Elektrina Kertapati Palembang.

- 3) Bagaimana cara komunikasi orang tua kepada anak dalam mencegah terjadinya dampak negatif *Gadget*.

Sesuai dengan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini merupakan:

- 1) Untuk mengetahui, serta mengkaji dan menganalisis tentang penggunaan *Gadget* pada anak usia dini di TK Elektrina Kertapati Palembang
- 2) Untuk mengetahui, serta mengkaji dan menganalisis tentang dampak penggunaan *Gadget* pada anak usia dini di TK Elektrina Kertapati Palembang.
- 3) Untuk mengetahui Bagaimana cara komunikasi orang tua kepada anak dalam mencegah terjadinya dampak negatif *Gadget*.

KAJIAN TEORITIK

Pendidikan adalah pembelajaran pengetahuan, keterampilan dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya, namun pada saat ini pendidikan menghadapi tantangan

besar sebagai akibat dari arus globalisasi, sehingga berbagai upaya perlu dilakukan agar peserta didik kelak mampu mendapatkan kehidupan yang layak di negaranya sendiri ataupun di luar negeri. Pendidikan anak pertama kali diperoleh dari lingkungan keluarga terutama dari kedua orang tuanya. Selanjutnya anak akan berinteraksi dengan lingkungan keduanya yang tidak lain adalah lembaga pendidikan.

Pendidikan Anak Usia Dini adalah pendidikan yang ditujukan kepada anak yang berusia 3 s/d 6 tahun yang ditulis dalam PP No. 27/1990 Pasal 6. Akan tetapi, Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 28 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar. Sementara Undang-undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak dalam pasal 4 menyatakan bahwa setiap anak berhak untuk hidup, tumbuh, berkembang dan berpartisipasi secara wajar sesuai dengan harkat dan martabat kemanusiaan serta mendapat perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi.

Awal masa kanak-kanak berlangsung dari usia 2-6 tahun, oleh orang tua disebut sebagai usia problematis, Pendidikan anak usia dini telah banyak berkembang di masyarakat, baik yang ditumbuhkembangkan oleh instansi pemerintah maupun oleh masyarakat. Misalnya, Bina Keluarga Balita yang dikembangkan oleh BKKBN, Penitipan Anak oleh Depsos (dulu), TK oleh Depdiknas, TPA oleh Depag, dan Kelompok Bermain oleh masyarakat.

Secara umum, teknologi adalah berbagai keperluan serta sarana berbentuk aneka macam peralatan atau sistem yang berfungsi untuk memberikan kenyamanan serta kemudahan bagi manusia dalam kehidupan sehari-hari.

Elsa (2014:8) mengatakan *Gadget* merupakan sebuah inovasi baru dari teknologi terbaru dengan kemampuan yang lebih baik dan fitur terbaru yang memiliki tujuan maupun fungsi lebih praktis dan juga lebih berguna bagi manusia. *Gadget* merupakan suatu teknologi terbaru yang memiliki fungsi tertentu yang berguna bagi manusia untuk

mempermudah komunikasi, yang menjadi kebutuhan yang harus ada dalam genggamannya guna mempermudah komunikasi.

METODOLOGI PENELITIAN

Wawancara merupakan pertemuan dua orang atau lebih untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu (Sugiono, 2012:317). Wawancara Penelitian ini akan mengumpulkan informasi berupa hasil wawancara dengan pimpinan sekolah, dan wali murid di TK Elektrina 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 objek dalam suatu periode tertentu dan mengadakan pencatatan secara sistematis tentang hal-hal tertentu yang diamati. Pengamatan langsung disini dimaksudkan berupa kegiatan melihat, mendengar dengan alat indra lainnya. Dan dalam

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 waktu tertentu, 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 TK Elektrina, 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

dataDokumentasi yang dilakukan dalam hal ini adalah segala dokumentasi yang berhubungan dengan gambar atau foto-foto Kegiatan di TK Elektrina.

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 anak-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 memberikanya 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 menurunnya 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 gaktek 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 *Gadget*nya. 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* ditunjukan untuk orang-orang yang memiliki kepentingan dalam hal bisnis, perkuliahan dan pekantoran. 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 psikologisnya sehingga menjadi sosok yang unik.

1) 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 Intenitas Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini

Kategori	Durasi	Intensitas
Tinggi	75-120 menit	Lebih dari tiga kali perhari
Sedang	40-60 menit	2-3 kali perhari
Rendah	5-30 menit	Maksimal 1 sampai kali perhari

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*.

KESIMPULAN DAN SARAN

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 bermain di 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.

Sebagai orangtua yang baik alangkah baiknya jika orangtua meluangkan waktunya di sela-sela kesibukan dalam bekerja untuk memantau kegiatan anak atau hanya sekedar untuk menemaninya bermain dan berkomunikasi sehingga anak tidak merasa kesepian dan kurang perhatian dari orangtua. Pesatnya perkembangan teknologi mengharuskan setiap orangtua untuk memberikan bimbingan dan arahan kepada anaknya tentang dampak baik dan buruk dalam penggunaan sarana teknologi, sehingga anak paham, mengerti dan bijak dalam menggunakan *Gadget*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi (2010). *Prosedur Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Berita Jakarta.
<http://www.beritajakarta.com>
 Siswa Kelas 3 SD Diduga Sodomi 5 Bocah Di Jakut. Di

- Akses pada 5 januari 2019 waktu 19:15 WIB
- Denak Sintia Rahmawati (2013), Skripsi “*analisis penggunaan Gadget terhadap akhlak anak (studi kasus di sd n 01 kebonharjo, klaten) analysis of Gadget usage on children’s morals (case study at sd n 01 kebonharjo, klaten)*” universitas islam indonesia yogyakarta
- Elsa Vindi (2014), *Studi Korelasional Pengaruh Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Remaja Dikalangan Siswa Sma Harapan I Medan.*
- Irianto. (2015). <http://www.saibumi.com>. *Pencabulan Anak SD di pringsewu.* Di unduh pada 8 Februari 2019 waktu 14:15 WIB
- Margono, S. 2010. *Metodologi penelitian pendidikan.* Jakarta: Airlangga
- Moleong, (2017) *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Monica Erisanti, (2013) <http://www.kompas.com> “*Jangan Tenangkan Anak Rewel dengan "Gadget"*”, di akses pada hari Selasa, 3 Februari 2019 waktu 17:15 WIB
- Mubashiroh,(2013),*Penggunaan dan Dampak Gadget Pada Anak.* Skripsi Semarang: Universitas Negeri Semarang. di akses pada hari Selasa,3 Februari 2019 waktu 17:15 WIB
- Nurkencana. 1993. *Pemahaman individu1.* Jakarta: Erlangga
- Novita Sari dan Nurul. (2016). <http://jurnalilmiahtp> *Gadget Pengguna Dan Dampak negatif Pada Anak.*
- Octaviani, (2013) (*Menelidik Pengaruh Penggunaan Aplikasi Gadget Terhadap Perkembangan Psikologis Anak Usia Dini*),Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Sanjaya Wina,(2013) *Penelitian Pendidikan, Jakarta:Kencana Prenada.*
- Sugiyono,(2016)*Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono.(2012). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R &D)*. Bandung: Alfabeta.
- Wahyu Novitasari,”UNS: *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-4 Tahun*, (Vol 05 No.03, 2016), h. 182-186
- Yin Robert, (2012) *Studi Kasus Desain Dan Metode*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Yuliani Sujiono, (2013) *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta:Indek