



Pengaruh Gadget pada Perilaku Anak Usia Dini di Panton Labu

Nyak Cut Fadhilah

Mahasiswa S2 PAI IAIN Langsa, Indonesia¹

e-mail: Nyakcutfadhilah@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh atau dampak penggunaan gadget pada Anak Usia Dini (AUD) yang semakin mengkhawatirkan di daerah Panton Labu. Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Partisipan penelitian adalah orang tua yang memiliki AUD. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa orang tua memegang peranan penting dalam pemberian gadget pada AUD dan berbeda orang tua berbeda juga alasan mengapa gadget harus diberikan kepada anaknya, beberapa alasan di antaranya adalah karena kesibukan orang tua, anak rewel, dan supaya anak bisa belajar dari aplikasi yang ada dalam gadget. Kedua, dampak akibat dari penggunaan gadget yang terlalu lama dan tanpa pengawasan dari orang tua telah mengubah perilaku dan emosional AUD, seperti munculnya perilaku menyimpang AUD, dipanggil kadang marah-marah karena telah mengganggu waktu bermainnya dengan gadget, anak-anak mulai kecanduan jika tidak diberikan gadget mereka akan marah atau menangis, dan mereka sudah tidak tertarik dengan lingkungan sekitar. Ketiga, dalam penanganan dan pencegahannya dibutuhkan peranan orang tua dan masyarakat sekitar, beberapa hal yang bisa dilakukan adalah selalu meluangkan waktu bermain dan berkomunikasi dengan anak, mengontrol dan membatasi waktu penggunaan gadget pada anak, mengajak anak mengenali teman sebaya, dan memberika pendidikan anak usia dini pada anak.

Kata Kunci: *Anak Usia Dini, Gadget, Pengaruh, Orang Tua.*

Abstract

This study aims to determine the influence or impact of gadget use on Early Childhood (AUD) which is increasingly worrying in the Panton Labu area. The researcher used a descriptive qualitative approach. The research participants were parents who have AUD. The findings of this study show that parents play an important role in giving gadgets to AUDs and different parents have different reasons why gadgets should be given to their children, some of the reasons include parents' busyness, fussy children, and that children can learn from the applications in the gadget. Secondly, the impact of using gadgets for too long and without supervision from parents has changed the behaviour and emotions of AUD, such as the emergence of deviant behaviour of AUD, called sometimes angry because they have interrupted their playtime with gadgets, children begin to be addicted if they are not given gadgets, they will get angry or cry, and they are not interested in the surrounding environment. Third, in handling and prevention, the role of parents and the surrounding community is needed, some things that can be done are always spending time playing and communicating with children, controlling and limiting the time of gadget use in children, inviting children to recognize peers, and providing early childhood education to children.

Keywords: *Early Childhood, Gadgets, Influence, Parents.*

Histori Artikel

Received July 28, 2024	Accepted September 21, 2024	Published October 2, 2024
---------------------------	--------------------------------	------------------------------

Copyright (c) 2022 Nyak Cut Fadhilah

PENDAHULUAN

Penggunaan gadget di zaman sekarang tidak bisa dihindari lagi mulai dari usia dewasa, remaja, bahkan sampai anak-anak. Penggunaan gadget yang berlebihan akan membawa dampak buruk bagi perkembangan sosial dan emosional anak. Pemberian gadget pada anak usia dini belum sepatutnya dilakukan dikarenakan di usia tersebut anak-anak masih sangat membutuhkan waktu untuk bermain dengan orang tua yang membantu tumbuh kembangnya. Pada usia dini anak-anak memiliki cakupan seluruh aspek perkembangan kecerdasan, yaitu kecerdasan intelektual, emosi, dan spiritual mengalami perkembangan yang luar biasa sehingga sehingga yang akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan selanjutnya.

Siregar (2022) menjelaskan bahwa penggunaan gadget bagi anak usia dini akan merenggangkan kedekatannya dengan orang tua, padahal kedekatan sangat dibutuhkan untuk menjembatani perasaan-perasaan emosional tersebut, sehingga anak-anak merasa aman, nyaman dalam beraktifitas. Kenyataannya sudah menjadi kebiasaan bagi orang tua untuk memberikan gadget pada anak supaya tidak rewel dan mengganggu kesibukan orang tuanya. Di salah satu daerah yang ada di Panton Labu ada anak yang berteriak sama ibunya di depan orang banyak untuk segera membelikan paket internet dan tidak berhenti berteriak sampai ibunya pergi membeli paket internet. Bahkan ada anak yang mengatakan kepada ibunya untuk segera meninggalkan pekerjaannya dan cepat membelikan paket internet untuknya tanpa bisa menunggu lagi. Berdasarkan masalah di atas, pemberian gadget pada anak usia dini akan membentuk perilaku yang negative pada anak seperti mudah marah, tidak tenang, bahkan bisa hilang nilai-nilai moralitas yang akan berdampak pada masa depannya.

Sejauh ini dampak negatif yang diakibatkan dari pemberian gadget pada anak sudah mengkhawatirkan pada setiap aspek perkembangannya dan seharusnya menjadi perhatian yang serius dari orang tua. Studi terdahulu menyebutkan bahwa mengembangkan untuk setiap aspek perkembangan pada anak tentunya dapat dilakukan melalui beberapa stimulasi, salah satu stimulasi yang biasa dilakukan pada anak usia dini yaitu melalui bermain, baik itu bermain aktif maupun bermain pasif.

Dwijantie & Hoerudin (2022) menemukan bahwa Orangtua seringkali memberikan gadget sebagai alat untuk mengasuh anak. Rais & Aprianti (2021) sejalan dengan itu, menyatakan bahwa ada tiga penelitian terdahulu yang menunjukkan perubahan perilaku pada anak yang keseringan diberi gadget. Pertama studi yang menunjukkan dampak yang ditimbulkan dari pengaruh gadget (Afdalia & Gani, 2023). Kedua, banyak studi yang melihat bahwa penggunaan gadget mempengaruhi perilaku kehidupan dari yang kecil hingga dewasa (Marpaung, 2018)(Fitriana et al., 2021)(Rais & Aprianti, 2021). Ketiga, adanya studi yang dilakukan untuk mencegah perilaku buruk pada anak usia dini di PAUD (Widya, 2020). Dari kajian terdahulu belum ada studi yang membahas secara khusus

tentang pengaruh gadget pada anak usia dini serta pandangan orang tua dalam menanggapi efek yang ditimbulkan dari gadget dalam masyarakat seputaran Panton Labu.

Penelitian ini merupakan respon atas keadaan yang diakibatkan dari pemberian gadget yang berdampak negative pada anak usia dini di Panton Labu. Keadaan anak sehari-hari yang mengkhawatirkan di Panton Labu yang diberikan gadget oleh orang tua akan memberi alasan terhadap penelitian ini. Terganggunya masa kecil kanak-kanak karena buruknya perilaku dan emosional anak membuat peneliti ingin menyelidiki lebih dalam. Sejalan dengan itu terdapat tiga rumusan masalah yang menjadi tujuan penelitian ini. Pertama, mengapa orang tua memberikan gadget pada anak usia dini. Kedua, bagaimana dampak yang diakibatkan dari pemberian gadget pada anak usia dini. Ketiga, bagaimana cara orang tua menanggulangi perilaku dan emosi buruk pada anak yang disebabkan oleh kecanduan gadget. Jawaban dari ketiga pertanyaan tersebut akan memberikan suatu pemahaman yang mendalam bagi penelitian ini yang dapat dilihat dari hasil penelitian. Tulisan ini didasarkan pada sebuah argumen bahwa adanya pengaruh peranan orang tua yang menyebabkan gadget itu bisa menjadi mimpi buruk pada anak usia dini di Panton Labu. Kelalaian orang tua dalam memberikan dan mengontrol pemberian gadget bisa menjadi acuan yang menyebabkan perilaku negative pada anak.

Perkembangan dan pertumbuhan anak usia dini yang seharusnya bisa bermain dengan orang tua dan lingkungannya terganggu dengan dengan gadget. Jadi perlu adanya penanggulangan akan dampak buruk yang diakibatkan oleh penggunaan gadget pada anak yang mempengaruhi perilaku dan emosinya. Pertama, adanya kesadaran orang tua bahwa pemberian gadget pada anak itu sebuah kebutuhan atau bukan sehingga tidak mudah dalam memberikan gadget kepada anak-anak terutama anak usia dini. Kedua, adanya dampak buruk dari penggunaan gadget pada anak usia dini harus ada penanggulangannya sehingga bisa mencegah perilaku buruk pada anak yang berkelanjutan. Ketiga, orang tua mempunyai peranan yang sangat penting dalam menanggulangi dampak dari penggunaan gadget pada anak karena orang tua yang mempunyai kedekatan khusus dengan anak apalagi anak yang masih berusia dini. Dengan demikian permasalahan yang ditimbulkan dari penggunaan gadget pada anak usia dini di Panton Labu bisa diantisipasi dan ditanggulangi.

METODE

Penelitian menggunakan dengan pendekatan kualitatif analisis deskriptif. Subjek dalam penelitian ini adalah beberapa keluarga yang memiliki anak usia dini di daerah Panton Labu, Aceh Utara. Penentuan subjek dilakukan secara purposive sampling dengan kriteria keluarga yang berdomisili di daerah Panton Labu, memiliki anak usia 0-6 tahun, memiliki gadget yang digunakan secara terus-menerus. Sedangkan objek penelitian berupa perubahan perilaku anak yang masih berusia dini dalam keluarga yang diakibatkan oleh penggunaan gadget. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara studi kepustakaan, observasi dan wawancara mendalam dengan orang tua

(ayah atau ibu) dan anak terpilih sebagai subjek. Analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus pada tahapan awal penelitian sehingga dapat memperoleh hasil.

HASIL PENELITIAN

1. Gadget

Gadget adalah telepon genggam (telepon genggam) atau telepon seluler (ponsel) atau handphone (HP) adalah perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap, namun dapat dibawa ke mana-mana (portable/mobile) dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel (nirkabel wireless)(Marpaung, 2018).

Menurut riset terbaru yang dilakukan oleh perusahaan mobile Furry, kecenderungan orang untuk tergantung pada smartphone semakin hari semakin tinggi (Ita Musfirowati Hanik, 2015). Ketergantungan tersebut pada akhirnya menjadikan pola hubungan sosial di masyarakat modern pun menjadi berubah. Studi lain yang diungkapkan oleh Tenchmark mengungkapkan bahwa pengguna gadget sering memeriksa smartphonenya rata-rata hingga 1.500 kali per hari. Orang lebih disibukkan dengan gadget atau smartphonenya dibandingkan harus berinteraksi dengan lawan bicara atau membangun hubungan dengan lingkungan. Padahal salah satu bentuk indikator suatu komunikasi dikatakan efektif adalah kesamaan pemahaman antara pengirim dengan penerima pesan.

Perkembangan pesat dalam dunia sistem komunikasi kita tentunya akan mengubah pola komunikasi yang terjadi di masyarakat selama ini. Sebelum ada media massa, nyaris sistem komunikasi yang berkembang di Indonesia masih memakai peralatan sederhana. Misalnya, dilakukan dengan peralatan media tradisional atau melalui komunikasi langsung tatap muka. Ada beberapa catatan tentang perkembangan baru dalam sistem komunikasi di Indonesia, terutama dengan penggunaan gadget, yaitu (Marpaung, 2018) (1) Komunikasi gadget telah menurunkan minat baca masyarakat, (2) Komunikasi dengan gadget telah memunculkan praktik ilegal, (3) Penggunaan gadget di Indonesia lebih digunakan untuk gaya hidup bukan untuk kebutuhan komunikasi.

Gadget memiliki banyak manfaat apalagi digunakan dengan cara yang benar dan semestinya diperbolehkan orang tua mengenalkan gadget pada anak memang perlu tetapi harus diingat terdapat dampak positif dan dampak negatif pada gadget tersebut. Tetapi harus sadar bahwa berkomunikasi menggunakan gadget juga punya kekurangan. Gadget mengubah suara menjadi gelombang elektromagnetik seperti halnya radio. Kuatnya pancaran gelombang dan letak gadget yang menempel di kepala akan mengubah sel-sel otak hingga berkembang abnormal dan potensial menjadi sel kanker. Jadi, efek radiasi gadget sedemikian berbahaya jika sering digunakan. Gadget sekarang ini bukan hanya untuk mempermudah mencari informasi tetapi sebenarnya banyak sisi positif dan negatifnya dari penggunaan gadget, baik dari segi berkomunikasi, segi kesehatan, segi

budaya, segi sosial, dan segi ekonomi. Maka dari itu perlunya batasan-batasan penggunaan gadget tersebut. Everett M. Rogers (Grendi Hendrastomo, 2008) membuat tipologi dampak sosial kehadiran teknologi komunikasi.

Menurut Handrianto (Marpaung, 2018) mengatakan bahwa, gadget memiliki dampak positif dan juga negatif. Dampak tersebut antara lain adalah:

1) Dampak Positif Penggunaan Gadget. Beberapa dampak positif dari gadget adalah (a) Berkembangnya imajinasi (melihat gambar kemudian menggambarinya sesuai imajinasinya yang melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan), (b) Melatih kecerdasan (dalam hal ini anak dapat terbiasa dengan tulisan, angka, gambar yang membantu melatih proses belajar), (c) Meningkatkan rasa percaya diri (saat anak memenangkan suatu permainan akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan), (d) Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah (dalam hal ini anak akan timbul sifat dasar rasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak akan muncul kesadaran kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa perlu dipaksa)

2) Dampak Negatif Penggunaan Gadget. Sedangkan dampak negatif gadget antara lain (a) Penurunan konsentrasi saat belajar (pada saat belajar anak menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan gadget, misalnya anak teringat dengan permainan gadget seolah-olah dia seperti tokoh dalam game tersebut), (b) Malas menulis dan membaca (hal ini diakibatkan dari penggunaan gadget misalnya pada saat anak membuka video di aplikasi youtube anak cenderung melihat gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang mereka cari), (c) Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi (misalnya anak kurang bermain dengan teman di lingkungan sekitarnya, tidak memperdulikan keadaan disekelilingnya), (d) Kecanduan (anak akan sulit dan akan ketergantungan dengan gadget karena sudah menjadi suatu hal yang menjadi kebutuhan untuknya), (e) Dapat menimbulkan gangguan kesehatan (jelas dapat menimbulkan gangguan kesehatan karena paparan radiasi yang ada pada gadget, dan juga dapat merusak kesehatan mata anak), (f) Perkembangan kognitif anak terhambat (kognitif atau pemikiran proses psikologis yang berkaitan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya akan terhambat), (g) Menghambat kemampuan berbahasa (anak yang terbiasa menggunakan gadget akan cenderung diam, sering menirukan bahasa yang didengar, menutup diri dan enggan berkomunikasi dengan teman atau lingkungannya), dan (h) Dapat mempengaruhi perilaku anak (seperti contoh anak bermain game yang memiliki unsur kekerasan yang akan mempengaruhi pola perilaku dan karakter yang dapat menimbulkan tindak kekerasan terhadap teman).

2. Perilaku

Dalam Kamus bahasa Indonesia, kata perilaku berarti tanggapan atau reaksi seseorang (individu) terhadap rangsangan atau lingkungan. Dalam agama perilaku yang baik adalah perilaku yang sesuai dengan tujuan penciptaan manusia ke dunia, yaitu untuk menghambakan diri kepada tuhan (Suharyat, 2009). Skinner seorang ahli psikologi, mengatakan bahwa perilaku merupakan respon atau reaksi seseorang terhadap stimulus dari luar (Soekidjo Notoatmodjo, 2007, p. 133), dari segi biologis perilaku adalah suatu kegiatan atau aktifitas organisme makhluk hidup yang bersangkutan, sehingga perilaku manusia adalah tindakan atau aktifitas manusia itu sendiri yang mempunyai bentangan yang sangat luas. Bohar Soeharto mengatakan perilaku adalah hasil proses belajar mengajar yang terjadi akibat dari interksi dirinya dengan lingkungan sekitarnya yang diakibatkan oleh pengalaman-pengalaman pribadi (Tulus Tu'u, 2004, p. 63). Benyamin Bloom seorang ahli psikologi pendidikan membagi perilaku manusia dalam 3 (tiga) kawasan yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. (Soekidjo Notoatmodjo, 2007, p. 139)

Setiap perilaku yang ada pada diri manusia dipengaruhi oleh perkembangan dan pertumbuhannya. Dalam perkembangan manusia atau makhluk lain pada umumnya dapat dibedakan dalam 3 hal yaitu proses pematangan, proses belajar, dan proses pembawaan atau bakat (Sarlito Wirawan Sarwono, 1991, p. 26). Saifudin Azwar dalam bukunya menjelaskan bahwa perilaku sebagai reaksi bersifat sederhana maupun kompleks dan merupakan ekspresi sikap seseorang (Saifudin Azwar, 2002, p. 9). Sikap itu sudah terbentuk dalam dirinya karena sebagai tekanan atau hambatan dari luar maupun dalam dirinya. Artinya potensi reaksi yang sudah terbentuk dalam dirinya akan muncul berupa perilaku aktual sebagai cerminan sikapnya. Jadi jelas bahwa perilaku dipengaruhi oleh faktor dalam diri maupun faktor lingkungan yang ada di sekitarnya. Dan perilaku manusia adalah suatu keadaan yang seimbang antara kekuatan-kekuatan pendorong dan kekuatan-kekuatan penahan (Saifudin Azwar, 2002, p. 11).

Para psikolog, di antaranya Morgan dan King, Howard dan Kendler, Krech, Crutchfield dan Ballachey, mengatakan bahwa perilaku seseorang dipengaruhi oleh faktor lingkungan dan hereditas. Faktor lingkungan yang mempengaruhi perilaku adalah beragam, di antaranya pendidikan, nilai dan budaya masyarakat, politik, dan sebagainya. Sedang faktor hereditas merupakan faktor bawaan seseorang yang berupa karunia pencipta alam semesta yang telah ada dalam diri manusia sejak lahir, yang banyak ditentukan oleh faktor genetik. Kedua faktor secara bersama-sama mempengaruhi perilaku manusia. Perilaku merupakan cerminan kongkret yang tampak dalam sikap, perbuatan dan kata-kata yang muncul karena proses pembelajaran, rangsangan dan lingkungan (Tulus Tu'u, 2004, p. 63). Adapun dampak negatif kecanduan gadget terhadap perilaku anak antara lain (Widya, 2020):

- a) Perilaku Emosi. Anak dianggap sudah kebablasan bermain gadget jika sehari bermain dengan gadget lebih dari dua jam, dan jika gadget-nya diambil si anak akan marah sekali, menangis atau berteriak-teriak (Jarot, 2016).
- b) Perilaku Sosial. Jika perilaku emosi (berhubungan dengan diri sendiri) yang mulai menyimpang tidak segera diatasi, maka level berikutnya adalah gangguan pada perilaku sosial. Dampak gadget pada anak yang terasa paling nyata adalah penurunan dalam kemampuan bersosialisasi.
- c) Perilaku Kekerasan atau Agresif. Kebiasaan orang tua yang sibuk dan memberikan apa saja kemauan anak daripada anak merepotkan, membuat anak-anak tumbuh bahwa apa saja yang diinginkan harus dituruti. Ini adalah masalah kemampuan emosi (Emotional Spiritual Quotient), yang akan turut memicu perilaku kekerasan.
- d) Perilaku Malas dan Obesitas. Menurut studi yang dilakukan para ahli dari University of Virginia, Amerika Serikat, siswa TK yang bermain gadget selama 1-3 jam sehari cenderung mengalami peningkatan resiko obesitas hingga 30
- e) Perilaku Tidur dan Belajar Tidur. Sebuah studi menemukan, 75% anak-anak menggunakan gadget di kamar tidur mengalami gangguan tidur yang berdampak pada penurunan prestasi belajar mereka.

3. Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan anak yang memiliki masa pertumbuhan yang cepat, dimana mereka memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, mulai berekspresi dan meniru apa yang mereka dengar maupun lihat. Anak usia dini adalah anak yang berada pada masa pertumbuhan dan perkembangan yang unik serta memiliki karakteristik tersendiri dengan melibatkan enam aspek perkembangan yaitu: nilai agama dan moral, kognitif, fisik motorik, bahasa, sosial emosional dan seni. Salah satu aspek pada anak yang penting dan perlu diperhatikan oleh pendidik maupun orang tua adalah aspek sosial emosional anak. Aspek tersebut merupakan aspek yang berperan dalam masa pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini agar anak dapat memahami, mengelola dan mengekspresikan emosinya, baik emosi negatif maupun emosi positif, sehingga anak mampu bersosialisasi, berkomunikasi maupun bereksplorasi terhadap lingkungannya (Imtikhani Nurfadilah, 2021).

Anak merupakan generasi penerus bangsa yang dapat mewujudkan cita-cita negara. Anak adalah manusia kecil yang memiliki potensipotensi yang harus dikembangkan sejak dini. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun dimana pada masa ini anak dengan cepat mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek. Sebagai bagian dari sumber daya manusia maka dari itu anak harus dilatih dan diarahkan agar memiliki perilaku yang baik (Qory Jumrotul Aqobah, Masnur Ali & Raharja, 2020).

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentan usia 0-6 tahun (Undang-Undang Sisdiknas tahun 2003). Anak usia dini adalah anak kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik (Mansur, 2005, p. 88). Usia dini merupakan usia ketika anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat (Novan Ardy Wiyani & Barnawi, 2016, p. 32). Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Pada masa ini stimulasi seluruh aspek perkembangan memiliki peran penting untuk tugas perkembangan selanjutnya (H. E. Mulyasa, 2012, p. 20). Menurut Beichler dan Snowman anak usia dini adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun.

Segala bentuk aktivitas dan tingkah laku yang ditunjukkan seorang anak pada dasarnya merupakan fitrah. Sebab, masa usia dini adalah masa perkembangan dan pertumbuhan yang akan membentuk kepribadiannya ketika dewasa. Seorang anak belum mengerti apakah yang ia lakukan itu berbahaya atau tidak, bermanfaat atau merugikan, serta benar maupun salah. Hal yang terpenting bagi mereka adalah ia merasa senang dan nyaman dalam melakukannya. Oleh karena itu, sudah menjadi tugas orang tua dan pendidikan untuk membimbing dan mengarahkan anak dalam beraktivitas supaya yang dilakukannya tersebut dapat bermanfaat bagi dirinya sehingga nantinya dapat membentuk kepribadian yang baik.

Sigmund Freud memberikan ungkapan "*child is father of man*" artinya anak adalah ayah dari manusia. Maksudnya adalah masa anak berpengaruh terhadap perkembangan kepribadian masa dewasa seseorang (Muhammad Fadillah, 2012, p. 57). Melihat ungkapan Freud di atas, menunjukkan bahwa perkembangan anak sejak masa kecil akan berpengaruh ketika anak tersebut dewasa. Pengalaman-pengalaman yang diperoleh anak secara tidak langsung akan tertanam pada diri seorang anak. Untuk itu sebagai orang tuadan pendidik wajib mengerti karakteristik-karakteristik anak usia dini, supaya segala bentuk perkembangan anak dapat terpantau dengan baik. Berikut ini adalah beberapa karakteristik anak usia dini menurut beberapa pendapat (Khairi, 2018, p. 18)

- (a) Unik, yaitu sifat anak itu berbeda satu sama lainnya. Anak memiliki bawaan, minat kapabilitas, dan latar belakang kehidupan masing-masing.
- (b) Egosentris, yaitu anak lebih cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri. Bagi anak sesuatu itu penting sepanjang hal tersebut terkait dengan dirinya.
- (c) Aktif dan energik, yaitu anak lazimnya senang melakukan aktivitas. Selama terjaga dalam tidur, anak seolah-olah tidak pernah lelah, tidak pernah bosan, dan tidak pernah berhenti dari aktivitas. Terlebih lagi kalau anak dihadapkan pada suatu kegiatan yang baru dan menantang.
- (d) Rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal. Yaitu, anak cenderung memperhatikan, membicarakan, dan mempertanyakan berbagai hal yang sempat dilihat dan didengarnya, terutama terhadap hal-hal baru.

- (e) Eksploratif dan berjiwa petualang, yaitu anak terdorong oleh rasa ingin tahu yang kuat dan senang menjelajah, mencoba dan mempelajari hal-hal yang baru.
- (f) Spontan, yaitu perilaku yang ditampilkan anak umumnya relative asli dan tidak ditutup-tutupi sehingga merefleksikan apa yang ada dalam perasaan dan pikirannya.
- (g) Senang dan kaya dalam fantasi, yaitu anak senang dengan hal-hal yang imajinatif. Anak tidak hanya senang dengan cerita-cerita khayal yang disampaikan oleh orang lain, tetapi ia sendiri juga senang bercerita kepada orang lain.
- (h) Masih mudah frustrasi, yaitu anak masih mudah kecewa bila menghadapi sesuatu yang tidak memuaskan. Ia mudah menangis dan marah bila keinginannya tidak terpenuhi.
- (i) Masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu, yaitu anak belum memiliki pertimbangan yang matang, termasuk berkenaan dengan hal-hal yang dapat membahayakan dirinya.
- (j) Daya perhatian yang pendek, yaitu anak lazimnya memiliki daya perhatian yang pendek, kecuali terhadap hal-hal yang secara intrinsic menarik dan menyenangkan.
- (k) Bergairah untuk belajar dan banyak belajar dari pengalaman, yaitu anak senang melakukan berbagai aktivitas yang menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku pada dirinya sendiri.
- (l) Semakin menunjukkan minat terhadap teman, yaitu anak mulai menunjukkan untuk bekerja sama dan berhubungan dengan teman-temannya. Hal ini beriringan dengan bertambahnya usia dan perkembangan yang dimiliki oleh anak.

Sebelum membahas bagaimana karakteristik perkembangan anak secara lebih lanjut maka perlu dilakukan pemahaman terhadap makna perkembangan itu sendiri. Perkembangan (development) adalah bertambahnya kemampuan (skill) dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur dan dapat diramalkan, sebagai hasil dari proses pematangan. Perkembangan menyangkut adanya proses diferensiasi dari sel-sel tubuh, organ-organ, dan sistem organ yang berkembang sedemikian rupa sehingga masing-masing dapat memenuhi fungsinya. Termasuk perkembangan emosi, intelektual, dan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungan. (Yudrik Jahja, 2011, pp. 28-29) Secara umum anak usia dini dikelompokkan dalam usia (0-1 tahun), (2-3 tahun), (4-6 tahun); dengan karakteristik masing-masing sebagai berikut: (H. E. Mulyasa, 2012, p. 22).

1. **Usia 0-1 tahun.** Usia ini merupakan masa bayi, tetapi perkembangan fisik mengalami kecepatan yang sangat luar biasa, paling cepat dibandingkan usia selanjutnya. Berbagai karakteristik anak usia bayi dapat dijelaskan sebagai berikut; mempelajari keterampilan motorik mulai dari berguling, merangkak, duduk, berdiri, dan berjalan, mempelajari keterampilan menggunakan panca indra seperti melihat, mengamati, meraba, mendengar, mencium dan mengecap dengan memasukkan setiap benda ke mulutnya, mempelajari komunikasi sosial. Bayi yang baru lahir telah siap melaksanakan kontak sosial dengan lingkungannya. komunikasi responsive dari orang dewasa akan mendorong dan memperluas respon verbal dan non verbal bayi.

2. **Usia 2-3 tahun.** Pada usia ini terdapat beberapa kesamaan karakteristik dengan masa sebelumnya, yang secara fisik masih mengalami pertumbuhan yang pesat. Beberapa karakteristik khusus untuk anak usia 2-3 tahun adalah sebagai berikut; Sangat aktif mengeksplorasi benda-benda yang ada di sekitarnya. Ia memiliki kekuatan observasi yang tajam dan keinginan belajar luar biasa. Eksplorasi yang dilakukan anak terhadap benda apa saja yang dia temui merupakan proses belajar yang sangat efektif. Motivasi belajar anak pada usia tersebut menempati grafik tertinggi dibanding sepanjang usianya bila tidak ada hambatan dari lingkungan, mulai mengembangkan kemampuan berbahasa. Diawali dengan berceloteh, kemudian satu dua kata dan kalimat yang belum jelas maknanya. Anak terus belajar dan berkomunikasi, memahami pembicaraan orang lain dan belajar mengungkapkan isi hati dan pikiran, mulai belajar mengembangkan emosi. Perkembangan emosi anak didasarkan pada bagaimana lingkungan memperlakukan dia. Sebab emosi bukan ditentukan oleh bawaan, namun lebih banyak pada lingkungan.
3. **Usia 4-6 tahun.** Usia 4-6 tahun memiliki karakteristik sebagai berikut; berkaitan dengan perkembangan fisik, anak sangat aktif melakukan berbagai kegiatan. Hal itu bermanfaat untuk pengembangan otot-otot kecil maupun besar, seperti manjat, melompat dan berlari, perkembangan bahasa juga semakin baik. Anak sudah mampu memahami pembicaraan orang lain dan mampu mengungkapkan pikirannya dalam batas-batas tertentu, seperti meniru, mengulang pembicaraan, perkembangan kognitif (daya pikir) sangat pesat, ditunjukkan dengan rasa ingin tahu anak yang luar biasa terhadap lingkungan sekitar. Hal ini terlihat dari seringnya anak menanyakan segala sesuatu yang dilihat, bentuk permainan anak sudah bersifat individu, bukan permainan sosial, walaupun aktivitas bermain dilakukan anak secara bersama.

Karakteristik perkembangan anak usia dini ini dapat dilihat dari beberapa ciri khas, yaitu (Khairi, 2018); Perkembangan jasmani (Fisik Dan Motorik), Perkembangan kognitif, Perkembangan bahasa, Perkembangan berbicara, Perkembangan emosi, Perkembangan sosial, Perkembangan moral, dan Perkembangan Spiritual. Menurut Hurlock perkembangan sosial merupakan perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Sosialisasi adalah kemampuan bertingkah laku sesuai dengan norma, nilai atau harapan sosial. Untuk menjadi individu yang mampu bermasyarakat diperlukan tiga proses sosialisasi. Proses sosialisasi ini tampaknya terpisah, tetapi sebenarnya saling berhubungan satu sama lainnya, sebagaimana yang dikemukakan oleh Hurlock, yaitu sebagai berikut. Belajar untuk bertingkah laku dengan cara yang dapat diterima masyarakat. Belajar memainkan peran sosial yang ada di masyarakat. Mengembangkan sikap/tingkah laku sosial terhadap individu lain dan aktivitas sosial yang ada di masyarakat (Qory Jumrotul Aqobah, Masnur Ali & Raharja, 2020).

Orang tua bisa menemani anak dalam bermain di rumah sehingga anak bisa mengembangkan kecerdasan majemuk yang anak miliki. Pendidikan keluarga merupakan proses pemberian nilai-nilai positif bagi tumbuh kembangnya anak sebagai fondasi pendidikan selanjutnya. (Anhusadar & Islamiyah, 2020). Pola asuh orang tua mempengaruhi seberapa baik anak membangun nilai-nilai dan sikap-sikap anak yang bisa dikendalikan. Suherman, pakar perkembangan anak telah mengelompokkan pola asuh ke dalam tiga tipe:

- (a) Pola asuh otoriter adalah pola pengasuhan anak yang bersifat pemaksaan, keras dan kaku di mana orang tua akan membuat berbagai aturan yang harus dipatuhi oleh anak-anaknya tanpa mau tahu perasaan sang anak. Orang tua akan emosi dan marah jika anak melakukan hal yang tidak sesuai dengan yang diinginkan oleh orang tuanya.
- (b) Pola asuh permisif adalah jenis pola mengasuh anak yang tidak peduli terhadap anak. Jadi apapun yang mau dilakukan anak diperbolehkan seperti tidak sekolah, bandel, melakukan banyak kegiatan maksiat, pergaulan bebas negatif, materialistis dan sebagainya.
- (c) Pola asuh demokratis adalah pola asuh orang tua pada anak yang memberi kebebasan pada anak untuk berkreativitas dan mengeksplorasi berbagai hal sesuai dengan kemampuan anak dengan sensor batasan dan pengawasan yang baik dari orang tua (Anhusadar & Islamiyah, 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan narasumber, maka dapat diketahui bahwa terdapat 3 jawaban dari setiap rumusan masalah yang peneliti temukan dilapangan. **Pertanyaan pertama, mengapa orang tua memberikan gadget pada anak usia dini?** Berdasarkan hasil survey dan wawancara terhadap informan ada beberapa jawaban terhadap alasan orang tua memberikan gadget kepada anaknya seperti untuk hadiah atau untuk membuat anaknya senang dikarenakan anaknya sudah terpengaruh baik itu dari lingkungan teman-temannya yang sudah memiliki gadget ataupun dari lingkungan dalam rumah yang mayoritas menggunakan gadget seperti, ibu dan bapaknya atau kakak dan saudaranya. Namun ada beberapa narasumber juga menyebutkan alasannya memberikan gadget pada anak yaitu karena kesibukan dalam urusan pekerjaan baik pekerjaan luar yang dibawa ke rumah maupun urusan pekerjaan dalam rumah tangga.

Ada juga beberapa narasumber yang menyebutkan pemberian gadget pada anak supaya anak betah di rumah, karena orang tua tidak ingin anak bermain diluar rumah karena ada narasumber yang tinggal di pertokoan dan ada juga narasumber yang tinggal dekat dengan sungai dan pasar. Karena mencemaskan anak-anak yang bermain di luar dan orang tua tidak bisa control maka supaya betah di rumah diberikanlah gadget. Ada juga narasumber yang menyebutkan memberikan gadget karena bisa anteng jika dibawa kemana-mana, dan alasan lainnya supaya anak tidak tertinggal dengan anak-anak lain yang juga dari kecil sudah bisa bermain game di gadget. Ada juga narasumber

yang menyebutkan bahwa pemberian gadget pada anak, supaya anak bisa belajar seperti bernyanyi, belajar huruf dan angka juga bisa belajar beberapa pengetahuan yang lain yang bisa ditemukan dalam aplikasi yang ada di internet.

Pertanyaan kedua, bagaimana dampak atau pengaruh yang diakibatkan dari pemberian gadget pada anak usia dini? Dari hasil wawancara dengan beberapa narasumber peneliti menemukan ada dampak negative yang diakibatkan dari pemberian namun walau sedikit peneliti juga menemukan adanya dampak positif dari penggunaan gadget pada anak usia dini tersebut. Dari hasil penelitian ditemukan ada beberapa dampak negatif penggunaan gadget pada anak usia dini di salah satu desa di Panton Labu:

- a) Anak lebih asik bermain gadget sehingga melupakan orang-orang di sekitarnya bahkan seringkali mengabaikan perintah orang tuanya dan lebih mementingkan gadget daripada aktivitas yang seharusnya dilakukan. Jika di panggil namanya oleh orang tua seolah-olah anak tidak mendengarkannya. Parahnya si anak kadang-kadang memarahi orang tuanya.
- b) Anak lebih memilih bermain gadget daripada bermain dengan teman sebayanya, serta anak susah untuk makan, di ganggu dan tidak merespon ketika dipanggil.
- c) Penggunaan gadget dapat mempengaruhi kondisi mental dan emosional anak, secara emosi anak mudah marah dan membanting barang yang ada di dekatnya ketika jaringan kurang stabil dan ketika ingin mengambil gadget yang anak pakai, sangat susah untuk dibujuk perlu usaha yang besar. anak cenderung lebih mudah depresi, stress dan cemas, karena terpapar video video yang negatif di media sosial. Dari wawancara yang telah dilakukan rata rata penggunaan gadget pada anak usia dini sehari lebih dari 2 jam, mereka lebih banyak menghabiskan waktu bermain game online.
- d) Walaupun ada anak yang dikasih gadget dalam keadaan offline, artinya sebelumnya orang tua mendownload beberapa video dan game-game yang bisa dimainkan secara offline oleh anaknya. Namun seringkali jika kalah dalam bermain game si anak akan mengamuk-ngamuk bahkan melempar gadget yang ada ditangannya. Begitu pula jika sudah sudah menonton walau pun tontonannya video offline, ketika gadgetnya diambil dia akan mengamuk dan marah-marah tidak menentu.
- e) Memberikan gadget pada anak usia dini bisa membuat anak menggunakan bahasa yang kurang sopan karena meniru dalam video-video yang tidak edukatif seperti dan juga menimbulkan gangguan kesehatan pada anak, seperti sakit kepala dan gangguan penglihatan bahkan gangguan pendengaran karena sering tidak merespon ketika dipanggil.
- f) Anak anak yang sering bermain gadget cenderung kurang terampil dalam berkomunikasi dan berinteraksi secara sosial (rendahnya kemampuan sosial) mereka kesulitan dalam membangun pergaulan dengan teman-teman bahkan dengan keluarganya.

- g) Anak mengalami kecanduan gadget, setiap hari anak akan meminta gadget pada orangtuanya. Jika tidak diberikan sebagian anak-anak mengalami tantrum yaitu kondisi menangis tanpa henti sampai diberikan gadget.
- h) Ada juga kondisi anak yang sudah tidak lagi cukup dengan video-video dan aplikasi-aplikasi offline. Yang diinginkan gadget lengkap dengan paket internetnya. Jika tidak diberikan maka anak bisa marah-marah atau menangis.

Adapun dampak positifnya yaitu dari hasil penelitian ditemukan beberapa dampak positif penggunaan gadget pada anak usia dini di salah satu desa di Panton Labu yaitu dengan adanya gadget anaknya lebih aktif dalam mengasah bakat bernyanyinya dengan melalui aplikasi yang ada di gadget seperti youtube dan tiktok. Menurutnya mengenalkan gadget pada anak usia dini dapat mengembangkan tingkat kepercayaan diri anak agar lebih mudah mengekspresikan dirinya serta tidak buta akan teknologi, mengingat zaman yang semakin maju diperlukan keahlian, dengan memperkenalkan gadget kepada anak usia dini membantu orang tua terutama ibu untuk mempermudah aktivitasnya dalam melakukan pekerjaan rumah serta dapat mengasah kreatifitas anak, mereka bisa mendesain di gadget sehingga menghasilkan kreativitas yang sangat luar biasa.

Pertanyaan ketiga, bagaimana cara orang tua menanggulangi perilaku dan emosi buruk pada anak yang disebabkan oleh kecanduan gadget? Dari hasil wawancara dan observasi beberapa narasumber, peneliti menemukan bahwa:

- a) Orang tua mulai melakukan pendekatan terhadap anak dengan mengajaknya bermain, membawa anak-anak ke wahana permainan seperti pasar malam, ke laut.
- b) Orang tua mulai memberikan gadget sesuai dengan waktu yang ditentukan.
- c) Memberikan gadget setelah melaksanakan tugas dan kewajibannya.
- d) Mengantarkan anak ke tempat-tempat pengajian.
- e) Bagi anak yang belum di Paudkan, langsung di daftarkan ke PAUD atau TK.
- f) Memberikan kesibukan kepada anak selama di rumah dengan memberikan beberapa tugas rumah untuk dikerjakan.
- g) Untuk anak-anak yang tinggal dipertokoan, mulai diajari cara berjualan.
- h) Dibuat tempat bermain yang asik buat anak di dalam rumah atau di halaman rumah.
- i) Ada sebagian orang tua yang sibuk diluar rumah, tetap berusaha memberikan quality time bersama anak di rumah walaupun masih belum sering dikarenakan kecapean.
- j) Ada juga orang tua yang pasrah, mengatakan dari pada anaknya dimarahin ya mau bagaimana lagi.
- k) Ada juga orang tua memarahi bahkan ada yang mencubit anaknya saat anaknya marah-marah saat meminta gadget.

PEMBAHASAN

Anak-anak terlahir dalam keadaan fitrah, bagaikan selembar kertas putih. Namun yang menjadikan dia seseorang adalah orang tuanya, keluarganya, lingkungannya, dan pendidikannya yang membentuk dia akan menjadi seperti apa. Di era globalisasi saat ini, penggunaan dan kebutuhan akan gadget tidak bisa dihindari. Pekerjaan pun membutuhkan gadget sebagai sebuah kebutuhan pokok, tidak terkecuali kebutuhan dalam berkomunikasi yang saat ini menjadi primadona karena cepatnya dan akurat informasi yang bisa langsung diakses. Dengan banyaknya fitur dari gadget yang bisa di pakai membuat daya Tarik bagi anak-anak salah satunya anak usia dini yang memang menyukai warna-warna, gambar dan bunyi-bunyian yang beraneka ragam dan hal itu bisa dengan mudah didapatkan dari gadget. Tentunya dengan beragam alasan juga akhirnya gadget digunakan oleh anak-anak usia dini.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terhadap 5 subjek utama dan 5 subjek pendukung maka dapat diketahui bahwa semua subjek telah memberikan gadget pada anaknya yang masih berusia dini, pada usia 0-6 tahun, dan gadget yang paling umum digunakan adalah Smart Phone. Hasil wawancara yang telah dilakukan dengan beberapa subjek mengakui bahwa penggunaan gadget telah mengurangi waktu mereka bersama anak-anaknya dan telah melewati beberapa perkembangan anaknya. Namun ada subjek yang mengatakan bahwa gadget tidak mengurangi waktu bersama keluarga. Dalam hal ini dapat dikatakan bahwa masih ada orang tua yang masih bisa menghabiskan waktu dan bermain bersama anak tercinta. Sebenarnya pada usia dini peranan orang tua dan keluarga sangat penting bagi perkembangan anak, dalam hal ini peran orang tua dan fungsi edukasi dalam keluarga sangat diperlukan. Karena fungsi edukasi merupakan fungsi keluarga yang berhubungan dengan pendidikan anak khususnya serta pembinaan anggota keluarga pada umumnya (A.I. Soelaeman, 1994, p. 85). Di samping itu bahwa peranan orang tua dalam membimbing anak menghadapi masalah ini sangat penting. Pendidikan dan bimbingan yang diberikan harus dapat membantu anak memantapkan pribadinya, agar ia dapat mengatasi masalah yang dihadapi. Anak perlu dilengkapi dengan norma-norma dan pandangan hidup yang baik. Selanjutnya dari hasil wawancara terhadap seluruh subjek dapat diketahui bahwa gadget memiliki dampak negatif dilihat dari berbagai aspek, mulai dari emosional yang menjadi labil, perilaku anak yang memburuk, banyak menyita waktu, bahkan sampai berdampak pada fisik subjek seperti, pusing dan mata lelah akibat terlalu lama menggunakan gadget.

Hasil ini sejalan dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa, salah satu dampak negatif penggunaan gadget adalah dampak negatif melibatkan isolasi sosial, gangguan kesehatan, dan kecanduan (Afdalia & Gani, 2023). Seseorang yang mengalami kecanduan dapat menggunakannya dalam waktu yang lama dan secara terus menerus. Anak usia dini disebut sebagai masa kritis, sebab jika dalam masa ini anak kurang mendapat perhatian dalam hal pendidikan, perawatan, pengasuhan dan layanan kesehatan serta kebutuhan gizinya dikhawatirkan anak tidak dapat tumbuh dan

berkembang secara optimal. Anak usia dini 0-6 tahun merupakan masa perkembangan dan pertumbuhan yang sangat menentukan bagi anak di masa depannya atau disebut juga masa keemasan (*the Golden Age*). Anak adalah individu yang unik dan mengalami perkembangan yang pesat pada setiap aspek perkembangan yang akan membawanya pada perubahan dalam aspek-aspek perkembangan. Memberikan gadget kepada anak yang masih berusia dini, setiap orang tua memiliki alasan yang berbeda. Namun walau bagaimanapun orang tua perlu mengawasi anak dengan baik agar tidak berdampak negatif bagi tumbuh kembang anak.

Selain menimbulkan dampak negatif dari penggunaan gadget pada anak usia dini, dari hasil penelitian ini juga menemukan bahwa penggunaan gadget memiliki dampak yang positif walau persentasenya sangat kecil. Dampak positif tersebut juga berguna bagi tumbuh kembang anak, membantu anak lebih percaya diri, membantu anak belajar huruf, angka dan bernyanyi. Namun semua akan memberi pengaruh yang positif jika selama menggunakan gadget ada dalam pengawasan orang tua. Oleh karena itu peranan orang tua dalam memberikan peraturan-peraturan, hukuman atau penghargaan dalam upaya mendisiplinkan anak perlu konsisten.

Dari hasil wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti ditemukan bahwa sebagian besar anak-anak usia dini tersebut sebagian besar bisa menghabiskan waktu bermain gadget dari 4 sampai 7 jam dalam sehari. Pemakaian gadget dikategorikan dengan intensitas tinggi jika menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 120 menit dalam sehari dan dalam sekali pemakaian berkisar lebih dari 75 menit. Selain itu pemakaian gadget dengan durasi 30-75 menit akan menimbulkan kecanduan pemakaian gadget tersebut (Puspita Sari, 2016). Jadi, berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa saat ini rata-rata anak-anak usia dini yang menggunakan gadget di daerah Pantan Labu telah mengalami kecanduan terhadap gadget yang dapat menjadi salah satu penyebab perubahan perilaku yang berdampak pada emosi dan tumbuh kembang si anak. Perhatian, bermain bersama dan komunikasi yang dilakukan oleh orang tua sangat penting bagi anak usia dini agar anak dapat terhindar dari perilaku buruk pada anak seperti emosi yang tidak stabil seperti sifat yang mudah kesal dan marah, sehingga anak-anak dapat menerima segala konsekuensi akibat dari kesalahan yang telah dilakukan.

Adapun sebagaimana yang telah dilakukan oleh sebagian kecil subjek dari penelitian ini yang telah memberikan perhatian dan pemahaman khusus mengenai penggunaan gadget secara baik dan benar agar anaknya dapat terhindar dari ketidakstabilan emosional dan perubahan perilaku yang diakibatkan oleh ketergantungan terhadap gadget sehingga penggunaan gadget dapat lebih bermanfaat. Dalam melaksanakan komunikasi dengan anak, orang tua banyak memperhatikan dan menyelaraskan tindakan dengan keberadaan serta karakteristik anak terutama yang sedang berkembang menuju kedewasaannya (Fitriana, 2018). Melalui komunikasi memungkinkan adanya suatu peranan serta tugas dalam fungsi edukatif sebagai tanggung jawab orang tua, sehingga melahirkan pola komunikasi khusus diantara orang tua dan anak. Demikian juga halnya dengan

orang tua subjek penelitian di daerah Panton Labu, melalui komunikasi antara orang tua dan anak dapat memberikan pemahaman tentang penggunaan gadget yang baik dan benar diharapkan akan dapat mengurangi perubahan perilaku pada anak-anak usia dini akibat penggunaan gadget berlebihan, karena orang tua dan keluarga adalah pendidik pertama bagi anaknya.

Selain komunikasi ada juga faktor-faktor lain yang memengaruhi penggunaan gadget pada anak usia dini meliputi pola asuh yang diterapkan oleh orang tua, bermain, interaksi dengan teman sebaya, serta pembelajaran yang bisa diperoleh melalui PAUD atau TK. Pola asuh yang diadopsi oleh orang tua memiliki dampak signifikan terhadap pola penggunaan gadget pada anak. Misalnya, orang tua dengan pola asuh otoriter cenderung tidak mengizinkan anak menggunakan gadget secara bebas, sementara pola asuh demokratis cenderung memberikan anak akses lebih awal pada gadget, tetapi dengan batasan yang ditetapkan. Orang tua dengan pola asuh permisif, pada sisi lain, mungkin membiarkan anak menggunakan gadget tanpa pengawasan yang ketat. Jika orang tua yang memilih penerapan pola asuh demokratis memberikan gadget sejak dini pada anaknya, karena mereka beranggapan bahwa gadget mempermudah anak dalam bermain dan orang tua juga akan dipermudah untuk beraktivitas, tetapi yang memiliki penerapan demokrasi sering membatasi terhadap penggunaan gadget untuk anak jika melampaui batasnya, dan jika orang tua memiliki penerapan pola asuh permisif lebih membebaskan penggunaan gadget pada anaknya tanpa adanya pengawasan dan kontrol penggunaan kepada anaknya yang menurut orang tua akan meringankan dan memberikan kebebasan orang tuanya dalam melaksanakan aktivitas.

Di samping bermain bersama orang tua dan keluarganya, anak-anak usia dini juga memerlukan teman sebaya sebagai teman bermain, di mana terjadi suatu bentuk hubungan antara dua atau lebih anak dimana anak yang satu mempengaruhi, mengubah atau memperbaiki kelakuan anak yang lain atau sebaliknya dan hubungan ini terjadi antara anak dengan anak yang lainnya yang memiliki usia relatif sama atau sebaya. Teman sebaya bisa hadir di lingkungan rumah, maupun di sekolah PAUD/TK. Jadi masuk PAUD/TK juga penting bagi anak-anak usia dini, selain mereka memperoleh pendidikan dari pembelajaran nantinya juga akan bisa menghabiskan waktu bermain bersama teman-teman sebaya mereka

SIMPULAN

Ada berbagai alasan mengapa orang tua mengharuskan memberi gadget kepada anak yang masih berusia dini, seperti orang tua yang mempunyai kesibukan baik di rumah maupun di luar rumah, ada juga yang memberi gadget kepada anaknya biar anaknya tambah semangat dan percaya diri, memberi gadget supaya anak tidak rewel dan anteng jika di rumah atau di bawa kemana-mana, dan ada juga yang memberikan gadget karena ingin anaknya bisa bernyanyi bisa belajar huruf dan angka-angka yang ada dalam aplikasi gadget.

- a. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan gadget memberi dampak yang sangat mempengaruhi perilaku dan emosi anak-anak yang masih berusia dini, hal tersebut ternyata disebabkan dari banyak anak-anak yang diberikan gadget tanpa diawasi orang tua dan melebihi waktu yang seharusnya hanya boleh 1 sampai 2 jam saja dalam sehari. Sehingga mengalami ketidakstabilan pada emosional dan anak mengalami perubahan perilaku kepada yang negatif apabila dijauhkan dari gadget yang mengakibatkan anak mudah untuk marah, kesal, mengamuk, bahkan menangis tanpa henti karena tidak diizinkan menggunakan gadget. walaupun demikian ada juga dampak positif dari penggunaan gadget walau dampak buruk lebih mendominasi. Dampak baik yang muncul seperti anak mempunyai rasa kepercayaan diri, anak pintar menggunakan hp seperti menelpon, anak bisa bernyanyi dan belajar dari aplikasi-aplikasi yang ada dalam gadget.
- b. Orang tua memegang peranan penting terhadap penggunaan gadget pada anak-anak yang masih berusia dini, memberikan pemahaman mengenai fungsi, manfaat, bahkan dampak negatif dari gadget harus ditanamkan sejak awal pertumbuhan anak agar nantinya pada saat beranjak menjadi remaja dan dewasa paham bahwa ada konsekuensi dari setiap tindakan yang akan dilakukan. Untuk mencegah dan menangani hal-hal negative pada penggunaan gadget tersebut membutuhkan peranan orang tua dan lingkungan sekitar dengan cara membatasi penggunaan gadget, selalu hadir dan bermain bersama anak, selalu mengobrol, mencarikan teman sebaya buat anak, dan memasukkan anak ke PAUD/TK.

SARAN

Kepada para orang tua sebaiknya jangan langsung memberikan gadget kepada anak. Berikan waktu dan tempat yang nyaman buat anak mengeksplor diri mereka sesuai dengan usianya. Jika pun harus memberikan gadget akan lebih baik untuk mengetahui secara keseluruhan bagaimana fungsi gadget dan cara menggunakan gadget agar dapat mengawasi aktivitas yang dilakukan oleh anak saat menggunakan gadget dengan cara selalu memastikan anaknya mengakses konten dan informasi yang baik dan berguna di internet, memantau apa saja aplikasi yang diikuti pada gadget. sebelum mengenalkan kepada internet sebaiknya berikan gadget dalam keadaan offline dulu. Selain itu perlu melakukan pendekatan dan komunikasi antara orang tua dan anak tersebut mengenai fungsi dan penggunaan gadget yang baik dan benar. Dan selalu memantau waktu penggunaan gadget pada anak.

DAFTAR PUSTAKA

- A.I. Soelaeman. (1994). *Pendidikan Dalam Keluarga*. Alfabeta.
- Afdalia, A. P., & Gani, I. (2023). Dampak Pengaruh Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *Al-Irsyad Al-Nafs, Jurnal Bimbingan Penyuluhan Islam*, 10(1), 87-96.
- Anhusadar, L., & Islamiyah, I. (2020). Penerapan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Anak Usia Dini di Tengah Pandemi Covid 19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 463. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.555>
- Christiana Hari Soetjiningsih. (2014). *Perkembangan Anak Sejak Pembuahan Sampai Dengan Kanak-Kanak Terakhir*. Kencana.
- Dwi Yulianti. (2010). *Belajar Sambil Bermain Di Taman Kanak-Kanak*. PT. Indeks.
- Dwijantie, J. S., & Hoerudin, C. W. (2022). Pengaruh Gadget Terhadap Tumbuh Kembang Anak Usia Dini. *IZZAN: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 22-26. <https://izzan.stai-sabili.net/index.php/JM/article/view/4>
- Fitriana. (2018). *Ilmu Kesejahteraan Keluarga*. Syiah Kuala University Press. https://books.google.co.id/books?id=j7jPDwAAQBAJ&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Fitriana, F., Ahmad, A., & Fitria, F. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga. *Psikoislamedia : Jurnal Psikologi*, 5(2), 182. <https://doi.org/10.22373/psikoislamedia.v5i2.7898>
- Grendi Hendrastomo. (2008). Representasi Telepon Seluler dalam Relasi Sosial. *Jurnal Socia*, 5.
- H. E. Mulyasa. (2012). *Manajemen PAUD*. Remaja Rosda Karya.
- Imtikhani Nurfadilah, M. F. (2021). Modifikasi Perilaku Anak Usia Dini untuk Mengatasi Temper Tantrum pada Anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 69-76. <https://doi.org/10.21831/jpa.v10i1.28831>
- Ita Musfirowati Hanik. (2015). Fenomena Phubbing DI Era Milenia. *Jurnal Interaksi 4*, 1(Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Diponegoro), 42-51.
- Khairi, H. (2018). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini dari 0-6 Tahun. *Jurnal Warna*, 2(2), 15-28.
- Mansur. (2005). *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*. Pustaka Belajar.
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 5(2), 55-64. <https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>
- Muhammad Fadillah. (2012). *Desain Pembelajaran PAUD*. Ar-Ruzz Media.
- Novan Ardy Wiyani & Barnawi. (2016). *Format PAUD*. Ar-Ruzz Media.
- Puspita Sari, T. dan A. A. M. (2016). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah Di TKIT Al Mukmin*.
- Qory Jumrotul Aqobah, Masnur Ali, G. D., & Raharja, A. T. (2020). Penanaman Perilaku Kerjasama Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Untirta*, 5 (2)(2), 134-142.
- Rais, M. G., & Aprianti, A. (2021). Peran Orangtua Dalam Menanggulangi Kecanduan Bermain Gadget Pada Anak Usia Prasekolah (studi Kasus Kelurahan Babakan Sari Kecamatan Kiaracandong Kota Bandung). *Jurnal E-Proceeding of Management*, 8(1), 675-690. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/management/article/download/14402/14186>
- Saifudin Azwar. (2002). *Sikap Manusia: Teori dan Pengukurannya*. Pustaka Pelajar.
- Sarlito Wirawan Sarwono. (1991). *Pengantar Ilmu Psikologi*. PT. Bulan Bintang.
- Siregar, I. S. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Studi Kasus Pada Anak Usia Dini Desa Siolip. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 140-153.

- Soekidjo Notoatmodjo. (2007). *Promosi Kesehatan & Ilmu Perilaku*. PT. Rineka Cipta.
- Suharyat, Y. (2009). Hubungan Antara Sikap, Minat Dan Perilaku Manusia. *Jurnal Region*, 1(3), 1-19.
- Tulus Tu'u. (2004). *Peran Disiplin Pada Perilaku dan Persetasi Siswa*. PT. Grafindo Persada.
- Widya, R. (2020). Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Anak Usia Dini Dan Penanganannya Di PAUD Ummul Habibah. *Jurnal Abdi Ilmu*, 13(1), 29-34.
- Yudrik Jahja. (2011). *Psikologi Perkembangan*. Kencana.