

PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI DI TK. ASOKA BINAAN PKBM SURYA MANDIRI DI BORONG BULO DESA BONTOALA KECAMATAN PALLANGGA

USE OF GADGET IN EARLY CHILDREN IN TK. ASOKA ASSOCIATED WITH PKBM SURYA MANDIRI IN BORONG BULO, BONTOALA VILLAGE, PALLANGGA DISTRICT

Suharni¹, Suardi², Latang³

¹ Jurusan Pendidikan Luar Sekolah, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

² Jurusan Pendidikan Luar Sekolah, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

³ Jurusan Pendidikan Luar Sekolah, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

*Penulis Koresponden: suharniii@gmail.com

Abstrak

SUHARNI, 2020, Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Di TK. Asoka Binaan PKBM Surya Mandiri Di Borong Bulo Desa Bontoala Kecamatan Pallangga. Pembimbing dalam penelitian ini adalah Dr. Suardi, S. Pd, M. Pd dan Dr. Latang, M. Pd. Pada Program Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak penggunaan Gadget pada anak usia dini di TK. Asoka di Borong Bulo Desa Bontoala. Penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Teknik Pengumpulan data yaitu Observasi, Wawancara, Dokumentasi. Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dan menambah referensi masyarakat dalam memahami permasalahan seputar anak dan orang tua. Secara Praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi alat media pembelajaran dan pengetahuan lebih dalam mengenai penggunaan gadget pada anak – anak dengan pengawasan orang tua dan juga menambah ilmu dan pengetahuan bagi para pembaca. Hasil penelitian yang diperoleh 1) Terlihat anak usia dini sering menggunakan gadget pada saat kegiatan tertentu. Sehingga anak usia dini merasa terlalu senang menggunakan gadget yang dapat menimbulkan dampak positif maupun negatif. 2) bagaimana bentuk penggunaan gadget (aplikasi, intensitas, dan durasi pemakaian gadget) pada anak usia dini. 3) Sebagian besar anak usia dini menggunakan gadget hanya untuk bermain game dan menonton film animasi yang seharusnya gadget dapat dipergunakan untuk media pembelajaran bagi anak usia dini. 4) pengawasan oleh orang tua dirasakan kurang, karena sebagian besar orang tua terkesan memberikan dan tidak terlalu khawatir dengan dampak yang akan ditimbulkan dari penggunaan gadgets secara terus - menerus. Orang tua harus lebih berhati – hati dalam mengawasi dan memonitoring kegiatan anak dalam menggunakan gadget sehari - hari untuk meminimalisir sisi negatif yang ditimbulkan dari penggunaan gadget tersebut, dan seharusnya gadget digunakan dan dimanfaatkan untuk hal yang positif. Penggunaan gadget sebaiknya tidak diberikan pada anak dibawah usia 6 tahun, karena saat usia tersebut anak lebih baik diarahkan kedalam kegiatan yang memiliki aktivitas dilingkungan agar mudah untuk bersosialisasi.

Kata Kunci: , Gadget, Anak Usia Dini

Abstract

The purpose of this study was to determine the impact of using gadgets on early childhood in kindergarten. Ashoka at Borong Bulo, Bontoala Village. The research used is qualitative research. Data collection techniques are Observation, Interview, Documentation. Theoretically, this research is expected to increase knowledge and increase public reference in understanding the problems surrounding children and parents. Practically, the results of this study are expected to be a learning media tool and deeper knowledge about the use of gadgets in children with parental supervision and also increase knowledge and knowledge for readers. The results obtained 1) It is seen that early childhood often uses gadgets during certain activities. So that early childhood feels too happy to use gadgets that can have a positive or negative impact. 2) what is the form of gadget use (application, intensity, and duration of gadget use) in early childhood. 3) Most of the early age children use gadgets only to play games and watch animated films which should be gadgets that can be used as learning media for early childhood. 4) parental supervision is felt to be lacking, because most parents seem to give and are not too worried about the impact that will result from the continuous use of gadgets.. The use of gadgets should not be given to children under the age of 6 years, because at that age children are better directed into activities that have environmental activities so that they are easy to socialize.

Keywords: Gadget, Children

1. PENDAHULUAN

Kemajuan zaman di bidang ilmu teknologi pada abad ke 21 ini semakin berkembang pesat. Berbagai macam penemuan dengan tujuan mempermudah ruang gerak dan ruang lingkup manusia diciptakan satu persatu setiap tahunnya. Ini membuktikan bahwa daya pikir masyarakat dan juga pola perilaku manusia semakin maju dan berkembang dengan pesat.

Peningkatan penemuan menjadi lebih canggih ini tentu memang tidak lepas dari para penemu-penemu sebelumnya. Sebagai contoh yang sangat banyak berkembang pesat pada saat ini adalah penyempurnaan penemuan pesawat telepon oleh Alexander Graham Bell.

Penemuan telepon menjadi sangat menakjubkan pada saat itu, bagaimana tidak, seseorang dapat terhubung dengan orang lain tanpa harus saling berinteraksi bertatap muka satu sama lain. Penyempurnaan telepon ini semakin menjadi-jadi di abad yang sekarang serba modern ini. Dimulai dari munculnya telepon koin, telepon genggam (HP), hingga saat sekarang ini orang-orang lebih akrab mengenalnya dengan istilah smartphone atau gadget.

Perlu diketahui perkembangan gadget dari masa ke masa dimulai dari perangkat yang bernama HP (Handphone). HP perkembangan dari pesawat elektronik telephone. Bedanya, telephone masih menggunakan kabel untuk berkomunikasi sementara HP tanpa perlu menggunakan kabel dan bersifat portable (praktis bisa dibawa kemana-mana). Di Indonesia, jaringan HP nirkabel ada dua

jenis yaitu GSM (Global System for Mobile Telecommunications) seperti : Telkomsel, Indosat, XL Axiata. (Code Division Multiple Access) seperti: Smartfren, Esia, Flexi dan lain sebagainya. Kedua jaringan nirkabel ini masih dipakai di Indonesia. Hampir setiap individu mulai dari anak-anak hingga orang tua kini memiliki handphone atau smartphone. Tentu saja hal ini bukan hanya terjadi tanpa alasan karena daya konsumsi dan kebutuhan masyarakat saat ini sudah sangat jauh berbeda dibandingkan beberapa dekade ke belakang. Kini kebutuhan akan komunikasi dan informasi menjadi hal yang paling penting bagi semua kalangan masyarakat, di tambah dengan mudahnya mengakses berbagai macam fitur yang ditawarkan dari penyedia jasa layanan dari produsen smartphone itu sendiri dan berbagai provider pendukung.

Penggunaan gadget secara continue akan berdampak buruk bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya, anak-anak yang cenderung terus

menerus menggunakan gadget akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang harus dan rutin dilakukan oleh anak dalam aktifitas sehari-hari, tidak dipungkiri saat ini anak lebih sering bermain gadget dari pada belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, Hal ini mengkhawatirkan, sebab pada masa anak-anak mereka masih tidak stabil, memiliki rasa keingin tahuan yang sangat tinggi, dan berpengaruh pada meningkatnya sifat konsumtif pada anak-anak untuk itu penggunaan gadget pada anak-anak perlu mendapatkan perhatian khusus bagi orang tua. Beberapa kasus mengenai dampak negatif dari smartphone ini sering sekali menimpa anak-anak. Mulai dari kecanduan internet, game.

Pada umumnya mereka sangat menikmati keasikan dalam menggunakan smartphone dalam kegiatan mereka sehari-hari baik itu di rumah, lingkungan sekolah dan juga lingkungan bermain anak, sehingga sebagian anak cenderung merasa asik menikmati sajian game dari sebuah gadget yang dimiliki dibandingkan bermain dengan teman sebayanya di lingkungan rumah. Bahkan anak-anak lebih asik dengan gadget daripada mendengarkan perintah orang tua. Selain itu seringkali ada yang marah jika diperintah oleh orang tua. Itulah salah satu bentuk kecanduan anak-anak terhadap gadget yang dimiliki. Lebih mementingkan benda mati dari pada dunia nyatanya. Kadang anak disuruh makan, diminta untuk mandi, tidur dan lainnya tidak mau. Anak-anak mementingkan bermain gadget dari pada melakukan rutinitas yang mesti dilakukan setiap hari. Lebih parahnya lagi jika sudah asik dengan gadget yang ada di tangan, anak-anak sering tidak menengok kanan kiri atau memperdulikan siapa orang yang ada di sekitarnya. Bahkan untuk menyapa orang yang lebih tua saja enggan. Itu akibat penggunaan gadget yang berlebihan.

Oleh karena itu peran orang tua terhadap anak-anaknya harus selalu dilakukan. Jangan sampai orangtua mengandalkan gadget untuk menemanin anak, dan orangtua membiarkan anak lebih mementingkan gadget supayantidak merepotkan orangtua. Dengan cara mengontrol setiap konten yang ada di gadget anak-anaknya. Orangtua harus bisa mengajak diskusi dalam arti adanya tanyajawab mengenai isi dari semua gadget yang dimiliki anak-anaknya. Ini artinya waktu bermain adalah waktu yang bermanfaat. Anak bisa belajar lewat waktu bermain. Selama waktu itu anak bias meniru tingkah laku orang dewasa, mengembangkan daya imajinasi dan kreatifitasnya.

Aisyah (2015) dalam penelitiannya lainnya dengan fenomena ini yaitu penggunaan gadget pada anak usia dini kini sudah menjamur di kawasan Jakarta Selatan ,

hasilnya menunjukkan bahwa 80 % dari penduduk Jakarta Selatan anak banyak menggunakan gadget sebagai sarana bermain . 23% orang tua yang memiliki anak berusia 0-5 tahun mengaku bahwa anak-anak mereka gemar menggunakan internet, sedangkan dari 82% orang tua melaporkan bahwa balita mereka online setidaknya sekali dalam seminggu. Keadaan yang memprihatinkan, ketika hasil riset tersebut menyatakan bahwa riset yang telah dilakukan menghasilkan hasil dengan angka persen yang tergolong cukup besar.

Berdasarkan hasil penelitin tersebut maka dapat disimpulkan bahwa memang anak-anak sekarang sudah sangat akrab dengan gadget. Hasil riset tersebut menghasilkan angka yang cukup besar. Dengan demikian berarti jelas bahwa di TK. Asoka memiliki 79 siswa yang terdiri dari 47 orang perempuan dan 32 orang laki- laki ,yang akan saya teliti ada sekitar 6 anak sudah terbiasa melakukan aktivitas dengan gadget bahkan jika tidak di berikan gaget oleh orang tuanya anak menangis serta gadget di bawah ke dalam ruangan kelas pada saat pembelajaran berlangsung. Orang tua harus bisa menyikapi masalah ini dengan baik.

Kejadian seperti itu tentu saja harus menjadi perhatian berbagai pihak untuk meningkatkan kewaspadaan terhadap anak-anak dalam penggunaan gadget sebagai media bermain atau media komunikasi. Khususnya dari lingkungan keluarga yaitu orang tua sebagai institusi yang pertama dalam pembentukan karakter dan tumbuh kembang anak seharusnya memiliki batasan dan aturan yang jelas dalam tentang pemberian gadget pada anak. Jika memang sudah kejadiannya seperti itu tentu saja banyak pihak yang akan dirugikan.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk mengkaji tentang bagaimana bentuk penggunaan gadget (aplikasi, intensitas, dan durasi pemakaian gadget), dampak yang ditimbulkan terhadap penggunaan gadget (dampak positif maupun dampak negatif) serta kelayakan penggunaan gadget pada anak usia dini di TK.Asoka di Borong Bulu Desa Bontoala Kecamatan Pallangga. Hal tersebut perlu dilakukan karena mengingat berdasarkan prariset berupa konsevasi dilokasi tersebut terlihat banyak anak-anak usia dinimenggunakan gadget dan orang tua terkesan membiarkan anak-anaknya menggunakan gadget tersebut.

2. TINJAUAN PUSTAKA

3.1. Tinjauan Pustaka

1. Pengertian anak usia dini

Secara umum dikatakan anak adalah seorang

yang dilahirkan dari perkawinan antar seorang perempuan dengan seorang laki- laki dengan tidak menyangkut bahwa seseorang yang dilahirkan oleh wanita meskipun tidak pernah melakukan pernikahan tetap dikatakan anak.

Masa kanak-kanak adalah masa emas yang tidak dapat terulang kembali, masa sensitif dan berkembangnya seluruh aspek perkembangan anak, yang nantinya akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya. Namun, kemampuan anak untuk tumbuh dan berkembang tidak dapat hadir begitu saja.

Menurut Undang- Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang di tunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Enah Suminah (2008), Mengemukakan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar kea rah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motoric halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, dan kecerdasan spitual), social emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan, dan tahap – tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa p anak usia dini adalah anak yang berusia kurang dari 6 tahun. Dimana pada masa itu seorang anak sedang dalam tahap perumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat secara fisik maupun mental.

2. Pengertian Gadget

Gadget merupakan salah satu teknologi yang sangat berperan pada era globalisasi ini. Sekarang gadget bukanlah benda yang asing lagi, hampir semua orang memilikinya. Tidak hanya masyarakat perkotaan, gadget juga dimiliki oleh masyarakat pedesaan.

Ma'ruf (2015), Mengartikan gadget sebagai sebuah benda (alat atau barang eletronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus , tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru.

Sekarang ini memang tiap-tiap dari masyarakat baik tua maupun muda dan dari berbagai golongan telah mampu mengoprasikan gadget dengan baik. Bahkan gadget memang cenderung di targetkan kepada anak-anak usia sekolah atau remaja. Mereka

sekarang ini sudah sangat akrab sekali dengan teknologi yang satu ini. Berbagai kemudahan dan kecanggihannya memang ditawarkan dengan mudah oleh piranti elektronik yang satu ini, sehingga masyarakat seolah-olah mau tidak mau menjadi ketergantungan dengan alat elektronik ini.

Pada mulanya gadget memang lebih difokuskan kepada sebuah alat komunikasi, namun semenjak kemauan jaman alat ini diperkanggih dengan berbagai fitur-fitur yang ada didalamnya sehingga memungkinkan penggunaannya untuk melakukan berbagai kegiatan dengan satu gadget ini, mulai dari bertelepon, berkirim pesan, email, foto selfie atau memfoto sebuah objek, jam, dan masih banyak yang lainnya. Macam-macam aplikasi gadget yaitu, 1) Aplikasi jejaring sosial, 2) Aplikasi browsing

3. Bentuk penggunaan Gadget pada Anak usia dini

a. Alat Komunikasi

Istilah komunikasi dari bahasa Inggris "communication", dari bahasa latin "communicates" yang mempunyai arti berbagi atau menjadi milik bersama, komunikasi diartikan sebagai proses sharing diantara pihak-pihak yang melakukan aktifitas komunikasi tersebut. Komunikasi adalah suatu proses penyampaian informasi (pesan, ide, gagasan) dari satu pihak kepada pihak lain.

Alat komunikasi adalah alat perantara yang digunakan dalam penyampaian informasi dari komunikator kepada komunikan yang bertujuan untuk efisiensi penyebaran informasi atau pesan tersebut. Alat komunikasi ini terus berkembang sering berkembangnya teknologi. Alat komunikasi ini sangat membantu kita untuk melakukan komunikasi dan melakukan aktivitas sehari-hari.

Menurut Lasswell (1960) Komunikasi adalah suatu proses yang membuat sesuatu dari yang semula dimiliki oleh seseorang (monopoli seseorang) menjadi dimiliki oleh dua orang atau lebih.

Berdasarkan uraian – uraian tersebut dapat terlihat bahwa alat komunikasi adalah sebuah proses penyampain informasi kepada informan yang bertujuan untuk memberikan informasi atau pesan.

Menurut Sagara (2013), ada beberapa macam-macam gadget, yakni " Handphone, laptop, tablet, kamera digital, pemutar media player". Adapun penjabaran dari masing- masing bentuk gadget ini adalah; 1) handphone, 2) Laptop, 3) Tablet, 4) Kamera digital. 5) Media Player

b. Gadget sebagai hiburan

sesuatu atau perbuatan yang dapat menghibur

hati (melupakan kesedihan dan sebagainya). Jadi gadget sebagai hiburan adalah suatu alat yang di gunakan untuk hiburan atau perbuatan yang dapat menghibur hati (melupakan kesedihan dan sebagainya)

c. Untuk mengambil gambar

Pengertian gambar adalah sebuah perpaduan antara titik, garis, bidang dan warna yang berguna untuk mencitrakan sesuatu. Di sekitar kita saat ini banyak terdapat gambar-gambar. Seperti pada komik, buku cerita, dan lain sebagainya. Gambar juga dapat diartikan sebagai sebuah tampilan suatu objek kedalam media gambar.

Menurut Oemar Hamalik (1986:43) mengemukakan bahwa gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan atau pikiran.

d. Untuk internet dan media sosial

Internet merupakan jaringan komputer yang dibentuk oleh Departemen Pertahanan Amerika Serikat pada tahun 1969, melalui proyek ARPA yang disebut ARPANET (Advanced Research Project Agency Network), di mana mereka mendemonstrasikan bagaimana Penggunaan hardware dan software komputer yang berbasis UNIX, dimana dengan menggunakan proyek tersebut kita bisa melakukan komunikasi dalam jarak yang tidak terhingga melalui saluran telepon.

Menurut Ahmadi dan Hermawan (2013:68), mengemukakan bahwa internet adalah komunikasi jaringan komunikasi global yang menghubungkan seluruh komputer di dunia meskipun berbeda sistem operasi dan mesin.

Sedangkan Media sosial adalah sebuah media online, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Blog, jejaring sosial dan wiki merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia.

Menurut M. L Kent (2013), media sosial adalah segala bentuk media komunikasi interaktif yang memungkinkan terjadinya interaksi dua arah dan umpan balik.

Sedangkan Terry (2009) mendefinisikan media social sebagai pengguna isi bersama yang menggunakan teknologi penyiaran berbasis internet berbeda dari media cetak dan media siaran tradisional.

Berdasarkan uraian di atas dapat di simpulkan bahwa internet atau media sosial adalah sebuah jaringan yang saling terhubung antara dua arah atau lebih.

Gadget dapat digunakan oleh siapa saja dan untuk apa saja tergantung dari kebutuhan pemilik gadget tersebut. Pemakaian gadget pada sekarang ini sudah digunakan mulai dari anak usia dini hingga orang dewasa.

Syahra (2006) menyatakan bahwa semakin berkembangnya zaman tidak bisa dipungkiri bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berlangsung semakin pesat dan penggunaannya telah menjangkau ke berbagai lapisan kehidupan masyarakat dari segala bidang, usia dan tingkat pendidikan.

Penggunaan oleh orang dewasa, biasa digunakan untuk alat komunikasi, mencari informasi atau browsing, youtube, bermain game, ataupun lainnya. Sedangkan pemakaian pada anak usia dini biasanya terbatas dan penggunaannya hanya sebagai, media pembelajaran, bermain game, dan menonton animasi.

Berdasarkan uraian di atas dapat di simpulkan bahwa penggunaan media teknologi seperti gadget perlu adanya pembatasan dan pengawasan oleh orang tua pada saat anak menggunakan gadget dimana saja, dan rata-rata bentuk penggunaan gadget pada anak usia dini hanya untuk bermain game, dan menonton youtube, berbeda dengan orang dewasa yang bentuk penggunaan gadgetnya untuk browsing, chatting, sosial media, dan lain-lain.

4. Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Gadget

Dampak secara sederhana bisa diartikan sebagai pengaruh atau akibat. Dalam setiap keputusan yang diambil oleh seorang atasan biasanya mempunyai dampak tersendiri, baik itu dampak positif maupun dampak negatif. Dampak juga bisa merupakan proses lanjutan dari sebuah pelaksanaan pengawasan internal. Seorang pemimpin yang handal sudah selayaknya bisa memprediksi jenis dampak yang akan terjadi atas sebuah keputusan yang akan diambil.

Pengertian dampak menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2010), adalah benturan, pengaruh yang mendatangkan akibat baik positif maupun negatif. Pengaruh adalah daya yang ada dan timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang. Pengaruh adalah suatu keadaan dimana ada hubungan timbal balik atau hubungan sebab akibat antara apa yang mempengaruhi dengan apa yang dipengaruhi.

Menurut Handrianto (2013), gadget memiliki dampak positif dan juga negatif. Dampak tersebut antara lain adalah:

a. Dampak positif penggunaan gadget

1) Berkembangnya imajinasi, (melihat gambar

kemudian menggambarnya sesuai imajinasinya yang melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan).

- 2) Melatih kecerdasan, (dalam hal ini anak dapat terbiasa dengan tulisan, angka, gambar yang membantu melatih proses belajar).
- 3) Meningkatkan rasa percaya diri. (saat anak memenangkan suatu permainan akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan).
- 4) 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).

b. Dampak negatif penggunaan gadget

- 1) 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).
- 2) 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).
- 3) Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi, (misalnya anak kurang bermain dengan teman dilingkungan sekitarnya, tidak memperdulikan keadaan disekelilingnya.)
- 4) Kecanduan, (anak akan sulit dan akan ketergantungan dengan gadget karena sudah menjadi suatu hal yang menjadi kebutuhan untuknya).
- 5) Dapat menimbulkan gangguan kesehatan, (jelas dapat menimbulkan gangguan kesehatan karena paparan radiasi yang ada pada gadget, dan juga dapat merusak kesehatan mata anak).
- 6) Perkembangan kognitif anak usia dini terhambat, (kognitif atau pemikiran proses psikologis yang berkaitan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya akan terhambat).
- 7) Menghambat kemampuan berbahasa, (anak yang terbiasa menggunakan gadget akan cenderung diam, sering menirukan bahasa yang di dengar, menutup diri dan enggan berkomunikasi dengan teman atau lingkungannya).
- 8) Dapat mempengaruhi perilaku anak usia dini, (seperti contoh anak bermain game yang memiliki unsur kekerasan yang akan mempengaruhi pola perilaku dan karakter yang

dapat menimbulkan tindak kekerasan terhadap teman).

Berdasarkan uraian mengenai dampak positif dan negatif dari penggunaan gadget di atas, maka dapat disimpulkan bahwa gadget merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk memudahkan segala sesuatu dalam kehidupan sehari-hari, namun terdapat beberapa manfaat dan kerugian yang di timbulkan oleh gadget itu sendiri memang tergantung dari pemanfaatangadget, apakah itu bertujuan untuk hal yang bermanfaat atau hal yang tidak berguna.

Untuk itu perlu adanya filterisasi dari dampak positif dan negatif dari gadget. Namun unuk anak-anak yang menggunakan gadget banyak ditemukan dampak negatifnya dari pada dampak positifnya, dan hal itu tergantung bagaimana orang tua mendidik dan mengawasi anak pada saat menggunakan gadget.

3. METODE PENELITIAN

4.1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan ini bertujuan menggambarkan dan mengungkapkan serta menjelaskan kejadian-kejadian yang telah terjadi.

Agar peneliti dapat mendeskripsikan secara jelas dan rinci serta dapat memperoleh data yang mendalam dari focus penelitian ini, maka peneliti menggunakan metode kualitatif

4.2. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian studi kasus. Jenis penelitian ini digunakan dalam bidang penelitian sosial, data dikumpulkan dan dipelajari yang menggambarkan suatu keadaan atau kejadian yang di sebut sebagai kasus dengan menggunakan cara – cara yang sistematis dalam melakukan pengamatan, pengumpulan data, analisis informasi dan pelaporan hasilnya. Data yang didapat sesuai dengan data yang didapatkan di lapangan yang dikumpulkan oleh penelitian sendiri dengan terjun ke lapangan yang akan diteliti sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian, yaitu memperoleh gambaran berdasarkan data-data empiric tentang permasalahan yang terjadi di lapangan, maka dari itu penelitian tidaklah menggunakan perhitungan angka statistik.

4.3. Fokus Penelitian

Fokus penelitian pada penelitian ini adalah penggunaan gadget pada anak usia dini di TK.Asoka Binaan PKBM Surya Mandiri di Borong Bulu Desa Bontoala Kecamatan Pallangga. Adanya fokus penelitian akan menghadirkan data yang valid dan relevan serta tidak menimbulkan hasil data yang melimpah ruah tanpa ada hasil yang baik. Dalam

penelitian ini yang menjadi fokus penelitian adalah,

- a. Penggunaan gadget pada anak usia dini yang meliputi aplikasi penggunaan gadget (game, browsing, alat komunikasi, dan lainnya), Intensitas penggunaan gadget (tinggi, sedang, rendah). Karna waktu penggunaan gadget. adalah yang terjadi pada anak diakibatkan oleh penggunaan gadget terhadap kesehatan anak dan perkembangan anak.
- b. Dampak penggunaan gadget pada anak usia dini adalah yang terjadi pada anak diakibatkan oleh penggunaan gadget terhadap kesehatan anak dan perkembangan anak.

4.4. Kehadiran Peneliti

Kehadiran peneliti untuk mengumpulkan data dilaksanakan Di TK.Asoka Binaan PKBM Surya Mandiri Di Borong Bulu Desa Bontoala Kecamatan Pallangga. Dalam penelitian ini dengan tujuan peneliti dapat memperoleh data secara benar.

4.5. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yang mudah dijangkau peneliti sehingga memungkinkan lancarnya proses penelitian, kegiatan penelitian ini dilaksanakan kepada TK.Asoka Binaan PKBM Surya Mandiri Di Borong Bulu Desa Bontoala Kecamatan Pallangga.

4.6. Sumber Data

Penelitian ini dilaksanakan di TK.Asoka Binaan PKBM Surya Mandiri Di Borong Bulu Desa Bontoala Kecamatan Pallangga. Adapun sumber data yaitu:

- a. Data primer, yaitu data yang di peroleh dari hasil wawancara kepada orang tua siswa dimana ada 6 orang tua yang di wawancarai dari jumlah 79 orang tentang penggunaan gadget pada anak usia dini
- b. Data sekunder, yaitu data pelengkap yang di peroleh dari dokumentasi seperti Profil pengelola PKBM Surya Mandiri di Borong Bulu Desa Bontoala Kecamatan Pallangga. Yaitu (Sejarah TK.Asoka, Tujuan, Misi dan Visi, Struktur Organisasi Dan Sarana dan Prasarana).

4.5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan agar data yang diperoleh merupakan data yang valid atau pasti yang menggambarkan kondisi sebenarnya terhadap dampak penggunaan gadget pada anak usia dini di TK Asoka Binaan PKBM Surya Mandiri. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi.

4.6. Analisis Data

Data yang dikemukakan dalam penelitian ini bersifat fenomenologi kasus mengenai penggunaan gadget pada anak usia dini di TK.Asoka Binaan PKBM Surya Mandiri Di Borong Bulu Desa Bontoala Kecamatan Pallangga.

Proses analisis data dalam penelitian ini adalah

menggunakan teknik analisis seperti yang di kemukakan oleh Miles dan Huberman (1992: 16-19) sebagai berikut :

- a. Reduksi data, dilakukan untuk membuat rangkuman inti, yang berhubungan dengan penggunaan gadget pada anak usia dini di TK.Asoka Binaan PKBM Surya Mandiri Di Borong Bulu Desa Bontoala Kecamatan Pallangga.
- b. Penyajian data, dilakukan dengan menyusun atau mengurai data dengan cara mengklasifikasikan data dari berbagai sumber agar diperoleh penyajian data yang lengkap dari hasil pengumpulan data yang lengkap.
- c. Tahap verifikasi data, peneliti bermaksud melakukan uji kebenaran dari setiap sumber data dengan cara mengverifikasinya kembali data tersebut yang diperoleh dari sekolah.

4.7. Pengecekan Keabsahan Data

Dalam menetapkan keabsahan data diperlukan teknik pemeriksaan. Data yang dikumpulkan diklarifikasi sesuai dengan sifat tujuan penelitian untuk dilakukan pengecekan kebenaran melalui teknik triangulasi. Agar data yang diperoleh itu semakin dapat dipercaya maka data yang diperoleh tidak hanya dicari dari satu sumber saja tetapi juga dari sumber - sumber lain yang terkait dengan subyek penelitian.

- a. Uji Kredibilitas data atau kepercayaan terhadap data hasil penelitian dengan melakukan perpanjangan pengamatan dan meningkatkan ketekunan
- b. Triangulasi dalam pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai pengecekan data dari sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu. Dengan demikian terdapat Triangulasi sumber, dan waktu.
- c. Membercheck dilakukan dengan mengulang garis besar apa yang diungkapkan oleh informan pada akhir wawancara guna mengoreksi bila ada kesalahan serta menambahkan apabila terdapat beberapa kekurangan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1. Hasil Penelitian

- a. Bentuk Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini
 - 1) Sebagai alat komunikasi

Hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti tentang gadget sebagai alat komunikasi yang dilakukan di PKBM Surya Mandiri di Borong Bulu Desa Bontoala Kecamatan Pallangga. Hal tersebut di ungkap oleh S selaku orang tua dari MK, beliau mengemukakan bahwa “anak saya kalau pulang sekolah biasanya menggunakan handphone ibu gurunya untuk menelfon saya untuk di jemput di sekolah karna saya biasa lupa jemput karna urusan

pekerja”

Hal yang sama di kemukakan oleh ibu AG, beliau mengemukakan bahwa “tidak, karna anak saya itu selalu saya tunggu pas pulang kesekolah karna anak saya tidak mau jika di tinggal jadi saya tungguin sampainya pulang sekolah, berarti gadget bukan sebagai alat komunikasi karna anak anda tidak menggunakan gadget untuk mengirim atau menerima pesan”

Dari pendapat ibu AG, mengemukakan bahwa gadget bukan sebagai alat komunikasi karna bukan untuk mengirim pesan atau menerima pesan.

Hal yang sama di kemukakan oleh ibu MAA, beliau mengemukakan bahwa “ya kadang anak saya menggunakan gadget untuk mengirim pesan”. Dari pendapat ibu MAA, mengemukakan bahwa gadget sebagai alat komunikasi karna gadget di gunakan untuk mengirim pesan

2) Sebagai Hiburan

Hiburan adalah segala sesuatu – baik yang berbentuk kata-kata, tempat, benda, perilaku – yang dapat menjadi penghibur atau pelipur hati yang susah atau sedih.

Hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti tentang gadget sebagai hiburan yang dilakukan di PKBM Surya Mandiri di Borong Bulu Desa Bontoala Kecamatan Pallangga. Hal tersebut di ungkap oleh S selaku orang tua dari MK, beliau mengemukakan bahwa “karna anak saya biasanya kalau pulang sekolah suka nonton animasi kartun (contohnya film kartun upin & ipin, zhifa)”. Dari pendapat ibu MK, mengemukakan bahwa gadget sebagai hiburan adalah sesuatu yang di nonton untuk dapat menghibur diri.

Hal ini juga di kemukakan oleh ibu AG, beliau mengemukakan bahwa “kalau di bilang hiburan anak saya suka main game katanya itu hiburan kalau main game karna game yang di mainkan itu seperti game Fighting di mana game ini memiliki tampilan yang unik, jadi anak saya memiliki hiburan dengan cara main game” Dari pendapat ibu AG, mengemukakan bahwa gadget sebagai hiburan adalah dengan main game berarti sudah terhibur oleh permainan.

Hal ini juga di kemukakan oleh ibu MAA, beliau mengemukakan bahwa “ya, karna anak saya suka main tiktok terasa terhibur dengan adanya aplikasi tiktok”. Dari pendapat ibu MAA, mengemukakan bahwa gadget sebagai hiburan karna memiliki fitur yang menarik seperti aplikasi tiktok dapat menghibur anak saya.

3) Untuk mengambil gambar

Media gambar adalah segala sesuatu yang dapat diwujudkan secara visual kedalam bentuk 2 (dua) dimensi sebagai curahan ataupun pemikiran yang bermacam-macam misalnya seperti: potret, slide, lukisan, film, strip, opaque proyektor dan sebagainya.

Hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti

tentang gadget sebagai media gambar yang dilakukan di PKBM Surya Mandiri di Borong Bulu Desa Bontoala Kecamatan Pallangga. Hal tersebut di ungkap oleh selaku orang tua dari MK, beliau mengemukakan bahwa “ya, karna anak saya suka foto- foto kalau di rumah apalagi kalau pergi jalan senang banget kalau foto – foto bareng adeknya”. Dari pendapat ibu MK, mengemukakan bahwa gadget untuk mengambil gambar adalah media yang di gunakan untuk mengambil gambar.

Dari pendapat ibu AG, juga mengemukakan bahwa “ya, anak saya kalau lagi liburan sering foto bareng keluarga karna anak saya mengatakan kalau lagi liburan harus foto – foto bu supaya nanti katanya bisa liburan ke situ lagi bu”. Dari pendapat ibu AG, mengemukakan bahwa gadget untuk mengambil gambar adalah sebuah tampilan yang ada pada gadget sehingga dapat berfoto.

Hal tersebut di ungkap oleh selaku orang tua dari MAA, beliau mengemukakan bahwa “ya anak saya menggunakan gadget dengan berfoto dengan temannya di sekolah suka mengajak temannya berfoto”.

4) Untuk internet dan atau media sosial

Internet adalah suatu jaringan komunikasi yang menghubungkan satu media elektronik dengan media yang lainnya. Internet adalah suatu jaringan komunikasi yang menghubungkan satu media elektronik dengan media yang lainnya.

Hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti tentang gadget sebagai internet dan media sosial yang dilakukan di PKBM Surya Mandiri di Borong Bulu Desa Bontoala Kecamatan Pallangga. Hal tersebut di ungkap oleh selaku orang tua dari MK, beliau mengemukakan bahwa “ya, biasanya anak saya suka main facebook saya dan bahkan biasanya kalau ada yang di lihat di akun facebook saya seperti gambar baju langsung di tanya sama saya mau pesan baju ini mama”. Dari pendapat ibu MK, mengemukakan internet adalah jaringan komunikasi yang mengubungkan satu orang dengan orang yang lainnya.

Hal tersebut di kemukakan juga oleh ibu AG, bahwa “tidak, anak saya biasanya hanya main game saja tidak pernah anak saya menggunakan gadget sebagai media social atau internet karna katanya kalau internetan hanya mama yang bisa kalau anak laki-laki bisanya main game supaya di bilang gaul sama temannya”

Dari pendapat ibu AG, mengemukakan internet adalah komunikasi jaringan global yang menghubungkan lebih dari satu orang.

Hal tersebut di ungkap oleh selaku orang tua dari MAA, beliau mengemukakan bahwa “ya karna anak saya suka buka aplikasi googlee untuk melihat gambar

rumah sederhana kalau ada PR dari sekolah”. Dari pendapat ibu MAA, mengemukakan bahwa gadget sebagai media sosail karna menggunakan aplikasi google.

b. Aplikasi yang digunakan

1) Game

game adalah permainan yang diprogram pada suatu perangkat yang dapat dijalankan secara offline maupun online.

Hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti tentang game yang dilakukan di PKBM Surya Mandiri di Borong Bulu Desa Bontoala Kecamatan Pallangga. Hal tersebut di ungkap oleh selaku orang tua dari MK, beliau mengemukakan bahwa “ya, anak saya paling suka main game online, game yang sering di mainkan itu seperti game Shooter yang setiap hari main game itu terus bahkan kouta yang 1 bulan hanya di pake satu minggu saja hanya karna main game online” Dari pendapat ibu MK, mengemukakan game yang berbasis elektronik yang bisa dimainkan melalui internet

Hal tersebut juga di kemukakan oleh ibu AG, beliau mengemukakan bahwa “ya, anak saya menggunakan gadget untuk main game online seperti game Adventure yang sering di mainkan, berarti gadget di gunakan untuk main game online”. Dari pendapat ibu AG, mengemukakan bahwa game online adalah game yang permainan dengan jaringan internet.

Hal tersebut juga di kemukakan oleh ibu MAA, beliau mengemukakan bahwa “ya kadang anak saya main game tapi biasanya hanya game offline yang di gunaan anak saya”. Dari pendapat di atas ibu MAA, mengemukakan bahwa gadget di gunakan untuk bermain game offline.

2) Youtube

Youtube merupakan sebuah website yang memfasilitasi penggunaanya untuk berbagi video yang mereka miliki, atau sebatas menikmati berbagai video klip yang diunggah oleh berbagai pihak. Terdapat berbagai macam video yang dapat diunggah ke situs ini, seperti misalnya video klip musik dari musisi tertentu, film pendek, film televisi, trailer film, video edukasi, video blog milik para vlogger, video tutorial berbagai macam aktivitas, dan masih banyak lagi.

Hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti tentang youtube yang dilakukan di PKBM Surya Mandiri di Borong Bulu Desa Bontoala Kecamatan Pallangga. Hal tersebut di ungkap oleh selaku orang tua dari MAA, beliau mengemukakan bahwa “ya, kadang- kadang nonton youtube biasanya main game tapi keseringan nonton youtube (contohnya lagu anak , macam-macam hewan dan warnanya yang biasa dia lihat di youtube)”. Dari pendapat ibu MAA, mengemukakan bahwa youtube sebuah stus video yang dimainkan oleh manusia.

Hal tersebut di ungkap oleh ibu MF, mengemukakan bahwa “tidak, karna anak saya itu malas

nonton youtube biasanya itu kalau pegang handphone biasanya anak saya hanya main Tiktok saja”

Dari pendapat ibu MF, mengemukakan bahwa youtube adalah sebuah situs web video sharing (berbagi video) populer dimana para pengguna dapat memuat, menonton, dan berbagi klip video secara gratis.

c. Durasi dan Intensitas Penggunaan Gadget

suatu kegiatan yang dilakukan secara konsisten atau terus - menerus dan penggunaan adalah proses, cara pemakaian atau pemakaian

Hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti tentang intensitas penggunaan gadget yang dilakukan di PKBM Surya Mandiri di Borong Bulu Desa Bontoala Kecamatan Pallangga. Hal tersebut di ungkap oleh selaku orang tua dari MAA, beliau mengemukakan bahwa “kalau maura main handphone biasanya 2 kali sehari berarti anak anda hanya menggunakan handphone dengan intensitas kategori rendah karena hanya menggunakan handphone 2 kali sehari saja”. Dari pendapat ibu MAA, mengemukakan bahwa intensitas adalah suatu kegiatan pemakaian yang dilakukan secara konsisten.

Hal tersebut di kemukakan juga oleh ibu MF, bahwa “kalau anak saya biasanya main handphone itu 3 kali dalam sehari, berarti gadget di gunakan hanya 3 kali sehari berarti di katakan intensitas rendah” Dari pendapat ibu MF, mengemukakan bahwa intensitas tingkat seringnya seorang siswa dalam menggunakan gadget dalam kesehariannya.

d. Dampak Penggunaan Gadget

1) Dampak Positif

Dampak adalah keinginan untuk membujuk, meyakinkan, mempengaruhi atau memberi kesan kepada orang lain, dengan tujuan agar mereka mengikuti atau mendukung keinginannya.

Hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti tentang dampak positif yang dilakukan di PKBM Surya Mandiri di Borong Bulu Desa Bontoala Kecamatan Pallangga. Hal tersebut di ungkap oleh selaku orang tua dari MAA, beliau mengemukakan bahwa “ya, karna saya biasa melihat anak saya nonton youtube tentang gambar rumah tapi anak saya meniru gambar itu sesuai yang ada di pikirannya dan berbeda sekali apa yang dia lihat di youtube” Dari pendapat ibu MAA, mengemukakan bahwa dampak positif adalah pengaruh menguntungkan yang didapatkan dari berbagai hal atau peristiwa yang terjadi.

Hal tersebut juga di kemukakan oleh ibu MF, bahwa “tidak, karna anak saya itu kalau melihat gambar di internet tidak pernah beda persis sekali apa yang di lihat anak saya sama yang media gambar”. Dari pendapat ibu MF, mengemukakan bahwa dampak pengaruh tingkah laku anak yang di timbulkan oleh

gadget.

Hal tersebut juga di kemukakan oleh ibu MHA, bahwa “ya anak saya kalau menggunakan gadget biasanya memang dia agak sudah bisa menulis sendiri yang sesuai dengan apa yang di inginkan”

Dari pendapat ibu MHA, mengemukakan bahwa dampak positif adalah dampak yang dapat berpengaruh positif terhadap perkembangan anak.

2) Dampak Negatif

Dampak negatif keinginan untuk membujuk, meyakinkan, mempengaruhi atau memberi kesan kepada orang lain, dengan tujuan agar mereka mengikuti atau mendukung keinginannya yang buruk dan menimbulkan akibat tertentu.

Hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti tentang dampak negatif yang dilakukan di PKBM Surya Mandiri di Borong Bulu Desa Bontoala Kecamatan Pallangga. Hal tersebut di ungkap oleh selaku orang tua dari MHA, beliau mengemukakan bahwa “ya, anak saya setiap hari menggunakan gadget, bahkan anak saya tidak bisa tidur kalau tidak main game”. Dari pendapat ibu MHA, mengemukakan bahwa dampak negative adalah pengaruh buruk yang kepada orang lain yang menimbulkan akibat tertentu.



Hal tersebut di kemukakan juga oleh ibu SN, bahwa “ya, anak saya ketergantungan dengan gadget biasa saya perhatikan anak saya nonton youtube setiap hari tapi itu semua membuat anak saya lebih bisa belajar dengan menggunakan handphone”. Dari pendapat ibu SN, mengemukakan dampak negative adalah pengaruh yang mendatangkan akibat buruk.

Hal tersebut di kemukakan juga oleh ibu MK, bahwa “tidak anak saya kecerdasannya tidak terpengaruh negative pada saat menggunakan gadget”. Dari pendapat ibu MK, mengemukakan bahwa dampak negative adalah perkembangan yang dapat mempengaruhi kepada anak terhadap kecerdasannya. Dari pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa gadget berpengaruh negative bagi bagi anak karna gadget di gunakan setiap hari dan bahkan anak sudah memiliki kebiasaan bermain game sebelum tidur dan berbeda pendapat dengan ibu yang lain,

menyatakan bahwa dengan menggunakan gadget membuat anaknya bertambah kecerdasannya karena biasa belajar dengan tanpa harus di dampingi.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan penulis mengenai dampak penggunaan gadget pada anak usia dini di TK. Asoka, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Bentuk penggunaan gadget sebagai alat komunikasi, hiburan, mengambil gambar, dan sebagai internet atau media social dan intensitas atau durasi penggunaan gadget yang digunakan anak dalam kesehariannya dalam menggunakan gadget.
2. Dampak positif dari penggunaan gadget lebih cenderung banyak dirasakan oleh orang tua yaitu lebih mudah untuk memantau dan mengatur pergaulan anak, sedangkan bagi anak di usia dini penggunaan gadget hanya untuk hiburan mereka semata dan memacu kegiatan belajar anak di usia dini.
3. Dampak negatif dari penggunaan gadget adalah anak cenderung untuk individualis, susah bergaul dan apabila sudah kecanduan akan sangat sulit untuk dikontrol dari pemakaian gadget yang pada akhirnya otak anak – anak sulit berkembang karena terlalu sering bermain game.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah. 2015. Kasus Pengguna Gadget Pada Anak Usia <http://aisyahsiti02.blogspot.co.id/2015/02/kasuspengguna-gadget-pada-anak-usia.html>.
- Ameliola, Nugraha. 2013. Perkembangan Media Informasi dan Teknologi Terhadap Anak dalam Era Globalisasi. Diakses dari <http://icssis.files.wordpress.com/2013/09/2013-0229> pada tanggal 15 Agustus 2019.
- Abraham, 2011. Sukse Menjadi Artis Dengan YouTube. Surabaya: Reform Media.
- Dian Pradana. (2015). Deeper Points to Biblical Blackberry Messages. Solo: Spirit Graphic.
- Ferliana, Jovita Maria. 2016. Anak dan Gadget Yang Penting Aturan Main. Diunduh Pada 05 Agustus 2019 dari <http://nakita.grid.id/balita/anak-dan-gadget-yang-penting-aturan-main>
- Hadiwidjodjo. 2014. Dampak Positif Penggunaan Gadget Bagi Anak, Di unduh pada 01 Agustus 2109 dari <http://www.satuharapan.com/life/8-dampak-positif-penggunaan-gadget-bagi-anak>.
- Haruna, C.N. 2018. Efektivitas Program Pendidikan Kesetaraan Paket b dan c oleh Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) Cendikia di Kabupaten Pangandaaran. Moderat: jurnal ilmiah Ilmu Pemerintahan. 4, 53–63.
- Hadiyanti, P., 2011. Penerapan Strategi Pemberdayaan Masyarakat Melalui Program Keterampilan Produktif di PKBM Rawasari. Jurnal Ilmiah Visi 6, 126–135.
- Hovland. 1999. Pengantar Komunikasi. Diakses pada tanggal 19 Januari 2020. <https://www.google.com/search?safe=strict&client=firefox-b&ei=1MRDXp32CYGL4-EPwq6DsAk&q=pengertian+alat>
- M. Hafiz. 2017. Sripsi. Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini (Studi di PAUD dan TK. Handayani Bandar Lampung). Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Univeritas Lampung.
- Nurrachmawati, 2014. Pengaruh sistem operasi mobile android pada anak usia dini. jurnal pengaruh system operasi mobile android pada anak usia dini. Jurnal Pengaruh Sistem Operasi Mobile Android Pada Anak Usia Dini. Universitas Hasanuddin. Makasar.
- Noegroho, Agoeng. 2010. Teknologi Komunikasi. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Hendry Samuel, 2010. Cerdas Dengan Game: Panduan Praktis bagi Orang tua dalam Mendampingi Anak Bermain Game. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.