

**STRATEGI ORANG TUA DALAM MENDAMPINGI ANAK USIA DINI  
MENGUNAKAN GADGET DI KELURAHAN GANTARANGKEKE KECAMATAN  
GANTARANGKEKE KABUPATEN BANTAENG**

**Kartina<sup>1</sup>, M. Ali latif<sup>2</sup>, Suardi<sup>3</sup>**

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

Email: [wirakartina10@gmail.com](mailto:wirakartina10@gmail.com)

**ABSTRACT**

This study examines the strategies of parents in accompanying early childhood to use gadgets in Gantarangkeke Village, Gantarangkeke District, Bantaeng Regency. The subjects in this study were 5 people, namely parents who had children aged 4-6 years in Gantarangkeke Village. This type of research is qualitative research, which uses words arranged in an expanded or described text. Data collection techniques used in research by means of observation, interviews and documentation. This study resulted in the conclusion that there are 4 (four) strategies in accompanying children to use gadgets, namely first, choosing applications according to the child's age. Second, limit the time to play gadgets by familiarizing children with time discipline in using gadgets with time limited by parents. Third, parental supervision and guidance, where children's activities become controlled due to guidance and supervision from parents. Fourth, avoid addiction by means when the child is at home parents provide opportunities for children to tell what activities have been done, accompany or supervise children when playing.

Keywords : *Parent Strategy, Gadget Use, Early Childhood*

**ABSTRAK**

Penelitian ini mengkaji tentang strategi orang tua dalam mendampingi anak usia dini menggunakan gadget di Kelurahan Gantarangkeke Kecamatan Gantarangkeke Kabupaten Bantaeng. Subjek dalam penelitian ini 5 orang yaitu orang tua yang memiliki anak usia 4-6 tahun di Kelurahan Gantarangkeke. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif, Dimana menggunakan kata-kata yang disusun dalam sebuah teks yang diperluas atau dideskripsikan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian dengan cara observasi (pengamatan), wawancara dan dokumentasi. Penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa ada 4 (empat) strategi dalam mendampingi anak menggunakan gadget yaitu pertama, memilih aplikasi sesuai dengan usia anak. Kedua, batasan waktu bermain gadget dengan cara membiasakan anak disiplin waktu dalam menggunakan gadget dengan waktu yang dibatasi oleh para orang tua. Ketiga, pengawasan dan bimbingan orang tua, yang dimana aktivitas anak menjadi terkontrol karena adanya bimbingan dan pengawasan dari orang tua. Keempat, hindarkan kecanduan dengan cara ketika anak berada dirumah orang tua memberikan kesempatan kepada anak untuk menceritakan kegiatan apa yang saja yang telah dilakukan, mendampingi atau mengawasi anak ketika bermain.

Kata Kunci : *Strategi Orang Tua, Penggunaan Gadget, Anak Usia Dini*

## PENDAHULUAN

### A. Konteks Penelitian

Pada era globalisasi seperti saat ini perkembangan teknologi semakin canggih dan berkembang. Hal ini menyebabkan berbagai pengaruh pola hidup manusia baik pola pikir maupun perilaku. Salah satu perkembangan teknologi yang mempengaruhi pikiran manusia adalah gadget. Gadget adalah media yang digunakan sebagai sarana komunikasi modern. Gadget merupakan media seseorang untuk melakukan sebuah interaksi sosial dengan mudah, khususnya untuk melakukan kontak sosial maupun berkomunikasi satu dengan lainnya, hanya dengan menggunakan gadget seseorang dapat berinteraksi satu dengan yang lain.

Gadget yang awalnya hanya mampu dibeli oleh seseorang yang berpenghasilan tinggi, sekarang seseorang yang penghasilannya pas-pasan pun mampu membeli gadget dengan harga murah maupun dengan sistem pembayaran berkala. Saat ini pengguna gadget dapat menggunakan gadgetnya untuk menambah informasi dan sebagai media hiburan. Hal ini dikarenakan saat ini pengguna gadget dapat dengan mudah mengakses segala informasi dari masa lalu atau dari negara lain dengan cepat menggunakan gadget dan berkembangnya fitur-fitur gadget saat ini membuat gadget menjadi salah satu media hiburan yang murah bagi masyarakat karena dengan gadget dan aplikasi yang disediakan dalam satu perangkat seperti youtube, musik, kamera dan permainan dapat membuat semua orang merasa senang.

Dampak buruk dari gadget dapat berimbas pada fisik maupun psikologis orang yang menggunakannya, dalam hal ini yaitu anak. Adapun dampak psikologis penggunaan gadget pada anak yaitu anak menjadi mudah marah, suka membangkang, menirukan tingkah laku dalam gadget serta berbicara sendiri pada gadget, anak menjadi malas melakukan apapun, meninggalkan kewajibannya untuk beribadah serta berkurangnya waktu

belajar karena terlalu asyik dengan gadget. Anak-anak sangat menyukai aplikasi-aplikasi yang ada pada gadget, karena gadget memiliki banyak jenis, seperti komputer (laptop), tablet, video game, dan smartphone.

Usia anak dini merupakan usia yang digunakan untuk pengoptimalan berbagai potensi yang dimiliki oleh seorang anak dalam menuju masa depan yang berkualitas. Usia anak dini tersebut disebut juga sebagai masa emas. Perkembangan anak pada masa ini terdiri atas: motorik atas, motorik halus, sosialisasi, kognitif dan bahasa. Jika anak usia dini mengalami keterlambatan tumbuh-kembang dari perkembangan tersebut dapat dikatakan sebagai suatu kondisi yang harus segera ditangani. Namun banyak orang tua yang kurang mengetahui masa emas ini pada anaknya, sehingga tidak sedikit orang tua yang kurang menggali potensi yang ada pada anak di usia emasnya. Salah satu bentuk ketidakpedulian orang tua terhadap masa emas tersebut ditandai dengan pemberian gadget kepada anak usia dini tanpa dampingan orang tua sehingga anak tidak dapat mencapai tugas-tugas perkembangan dengan maksimal.

Penggunaan gadget pada anak seharusnya memiliki waktu pemakaian serta intensitas yang tidak seperti orang dewasa. Menurut Anggraeni (2019) Pemakaian gadget pada anak usia dini hanya boleh 1 jam setiap harinya, Hal ini sejalan dengan *American and Canadian Association of Pediatrics* yang menyatakan bahwa pemakaian gadget pada anak harus disesuaikan durasinya. Anak usia 3-5 tahun 1 jam sehari dan anak usia 6-8 tahun 2 jam sehari. Adanya penggunaan gadget secara terus-menerus dan melebihi batas waktu yang telah ditetapkan pada anak dapat menimbulkan dampak negatif seperti anak akan lebih banyak menghabiskan waktu tanpa bergerak dan lebih aktif dengan gadgetnya dibandingkan bersosialisasi dengan orang disekitarnya.

Menurut Chusna (2017)

Penggunaan gadget yang berlebihan juga menyebabkan anak menghabiskan banyak waktu hanya untuk bermain gadget dan mereka menjadi anak yang emosi dan memberontak karena sering merasa terganggu saat menggunakan gadget, malas melakukan aktivitas harian, bahkan terlalu asik anak menggunakan gadget pada saat makan anak disuapi, Selain itu menggunakan gadget dengan waktu yang relatif lama bisa mempengaruhi kesehatan anak. Selain mempengaruhi tingkat agresi pada anak penggunaan gadget dengan durasi yang lama juga dapat menimbulkan paparan radiasi berbahaya pada anak. Anak-anak lebih banyak duduk atau berbaring sambil menikmati cemilan dengan bermain gadget dan hanya sedikit bergerak yang dapat menyebabkan obesitas dan kelebihan berat badan. Selain itu, juga menyebabkan anak menjadi tidak peka dengan sekitarnya. Menurut Suri (2021) Anak yang lebih senang dengan gadgetnya menjadi asik dengan dunianya sendiri dan lupa untuk berkomunikasi atau berinteraksi dengan keluarga dan teman-temannya dan akan berakibat sangat buruk jika dibiarkan terus berlangsung pada anak, karena masa anak atau biasa disebut dengan *golden age* adalah masa masih dalam proses berkembang dan dapat mempengaruhi perkembangan anak selanjutnya.

Menurut Ruli (2020) Strategi orang tua dalam perkembangan anak yang salah satunya berupa perkembangan sosial merupakan upaya membantu anak beradaptasi dengan kehidupan bersama dalam masyarakat. Untuk dapat hidup bersama dalam masyarakat, anak harus dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Menurut Istiqomah (2019) Salah satu cara orang tua yaitu mengatasi dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak dengan membimbing serta melakukan pengawasan terhadap pemakaian gadget, mulai dari media, fitur, dan aplikasi yang digunakan, orang tua tidak memfasilitasi gadget pribadi pada anaknya atau mengizinkan tanpa

adanya pengawasan anak dalam mengakses dan dapat menetapkan aturan dalam pemakaian dengan cara membatasi atau mengurangi anak menggunakan gadget sebagai bentuk pengawasan pada anak.

Sampai saat ini dampak buruk penggunaan gadget tersebut telah menjadi permasalahan orang tua yang belum terselesaikan bahkan masih banyak orang tua yang belum mengetahui berbagai dampak buruk yang dapat ditimbulkan dari penggunaan gadget pada anak usia dini, Berdasarkan latar belakang diatas yang sangat menarik untuk diteliti, maka peneliti akan melakukan penelitian mengenai perilaku kecanduan menggunakan gadget pada anak usia dini. Maka judul yang diambil dalam peneliti adalah “Strategi Orang tua dalam Mendampingi Anak Usia Dini Menggunakan Gadget di Kecamatan Gantarangeke, Kabupaten Bantaeng”.

## **B. Fokus Penelitian**

Dari latar belakang masalah yang telah diuraikan dapat dirumuskan permasalahan yaitu “bagaimana strategi orang tua dalam mendampingi anak usia dini menggunakan gadget di Kelurahan Gantarangeke, Kecamatan Gantarangeke, Kabupaten Bantaeng”.

## **TINJAUAN PUSTAKA**

### **1. Strategi Pendampingan Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget**

Menurut Wahib (2015) Orang tua merupakan orang yang lebih tua atau orang yang dituakan, Namun umumnya di masyarakat pengertian orang tua itu adalah orang yang telah melahirkan kita yaitu Ibu dan Bapak. Karena orang tua adalah pusat kehidupan rohani anak, maka setiap reaksi emosi anak dan pemikirannya dikemudian adalah hasil dari ajaran orang tuanya tersebut. Sehingga orang tua memegang peranan yang penting dan amat berpengaruh atas pendidikan anak-anak.

Orang tua merupakan orang terdekat anak yang lebih banyak menghabiskan waktu dengan anak-anak di rumah memiliki tugas untuk mengontrol dan mengawasi

penggunaan gadget oleh anak-anak, memilih konten mana saja yang boleh dilihat anak dan mana yang tidak boleh dan memastikan bahwa konten yang dilihat sesuai dengan usia anak tidak mengandung pornografi atau kekerasan juga penggunaannya tidak melebihi batas waktu yang diperbolehkan. Akan tetapi, dapat kita temukan dimasyarakat masih banyak dari kalangan orang tua yang dengan mudahnya memberikan gadget pada anak-anak, mereka lebih memilih memberikan gadget kepada anaknya daripada melihat anaknya menagis atau juga sebagai pengganti pengasuh anaknya karena orang tua yang terlalu sibuk bekerja.

Menurut Nurhidayah (2021) menjelaskan cara-cara yang harus dilakukan oleh orang tua ialah sebagai berikut :

a. Memilih aplikasi sesuai usia anak

Dilihat dari tahapan perkembangan dan usia anak, pengenalan dan penggunaan gadget bisa dibagi ke beberapa tahap usia. Untuk anak usia di bawah 5 tahun, Pemberian gadget sebaiknya hanya seputar pengenalan warna, bentuk, dan suara. Artinya, jangan terlalu banyak memberikan kesempatan bermain gadget pada anak di bawah 5 tahun. Terlebih di usia ini, yang utama bukan gadget-nya, tapi fungsi atau peran orangtua. Pasalnya gadget hanya sebagai salah satu sarana untuk mengedukasi anak. Ditinjau dari sisi neurofisiologis, otak anak berusia di bawah 5 tahun masih dalam taraf perkembangan. Perkembangan otak anak akan lebih optimal jika anak diberi rangsangan sensorik secara langsung. Misalnya, meraba benda, mendengar suara, berinteraksi dengan orang, dan sebagainya. Jika anak usia di bawah 5 tahun menggunakan gadget secara berkelanjutan, apalagi tidak didampingi orangtua, akibatnya anak hanya fokus pada gadget dan kurang berinteraksi dengan dunia luar.

Yang berikutnya, otak bagian depan adalah bagian yang berfungsi memberi perintah dan menggerakkan anggota tubuh lainnya. Di bagian otak belakang, ada yang

namanya penggerak. Di bagian ini, terdapat hormon endorfin yang mengatur pusat kesenangan dan kenyamanan. Pada saat bermain gadget, anak akan merasakan kesenangan, sehingga memicu meningkatnya hormon endorfin. Kecanduan berhubungan dengan ini jika dilakukan dalam jangka waktu lama dan kontinyu. Akibatnya, ke depannya, anak akan mencari kesenangan dengan jalan bermain gadget, karena memang sudah terpolat sejak awal perkembangannya.

Dari aspek interaksi sosial, perkembangan anak-anak usia di bawah 5 tahun sebaiknya memang lebih ke arah sensor-motorik. yaitu, anak harus bebas bergerak, berlari, meraih sesuatu, merasakan kasar-halus. Memang di gadget juga ada pengenalan warna atau games di mana orang melompat. Namun, kemampuan anak untuk berinteraksi secara langsung dengan objek nyata di dunia luar tidak diperoleh anak.

b. Batasan Waktu

Anak usia di bawah 5 tahun, boleh-boleh saja diberi gadget. Tapi harus diperhatikan durasi pemakaiannya. Misalnya, boleh bermain tapi hanya setengah jam dan hanya pada saat senggang. Contohnya, kenalkan gadget seminggu sekali, misalnya hari Sabtu atau Minggu. Lewat dari itu, ia harus tetap berinteraksi dengan orang lain. Aplikasi yang boleh dibuka pun sebaiknya aplikasi yang lebih ke fitur pengenalan warna, bentuk, dan suara.

Sejalan pertambahan usia, ketika anak masuk usia pra remaja, orangtua bisa memberi kebebasan yang lebih, karena anak usia ini juga perlu gadget untuk fungsi jaringan sosial mereka. Di atas usia 5 tahun (mulai 6 tahun sampai usia 10 tahun) orangtua bisa memperbanyak waktu anak bergaul dengan gadget. Di usia ini, anak sudah harus menggali informasi dari lingkungan. Jadi, kalau tadinya cuma seminggu sekali selama setengah jam dengan supervisi dari orangtua, kini setiap Sabtu dan Minggu selama dua jam. Boleh main games atau browsing mencari informasi. Intinya, kalau orang tua sudah menerapkan kedisiplinan sedari awal, maka

di usia pra remaja, anak akan bisa menggunakan gadget secara bertanggungjawab dan tidak kecanduan gadget.

#### c. Pengawasan dan Bimbingan Orang Tua

Salah satu dampak positif gadget adalah akan membantu perkembangan fungsi adaptif seorang anak. Artinya kemampuan seseorang untuk bisa menyesuaikan diri dengan keadaan lingkungan sekitar dan perkembangan zaman. Jika perkembangan zaman sekarang muncul gadget, maka anak pun harus tahu cara menggunakannya. Artinya fungsi adaptif anak berkembang. seorang anak harus tahu fungsi gadget dan harus bisa menggunakannya karena salah satu fungsi adaptif manusia zaman sekarang adalah harus mampu mengikuti perkembangan teknologi.

Sebaliknya, anak yang tidak bisa mengikuti perkembangan teknologi bisa dikatakan fungsi adaptifnya tidak berkembang secara normal. Namun, fungsi adaptif juga harus menyesuaikan dengan budaya dan tempat seseorang tinggal. Kalau anak tinggal di sebuah desa dimana gadget adalah barang langka, maka wajar kalau anak tidak tahu dan tidak kenal yang namanya gadget.

#### d. Hindarkan Kecanduan

Kasus kecanduan atau penyalahgunaan gadget biasanya terjadi karena orangtua tidak mengontrol penggunaannya saat anak masih kecil. Maka sampai remaja pun ia akan melakukan cara pembelajaran yang sama. Akan susah mengubah karena kebiasaan ini sudah terbentuk. Ini sebabnya, orang tua harus ketat menerapkan aturan ke anak, tanpa harus bersikap otoriter. Dan jangan lupa, orangtua harus menerapkan reward and punishment. Kalau ini berhasil dijalankan, maka anak akan bisa melakukannya secara bertanggungjawab dan terhindar dari kecanduan.

### 1. Definisi Anak Usia Dini

Menurut Hurlock (2014: 42) “masa anak usia dini dimulai setelah bayi yang penuh dengan ketergantungan, yaitu kira-

kira usia 2 tahun sampai saat anak matang secara seksual”. Ia memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa serta akan berkembang menjadi manusia dewasa seutuhnya. Menurut Hermoyo (2018) Yang dimaksudkan dengan pengertian anak usia dini disini adalah “anak yang berumur antara 0 sampai 6 tahun yang merupakan usia emas (*golden age*), usia yang menentukan masa depan mereka apabila diasuh dengan baik maka mereka akan menjadi anak-anak yang dapat diharapkan untuk berguna bagi bangsanya”.

Sedangkan menurut Pebriana (2017) “usia dini merupakan usia emas, masa ketika anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat”. Pada usia ini anak paling peka dan potensial untuk mempelajari sesuatu, rasa ingin tahu anak sangat besar. Hal ini dapat dilihat dari anak sering bertanya apa yang mereka lihat. Apabila pertanyaan anak belum terjawab, maka mereka akan terus bertanya sampai anak mengetahui maksudnya. Di samping itu, setiap anak memiliki keunikan sendiri-sendiri yang berasal dari faktor-faktor lingkungan. Faktor genetik misalnya dalam hal kecerdasan anak, sedangkan faktor lingkungan bisa dalam hal belajar anak.

Dari pengertian tersebut dapat di tarik kesimpulan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia nol sampai 6 atau 8 tahun yang mengalami pertumbuhan dan perkembangan dari berbagai aspek yang meliputi fisik, kecerdasan, sosial emosional, dan bahasa, yang berada pada masa memerlukan stimulus dari lingkungan sekitar untuk belajar sehingga dapat tumbuh dan berkembang dengan baik. Adapun anak usia dini yang terkait dalam penelitian ini adalah anak usia 4- 6 tahun di Kecamatan Gantarangkeke, kabupaten Bantaeng.

### 2. Definisi Gadget

Teknologi yang semakin berkembang memberikan banyak kemudahan pada manusia untuk melakukan banyak hal. Salah satu hasil dari adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi ialah gadget. Menurut

Anggraeni (2019) menyatakan bahwa gadget merupakan suatu istilah yang digunakan dalam menyebut beberapa macam jenis alat teknologi yang sifatnya semakin berkembang pesat dan memiliki fungsi khusus, contohnya smartphone, iphone, computer dan tab. Smartphone menjadi salah satu jenis gadget yang banyak digunakan oleh orang-orang, hampir setiap rumah memiliki smartphone. Gadget menjadi sesuatu yang sangat disukai oleh banyak orang baik orang dewasa atau anak-anak karena kecanggihannya.

Gadget dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) memiliki arti sebagai peranti elektronik atau mekanik dengan fungsi praktis. Gadget merupakan benda elektronik yang memiliki banyak fungsi serta dapat memudahkan penggunaanya. Gadget bisa menolong kehidupan dalam banyak hal, mulai dari mencari aneka informasi mengenai apapun di dunia ini, membeli apapun yang ada di dunia, mencari kenalan lama atau baru, membangun jaringan ataupun merek, membuat investasi, maupun mengelola bisnis baik promosi, branding, marketing, sales dan berbagai keperluan lainnya cukup dari gadget.

Pada awalnya gadget difokuskan kepada sebuah alat komunikasi, namun semenjak kemajuan zaman alat ini di percanggih dengan beraneka fitur-fitur yang memungkinkan penggunaanya untuk melakukan berbagai kegiatan, seperti berkomunikasi lewat suara (telepon), berkiripesan, email, foto selfie dan masih banyak yang lainnya. Terlepas dari itu, gadget dapat memengaruhi pertumbuhan emosi dan perkembangan moral terlebih lagi pada anak. Apabila anak memanfaatkan gadget dengan baik, gadget bisa membantu dan mempermudah segalanya. Akan tetapi, apabila anak menyalahgunakan penggunaannya, maka fungsi gadget yang seharusnya bersifat merangsang melatih upaya berpikir serta merangsang anak berpikir kreatif malah menjadikan anak malas belajar, malas keluar rumah, malas melaksanakan ibadah, dan masih banyak lagi.

Di era digital seperti saat ini manusia tidak lepas dari yang namanya gadget. Alat ini membuat semua pekerjaan manusia yang sebelumnya susah menjadi lebih mudah. Penemu sistem telepon genggam yang pertama adalah Martin Cooper yakni seorang karyawan motorola pada tanggal 03 April 1973, walaupun banyak disebut-sebut penemu telepon genggam adalah sebuah tim dari salah satu divisi Motorola (divisi tempat Cooper bekerja) dengan model pertama adalah DynaTAC. Ide dicetuskan oleh Cooper adalah sebuah alat komunikasi yang kecil dan mudah dibawa bepergian secara fleksibel.

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).

Anak-anak dikenalkan oleh orang tuanya pada gadget bahkan banyak yang sebelum anak mampu untuk berbicara dan membaca. Banyak dari kalangan orang tua yang memberikan tontonan yang menarik bagi anak-anak karena merasa konten itu cocok untuk anak atau ketika anak menangis, orang tua mendiarkannya dengan cara memberikan gadget pada anak sehingga karena keseringan, makin lama anak menjadi ketagihan untuk melihatnya lagi. Kebanyakan orang tua juga memberikan gadget pada anaknya agar anak tidak mengganggu aktivitas yang sedang dilakukan oleh orang tua atau tidak bermain ke luar rumah.

### **3. Manajemen Penggunaan Gadget Sesuai Usia Anak**

Penggunaan gadget pada anak-anak ada batasannya agar tidak terjadi hal negatif yang dapat mengganggu perkembangan dan pertumbuhan anak-anak seperti yang dijelaskan oleh WHO bahwa ada batasan screen time atau durasi untuk melihat layar digital (gadget, televise, dan lain sebagainya) untuk anak dibawah 5 tahun. Menurut Lanca

(2020) bahwa anak usia 1-4 tahun tidak boleh lebih dari satu jam. Menurut Anil (2019) juga mengungkapkan bahwa efek penggunaan layar pada seseorang tergantung kepada beberapa faktor dan faktor yang paling penting ialah berapa lama durasi yang digunakan untuk melihat layar, penggunaan dalam waktu yang lama dapat berpengaruh terhadap otak korteks frontal dan memiliki efek yang hampir sama dengan kokain.

Pengaruh gadget pada perkembangan motorik anak memang luar biasa, hal ini terlihat anak yang ketika anak kurang focus ketika di kelas. Kurang aktif bermain. Hal inilah para orang tua perlu adanya membatasi penggunaan gadget sesuai dengan usianya. Sebab paparan cahaya layar gadget.

1. Anak dibawah umur 18 bulan sama sekali tidak diperkenankan menggunakan gadget, kecuali untuk aplikasi video Chatting dengan pengawasan orang tua.
2. Anak umur 2-5 tahun batasi Screen time maksimal 1 jam perhari orang tua harus menemani dan membimbing.
3. Anak umur diatas 6 tahun harus berikan batasan waktu yang tegas dalam menggunakan media digital diluar waktu sekolah, mengerjakan tanggung jawab di rumah dan tidur malam.
- 4. Dampak Positif dan Negatif Pengaruh Gadget Terhadap Anak**

a. Dampak Positif

Menurut Sundus (2017) penggunaan gadget pada anak-anak memberikan dampak positif terhadap motorik dan kognitif anak selain itu juga bisa digunakan sebagai sarana hiburan dan melatih jiwa kompetisi pada anakanak. Manfaat atau dampak positif dari gadget dapat dirasakan jika penggunaannya dilakukan dengan disertai kontrol, tidak berlebihan, pemilihan konten yang ditonton merupakan konten yang bersifat positif seperti berisikan informasi-informasi yang dapat memberikan pengetahuan baru, untuk anak-anak konten yang di lihatnya bisa berupa pembelajaran menarik mengenai cara berhitung membaca atau berisikan cerita dan

lainya. Adapun beberapa dampak positif dari penggunaan gadget, terutama untuk anak-anak di bawah usia dini yakni:

1. Dampak positif terhadap motorik anak  
Keterampilan motorik yang melibatkan otot-otot kecil seperti gerakan bibir, jari, pergelangan tangan. Jari-jari anak menjadi terlatih ketika mereka bermain gadget.
  2. Mengasah kemampuan kognitif anak  
Menurut Mardalena (2020). Keterampilan kognitif yaitu berkaitan dengan kemampuan untuk berfikir atau memproses informasi, penalaran, mengingat, yang melibatkan syaraf otak Banyaknya aplikasi atau video yang dapat memberikan edukasi dan tantangan bagi anak dapat membantu anak untuk melatih kemampuan kognitif anak, gadget lebih menarik bagi anak sehingga untuk melatih kemampuan kognitif anak melalui gadget lebih membangkitkan semangat anak.
  3. Sebagai sarana hiburan bagi anak-anak  
Gadget memiliki banyak fitur menarik, dengan adanya beragam warna, efek suara, gambar yang menarik yang sangat disukai anak dalam sebuah aplikasi permainan atau video youtube. Aplikasi permainan dapat dengan mudah diunduh melalui aplikasi store seperti permainan puzzle, balapan atau permainan yang bersifat petualangan.
  4. Melatih kemampuan berkompetisi anak  
Kemampuan berkompetisi anak terlatih melalui permainan-permainan di dalam gadget. Ketika mereka bermain game yang sifatnya kompetisi dan melibatkan lebih dari satu orang maka dia akan merasakan seperti apa itu kompetisi dan membuatnya terbiasa dengan lingkungan kompetisi.
- b. Dampak Negatif
- Gadget memiliki banyak sekali manfaat bagi manusia seperti untuk hiburan, menambah pengetahuan, akan tetapi, gadget juga memiliki dampak negatif bagi penggunaannya terutama bagi anak usia dini yang masih dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan, gadget bisa memberikan efek negatif terhadap motoric, kognitif,

sosial emosional anak. Menurut Warisya (2019) mengungkapkan bahwa gadget memiliki hal negative seperti maraknya penipuan di media massa kemudian banyaknya anak yang mengalami kecanduan dan bahaya dari radiasi yang dapat menyebabkan gangguan pada penglihatan.

Menurut Sylvie (2021) memberikan pendapatnya mengenai dampak negatif penggunaan gadget yang di tuangkan ke dalam buku yang berjudul Monograf: Fenomena Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini, yang menjelaskan bahwa anak menjadi malas bersosialisasi, adanya game yang menarik membuat anak menjadi ketergantungan, akses yang mudah dengan berbagai konten dapat mempengaruhi anak-anak.

Berdasarkan uraian mengenai dampak negatif dari penggunaan gadget diatas, maka dapat disimpulkan bahwa gadget merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk memudahkan segala sesuatu dalam kehidupan sehari-hari, namun ada pula kerugian yang ditimbulkan dari penggunaan gadget. Dampak negatif penggunaan gadget pada anak antara lain:

#### 1. Menjadi Pribadi Tertutup

Ketika anak telah kecanduan gadget pasti akan menganggap perangkat itu adalah bagian hidupnya. Mereka akan merasa cemas bilamana gadget tersebut dijauhkan. Sebagian waktunya akan mengganggu kedekatan dengan orang tua. Lingkungan, bahkan teman sebayanya. Jika dibiarkan saja keadaan akan membuat anak menjadi tertutup atau *introvert*.

Kegiatan disekolah hanya dilakukan sekedar kewajiban saja sebab anak yang kecanduan gadget ini akan menganggap perangkat itu sebagai teman setianya. Akan terjadi konflik dalam batinnya ketika ia harus bersosialisasi dengan teman sebaya baik di lingkungan rumah maupun sekolah.

#### 2. Gangguan pemusatan atau yang lebih dikenal dengan ADHD (*Attention Deficit/Hyperactivity Disorder*).

Menurut Setianingsih dkk (2018). Penggunaan gadget tanpa adanya kontrol

dari orang tua dengan penggunaan yang berlebihan dapat menyebabkan gangguan pada anak seperti sulit untuk fokus, gangguan perilaku, mudah gelisah dan perubahan perilaku ini menyebabkan anak sulit untuk belajar. Anak-anak yang telah ketagihan untuk bermain gadget kita dapat lihat bahwa mereka menjadi mudah gelisah, mudah marah apalagi saat merasa terganggu saat bermain gadget atau tidak diijinkan untuk menggunakan gadget.

#### 3. Kesehatan Otak Terganggu

Otak bagian depan seorang anak sebenarnya berjumlah sempurna seperti layaknya orang yang sudah dewasa. Bila anak telah bermain dengan gadget lalu ia membuka informasi itu akan terekam dalam memori otak dan sulit untuk dihapus dari pikiran bahkan untuk waktu yang lama. Jika hal ini tidak segera diatasi maka anak akan kecanduan karena adanya *hormone dopamine* yang dihasilkan ketika melihat informasi pornografi atau kekerasan membuatnya nyaman.

#### 4. Kesehatan Mata Terganggu

Sebuah penelitian menunjukkan bahwa ketika individu membaca pesan teks atau browsing di internet melalui smartphone atau tablet cenderung memegang gadget ini lebih dekat dengan mata, sehingga otot-otot pada mata akan cenderung bekerja lebih keras.

#### 5. Kesehatan Tangan Terganggu

Ketika anak memainkan gadget seperti misalnya video game dengan frekuensi yang tinggi biasanya akan mengalami kecapekan di bagian tangan terutama bagian jari. Penyakit ini disebut oleh ahli kesehatan dengan nama "*sidrom vibrasi*". Hal tersebut dikarenakan seorang anak memainkan game dengan memakai *controller* lebih dari tujuh jam.

Teknologi *touchscreen* memang memudahkan pengguna dalam menggunakan gadget. Tetapi posisi tangan saat penggunaan layer *touchscreen* akan mempengaruhi kesehatan tangan. Semakin lama pengguna menekuk tangan maka semakin rawan pergelangan cedera.

#### 6. Gangguan Tidur

Bagi anak yang kecanduan akan gadget tanpa adanya pengawasan orang tua ia akan selalu memainkan gadget itu. Bila itu dilakukan dan terjadi terus menerus tanpa adanya batasan waktu maka akan mengganggu jam tidurnya.

Orang tua membuat kesepakatan dengan anak. Misalnya dengan membuat aturan menonaktifkan smartphone saat menjelang akan tidur. Sebab jika gadget itu menyala akan mengganggu isitarahat anak terutama anak yang di bawah usia 13 tahun.

## **METODE PENELITIAN**

### **A. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam skripsi ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan Studi Kasus. Jenis pendekatan studi kasus ini merupakan jenis pendekatan yang digunakan untuk menyelidiki dan memahami sebuah kejadian atau masalah yang telah terjadi dengan mengumpulkan berbagai macam informasi yang kemudian diolah untuk mendapatkan sebuah solusi agar masalah yang di ungkap dapat terselesaikan. Di mana yang menjadi objek penelitian adalah masyarakat Kelurahan Gantarangeke, Kecamatan Gantarangeke, Kabupaten Bantaeng. Khususnya orang tua yang mempunyai anak 4-6 tahun, dan anak tersebut sering menggunakan gadget dalam kegiatan sehari-harinya.

Adapun yang membedakan penelitian dengan pendekatan studi kasus dengan jenis pendekatan penelitian kualitatif yang lain terdapat pada kedalaman analisisnya pada sebuah kasus tertentu yang lebih spesifik. Analisis dan triangulasi data juga digunakan untuk menguji keabsahan data dan menemukan kebenaran objektif sesungguhnya.

### **B. Deskripsi Fokus**

Fokus penelitian bermanfaat bagi pembatasan mengenai objek penelitian yang diangkat. Manfaat lainnya adalah agar peneliti tidak terjebak pada banyaknya data yang di peroleh di lapangan. Penentuan fokus penelitian lebih diarahkan pada tingkat kebaruan informasi yang akan

diperoleh dari situasi perekonomian dan sosial ini dimaksudkan untuk membatasi studi kualitatif sekaligus membatasi penelitian guna memilih mana data yang relevan dan mana data yang tidak relevan. Untuk membatasi lingkup penelitian, maka peneliti memfokuskan tentang strategi orang tua dalam mendampingi anaknya menggunakan gadget pada usia dini. Yang dimaksud dalam hal ini yaitu orang tua mengawasi atau mendampingi anaknya ketika sedang menggunakan gadget. Orang tua merupakan orang yang terdekat anak yang lebih banyak menghabiskan waktu dengan anak-anak di rumah memiliki tugas untuk mengontrol dan mengawasi penggunaan gadget oleh anak-anak. Memilih dari usia berapa anak sudah bisa menggunakan gadget, memberikan batasan waktu bermain gadget agar tidak berlebihan, mengawasi apa yang dimainkan anak saat menggunakan gadget agar tidak sembarangan dalam memasuki fitur-fitur yang tidak sepatutnya untuk anak usia dini, serta mengajak anak bermain diluar atau beradaptasi dengan lingkungannya supaya anak tidak kecanduan dalam bermain gadget.

### **C. Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian adalah tempat dimana peneliti memperoleh informasi mengenai data yang diperlukan. Pemilihan lokasi harus didasarkan pada pertimbangan-pertimbangan kemenarikan, keunikan, dan kesesuaian dengan topik yang dipilih. Penelitian ini dilaksanakan di Kelurahan Gantarangeke, Kecamatan Gantarangeke, Kabupaten Bantaeng.

### **D. Prosedur Pengumpulan Data**

Teknik yang digunakan untuk memperoleh data penelitian ini yaitu: observasi, wawancara dan dokumentasi.

#### **1. Observasi**

Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif. Sebagai salah satu teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif, observasi merupakan dasar semua ilmu pengetahuan. Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang

mengandalkan penginderaan baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap objek yang diteliti.

Dalam penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode observasi non partisipatif karena cara observasi yang dilakukan dengan cara mengunjungi lokasi penelitian dan langsung mengamati serta memperhatikan segala hal yang berkaitan tentang strategi orang tua dalam mendampingi anak usia dini menggunakan gadget. Dalam hal ini orang tua yang mempunyai anak usia 4-6 tahun dan telah menggunakan gadget. Pada dasarnya peneliti terlibat langsung dengan tempat dilakukan. Pengamatan di lapangan ini bertujuan untuk dapat memberikan gambaran mengenai strategi orang tua dalam mendampingi anak usia dini menggunakan gadget.

## 2. Wawancara

Wawancara dalam penelitian kualitatif dapat dipahami sebagai teknik pengumpulan data dengan cara melakukan serangkaian wawancara atau tanya jawab dengan informan atau narasumber yang telah ditentukan. Menurut Esternbeg dalam Sugiyono (2013), wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi atau ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksi makna dalam suatu topik tertentu.

Metode ini memberikan kesempatan kepada responden agar leluasa mengemukakan pendapatnya atau menjawab pertanyaan yang diajukan peneliti. Wawancara dilakukan terhadap orang tua yang memiliki anak usia 4-6 tahun untuk mendapatkan informasi mengenai strategi orang tua dalam mendampingi anak usia dini menggunakan gadget. Peneliti memilih metode wawancara karena subjek penelitian cenderung mudah untuk diwawancara dibandingkan harus menjawab wawancara dengan cara menulis. Selain itu, metode wawancara bermanfaat untuk lebih mendekatkan interaksi dengan subjek penelitian.

## 3. Dokumentasi

Menurut Arikunto (2000) metode

dokumentasi adalah: mencari data mengenai hal-hal atau variasi yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah kabar, majalah, prasasti, notulen, raport, leger dan sebagainya. Dokumen yang diperlukan dalam penelitian kualitatif adalah dokumen yang relevan dengan fokus penelitian dan dibutuhkan untuk melengkapi data.

Dalam penelitian ini teknik dokumentasi dilaksanakan untuk memperoleh data tambahan dan pelengkap dari teknik observasi dan wawancara. Dokumentasi yang dimaksud peneliti ialah rekaman hasil wawancara yang dilakukan kepada responden. Serta meneliti objek agar memperoleh data tentang penggunaan gadget terhadap anak usia dini.

## E. Sumber Data

Menurut Moleong (2017) sumber data utama dalam penelitian kualitatif ialah kata-kata, dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain. Sehingga dalam penelitian ini sumber datanya yaitu 3 ayah yang memiliki anak usia dini 4-6 tahun dan selalu mendampingi serta memberikan pengawasan terhadap anaknya ketika sedang bermain gadget. dan 2 ibu yang memiliki anak usia dini 4-6 tahun yang selalu mendampingi anaknya ketika sedang bermain gadget dan memberikan pengawasan, sehingga informan dalam penelitian ini berjumlah 5 orang.

## F. Peran Peneliti

Sesuai dengan penelitian kualitatif, kehadiran peneliti di lapangan adalah sangat penting dan diperlukan secara optimal. Peneliti merupakan instrumen kunci utama dalam mengungkapkan makna dan sekaligus sebagai alat pengumpulan data. Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti terjun langsung ke lapangan untuk mengamati dan mengumpulkan data yang dibutuhkan. Adapun data-data yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah data-data mengenai bagaimana strategi orang tua dalam mendampingi anak usia dini menggunakan gadget di Kecamatan Gantarangkeke Kelurahan Gantarangkeke Kabupaten Bantaeng.

## G. Pengecekan Keabsahan Data

Triangulasi menurut Susan Stainback dalam Sugiyono (2007:330) merupakan *“the aim is not to determinate the truth about same social phenomenon, rather than the purpose of triangulation is to increase one’s understanding of what ever is being investigated”*. Dengan demikian triangulasi bukan bertujuan mencari kebenaran, tapi meningkatkan pemahaman peneliti terhadap data dan fakta yang dimilikinya. Model Triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

### 1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Data yang diperoleh dianalisis oleh peneliti sehingga menghasilkan suatu kesimpulan.

### 2. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Misalnya untuk mengecek data bisa melalui wawancara, observasi, dokumentasi.

## H. Analisis Data

Analisis data pada penelitian kualitatif dilakukan sejak awal peneliti terjun kelapangan hingga pada akhir penelitian (pengumpulan data). Yang melakukan analisis data adalah peneliti yang sejak awal terjun kelapangan berinteraksi dengan orang (subjek) dalam rangka pengumpulan data.

Menurut Moleong (2017), analisis data kualitatif adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari dan memutuskan apa yang diceritakan kepada orang lain.

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif, lebih banyak bersifat uraian dari hasil wawancara dan studi dokumentasi. Data yang diperoleh akan dianalisis secara kualitatif serta diuraikan dalam bentuk

deskriptif. Dalam penelitian deskriptif ini, peneliti menggunakan model Miles dan Humbermen dalam buku “Metode Penelitian Kualitatif” yang meliputi :

### 1. Pengumpulan Data

Data yang didapat peneliti dikumpulkan berdasarkan teknik pengumpulan data yang telah dipaparkan di atas melalui observasi, wawancara dan dokumentasi.

### 2. Reduksi Data

Reduksi data adalah proses pemilihan data, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak dibutuhkan dan mengorganisasikan data dengan cara sedemikian rupa hingga kesimpulan dan verifikasi.

### 3. Penyajian Data

Data-data yang diperoleh langsung di lapangan berupa hasil wawancara, dokumentasi dan penelusuran data online akan dianalisis sesuai dengan teori yang telah dipaparkan sebelumnya.

### 4. Penarikan Kesimpulan

Kesimpulan merupakan hal yang paling penting dalam setiap penelitian dimana kesimpulan merupakan hasil dari apa yang peneliti cari dalam sebuah penelitian yang didasarkan pada penggabungan informasi yang disusun secara tepat dalam penyajian data.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan, peneliti dapat mengetahui bahwa pendidikan orang tua di Kelurahan Gantarangkeke ada yang lulusan SD, SMP, SMA dan ada juga yang lulusan S1 dan bahkan juga ada orang tua yang tidak sekolah.

Pemahaman orang tua terhadap dampak negatif penggunaan gadget pada anak masih kurang, sehingga masih banyak orang tua yang membiarkan anak-anak mereka menggunakan gadget tersebut. Hal tersebut terjadi karena kemauan orang tua supaya anak bisa bermain di rumah dan orang tua merasa aman saat anak mereka

bermain dirumah meskipun anak bermain gadget.

Penelitian ini telah dilakukan dengan wawancara lapangan dan ikutkan dengan observasi, mengecek data yang diperoleh dari orang tua ataupun keluarga seperti hasil wawancara dengan orang tua anak. Berikut ini penulis sajikan dalam bentuk wawancara:

a. Memilih Aplikasi Sesuai Usia Anak

Berdasarkan hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa dalam penggunaan gadget untuk anak usia dini sebaiknya sesuai dengan usianya. Karena terlalu dini dalam memberikan gadget akan berdampak buruk pada anak. Mayoritas orang tua sudah mengizinkan dan memberikan anaknya gadget pada usia 4-6 tahun, atau masih menginjak taman kanak-kanak dengan berbagai pertimbangan. Selain itu orang tua juga mengawasi anaknya ketika sedang bermain gadget karena banyak aplikasi atau fitur-fitur yang tidak cocok dan tidak pantas untuk anak usia dini.

b. Batasan waktu

Memberi batasan waktu pada anak dalam menggunakan gadget menjadi salah satu strategi yang dilakukan orang tua agar anak tidak bergantung banyak pada gadgetnya. Sebagai contoh dalam penggunaan gadget, orang tua memberi batasan waktu, namun pada beberapa kesempatan orang tua akan membiarkan anak menggunakannya lebih dari batas yang telah ditetapkan. Atau contoh lainnya adalah ketika anak mengakses hal-hal negative, orang tua bisa segera memberikan punishment, menghukum dan tidak merasa kasihan dengan hukuman yang diberlakukan. Karena ketika orang tua labil, kelabilan ini menjadikan celah anak dengan beranggapan bahwa hukuman tidak selalu didapatkan ketika melakukan kesalahan.

Berdasarkan dari hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa: Sebagai orang tua mereka tidak melarang anaknya bermain menggunakan gadget, tetapi mereka juga membatasi waktu anak dalam menggunakan gadget. Mayoritas orang tua memberikan waktu paling lama 2 jam sehari dalam

bermain gadget. untuk membiasakan anak supaya tidak terlalu keseringan bermain gadget yang dapat mengakibatkan anak kecanduan untuk terus-menerus meggunakanya.

c. Pengawasan dan Bimbingan

Dunia yang terbuka luas melalui gadget, segala sesuatu dapat diakses melalui gadget. Bimbingan dalam pemanfaatan gadget harus diperhatikan. Hal ini supaya ketika ada hal-hal di luar yang diinginkan orang tua, atau di luar hal yang baik, maka orang tua bisa segera menegur, mengarahkan atau ketika anak masih saja melanjutkan bisa diberi punishment dengan tidak memberikan gadget.

Dari hasil observasi mayoritas anak-anak melihat youtube, game dan tiktok. Tiga hal tersebut menjadi favorit anak-anak. Namun orang tua tetap harus mengawasi, supaya anak tidak berlaku impulsive yang mengakibatkan kecanduan dalam penggunaan gadget. Berikut hasil wawancara dalam hal pengawasan dan bimbingan dalam menggunakan gadget terhadap anak usia dini.

Berdasarkan dari hasil wawancara dapat di simpulkan bahwa anak usia dini 4-6 tahun sudah menggunakan gadget. Oleh karena itu, perlu adanya pengawasan dan bimbingan orang tua supaya anak-anak tidak memasuki situs ataupun fitur yang tidak baik untuk di nonton di usiannya. Adapun cara orang tua mengawasi anaknya yaitu dengan cara memberitahukan bahwa yang boleh dibuka hanya aplikasi game dan youtube. Untuk aplikasi youtube yang boleh di nonton hanya kartun dan media pembelajaran. Perbedaan karakter anak setelah di berikan gadget sangat berubah yang dimana ketika di beri gadget anak akan lupa waktu dan hanya fokus di gadget saja. Sedangkan jika tidak diberi gadget anak muda emosi dan suka membantah.

d. Hindarkan Kecanduan

Bukan rahasia lagi bahwa anak-anak zaman sekarang sudah terpapar dengan berbagai macam gadget dan teknologi di usia yang sangat muda. Sementara beberapa orang percaya bahwa ini dapat bermanfaat

bagi perkembangan mereka, ada juga yang berpikir bahwa itu dapat merugikan.

Kekhawatiran lainnya adalah gadget dapat membuat anak sulit bersosialisasi dan berinteraksi dengan orang lain. Dengan lebih banyak anak menghabiskan waktu bermain dengan ponsel atau tablet mereka, mereka mungkin memiliki lebih sedikit kesempatan untuk terlibat dalam interaksi tatap muka dengan teman sebayanya. Hal ini dapat berdampak negatif pada perkembangan keterampilan sosial mereka.

Berdasarkan hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa lebih efektif jika anak bermain diluar dibandingkan berada di rumah. Karena apabila di luar rumah anak akan berbaur dan bermain bersama dengan teman-temannya sehingga anak tidak ketergantungan lagi dalam bermain gadget. Selain itu, adapun langkah atau cara untuk mencegah anak kecanduan gadget yaitu temani anak dalam bermain apabila dirumah dan memberikan anak permainan yang bersifat edukasi dan berikan contoh yang baik kepada anak seperti orang tua juga harus membatasi penggunaan gadget karena anak-anak dengan usia yang masih dini akan meniru perilaku orang tuanya.

## **PEMBAHASAN**

### **1. Memilih aplikasi sesuai usia anak**

Dilihat dari tahapan perkembangan dan usia anak, pengenalan dan penggunaan gadget bisa dibagi ke beberapa tahap usia. Untuk anak usia di bawah 5 tahun, Pemberian gadget sebaiknya hanya seputar pengenalan warna, bentuk, dan suara. Artinya, jangan terlalu banyak memberikan kesempatan bermain gadget pada anak di bawah 5 tahun. Terlebih di usia ini, yang utama bukan gadget-nya, tapi fungsi orang tua. Pasalnya gadget hanya sebagai salah satu sarana untuk mengedukasi anak. Pada usia anak dibawah 5 tahun cukup mengenalkan mengenai warna, bentuk, serta suara yang terdapat pada fitur atau aplikasi gadget tersebut.

Penggunaan gadget pada anak-anak ada batasannya agar tidak terjadi hal negatif yang dapat mengganggu perkembangan dan

pertumbuhan anak-anak seperti yang dijelaskan oleh WHO bahwa ada batasan screen time atau durasi untuk melihat layar digital (gadget, televisi dan lain sebagainya) untuk anak dibawah 5 tahun. Menurut Lanca (2020) menyatakan bahwa anak usia 1-4 tahun tidak boleh lebih dari satu jam”. Hal ini juga berkaitan dengan teori yang dikemukakan oleh Sundus (2017) bahwa gadget dapat berpengaruh terhadap kemampuan berbicara anak, karakter, kualitas belajar anak, gangguan pemusatan, bahkan dapat menyebabkan depresi.

Jadi orang tua, walaupun memberikan gadget, harus mengontrol anaknya. Harus memilih aplikasi yang pantas untuk dimainkan ataupun di nonton untuk anak usia dini. Ada jam-jam tertentu anak pegang gadget, ada jam-jam tertentu anak bersama orang tua, dan ada masa nya pula anak bisa bermain dengan teman sebayanya.

### **2. Batasan Waktu Bermain gadget**

Sebagai orang tua seharusnya membatasi dan mengontrol penggunaan gadget pada anak. Orang tua harus menetapkan batasan waktu kapan seorang anak diizinkan untuk menggunakan gadget dan juga berapa lama durasi waktu yang boleh digunakan. Sebagai orang tua harus disiplin dan konsisten dalam melakukan sesuatu, karena seorang anak juga akan ikut disiplin dalam melakukan hal yang telah di sepakati bersama.

Hal ini berkaitan dengan teori yang dikemukakan Ferliana (2016), “Anak usia dini dibawah 5 tahun, boleh saja diberi gadget, tetapi harus diperhatikan durasi pemakaiannya, misalnya boleh bermain tapi hanya setengah jam hanya pada saat senggang, kenalkan gadget seminggu sekali, misalnya hari sabtu atau minggu”. Selain itu penggunaan gadget yang melebihi batas waktu memiliki resiko terhadap kesehatan maka peran orang tua dalam mendampingi dan mengawasi penggunaan gadget sangat penting.

Jadi penggunaan gadget memang harus memiliki batasan untuk menghindari tingkat kecanduan anak dalam

menggunakan gadget. Adapun batasan waktu bermain gadget pada anak usia dini pemakaiannya berkisaran 60 menit atau 1 (satu) jam dalam sehari dengan pemakaian 2-3 kali sehari. Perlu adanya kedisiplinan dan batasan yang dilakukan orang tua pada saat anak usia dini menggunakan gadget, karena pemakaian gadget yang berkelanjutan dan tidak memiliki batas waktu dapat menimbulkan dampak buruk kecanduan gadget sejak dini.

### 3. Pengawasan dan Bimbingan Orang tua

Sebagai bentuk pengawasan dan bimbingan orang tua terhadap anak dalam menggunakan kemajuan teknologi melalui gadget adalah dengan mengarahkan anak pada konten-konten positif dan menyenangkan. Dalam penggunaan gadget oleh anak usia dini, orang tua memiliki peran yang sangat penting untuk mendampingi, mengawasi dan mengontrol penggunaannya. Orang tua juga dapat menjadi teladan yang dapat di contoh anak dalam menggunakan gadget. orang tua juga sedikit demi sedikit bisa memberi pemahaman kepada anak akan apa fungsinya gadget, untuk apa kita menggunakan gadget, kapan kita boleh menggunakan gadget, apa yang boleh dilihat dan tidak boleh dilihat anak di dalam gadget.

Hal ini berkaitan dengan teori yang dikemukakan oleh Pratiwi dkk dalam Kurniati (2021) "Peran pengawasan orang tua berarti bahwa dalam sebuah keluarga mereka merupakan subsitem terkait dengan interaksi orang tua dengan anak yang didalamnya berperan untuk melindungi, membesarkan dan mendisiplinkan anak. Sedangkan orang tua mendampingi anak agar anak merasa akan adanya seseorang yang senantiasa melindungi, menjaga, memperhatikan dan memberikan kasih sayang pada mereka".

### 4. Hindarkan Kecanduan

Kecanduan atau penyalahgunaan gadget biasanya terjadi karena orang tua tidak mengontrol penggunaannya saat anak masih kecil. Maka sampai remaja pun ia akan melakukan cara pembelajaran yang

sama. Akan susah mengubah karena kebiasaan ini sudah terbentuk. Ini sebabnya, orang tua harus ketat menerapkan aturan ke anak, tanpa harus bersikap otoriter. Oleh karena itu perlu adanya pendampingan yang baik dari orang tua. Anak dapat berperilaku impulsif, menyalahgunakan pemanfaatan gadget bahkan hingga kecanduan.

Untuk mencegah terjadinya anak sering menggunakan gadget yaitu dengan cara mengajak anak bermain bersama. Dan juga berikan contoh karena anak-anak akan selalu mengikuti apa yang dilakukan orang tuanya. Jika dia melihat orang tua menghabiskan banyak waktu dengan gadget, dia akan melakukan hal yang sama. Hal ini berkaitan dengan teori yang dikemukakan Kurniati (2021) bahwa anak akan meniru bagaimana kebiasaan orang tua, pergaulan, perilaku dan sikap orang tua ataupun aktivitas sehari-hari yang biasa dilakukan orang tua di rumah. Tidak peduli apakah yang dilakukan orang tua merupakan perilaku dan sikap yang tidak baik atau baik tetap akan dilihat anak dan di contoh anak. orang harus lebih menjaga sikap dan perilakunya ketika di depan anak agar kelak tidak adanya kebiasaan yang kurang baik yang di tiru anak.

Selain itu anak lebih efektif bermain di luar di banding dengan di rumah. Karena apabila sering di rumah anak selalu bermain gadget sampai lupa waktu dan hal tersebut bisa membuat anak menjadi kecanduan gadget dan susah untuk di kontrol. Hal ini berkaitan dengan teori Young Sunita dan Mayasi dalam (Bintoro, 2019) menyatakan bahwa kecanduan gadget pada seorang anak dapat terlihat dari Anak banyak menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain dengan gadget, mengabaikan atau mengesampingkan kebutuhan lain hanya untuk bermain gadget, seperti lupa untuk makan dan mandi. Dan anak mengabaikan teguran dari orang-orang disekitarnya.

Dari empat strategi yang paling dominan di terapkan yaitu dengan memberikan batasan waktu dalam bermain gadget. Batasan waktu yang diberikan orang

pada saat anak menggunakan gadget dan tidak membiarkan anak bermain dengan waktu yang lama. Membatasi pemakaian gadget pada anak dengan memperhatikan durasi pemakaiannya, memilihkan aplikasi sesuai dengan usianya dan batasi waktu agar anak tidak bermain terlalu lama dan terhindar dari kecanduan agar anak bisa berinteraksi dan bergaul dengan lingkungannya.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat 4 (empat) strategi orang tua dalam mendampingi anak usia dini menggunakan gadget. Pertama, pilih Memilih aplikasi Memilih aplikasi sesuai usia anak yang dimana selektif dalam memilihkan aplikasi permainan di dalam gadget pada anak usia dini serta menyesuaikan usianya. Kedua, memberikan batasan waktu dalam bermain gadget, penggunaan gadget dalam sehari maksimal 1 (satu) jam sehari dengan pemakaian 2-3 kali perhari. Ketiga, memberikan pengawasan dan bimbingan dengan mengarahkan anak pada konten-konten positif dan menyenangkan. Keempat, hindarkan kecanduan, anak di perbolehkan untuk bermain diluar bersama dengan teman sebayanya supaya anak bisa lupa untuk bermain gadget dan bisa berinteraksi tatap muka dengan teman sebayanya

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdus Samad Zuchri, (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. Makassar: Syakir Media Press
- Alia, Tesa dan Irwansyah. (2018). *Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital*. A Journal of Language, Literature, Culture, and Education POLYGLOT. Vol.14, No.1
- Al-Ayoby, M.Hafiz. (2017). *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini*. Skripsi. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Universtas Lampung.
- Anggraeni, S. (2019). *Pengaruh pengetahuan Tentang Dampak Gadget Bagi Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin*. 6(2), 64–68
- Anil, A., & Shaik, S. (2019). *Third Eye Syndrome- a gadget screen addiction among medical professionals in Chennai, Tamilnadu, India*. *National Journal of Research in Community Medicine*, 8(3), 249–254. <https://doi.org/10.26727/NJRCM.2019.8.3.249-254>
- Bintoro, Y. C. (2019). *Upaya Orang tua dalam Mengatasi Kecanduan Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini* di Desa Mandiraja Kecamatan Mandiraja, Kabupaten Banjarnegara. Universitas Negeri Semarang.
- Chomaria Nurul, (2013). *Perilaku anak Dan Solusinya*, Jakarta: Pt Elex Media Komputindo
- Chusna, P. A., (2017). *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17(2), 318.
- David, F. R. (2010). *Manajemen Strategi : Konsep*. Jakarta: Salemba Empat edisi 12.
- Fandy, Tjiptono. (2011). *Service Management Mewujudkan Layanan Prima*. Edisi 2. Yogyakarta: Andi.
- Ferliana, J. M. (2016). *Meningkatkan Kemampuan Berkomunikasi Aktif pada Anak Usia Dini*. PT. Luxima Metro Media.
- Firdausiyah Luluk. (2022) "*Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini: (Studi Kasus di KB Insan Mulia Kedawong Jombang)*." *AlMuttaqin: Jurnal Studi, Sosial, dan Ekonomi* 3.2 174-186

- Istiqomah, I. (2019). *Peran Orang Tua dalam Menanggulangi Kecanduan Gadget pada Anak* di Kelurahan Gotong Royong Tanjung Karang Bandar Lampung. Skripsi, 1–95
- Itsna, N. M., & Rofi'ah, R. (2021). *Dampak Penggunaan Gadget pada Interaksi Sosial Anak Usia Dini*. Ummul Qura: Jurnal Institut Pesantren Sunan Drajat (INSUD) Lamongan, 16(1), 60–70.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/gadget>, 2016
- Kurniati, E., Alfaeni, D. K. N., & Andriani, F. (2021). *Analisis Peran Orang Tua dalam Mendampingi Anak di Masa Pandemi Covid-19*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(1), 241–256.
- Lanca, C., & Saw, S. M. (2020). The association between digital screen time and myopia: A systematic review. *Ophthalmic and Physiological Optics*, 40(2), 216–229. <https://doi.org/10.1111/opo.12657>
- Maola, P. S., & Lestari, T. (2021). *Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar*. Journal of Education, 3(15), 219–225. <https://ummaspul.ejournal.id/Edup/sycouns/article/view/1403>
- Mardalena, K. Yuhariati, & Amalia, D. (2020). *Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini dengan Kegiatan Bermain Balok di PAUD Nurul Hidayah Lampuuk Aceh*. 5(1), 36–45.
- Moleong, L. J. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nazir, Mohammad. (2003). *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Novitasari, N. (2019). *Strategi Pendampingan Orang Tua Terhadap Intensitas Penggunaan Gadget Pada Anak*. Al-Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education, 3(2), 167-188.
- Nurhidayah, I. Ramadhan, J. G., Amira, I. Lukman, M. (2021). *Peran Orangtua Dalam Pencegahan Terhadap Kejadian Adiksi Gadget Pada Anak: literatur review*. Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa, 4(1), 129-140
- Pebriana, P. H., (2017). *Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini*. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>
- Ruli, E. (2020). *Tugas Dan Peran Orang Tua Dalam Mendidik Anak*. Jurnal Edukasi Nonformal, 1(1), 143–146.
- Sahriana, Nanang. (2019). *Pentingnya Peran Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia*. Jurnal Smart PAUD 2(1).
- Setianingsih, Ardani, A. W., & Khayati, F. N. (2018). *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas*. Gaster, 16 (2), 191.
- Siregar, Nina Siti. S, (2013). *Persepsi Orang Tua Terhadap Pentingnya Pendidikan Bagi Anak*. Jurnal Ilmu Pemerintahan dan Sosial Politik, 1(1) : 11-27.
- Situmorang, Ester Lina, et al. (2021): *Edukasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial, Emosional Pada Anak Usia Dini*. Real Coster: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat 4.1 1-12.
- Sugiyono. (2007). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif & Kualitatif dan R&D*. Bandung. Alfabeta.
- Suprapmi. (2022). *Gadget dan Pengaruhnya Pada Perkembangan*

- Anak. Bantul, Yogyakarta: Hikam Pustaka
- Surbakti. (2012). *Parenting Anak-Anak*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia.
- Suri, O. I., Anggraini, D., & Fitriani, W. (2021). Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Pra Sekolah. *Jurnal Kesehatan*, 14(1), 6–12.
- Suyadi, (2014). *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains*, Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Syahyudin, D. (2020). *Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Dan Komunikasi Siswa*. *Gunahumas*, 2(1), 272–282.
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). *Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar*. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 538.
- Sylvie Puspita, (2021). Monograf: *Fenomena Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini*, (Jakarta: Cipta Media Nusantara), hal 15
- Trinika, Y., A. Nurfianti., dan A. Irsan. 2015. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah (3- 6 Tahun) di Tk Swasta Kristen Immanuel Tahun Ajaran 2014-2015*. Universitas Tanjungpura. Pontianak.
- Uhls Yalda T, (2016). *Media Moms & Digital Dads Menjadi Orang Tua Bijak Di Era Digital*, Solo: PT Tiga Serangkai
- Wibowo Agus, (2012). *Pendidikan Karakter Usia Dini*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Yunus, Hadi Sabari, (2010). *Metodologi Penelitian Wilayah Kontemporer*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar