

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA  
FAKULTAS AGAMA ISLAM

FORMULIR PERSETUJUAN NASKAH PUBLIKASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Drs. Syamsudin, M.Pd.  
NIK : 19630710199303 113 018

adalah Dosen Pembimbing Skripsi dari mahasiswa :

Nama : Izza Nurul Firdausi  
NPM : 20150720078  
Fakultas : Agama Islam  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Judul Naskah Ringkas : Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini  
dan Peran Orangtua (Studi di Perumahan Mawisya  
Sumberrejo I Balikpapan Tengah)  
Hasil Tes Turnitin\* : 4%


Menyatakan bahwa naskah publikasi ini telah diperiksa dan dapat digunakan untuk memenuhi syarat tugas akhir.

Yogyakarta, 29-03-2019

Mengetahui,  
Ketua Program Studi

Dosen Pembimbing Skripsi,

  
Sadam Fajar Shodiq, M.Pd.  
NIK. 19910320201604 113 061

  
Drs. Syamsudin, M.Pd.

\*Wajib menyertakan hasil tes Turnitin atas naskah publikasi.

**DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI  
DAN PERAN ORANGTUA  
(STUDI DI PERUMAHAN MAWIJA SUMBERREJO 1  
BALIKPAPAN TENGAH)**

***THE IMPACT OF GADGET USE ON EARLY CHILHOOD AND  
PARENTS' ROLE  
(STUDY AT THE REGENCY OF MAWIJA SUMBERREJO 1  
BALIKPAPAN TENGAH)***

**Izza Nurul Firdausi, Drs. Syamsudin, M.Pd.**

*Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, Alamat: Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, Jl. Brawijaya (Lingkar Selatan), Tamantirta, Kasihan, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55183, Telepon (0274) 387656, Faksimile (0274) 387646, Website <http://www.umy.ac.id>  
Email: [izza.irsyadi@gmail.com](mailto:izza.irsyadi@gmail.com)  
[syamhs.oke@gmail.com](mailto:syamhs.oke@gmail.com)*

***Abstrak***

*Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengetahui dampak dari penggunaan gadget pada anak usia dini, 2) Mengetahui peran orangtua untuk mengatasi dampak negatif dari penggunaan gadget pada anak usia dini. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian kualitatif deskriptif, subyek penelitian yaitu 10 keluarga yang memiliki anak usia 0-6 tahun di Perumahan Mawija Sumberrejo 1. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan dengan beberapa tahap yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan dengan mengumpulkan data berdasarkan fakta-fakta yang ada ataupun dengan pengamatan yang telah dilakukan.*

*Hasil penelitian ini menunjukkan: 1) Dampak dari penggunaan gadget pada anak usia dini ada 2, yaitu dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif diantaranya adalah anak mendapatkan berbagai macam pembelajaran dan pemahaman sesuai dengan usianya. Dampak negatifnya adalah anak akan cenderung marah jika dalam sehari tidak diberikan gadget karena anak sudah ketagihan dengan menggunakan gadget, dan kurang bermain diluar rumah atau bersosialisasi dengan lingkungan karena terlalu asik dengan gadgetnya. 2) Peran orangtua sangat dibutuhkan untuk mengatasi dampak negatif dari penggunaan gadget pada anak usia dini adalah dengan cara mengawasi, mendampingi dan mengontrol penggunaan gadget lebih kearah yang positif.*

*Kata Kunci: Dampak, Gadget, Peran Orangtua.*

## **Abstract**

*The objectives of this research are to: 1) Identify the impact of gadget use on early childhood, 2) Identify the parents' role in overcoming negative impact of gadget use on early childhood. This research used qualitative approach of descriptive qualitative research. The subject of the research were 10 families with children aged 0-6 years old living at the Regency of Mawija Sumberejo 1. The data was compiled through observation, interview and documentation. The data analysis was done throughout several phases such as data reduction, data presentation, and conclusion by compiling data based on the factual evidences as well as from the observation result.*

*The result of the research indicated that: 1) there are two impacts of gadget use on early childhood, those were positive and negative impact. The positive impacts are children gaining various knowledge and understanding corresponds with their age range. Whilst, the negative impacts were children would tend to be mad when not given accessed to gadget for day long since they had been addicted to it, children would spend less time playing outside or socializing with the environment since they had been occupied by gadget. 2) The parents' role was significantly required to overcome the negative impact of gadget use on early childhood in several methods such as supervising, guiding and controlling the use of gadget toward the more positive use.*

*Keywords: Impact, gadget, parents role*

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi yang semakin pesat sekarang ini dapat membawa dampak bagi anak usia dini. Dalam keseharian orangtua pasti menggunakan *gadget* entah untuk hal pekerjaan ataupun saling memberi kabar kepada anggota keluarga yang jauh. Pada umumnya orangtua memberikan *gadget* pada anak untuk berkomunikasi dan tak jarang juga digunakan oleh anak untuk bermain *game*. Peran orangtua terhadap anak adalah sesuatu yang sangat penting guna membentuk pendidikan yang baik bagi anak.

Sebagaimana tanggung jawab, anak adalah tanggung jawab bagi ibu dan ayahnya. Dengan adanya hal itu, maka peran orangtua sebagai penanggung jawab harus mencontohkan perilaku yang baik untuk anak dengan tidak selalu menggunakan *gadget* secara berlebihan. Jika anak menggunakan *gadget* secara berlebihan, maka peran orangtua sangat dibutuhkan untuk menegur anak jika penggunaan *gadget* secara berlebihan adalah kurang baik. Sebenarnya *gadget* dapat digunakan oleh siapa saja

tetapi tergantung apa saja yang dibutuhkan dari penggunaannya, karena penggunaan *gadget* sekarang ini digunakan oleh siapa saja termasuk anak usia dini. Penggunaan *gadget* pada anak usia dini biasanya digunakan sebagai media pembelajaran seperti bermain *game* dan menonton video. Penggunaan *gadget* pada orang dewasa dan anak usia dini memiliki waktu, durasi dan intensitas pemakaian yang berbeda.

Pada saat ini, dengan mengikuti berkembangnya zaman tidak bisa dipungkiri bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berlangsung semakin meluas dan pada penggunaan teknologi dan komunikasi tersebut telah menjangkau keberbagai kehidupan masyarakat dari segala bidang, baik kategori usia dan tingkat pendidikan (Syahra, 2006) dalam (M. Hafiz Al-ayouby 2017:14). Dahulu, *gadget* hanya digunakan oleh orang dewasa saja untuk keperluan pekerjaan ataupun untuk saling komunikasi dengan orang-orang terdekat. Sekarang ini *gadget* tidak hanya digunakan oleh orang dewasa saja, tetapi juga digunakan oleh anak-anak.

Menurut (Nurrachmawati, 2014) dalam (Yulia Trinika, 2015:2) anak-anak akan lebih sering menggunakan *gadgetnya* ketika berada di dalam rumah untuk bermain *game* daripada untuk belajar ataupun berinteraksi di luar rumah dengan teman-teman seusianya maupun masyarakat sekitar. Dengan adanya hal tersebut peran orangtua sebagai penanggung jawab bagi anaknya adalah dapat membagi waktu untuk belajar dan bermain dengan teman seusianya, hal itu juga dimaksudkan agar anak tidak terus menerus berada didalam rumah untuk bermain *gadget*. Bisa jadi anak yang terlalu candu dengan *gadget* akan sulit untuk diajak berkomunikasi dengan orangtua dan lingkungan sekitar, hal tersebut terjadi karena anak sudah terlalu fokus dengan *gadget* yang mereka gunakan sehingga tidak menghiraukan lingkungan sekitar.

Penggunaan *gadget* pada usia anak-anak secara berlebihan dan tidak tepat akan menjadikan seseorang termasuk anak bersikap acuh pada lingkungannya baik dalam lingkungan keluarga, berteman maupun masyarakat (Wahyu Novitasari, 2016:2). Seorang anak jika sejak usia dini sudah kenal dengan *gadget* maka akan muncul dampak negatif dalam kesehariannya. Misalnya seperti anak lebih sering berdiam diri hanya dengan memainkan *gadget*, kemudian anak lebih malas bergerak untuk melakukan suatu hal, dengan itu anak lupa dengan seusia mereka untuk melakukan

kesenangan di luar rumah hanya untuk bermain dengan teman seumuran mereka ataupun dengan lingkungan sekitar mereka.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan penulis dengan adanya kenyataan disana penulis melihat dalam keseharian anak usia dini di lokasi penelitian, anak lebih sering menggunakan *gadget* dalam kesehariannya entah untuk menonton video atau berbagai macam hal lainnya. Hal seperti itulah yang membuat anak jarang untuk keluar rumah bermain bersama teman sebayanya. Hal tersebut sesuai dengan pemaparan Nurrachmawati (2014:16) bahwa *gadget* tidak hanya berisi mengenai aplikasi pembelajaran tetapi juga terdapat aplikasi hiburan seperti sosial media, video dan *game*. Oleh karena itu pada kenyataannya anak-anak akan lebih sering menggunakan *gadget* untuk bermain *game* daripada untuk belajar ataupun bermain diluar rumah bersama teman sebayanya.

Penggunaan *gadget* pada anak usia dini di lokasi yang akan diteliti sangatlah banyak yang menggunakannya. Hal tersebut dapat dilihat dari keseharian peneliti jika berada di lokasi tersebut. Dalam kesehariannya, anak-anak lebih sering bermain *gadget* dan hampir jarang untuk keluar rumah untuk bermain bersama temannya. Hal tersebut karena anak-anak sudah merasa asik dengan *gadget* yang mereka gunakan sehingga tidak tertarik untuk melakukan apapun di luar rumah. Padahal sangat disayangkan sekali apabila anak-anak terlalu sering bermain *gadget* dan

Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui dampak dari penggunaan *gadget* pada anak usia dini dan mengetahui macam-macam peran orangtua untuk mengatasi dampak negatif dari penggunaan *gadget*. Manfaat dari hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai pertimbangan orangtua dalam pengawasan penggunaan *gadget* pada anak dan tidak membiarkan anak untuk tidak menggunakan *gadget* terlalu lama.

Menurut Antonius SM Simamora (2016:18) Dampak adalah kemauan untuk mengajak, mempengaruhi, meyakinkan atau memberi kesan kepada orang lain, hal tersebut dilakukan dengan tujuan agar mereka mengikuti atau mendukung keinginannya. Ma'ruf (2015:13) dalam M. Hafiz Al-Ayouby (2017:13) menjelaskan bahwa *gaget* merupakan sebuah benda atau alat elektronik yang memiliki fungsi khusus. Beberapa contoh perangkat yang masuk pada kategori *gadget* di antaranya

laptop, MP3 Player, Netbook, E-Reader, Kamera, Xboox, Smartphone, Tablet dan perangkat lainnya.

Masa usia anak dini adalah masa keemasan, Menurut Susanti (2018:1) anak usia dini merupakan umur yang terpaut dari usia 0-6 tahun atau biasa disebut dengan *golden age* (usia emas) karena dengan umur tersebut merupakan masa atau usia yang peka dan anak memiliki potensi yang harus dikembangkan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Peran juga dapat diartikan sebagai sesuatu pemegang sikap/perilaku yang utama dalam suatu hal pada dirinya sendiri (Poerwardamita, 2007:870). Menurut Fauzi Rachman (2014: 18) dalam (Hanifah Arinal Haq, 2017:12) Orangtua merupakan orang pertama yang harus memperhatikan dan mengamati seluruh kebutuhan anak untuk masa depannya kelak.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang sudah dilakukan, peneliti mengkaji beberapa hasil penelitian yang relevan, sehingga dapat dijadikan sebagai sumber referensi bagi penelitian yang sedang dilakukan saat ini. Pertama, Eva Fahriantini dalam penelitiannya mengenai Peranan Orangtua dalam Pengawasan Pada Penggunaan *Blackberry Messenger di Al-Azhar Syifa Budi Samarinda*. Adanya pembatasan untuk penggunaan internet dilakukan orangtua dengan cara membatasi penggunaan *gadget* pada anak, memberikan waktu semisal beberapa jam saja untuk menggunakan *gadget*, setelah menggunakan *gadget* kemudian pada malam hari anak belajar. Orangtua tidak hanya membatasi penggunaan *gadget* tetapi juga memberikan contoh yang baik dalam penggunaannya.

Kedua, M. Hafiz Al-Ayouby dalam skripsinya yang berjudul Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini (Studi di PAUD dan TK Handayani Bandar Lampung). Dampak positif dan negatif dari penggunaan *gadget* tergantung dari kontrol dan pengawasan orangtua sebagai contoh yang baik bagi anak usia dini dan durasi dalam penggunaan *gadget* seharusnya dibatasi sehingga anak tidak hanya bermain *gadget* terus-menerus tanpa berinteraksi dengan orang lain atau teman sebayanya.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Lokasi penelitian berada di Perumahan Mawija Sumberrejo 1

Balikpapan Tengah, Kalimantan Timur. Subyek pada penelitian ini adalah orangtua. Sampelnya yaitu 10 keluarga yang berada di lokasi penelitian dan populasi dalam penelitian ini adalah orangtua yang memiliki anak usia kisaran 0-6 tahun atau anak usia dini. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dari penelitian ini yaitu melalui observasi atau pengamatan yang telah dilakukan peneliti sebelumnya dan wawancara. Wawancara adalah proses pengumpulan data secara terstruktur maupun tidak (Sugiyono, 2013:199) dalam (Reni Sefriani, 2017:171). Analisis data dalam penelitian ini melalui tiga langkah yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan (Khilmiyah, 2016:331).

## **PEMBAHASAN**

### **Dampak Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini**

1. Pemberian *gadget* pada anak dan mengetahui hal yang dilakukan anak saat menggunakannya.

Setelah peneliti melakukan observasi dan wawancara di Perumahan Mawija Sumberrejo 1, rata-rata anak dibawah usia 6 tahun diberikan *gadget* oleh orangtuanya meskipun bukan kepemilikan dari anaknya.

Seperti yang dikemukakan oleh Ibu Miftahul Jannah kepada peneliti sebagai berikut:

“Iya, saya memberikan *gadget* pada anak. Namun, dalam penggunaan *gadget* saya pasti mengontrol hal apa yang dilakukan anak, biasanya anak saya menggunakan *gadget* untuk nonton youtube dan bermain *game*.” (Hasil wawancara dengan Ibu Miftahul Jannah pada hari Jum’at tanggal 9 November 2018 dirumahnya).

Ibu Cahyani Wulan Sari juga memaparkan kepada peneliti sebagai berikut:

“Ya saya memberikan *gadget* pada anak saya, tetapi saya selalu tahu anak saya menggunakan *gadget* hanya untuk bermain *game* dan saya selalu mengawasi anak saat menggunakannya”. (Hasil wawancara dengan Ibu Cahyani pada hari Rabu tanggal 7 November 2018 dirumahnya).

Pemaparan Ibu Tri Ratna Wulandari kepada peneliti sebagai berikut;

“Iya saya memberikan *gadget* pada anak saya, terkadang anak saya menggunakan *gadget* untuk bermain *game* diselingkan dengan pembelajaran.” (Hasil wawancara dengan Ibu Tri Ratna pada hari Rabu tanggal 7 November 2018 dirumahnya).

Ibu Yuliatin juga memaparkan kepada peneliti sebagai berikut:

“Ya memberikan *gadget* pada anak. Anak saya biasanya menggunakan *gadget* untuk belajar sambil bermain”. (Hasil wawancara dengan Ibu Yuliatin pada hari Jumat tanggal 9 November 2018 dirumahnya).

Bapak Wahid Irsyadi memaparkan kepada penulis sebagai berikut:

“Memberikan *gadget* iya, tapi secara kepemilikan tidak. *Gadget* digunakan untuk bermain *game* dan belajar mengaji”. (Hasil wawancara dengan Bapak Wahid Irsyadi pada hari Sabtu tanggal 10 November 2018 dirumahnya).

Dari hasil wawancara yang sudah dilakukan dapat diketahui bahwa pemberian *gadget* pada anak memang ada tetapi tidak secara kepemilikan. *Gadget* pun digunakan untuk bermain *game*, menonton youtube, bermain sambil belajar hingga belajar mengaji. Hasil pembahasan di atas sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Putri Hana Pebriana (2017:9) yang mengungkapkan bahwa kebanyakan *gadget* diberikan orangtua kepada anak adalah karena keinginan anaknya. Hal tersebut dilakukan untuk mengenalkan anak kepada teknologi dan membuat anak tidak bosan, karena orangtua berfikir bahwa *gadget* dapat memberi pembelajaran bagi anak dari usia dini.

Pemberian *gadget* juga dapat dijadikan para orangtua untuk mengalihkan anak agar tidak mengganggu pekerjaan orangtuanya sehingga orangtua dapat bekerja atau melakukan hal lainnya dengan leluasa. Ketergantungan terhadap *gadget* juga dapat disebabkan oleh lamanya durasi dalam menggunakan *gadget*. Hal tersebut juga dapat menyebabkan anak lebih suka bermain *gadget* daripada harus bermain di luar rumah untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar.

2. Penggunaan *gadget* dalam keseharian anak, sejak umur berapa anak menggunakan *gadget* dan waktu tertentu penggunaannya.

Bapak Wahid Irsyadi memaparkan kepada peneliti sebagai berikut:

“anak saya sudah menggunakan *gadget* dari usia 3 tahun. Dalam keseharian penggunaan *gadget* anak saya selalu terkontrol, dalam kesehariannya pun anak mempunyai waktu tertentu yaitu 1 jam dalam sehari.”

Sependapat dengan Bapak Wahid Irsyadi, Ibu Yuliatin juga memaparkan kepada peneliti sebagai berikut:



“anak saya menggunakan *gadget* sejak usia 4 tahun, dengan begitu dalam penggunaannya sehari-hari selalu dikontrol pada jam-jam tertentu. Biasanya anak saya menggunakan *gadget* maksimal 2 jam dalam sehari”.

Menurut Ibu Tanti dan Ibu Dewi Faradila penggunaan *gadget* pada anak tidak ada jam tertentu, artinya penggunaan *gadget* dalam keseharian pada anak tidak menentu, bisa saja dalam sehari anak menggunakan *gadget* satu hingga dua kali atau lebih. Meskipun tidak ada jam tertentu dalam penggunaannya, tetapi tetap ada pengawasan dalam menggunakan *gadget*. Menurut Ibu Dewi Faradila, anaknya menggunakan menggunakan *gadget* sejak umur 2 tahun sedangkan anak dari Ibu Tanti sejak umur 1 tahun.

Ibu Maryani memaparkan kepada peneliti sebagai berikut:

“Dalam keseharian anak menggunakan *gadget* pasti saya mengontrol dan mengawasinya. Anak saya sudah saya berikan *gadget* sejak ia berusia 3 tahun dan tidak ada waktu tertentu ataupun jam tertentu dalam kesehariannya menggunakan *gadget*. Setiap hari kalau saya sibuk masak, saya memberikan *gadget* pada anak agar anak tidak rewel dan mengganggu.”

Sependapat dengan Ibu Maryani, Ibu Mifathul Jannah pun mengontrol anak dalam keseharian menggunakan *gadget*. Tidak ada waktu ataupun jam tertentu dalam penggunaannya. Anak dari Ibu Miftahul Jannah sudah menggunakan *gadget* sejak usia 3 tahun.

Berbeda dengan pendapat diatas, Ibu Sunarsih memaparkan kepada peneliti sebagai berikut:

“dalam keseharian anak saya menggunakan *gadget* pada waktu dan jam tertentu, yaitu 3 jam dalam sehari dan hanya untuk hari minggu saja setelah latihan taekwondo. Anak saya sudah saya berikan *gadget* sejak usia 4 tahun”.

Sependapat dengan Ibu Sunarsih, Ibu Cahyani memaparkan kepada peneliti sebagai berikut:

“Saya memberikan *gadget* pada anak dari usia 3 tahun. Tetapi dalam penggunaannya saya selalu mengontrol apa yang dilakukan anak dengan *gadget*nya. Dalam sehari, saya hanya memberikan waktu 2 jam untuk anak menggunakan *gadget*.”

Pemaparan dari Ibu Tri Ratna dan Ibu Khusnia bahwa tidak ada waktu ataupun jam tertentu untuk anak menggunakan *gadget*, jadi dalam sehari anak bebas menggunakan *gadget* dan tidak ada batasan waktunya. Meskipun demikian tetap ada pengawasan ketat saat anak menggunakannya. Anak dibolehkan menggunakan *gadget* sejak usia 3 tahun.

Dari hasil wawancara yang sudah dilakukan dapat diketahui bahwa dalam keseharian anak menggunakan *gadget* selalu ada pengawasan dan pengontrolan buat anak. Tetapi tidak semua anak diberikan waktu ataupun jam tertentu saat menggunakannya. Dalam keseharian itu pun ada anak yang hanya boleh seminggu sekali menggunakan, adapula yang setiap hari tapi dengan jam tertentu, misalnya 1 jam atau 2 jam dalam sehari. Rata-rata anak diberikan *gadget* sejak usia 3 tahun.

3. Dampak yang timbul ketika anak sering menggunakan *gadget* dan hal yang dilakukan anak ketika dalam sehari tidak diberikan *gadget*.

Dari hasil wawancara dengan Ibu Yuliatin, Bapak Wahid Irsyadi, Ibu Khusnia dan Ibu Sunarsih maka peneliti mendapatkan jawaban dari dampak yang timbul ketika anak sering menggunakan *gadget* yaitu anak dapat belajar lebih banyak hal dan memahami sesuatu sesuai dengan usianya. Tidak ada hal apapun yang dilakukan ketika anak tidak diberikan *gadget* dalam sehari penuh, artinya tidak ada masalah dengan hal itu. Ketika tidak menggunakan *gadget* anak dapat melakukan hal lain di luar rumah ataupun bermain dalam rumah dengan mainan yang mereka punya.

Berbeda dengan Ibu Yuliatin dan Bapak Wahid Irsyadi, Ibu Dewi Faradila dan Ibu Miftahul Jannah menceritakan bahwa dampak yang timbul ketika anak sering menggunakan *gadget* adalah anak lebih sering marah dan nangis, misalnya ketika bermain *gadget* kemudian *gadget* tersebut diambil maka anak akan marah-marah dan uring-uringan untuk melakukan sesuatu karena anak sudah ketagihan dengan menggunakan *gadget*. Adanya perbedaan dalam sehari apabila tidak diberikan *gadget*. Jika pada anak dari Ibu Dewi Faradila akan nangis kalau dalam sehari tidak diberikan *gadget*, meskipun tergantung dengan bujukan, tetapi anak

dari Ibu Miftahul Jannah akan bermain di luar rumah untuk menggantikan *gadgetnya*.

Ibu Cahyani Wulan Sari memaparkan kepada peneliti dampak yang timbul ketika anak sering menggunakan *gadget* yaitu dampak positifnya adalah anak lebih kreatif dan sering meniru gerakan yang ada pada *game* tersebut sedangkan dampak negatifnya adalah anak terkadang sering menahan kalau ingin buang air kecil. Anak juga akan marah jika dalam sehari tidak menggunakan *gadget*. Pemaparan yang berbeda dari Ibu Tri Ratna, Ibu Tanti dan Ibu Maryani adanya dampak yang timbul dari anak ketika sering menggunakan *gadget* adalah anak lebih mudah marah dan cerewet, begitupula jika tidak diberikan *gadget* dalam sehari penuh.

Dari hasil wawancara yang sudah dilakukan dapat diketahui bahwa pemberian *gadget* dilakukan agar anak tidak mengganggu orangtua ketika mengerjakan pekerjaan rumah atau pekerjaan lainnya, sehingga dengan pemberian *gadget* maka anak akan diam dan tidak cerewet ataupun menangis, dengan demikian maka penggunaan *gadget* pada anak usia dini menimbulkan dampak. Beberapa di antaranya ada dampak positif dan negatif, seperti yang telah dipaparkan oleh beberapa responden adalah bahwa dampak positif yang muncul pada anak usia dini ketika sering menggunakan *gadget* dalam kesehariannya adalah anak lebih kreatif dan dapat menambah pengetahuan anak karena anak mendapatkan pembelajaran seperti mengenal huruf-huruf, nama-nama hewan, warna-warna, bernyanyi, menari dan mengaji melalui pemutaran video.

Adapun dampak negatif dari penggunaan *gadget* pada anak usia dini adalah jika dipanggil orangtua anak tidak cepat untuk merespon bahkan ada salahsatu dari responden menceritakan bahwa ketika sudah menggunakan *gadget* anaknya sering menahan untuk buang air kecil. Dampak lainnya adalah kurangnya interaksi sosial bagi anak terhadap lingkungan disekitarnya, karena anak sudah lebih asyik ketika menggunakan *gadget* dibandingkan harus bermain di luar rumah.

Hasil pembahasan diatas sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Setianingsih, Amila Wahyuni Ardani dan Firiana Noor Khayati (2018:198) memaparkan bahwa anak-anak dibawah usia prasekolah lebih menggunakan *gadget*

untuk menonton video. Dampak negatif dari penggunaan *gadget* pada anak adalah anak menjadi malas bergerak atau melakukan aktifitas lain selain hanya untuk bermain *gadget*, kurangnya sosialisasi anak terhadap lingkungan sekitar, sulit berkonsentrasi, dapat terpapar sinar elektromagnetik dan kecanduan dalam menggunakannya.

### **Peran Orangtua untuk Mengatasi Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini**

1. Cara orangtua mengatasi anak yang kecanduan dengan *gadget* diusia dini dan peran orangtua saat anak menggunakan *gadget*.

Ibu Yuliatin memaparkan kepada peneliti sebagai berikut:

“sebenarnya bisa dialihkan secara perlahan-lahan dengan lingkungan sekitarnya atau dengan mainan lainnya, kemudian peran kami sebagai orangtua pastinya mendampingi dan berusaha memberikan penjelasan dengan apa yang dilakukan.”

Sependapat dengan Ibu Yuliatin, Bapak Wahid Irsyadi juga memaparkan kepada peneliti bahwa anak tidak boleh menggunakan *gadget* ataupun tidak meminjamkannya, agar anak terbiasa tidak menggunakan *gadget* meskipun ada dampak positif yang muncul tetapi sebagai orangtua pastinya selalu mengawasi dan mengarahkan penggunaan *gadget* tersebut ke arah yang baik.

Adapun pemaparan yang disampaikan dari Ibu Khusnia, Ibu Tanti dan Ibu Maryani kepada peneliti bahwa cara mengatasi anak yang kecanduan dengan *gadget* adalah mengajak anak untuk bermain di luar rumah agar anak lupa dengan *gadgetnya*, kemudian mengajak anak nonton tv dan bisa juga mengajak anak untuk belajar menulis tanpa menggunakan *gadget*. Hal tersebut dilakukan agar anak tidak terus-menerus meminta *gadget* untuk selalu dimainkan, karena pasti ada cara orangtua agar anak tidak terlalu candu dengan *gadget*. Dalam penggunaan *gadget* juga orangtua selalu mengawasi dan mendampingi agar orangtua tahu apa yang dilakukan anak dengan *gadget* tersebut meskipun kadang tidak didampingi tetapi sering dilihat dan tidak langsung dilepas.

Ibu Miftahul Jannah dan Ibu Sunarsih juga memaparkan kepada peneliti bahwa cara mengatasi anak yang kecanduan dengan *gadget* adalah diambil hpnya meskipun anak akan marah dan menangis tapi orangtua juga harus tetap tegas

mengambil tindakan kemudian peran orangtua pun sangat perlu seperti mengawasi anak saat menggunakan *gadget* tersebut. Berbeda dengan Ibu Cahyani, Ibu Dewi Faradila dan Ibu Tri Ratna yang memaparkan kepada peneliti bahwa cara mengatasi anak yang kecanduan *gadget* dalam kesehariannya adalah dengan membujuk anak untuk membeli mainan kesukaannya, membeli permen dan diajak bermain di luar rumah agar anak dapat bersosialisasi dengan teman sebayanya di lingkungan rumah dan melakukan pengawasan ketika anak menggunakan *gadget* agar dapat mengontrol apa yang dilakukan anak dengan *gadget* tersebut.

Dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti maka peneliti mendapat kesimpulan bahwa ada beragam cara orangtua untuk mengatasi anak yang kecanduan dengan *gadget* yaitu dengan perlahan-lahan mulai mengurangi memberikan *gadget* dan mengalihkan perhatiannya ke hal lebih positif lainnya, seperti les musik, sekolah mengaji (tahfidz), sekolah alam dan lain sebagainya.

Adapun hal lain yang dapat dilakukan dalam mengatasinya dengan cara mengajak anak untuk bermain di luar rumah, membeli permen atau mainan kesukaan anak maka dengan begitu anak akan lupa sebentar dengan *gadget*nya. Hal yang paling utama dilakukan adalah dengan perlahan-lahan mengurangi pemakaian *gadget* pada anak, tidak mengambil secara langsung. Tentunya dalam penggunaan *gadget* itu pun orangtua selalu mengawasi dan mendampingi sehingga orangtua tahu hal apa saja yang dilakukan anak ketika menggunakannya.

Hasil pembahasan di atas sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Indian Sunita dan Eva Mayasari (2018:512) memaparkan bahwa cara untuk mengatasi anak yang kecanduan dengan *gadget* adalah dapat melakukan hal-hal seperti memberi batasan dalam menggunakan *gadget*. Dengan dilakukannya hal tersebut, maka akan membuat anak sedikit demi sedikit lupa dengan *gadget*nya.

Cara lain untuk mengatasinya adalah dengan mengembangkan bakat anak, tentu saja setiap anak memiliki bakatnya masing-masing. Misalnya mengembangkan bakat yang dimiliki anak, seperti bermain musik, menggambar atau melukis dan bakat lain sebagainya. Mengatasi anak yang ketergantungan dengan *gadget* juga dapat dilakukan dengan orangtua sering bermain dengan anak

sehingga anak lebih fokus kepada orangtua ketimbang dengan *gadget*nya. Ajak anak bermain di luar rumah agar anak dapat berinteraksi dengan lingkungan sekitar.

Bermanfaat atau tidaknya *gadget*, itu semua tergantung bagaimana orangtua mengenalkan *gadget* kepada anak dan bagaimana orangtua mengawasi dalam penggunaannya. Agar anak mendapatkan manfaat dari penggunaan *gadget*, maka orangtua harus mengetahui hal apa yang dilakukan saat anak menggunakan *gadget*. Oleh karena itu, sangat diperlukan pengawasan dan pendampingan dari orangtua agar tidak keluar dari apa yang tidak diinginkan.

## 2. Memberikan *gadget* pada anak sebelum usia 14 tahun

Ibu Yuliatin memaparkan kepada peneliti sebagai berikut:

“kurang setuju jika anak harus diberikan *gadget* pada saat menginjak usia 14 tahun, karena di era globalisasi ini kalau anak baru diberikan *gadget* diusianya 14 tahun maka akan tertinggal dalam segala hal yaitu baik dalam segi pengembangan diri, informasi dan teknologi.”

Merespon dari memberikan *gadget* pada anak diusia yang belum pantas menggunakannya, Ibu Yuliatin memaparkan kepada peneliti sebagai berikut:

“karena tidak semua hal dapat kami berikan, mereka bisa dapatkan dari *gadget* apapun itu selama masih dalam hal positif dan tidak berlebihan.”

Menurut Ibu Cahyani Wulan Sari bahwa beliau setuju dengan tidak memberikan *gadget* pada anak sebelum menginka usia 14 tahun karena perkembangan jaman yang serba modern seperti sekarang ini dimana *gadget* bukan barang mewah lagi semua orang punya dan menggunakannya. Menanggapi dari mengapa memberikan *gadget* pada anak diusia yang belum pantas menggunakannya, Ibu Cahyani Wulan Sari memaparkan kepada peneliti sebagai berikut:

“karena kalau dikasih *gadget*, anak saya bisa diam dan saya dapat melakukan hal lainnya.”

Adapun pemaparan dari Ibu Tanti kepada peneliti sebagai berikut:

“sebenarnya saya setuju kalau anak tidak diberikan *gadget* sebelum menginjak usia 14 tahun, tetapi anak akan diam kalo diberikan *gadget*, saya ngasih *gadget* juga

karena kasihan anak saya merengek jadi biar anak bisa diam dan saya ibunya bisa bekerja.”

Ibu Maryani juga memaparkan kepada peneliti sebagai berikut:

“saya setuju saja mbak kalau anak tidak diberikan *gadget* sebelum usia 14 tahun, tetapi ya mau bagaimana lagi semua ini sudah pengaruh dari lingkungan sekitar, karena sudah banyak sekarang orang yang menggunakan *gadget* baik dari anak-anak maupun orangtua.”

Sependapat dengan Ibu Maryani, Ibu Miftahul Jannah memaparkan kepada peneliti sebagai berikut:

“setuju saja kalau begitu, tetapi karena sudah pengaruh lingkungan jadi tidak bisa dilarang.”

Bapak Wahid Irsyadi juga memaparkan kepada peneliti sebagai berikut:

“setuju saja, kecuali untuk proses belajar tidak bisa kalau tidak diberikan *gadget*, karena dengan *gadget* juga anak bisa belajar banyak hal seperti melihat video-video islam, belajar mengaji dan dapat mengetahui warna-warna. Kalaupun saya memberikan *gadget* pastinya hanya untuk bermain *game* dan belajar mengaji dan itu semua waktunya terkontrol.”

Ibu Khusnia dan Ibu Tri Ratna memaparkan kepada peneliti bahwa setuju kalau anak tidak diberikan *gadget* sebelum menginjak usia 14 tahun tetapi ini pemberian *gadget* tetap diberikan karena dengan demikian anak bisa diam dan tidak mengganggu pekerjaan rumah ibunya. Ibu Dewi Faradila juga memaparkan kepada peneliti sebagai berikut:

“sebenarnya setuju dan memang belum waktunya anak menggunakan *gadget* tetapi karena sekarang sudah kemajuan teknologi kita tidak bisa menolak. Anak juga sekarang malah lebih tahu penggunaan *gadget* bahkan ada yang lebih mengerti dari orangtuanya, juga karena anak-anak sekarang melihat orangtua pun memakainya.”

Ibu Sunarsih juga memaparkan sebagai berikut:

“setuju saja kalau begitu, tetapi saya memberikan *gadget* kepada anak untuk hiburan dan itu juga karena anak saya memintanya untuk memakainya.”

Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti mengenai bagaimana pendapat orangtua untuk tidak memberikan *gadget* pada anak sebelum menginjak usia 14 tahun adalah kebanyakan dari orangtua sangat setuju dengan pernyataan tersebut, tetapi pada zaman sekarang ini kemajuan teknologi tidak bisa ditolak keberadaannya

sehingga orangtua tidak bisa kalau tidak memberikan *gadget* kepada anaknya, padahal usia anak belum pantas untuk menggunakan *gadget* tersebut. Dari pendapat orangtua juga dapat disimpulkan bahwa pemberian *gadget* kepada anak dapat mengatasi ketika anak sedang rewel, sehingga tidak mengganggu orangtua untuk melakukan aktivitas lainnya dirumah. Hal tersebut dilakukan juga tetap dalam pengawasan dan pengontrolan orangtua karena orangtua harus mendampingi anak saat menggunakan *gadget* meskipun anak bebas menggunakannya sebelum anak menginjak usia 14 tahun.

3. Dampak positif saat anak sering menggunakan *gadget* dan Tindakan yang orangtua lakukan ketika dampak negatif muncul akibat anak sering menggunakan *gadget*

Ibu Yuliatin memaparkan kepada peneliti sebagai berikut:

“dampak positif itu pasti ada, contohnya untuk anak usia pra sekolah dia bisa mengenal huruf, warna-warna, nama-nama benda dan sebagainya. Tindakan yang kamu lakukan ketika dampak negatif yang muncul adalah dengan perlahan-lahan kami mulai mengurangi memberikan *gadget* dan mengalihkan perhatiannya ke hal lebih positif lainnya, contoh: les musik, sekolah mengaji (tahfidz), sekolah alam dll.”

Ibu Dewi Faradila juga memaparkan kepada peneliti sebagai berikut:

“dampak positifnya anak dapat mengerti warna-warna dan nama-nama hewan. Ketika dampak negatif muncul pun saya sebisa mungkin mengurangi waktu pemakaian *gadget* untuk anak saya.”

Ibu Khusnia dan Ibu Miftahul Jannah memaparkan bahwa dampak positif dari penggunaan *gadget* pada anak adalah anak dapat belajar mengenai berhitung, mengetahui warna-warna, dan pembelajaran lainnya. Adapun ketika dampak negatif yang muncul maka sebagai orangtua harus tegas kepada anak untuk tidak memberikan *gadget* lagi dan tidak membolehkan anak untuk menggunakannya meskipun dengan demikian anak akan marah, bisa juga membujuk anak untuk diberikan mainan.

Ibu Tanti menjelaskan kepada peneliti sebagai berikut:

“ada dampak positif yang timbul, yaitu dapat menambah pembelajaran bagi anak saya tentang hadits. Walaupun ada dampak negatif yang muncul, saya akan



mengambil langsung *gadget* yang sedang digunakan oleh anak kemudian mengajak anak untuk membeli permen dan kue agar anak lupa sebentar dengan hpnya.”

Sependapat dengan Ibu Tanti, Ibu Tri Ratna pun memaparkan kepada peneliti sebagai berikut:

“dampak positifnya ada, yaitu menambah pengetahuan bagi anak saya. Kalau dampak negatif yang muncul maka saya akan menyita *gadget* tersebut.”

Ibu Maryani memaparkan kepada penulis sebagai berikut:

“dampak positifnya anak mulai bisa bernyanyi dan ada juga pembelajaran lainnya, misalnya berhitung dalam bahasa inggris dan menghafal warna. Jika ada dampak negatif yang muncul maka saya akan mengambil tindakan untuk menasehati anak dengan pelan-pelan agar dia mengerti atau dihibur dengan mainan lainnya, ada juga salahsatu dampaknya lagi ayitu anak suka tidak dengar ketika dipanggil orangtua karena terlalu asik dengan *gadgetnya*.”

Ibu Sunarsih dan Ibu Cahyani memaparkan pendapat yang sama yaitu adanya dampak positif pada anak ketika sering menggunakan *gadget* yaitu ketika nonton video, bermain *game* dan belajar anak bisa meniru bernyanyi dan belajarnya juga. Tetapi orangtua akan melakukan tindakan seperti menasehati dan menyuruh anak untuk bermain di luar rumah jika dampak negatif muncul.

Berbeda dengan Ibu Sunarsih dan Ibu Cahyani, Bapak Wahid Irsyadi memaparkan kepada peneliti sebagai berikut:

“tidak yakin dengan adanya dampak positif yang muncul, tetapi jika ada dampak negatif yang muncul maka saya akan mengambil tindakan seperti tidak memberikan *gadget* pada anak lagi.”

Dari hasil wawancara mengenai dampak positif yang muncul ketika anak sering menggunakan *gadget* adalah ada beberapa hal sebagai pembelajaran, misalnya anak dapat mengetahui warna, huruf, hadits, belajar mengaji, belajar bernyanyi, belajar membaca dan lain sebagainya. Tindakan yang akan dilakukan orangtua jika dampak negatif muncul adalah diantara lain dengan menyita *gadget* yang digunakan anak, mengajak anak untuk bermain di luar rumah, membujuk anak untuk membeli permen, kue ataupun mainan lainnya sehingga anak akan lupa dengan *gadgetnya*.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan analisis data yang peneliti lakukan dalam penelitian yang berjudul “Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini dan Peran Orangtua (Studi Kasus di Perumahan Mawija Sumberrejo 1 Balikpapan Tengah)”, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Dampak dari penggunaan *gadget* pada anak usia dini ada 2, yaitu dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif di antaranya adalah anak mendapatkan berbagai macam pembelajaran dan pemahaman sesuai dengan usianya. Dampak negatifnya adalah anak uring-uringan untuk melakukan sesuatu karena anak sudah ketagihan dengan menggunakan *gadget* dan kurang bermain di luar rumah atau bersosialisasi dengan lingkungan karena terlalu asik dengan *gadgetnya*.
2. Peran orangtua untuk mengatasi dampak negatif dari penggunaan *gadget* pada anak usia dini adalah dengan mengawasi, mendampingi dan mengontrol agar dalam penggunaannya lebih ke arah yang positif. Kemudian juga menyuruh anak untuk bermain di luar rumah agar anak dapat bersosialisasi di lingkungan rumahnya dan dapat lupa dengan *gadgetnya* sehingga anak tidak terlalu kecanduan dengan *gadget*.

## **SARAN**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan beberapa saran kepada beberapa pihak yang terkait, yaitu diharapkan orangtua selalu mengawasi dan mendampingi saat anak menggunakan *gadget*, karena peran orangtua dalam hal ini sangat diperlukan dan diharapkan anak tidak terlalu sering menggunakan *gadget*, karena banyak sekali dampak negatif yang akan muncul meskipun ada beberapa dampak positif yang juga akan terjadi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Ayouby, M Hafiz. (2017). Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini. *Skripsi*. Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Haq, H. A. (2017). Peran Orangtua Terhadap Anak Dalam Menghafal Al-Qur'an di Taman Pendidikan Tahfidz Al-Qur'an Darusunnah Banaran Sragen. *Skripsi*. Surakarta: Institut Agama Islam Negeri Surakarta.
- Khilmiyah, Akif. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru.
- Novitasari, Wahyu., & Khotimah, Nurul. (2016). Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai*.
- Pebriana, H.P. (2017). Analisis Penggunaan *Gadget* terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi*.
- Sefriani, Reni., & Novitasari, Della. (2017). Kontribusi Peran Orangtua dan Lingkungan Belajar terhadap Minat Belajar Siswa Teknologi Informasi dan Komunikasi (Studi Kasus Siswa Kelas X SMA PGRI 4 Padang). *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*.
- Setianingsih., Ardani, Amila Wahyuni., & Khayati, Firiana Noor. (2018). Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas. *Jurnal Gaster*.
- Simamora, Antonius SM. (2016). Persepsi Orangtua terhadap Dampak Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Pendidikan Dasar di Perumahan Bukit Kemiling Permai Kecamatan Kemiling Bandar Lampung. *Skripsi*. Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Sunita, Indian., & Mayasari, Eva. (2018). Pengawasan Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak. *Jurnal Endurance*.
- Trinika, Yulia. (2015). Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) di TK Swasta Kristen Immanuel Tahun Ajaran 2014-2015. *Skripsi*. Pontianak: Universitas Tanjungpura.