



**PENINGKATAN KEWASPADAAN  
ORANGTUA TERHADAP  
PENGUNAAN GADGET PADA  
PERKEMBANGAN ANAK USIA  
DINI KELOMPOK ADI RA AL-  
INAROH PASINAN LEKOK  
PASURUAN**

**Halimatus Sakdiyah**

STITNU Al Hikmah Mojokerto

Email : *sakdiyah60@yahoo.com*

**Miftahillah**

Email : *miftahillah72@gmail.com*

**Abstract:** Progress in the era of technology has produced a variety of sophisticated communication tools and relatively affordable prices. The most popular communication tools today are cellphones. Various layers of society can afford to buy it at cheap and quality prices. The users are now able to operate the entire community, both children and parents. Semongkrong hamlet is one of the places of RA Al Inaroh, precisely Pasinan Village, Lekok Subdistrict, Pasuruan Regency, which was affected by the technological progress, this can be seen from the results of preliminary observations where many were able to operate mobile phones. The findings in the field make researchers want to see how the parents' role in the influence of gadgets on early childhood development, especially group A.

This research is qualitative descriptive, with 3 parents as resource persons taken by researchers, as well as three children and 3 Educators. The theory used in this research is role theory where in this theory explains how the limitations and obligations of parents in acting as family members.

The results of the study obtained that the role of parents in monitoring their children in using gadgets is very important in the success of children's education, because parents can control, advise and regulate the use of gadgets. Thus, its use is more efficient where children

are taught to be responsible and discipline in time.

**Keywords::** Awareness of Parents, Gadgets, and Children

**PENDAHULUAN**

Anak usia dini adalah anak yang lahir mulai usia 0-6 tahun yang membutuhkan pembinaan dan rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani sehingga anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan lebih lanjut. (Dir PAUD Dir PNF dalam Miftahillah, 2017:920-921).

Perkembangan media teknologi komunikasi di Indonesia saat ini semakin canggih dalam kehidupan masyarakat dan tidak dapat dihindarkan. Situs jejaring sosial yang sangat berkembang dan populer sekarang ini, seperti *Facebook, Twitter, Plurk, Blackberry Messenger, Line, What'sApp*, dan lain-lain jelas merupakan bukti nyata perkembangan teknologi, terutama di Indonesia. Menurut Fuad Hasan, teknologi komunikasi cenderung memungkinkan terjadinya transformasi berskala luas dalam kehidupan manusia. Transformasi tersebut telah memunculkan perubahan dalam berbagai pola hubungan antar manusia, yang pada hakikatnya adalah interaksi antar pribadi. Pertemuan tatap muka secara berhadapan dapat dilaksanakan dalam jarak yang sangat jauh. Salah satu hal yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur "kebaruan". Artinya, dari hari ke hari gadget selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis.

Penggunaan gadget menjadi kebutuhan yang sangat penting bagi kehidupan saat ini yang memerlukan mobilitas tinggi. Fasilitas-fasilitas yang ada didalamnya pun tidak hanya sebatas SMS (

*Short Messages Service*) seperti pada jaman tahun 2000-an. Gadget yang sekarang dilengkapi dengan beberapa aplikasi yang dapat memanjakan penggunanya, yang dimana tidak harus pergi ke warnet, tetapi dengan sekali klik langsung bisa mendapatkan informasi yang dicari.

Penulis merasa sangat prihatin dengan keadaan di dusunnya. Karena sudah banyak anak yang malas untuk belajar, mengaji, dan membantu orang tuanya hanya karena gadget. Tujuan dari orang tua sebenarnya sangat baik, agar anak yang dari desa tidak *gaptek*. Seharusnya orang tua tahu kapan mereka memberikan gadget untuk anak mereka. Dan mereka rata-rata menggunakan gadget setiap harinya kecuali disekolah.

Berdasarkan permasalahan, fenomena, kondisi, dan kenyataan, dampak penggunaan gadget dapat mempengaruhi keberfungsian sosial anak, sehingga peneliti sangat termotivasi untuk melakukan sebuah penelitian meningkatkan kewaspadaan orang tua terhadap perkembangan anak usia dini kelompok A di RA Al-Inaroh Pasinan Lekok Pasuruan.

Menurut Prof. Dr. Nur Syam, M.Si Waspada adalah kondisi kepekaan, kesiagaan, dan antisipasi dalam menghadapi potensi dan indikasi timbulnya bencana baik dari dalam maupun dari luar. Tidak dapat dipungkiri perkembangan teknologi digital membawa dampak khususnya pada anak-anak usia dini (3 sampai 4 tahun). Perilaku keseharian orang tua terutama dalam penggunaan gadget antara lain smart phone dan gadget tak jarang juga melibatkan anak-anak. Sifat anak-anak yang cenderung ingin tahu dan mencoba meniru apa yang dilakukan orang tua menuntut peran serta orang tua agar anak bisa bijak dalam menggunakan gadget.

Gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus.” (Osland,2013). “istilah *gadget* sebagai benda dengan karakteristik unik, memiliki sebuah unit dengan kinerja

yang tinggi dan berhubungan dengan ukuran serta biaya” (Rayner, 1956)

Orangtua berperan dalam Pendidikan anak untuk menjadikan Generasi muda berkedudukan. Menurut Abu Ahmadi dalam Hendi Suhendi dan Ramdani Wahtu (2001:4), penjelasan tentang orangtua dalam pendidikan sebagai berikut, Setelah sebuah keluarga terbentuk, anggota keluarga yang ada didalamnya memiliki tugas masing-masing. Suatu pekerjaan yang harus dilakukan dalam kehidupan keluarga inilah yang disebut fungsi. Jadi fungsi keluarga adalah suatu pekerjaan atau tugas yang harus dilakukan didalam atau diluar keluarga.

Menurut Roger (dalam Noegroho, 2010:3) teknologi komunikasi merupakan aspek yang sangat menentukan dalam masyarakat modern seperti USA, Jerman, Jepang dan sebagainya. Teknologi komunikasi diartikan sebagai perlengkapan hardware, struktur organisasi, dan nilai-nilai sosial dimana individu-individu mengumpulkan, memproses dan tukar-menukar informasi dengan individu-individu lain.

Perkembangan dan kemajuan teknologi komunikasi semakin membuat orangtua melakukan pengawasan lebih ekstra lagi, jenis dan fungsi *gadget* yang semakin beranekaragam membuat anak dimanjakan oleh *gadget* mereka. Dan tidak heran banyak anak ataupun pelajar sekolah yang menenteng ponsel ataupun *tablet* kemana-mana, ini menjadi kekhawatiran bagi beberapa orangtua karena takut anak mereka tergelincir ke hal-hal negatif, apalagi *Smartphone* yang semakin canggih. Fungsi ponsel bukan lagi untuk menelpon dan mengirim pesan, tetapi juga mengirim gambar dan foto, *browsing* internet, nonton video, main *game*, merekam audio dan video, *eksis* di media sosial dan banyak lagi (Edy, 2015:3-4).

## **METODE PENELITIAN**

*Jenis* penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Penelitian ini sering disebut penelitian non-

eksperimen karena peneliti tidak melakukan kontrol dan tidak memanipulasi variabel penelitian. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang datanya dinyatakan dalam bentuk verbal dan dianalisis tanpa menggunakan teknik statistik (Sangadji dan Sopiah, 2010: 24-26).

Penelitian ini akan difokuskan pada peranan orangtua dalam penggunaan *gadget* anak (Edy, 2015:3-4) yang meliputi pemberian *gadget* pada anak sesuai keperluannya, melibatkan anak dalam berfikir, pemberian batas waktu dalam penggunaan internet, melakukan teknik-teknik penyesuaian, mengajak anak dengan berdialog tanpa menghakimi.

Berdasarkan fokus penelitian, maka pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan di RA Al-Inaroh yang beralamat di Dusun Semongkrong Desa Pasinan Kecamatan Lekok Kabupaten Pasuruan.

Penelitian ini menggunakan informan untuk memperoleh sumber dimana pemilihan informan didasarkan pada subjek yang banyak memiliki informasi yang berkualitas dengan permasalahan yang diteliti dan bersedia memberikan data. Penunjukkan informan dalam penelitian ini menggunakan teknik *Purposive Sampling*, sebagaimana yang dinyatakan Sugiono (2008:53), *Purposive Sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu dengan dasar kriteria-kriteria yang dibuat oleh peneliti berdasarkan tujuan penelitian. Kriteria yang telah ditetapkan antara lain: 1) Alasan pemberian *gadget* pada anak, 2) Melibatkan anak dalam berfikir kritis, 3) Pemberian batas waktu dalam penggunaan internet.

Sedangkan jenis datanya adalah :

- a. Data Primer, yaitu data yang diperoleh peneliti dari narasumber dengan melakukan wawancara sesuai dengan fokus penelitian yang telah dipersiapkan sebelumnya oleh peneliti.
- b. Data Sekunder, Jenis data sekunder meliputi data internal, seperti dokumen-dokumen akuntansi yang dikumpulkan,

dicatat, disimpan dalam suatu organisasi dan data eksternal yang disusun oleh suatu entitas selain peneliti dari organisasi yang bersangkutan (Sangadji dan Sopiah, 2010: 173).

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah

1. Studi kepustakaan atau data dokumen, cara ini dilakukan untuk mendapat gambaran awal mengenai kondisi obyek penelitian. Dengan gambaran ini selanjutnya dirumuskan formulasi teoritis, studi leteratur atau kepustakaan di mulai dari penyusunan laporan penelitian.
2. Wawancara Mendalam, wawancara ini dilakukan dengan responden 5 orang yang ditentukan dengan cara purposive sampling. Mereka yang secara aktif terlibat dalam proses kewaspadaan dalam proses pendidikan dan instansi terkait yang menangani masalah yang ada hubungannya dengan pendidikan. Adapun kreteria yang akan diambil responden didasarkan atas petani, peternak, nelayan, dan guru.
3. Observasi Mendalam. Dalam pengamatan terlibat ini peneliti harus tinggal selama 2 bulan untuk mengetahui kreteria kondisi lingkungan yang mau diteliti. Keakraban peneliti dengan responden sangat menentukan keberhasilan pengumpulan data dalam penelitian. Adanya observasi partisipatif ini bertujuan untuk mensinkronkan antara data yang diperoleh lewat wawancara dengan responden dan dengan kenyataan dilapangan, yang mungkin ada suatu perbedaan yang signifikan.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman : 1) Pengumpulan data, 2) Reduksi data atau penyederhanaan data, 3) Penyajian data, 4) Penarikan kesimpulan/verifikasi

Empat jenis kegiatan analisis dan kegiatan pengumpulan data itu sendiri merupakan proses siklus dan interaktif,

dimana peneliti harus siap bergerak di antara empat hal tersebut selama pengumpulan data, selanjutnya bergerak bolak-balik kegiatan kondensasi, penyajian, dan penarikan kesimpulan/verifikasi selama sisa waktu penelitian.

## HASIL PENELITIAN

Melalui sosialisasi program pembelajaran yang selalu dilakukan di RA Al-Inaroh Pasinan Lekok kepada para orangtua disetiap tahunnya sudah menerangkan jelas beberapa tata tertib yang harus dijalankan di sekolah, antara lain tata tertib siswa di sekolah antara lain :

1. Tata Tertib Tugas dan Kewajiban Siswa antara lain menjelaskan mengenai jam masuk sekolah, belajar di kelas, tata tertib selama pelajaran berlangsung, pelajaran olahraga, buku laporan pendidikan, seragam sekolah dan perhiasan, pelaksanaan 6K (Kebersihan, Ketertiban, Keindahan, Keamanan, Kekeluargaan dan Kerindangan), ekstrakurikuler, dan hal-hal umum lain.
2. Larangan, antara lain menjelaskan tentang apa saja perbuatan yang dilarang.
3. Sanksi-sanksi terhadap Pelanggar, yaitu menjelaskan mengenai siswa yang menerima sanksi, katagori dan klasifikasi pelanggaran, bentuk dan perubahan sanksi.

Diantara beberapa tata tertib yang telah dibuat oleh RA Al-Inaroh ini terdapat tata tertib mengenai penggunaan *Gadget* pada siswa, dimana larangan ini masuk kedalam pasal 3 mengenai tata tertib selama pelajaran berlangsung, dimana larangan ini berbunyi “siswa dilarang mengaktifkan *gadget*, *ipod*, *games* dan sejenisnya”.

Sosialisasi juga selalu dilakukan setiap tahunnya, untuk menjelaskan serangkaian tata tertib yang ada dan yang harus dilaksanakan oleh seluruh siswa Al Inaroh, tak terkecuali peraturan mengenai tata tertib pelanggaran maupun sanksi tentang penggunaan *gadget* ataupun *smarthphone*. Dan tentu saja ini memerlukan perhatian dan

pengawasan orangtua juga, agar tidak hanya pihak sekolah saja yang mempunyai tata tertib tetapi juga orangtua harus bersikap tegas dan selalu memantau kegiatan anak khususnya dalam penggunaan *gadget*.

Menurut McLuhan, teknologi telah membentuk cara berfikir dan berperilaku individu dalam masyarakat. Teknologi telah mengarahkan manusia untuk bergerak dari satu abad teknologi ke abad teknologi yang lain (Santoso, 2010:116).Kemajuan dan perkembangan teknologi khususnya telekomunikasi pada akhirnya berpengaruh juga pada pola pikir anak. Saat ini banyak anak SD dan SMP yang dibelikan *gadget* atau *smartphone* canggih dan dibawa ke sekolah. Hal ini akan menyebabkan tekanan pada pergaulan yang menyebabkan rasa iri pada teman-teman sebayanya (Edy, 2015:4).

Akibatnya anak yang iri akan minder atau merengek kepada orangtua untuk dibelikan ponsel. Tentu orangtua akan mengalami dilema, menurut Edy (2015:5) memberikan *gadget* pada anak harus sesuai dosis. Maksud dari dosis disini adalah memberikan ponsel pada anak yang sesuai dengan kebutuhan anak saat itu. Jadi tidak perlu memberikan *Handphone* dengan harga mahal, apabila anak sesekali ingin mengirimkan foto atau gambar pada teman, mereka dapat menggunakan komputer dan mengirim via *e-mail*. Manfaat ponsel tidak dihilangkan tetapi jangan sampai berlebihan. Sehingga, peranan orangtua dalam memberikan *gadget* pada anak sesuai keperluannya secara garis besar yaitu jika anak membutuhkan ponsel untuk berkomunikasi, maka cukup berikan mereka ponsel sederhana untuk menelpon dan mengirim pesan. Karena hal ini sudah dijelaskan oleh Ayah Edy dalam bukunya yang berjudul *Menjawab Problematika orangtua ABG dan Remaja* bahwa *gadget* yang tidak tepat sasaran itu sama saja halnya dengan obat, ada dosis tertentu untuk usia tertentu. Misalnya ada dosis untuk bayi, anak-anak dan dewasa. Jika kita paham, kita bisa memberi dosis orang dewasa bayi, akibatnya

obat yang seharusnya menyembuhkan malah menjadi racun.

Orangtua yang memberikan *gadget* pada anak mereka mempunyai tujuan yaitu mendidik anak mereka sesuai dengan zamannya, seperti diketahui banyak kemudahan yang didapatkan dari *gadget*, orangtua memberikannya dengan alasan yaitu mempermudah komunikasi serta menjadi sarana informasi dan pengetahuan yang bisa diakses dengan mudah menggunakan internet, kemudian juga mempermudah anak untuk memperoleh informasi tentang pelajaran serta dampak positif pada segi sosial anak antar teman mereka. Ini dapat terlihat dari berbagai sosial media yang ada ini mampu membantu anak dalam berkomunikasi dan berinteraksi antar teman sebayanya ataupun keluarga melalui obrolan pribadi ataupun obrolan bersama (*group discussion*). Orangtua juga bisa menjadikan *gadget* sebagai motivasi atau *reward* anak, apabila anak mempunyai prestasi dalam bidang akademik maupun seni di sekolah. Orangtua juga harus mengajarkan anak menggunakan barang sesuai fungsinya, karena tujuan utama pemberian *gadget* pada anak untuk memperoleh informasi tentang pelajaran, kemudian mempermudah dalam sosialisasi antar teman.

Perkembangan teknologi yang akan terus ada membuat kebudayaan atau kebiasaan-kebiasaan tertentu juga akan berubah seperti yang diungkapkan oleh McLuhan, hal ini dapat dirasakan ketika seorang anak tidak lagi harus membicarakan sesuatu kepada orangtua mereka dengan bertatap muka, ketika tinggal dalam satu rumah mungkin ini menjadi hal mudah untuk bertatap muka antara anak dan orangtuanya, namun jika anak memiliki orangtua yang mempunyai kesibukan diluar rumah maka ini menjadi hal sulit untuk membicarakan sesuatu dengan bertatap langsung. Oleh karena itu teknologi merubah segalanya, ketika anak ingin membicarakan atau bertanya sesuatu dengan

ayah atau ibu mereka yang berada diluar rumah, maka anak tidak harus bertatap muka langsung. Mereka dapat menghubungi orangtua dengan menggunakan *gadget* mereka baik melalui telepon ataupun pesan singkat yang dikirim melalui sms atau *chat* media sosial yang terhubung dengan orangtua menggunakan *gadget* yang telah diberikan orangtua kepada anak. Jadi, teknologi membentuk individu bagaimana cara berpikir, berperilaku dalam masyarakat, dan teknologi tersebut akhirnya mengarahkan manusia untuk bergerak dari satu abad teknologi ke abad teknologi yang lain (Nurudin, 2009 : 184).

Menurut Edy (2015:7) Orangtua mempunyai pengaruh penting dalam mempengaruhi perilaku anak, misalnya terhadap penggunaan *smartphone*. Perubahan struktur media komunikasi di Indonesia terutama dengan meningkatnya penggunaan *smartphone* telah mengubah akses dan penggunaan media digital internet dikalangan anak yang cenderung menggunakan *gadget* selama kegiatan sehari-hari. Anak memiliki beberapa motivasi untuk mengakses *gadget*, antara lain untuk mencari informasi, terhubung dengan teman dan hiburan.

Orangtua menempatkan diri mereka pada posisi anak, mengajak anak melakukan diskusi sederhana mengenai kasus-kasus yang timbul akibat kejahatan yang dilakukan di dunia maya. Hal ini dilakukan untuk memancing anak bersikap terbuka terhadap orangtuanya, tanpa disadari anak akan mudah untuk menceritakan apa saja hal-hal yang mereka alami dalam menggunakan *gadget*. Peranan orangtua melibatkan anak dalam berpikir yaitu dengan memberi arahan dan penjelasan mengenai dampak penggunaan *gadget* pada anak, kemudian disini para orangtua menanamkan nilai-nilai agama agar anak lebih bisa menjaga kepercayaan yang diberikan oleh orangtua, selanjutnya memberi anak rambu-rambu untuk tidak mudah terpancing dengan konten-konten yang aneh dan tidak

bermanfaat, serta mengajak anak untuk tidak menjadi pribadi yang berlebihan dan mengajarkan mereka akan rasa tanggung jawab yang diberikan. Oleh karena itu perlunya *sharing* antara orangtua dan juga anak. Menurut Edy (2015:8) orangtua dapat melibatkan anak dalam berfikir kritis dengan memancing anak pada cerita atau kasus yang membahas tentang dampak negatif yang akan diterima anak jikaitidak berhati-hati dalam penggunaan *gadget* apalagi yang sudah berakseskan internet.

Pola pikir orangtua pun harus mengimbangi anak dalam penggunaan *gadget* anak, apalagi didukung dengan fasilitas internet sehingga anak bebas untuk mencari informasi dan mengunduh konten apa saja yang anak inginkan, oleh karena itu orangtua harus mengajak anak untuk berfikir dan memahami agar anak tidak berselancar sendiri dalam dunia maya atau internet dan memahami bahaya penggunaan *gadget*.

Media digital internet merupakan alat komunikasi yang mudah digunakan bagi semua kalangan tidak terkecuali pada anak. Tidak hanya digunakan untuk hiburan saja tetapi *gadget* juga memberikan kemudahan untuk mengakses berbagai informasi dan pengetahuan melalui internet. Namun, bermain *gadget* dapat menimbulkan efek candu atau ketagihan pada anak. Menurut Edy (2015:9) Orangtua melakukan peranan mereka dengan cara memberikan batas waktu dalam penggunaan internet yaitu memberikan penjelasan terlebih dahulu tentang aturan penggunaan internet yang dibatasi, jadi tidak hanya sekedar melarang tetapi anak juga tau apa alasan mengapa dibuat aturan seperti itu, kemudian setelah diberi penjelasan maka antara orangtua dan anak membuat perjanjian mengenai penggunaan *gadget* secara terbatas lalu orangtua bekerjasama dalam memberikan peraturan pada anak, selalu memonitor penggunaan akses internet anak kemudian penerapan batasan atau lama waktu penggunaan dan pengumpulan dan tentunya atas pantauan dari orangtua.

Edy (2015:12) juga menjelaskan agar selalu berdiskusi dan bernegosiasi dengan anak mengenai apa saja peraturan berinternet dalam keluarga. Setiap keluarga mempunyai peraturan yang berbeda-beda, dengan negosiasi peraturan yang dibuat adalah kesepakatan bersama. Bukan hanya perintah yang searah dari orangtua. Orangtua sebaiknya memberikan batas waktu penggunaan *Handphone* kepada anak, tujuannya tentu saja agar tidak memberikan efek candu kedepannya, kemudian juga peraturan ini dibuat agar anak lebih berkonsentrasi terhadap pembelajaran.

## PEMBAHASAN

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

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

Penggunaan gadget sendiri pada orang dewasa biasa memakai 1-4 jam dalam sekali penggunaan serta dapat menggunakan hingga berkali-kali dalam sehari. Hal ini berbeda pada anak usia dini, karena memiliki batas waktu tertentu dan dalam durasi pemakaiannya serta intensitas pemakaian gadget yang berbeda dengan orang dewasa.

Bentuk penggunaan yang dapat menimbulkan dampak negatif misalnya kecanduan gadget akan cepat dirasakan karena penggunaan yang secara terus-menerus. Pembatasan tersebut perlu dilakukan untuk menghindari permasalahan yang timbul dari pemakaian gadget pada anak usia dini yaitu berupa kecanduan yang sulit disembuhkan.

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

Penggunaan gadget pada anak usia dini kebanyakan dilakukan pada saat dirumah, misalkan pulang sekolah, pada saat makan, dan saat akan tidur. Penggunaan gadget pada anak usia dini biasanya dipakai untuk bermain *game* dari total keseluruhan pemakaian. Sedangkan yang cukup banyak juga dikalangan anak usia dini adalah pemakaian gadget untuk menonton animasi atau serial kartun anak-anak. Sedangkan hanya sedikit sekali yang menggunakannya untuk berkomunikasi dengan orang tua mereka atau untuk melihat video pembelajaran.

Sari dan Mitsalia (2016) melaporkan bahwa rata-rata anak menggunakan gadget untuk bermain *game* daripada menggunakan untuk hal lainnya. Hanya sedikit yang menggunakan untuk menonton kartun dengan menggunakan gadget.

Nurrachmawati (2014) menambahkan bahwa PC tablet atau *smartphone* tidak hanya berisi aplikasi tentang pembelajaran mengenal huruf atau gambar, tetapi terdapat aplikasi hiburan, seperti sosial media, *video*, gambar bahkan *video game*. Pada kenyataannya, anak-anak akan lebih sering menggunakan *gadgetnya* untuk bermain *game* daripada untuk belajar ataupun bermain di luar rumah dengan teman-teman seusianya.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Delima, Arianti dan Pramudyawardani (2015), diperoleh hampir semua orang tua (94%) menyatakan bahwa anak mereka biasa menggunakan perangkat teknologi untuk bermain *game*. Sebagian besar anak (63%) menghabiskan waktu maksimum 30 menit untuk sekali bermain *game*. Sementara 15%

responden menyatakan bahwa anak bermain *game* selama 30 sampai 60 menit dan sisanya dapat berinteraksi dengan sebuah *game* lebih dari satu jam.

Berdasarkan uraian-uraian tersebut dapat terlihat jelas bahwa bentuk penggunaan gadget pada anak usia dini kebanyakan untuk bermain *game* ketimbang untuk hal – hal lainnya, untuk itu gadget, *youtube* seharusnya digunakan dengan sebaik mungkin agar anak dapat memaksimalkan teknologi yang sudah ada untuk digunakan sebagai sarana belajar yang cukup baik dan tergolong dalam media pembelajaran yang mengasyikan, dengan adanya metode pembelajaran menggunakan gadget anak cenderung tidak merasa bosan dan di harapkan bisa melatih kreatifitasnya.

Anak-anak lebih bersemangat untuk belajar karena aplikasi semacam ini dilengkapi animasi yang menarik, warna yang cerah, dan lagu lagu yang ceria. Disisi lain penggunaan gadget yang secara terus menerus hingga kecanduan gadget memberikan pengaruh buruk untuk perkembangan psikologis anak usia dini.

Intensitas penggunaan gadget dapat dilihat dari seberapa seringnya anak menggunakan gadget dalam satu hari atau jika dilihat dari setiap minggunya berdasarkan dari berapa hari dalam seminggu seorang anak menggunakan gadget. Intensitas penggunaan gadget yang terlalu sering dalam sehari maupun seminggu pasti akan mengarah pada kehidupan anak yang cenderung hanya mempedulikan gadgetnya saja ketimbang dengan bermain di luar rumah.

Menurut Ferliana (2016), “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, kenalkan gadget seminggu sekali, misalnya hari Sabtu atau Minggu. Lewat dari itu, ia harus tetap berinteraksi dengan orang lain”.

Feliana (2016), “menambahkan anak usia dini yang menggunakan gadget minimal 2 jam tetapi berkelanjutan setiap hari mempengaruhi psikologis anak, misalnya, anak menjadi kecanduan bermain gadget daripada melakukan aktifitas yang seharusnya yaitu belajar”.

Menurut Sari dan Mitsalia (2016), pemakaian gadget dikategorikan dengan intensitas tinggi jika menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 120 menit /hari dan dalam sekali pemakaiannya berkisar > 75 menit. Selain itu, dalam sehari bisa berkali-kali (lebih dari 3 kali pemakaian) pemakaian gadget dengan durasi 30-75 menit akan menimbulkan kecanduan dalam pemakaian gadget.

Selanjutnya, penggunaan gadget dengan intensitas sedang jika menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 40-60 menit/hari dan intensitas penggunaan dalam sekali penggunaan 2-3 kali/hari setiap penggunaan. Kemudian, penggunaan gadget yang baik adalah dengan kategori rendah yaitu dengan durasi penggunaan < 30 menit/hari dan intensitas penggunaan maksimal 2 kali pemakaian.

Selain itu, Trinika dkk. (2015) menambahkan bahwa pemakaian gadget dengan intensitas yang tergolong tinggi pada anak usia dini adalah lebih dari 45 menit dalam sekali pemakaian per harinya dan lebih dari 3 kali pemakaian per harinya. Pemakaian gadget yang baik pada anak usia dini adalah tidak lebih dari 30 menit dan hanya 1-2 kali pemakaian per harinya.

**Tabel 1. Durasi dan Intensitas Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini**

Kategori	Durasi	Intensitas
Tinggi	75-120 menit	Lebih dari 3 kali per hari
Sedang	40-60 menit	2-3 kali per hari
Rendah	5-30 menit	Max 1-2 kali per hari

Berdasarkan uraian-uraian tersebut terlihat jelas bahwa penggunaan gadget memang harus memiliki batasan-batasan

dan kriteria tertentu dalam pemakaian gadget untuk menghindari tingkat kecanduan anak dalam menggunakan gadget, Bentuk penggunaan gadget pada anak dapat diklasifikasikan pada tingkatan tinggi, sedang, dan rendah. Kategori rendah apabila penggunaan gadget hanya saat waktu senggang (saat pulang sekolah, selesai belajar) dan durasi pemakaiannya hanya setengah jam. Kategori sedang adalah jika pemakaian gadget berkisar antara 40-60 menit dalam sekali pemakaian dan dengan pemakaian 2-3 kali per hari. Namun apabila penggunaan gadget memiliki durasi waktu lebih dari 60 menit per hari secara terus menerus atau lebih dari 120 menit sekali pemakaian, maka dapat dikategorikan tingkat penggunaan gadget yang tinggi. Untuk itu perlu adanya kedisiplinan dan batasan yang dilakukan orang tua pada saat anak usia dini menggunakan gadget, karena pemakaian gadget yang berkelanjutan dan tidak memiliki batas waktu dapat menimbulkan dampak buruk kecanduan gadget sejak dini.

Moleong, (1989), Informan adalah orang yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar penelitian, jadi harus mempunyai banyak pengalaman tentang latar penelitian dan harus sukarela menjadi anggota tim penelitian walaupun hanya bersifat informal.

Menurut Sanafiah Faisal (1990) dalam Sugiyono (2008) dengan mengutip pendapat dari Spreadley mengemukakan bahwa informan sebaiknya memenuhi kriteria sebagai berikut:

1. Subyek yang menguasai atau memahami medan aktifitas yang menjadi sasaran penelitian. Dalam hal ini biasanya ditandai oleh kemampuan memberikan informasi diluar kepala tentang sesuatu yang ditanyakan.
2. Subyek tergolong masih berkecimpung pada lingkungan dan kegiatan yang menjadi sasaran penelitian.

3. Subyek mempunyai waktu yang memadai untuk dimintai informasi.
4. Subyek dalam memberikan informasi tidak cenderung diolah dan dikemas terlebih dahulu.

Teknik penentuan informan dalam penelitian ini purposive *sampling* dimana pemilihan informan dipilih dengan sengaja berdasarkan kriteria tertentu yang telah ditetapkan dan ditentukan berdasarkan dengan tujuan penelitian. Kriteria dari informan adalah yang mengetahui betul tentang penggunaan gadget pada anak usia dini di RA Al-Inaroh.

Adapun kriteria informan yang sesuai dengan penjelasan dan ketetapan serta ketentuan tujuan penelitian adalah :1) Orang tua yang anaknya menggunakan gadget dalam kategori rendah, dan tinggi, dan 2) Guru kelas dimana tempat anak menggunakan gadget.

Dalam penelitian ini digunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

Menurut Cholid Narbuko (2003) metode wawancara mendalam adalah proses Tanya jawab dalam penelitian yang berlangsung secara lisan dimana 2 orang atau lebih bertatap muka mendengarkan secara langsung informasi-informasi atau keterangan-keterangan yang diberikan oleh informan yang diwawancarai.

Peneliti telah melakukan wawancara mendalam dan wawancara ini dilakukan untuk mengetahui tentang penggunaan gadget (aplikasi penggunaan gadget, intensitas penggunaan gadget, durasi penggunaan gadget), dampak penggunaan gadget (dampak positif dan negatif) yang terdapat pada anak RA Al-Inaroh Pasinan Lekok Pasuruan.

Wawancara mendalam dilakukan dengan tanya jawab menggunakan pedoman wawancara yang telah disiapkan terlebih dahulu untuk mendukung didapatkannya data yang valid dan relevan untuk menunjang hasil penelitian yang sesuai dengan tujuan penelitian.

Hal ini dimaksudkan agar pertanyaan yang diajukan oleh peneliti dapat terarah, tanpa mengurangi kebebasan dalam mengembangkan pertanyaan, serta suasana tetap terjaga agar kesan dialogis informan nampak. Wawancara dilakukan dengan bertatap muka secara langsung dengan informan pada peneliti ini yaitu orang tua anak usia dini dan guru sekolah di RA Al-Inaroh Pasinan Lekok Pasuruan.

**Tabel 2. Data Informan Orang Tua Anak Yang Diteliti**

No	Nama Ibu	Nama Ayah	Nama Anak	Usia Anak	Keterangan
1.	Saniyah	Abdurrahman	uwardi	4 Tahun	Anak ke 2
2.	Zainab	Mahrus Ali	Burhan	5 Tahun	Anak ke-1
3.	omsina	Khosim	Wakiyah	4 Tahun	Anak ke-1

**Tabel 3. Data Informan guru RA Al-Inaroh**

No	Nama Guru	Jabatan	Lama Mengajar
1.	Zuhriyah	Bendahara	13 Tahun
2.	Lilik Shovich	Guru	7 Tahun
3.	Maisaroh	Guru	5 Tahun

Menurut (Cholid Narbuko, 2003: 70) Observasi adalah (pengamatan) alat pengumpul data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki. Data observasi merupakan penggalian atau pengamatan langsung terhadap anak – anak usia dini di RA Al-Inaroh yang menggunakan Gadget, yang tidak didapatkan saat proses wawancara atau dokumentasi.

Observasi yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan mengamati apa saja yang dibuka oleh anak-anak usia dini di RA Al-Inaroh yang menggunakan gadget. Selain itu, mengamati hal-hal yang sering dilakukan oleh anak-anak usia dini di RA Al-Inaroh

saat menggunakan gadget serta pola tingkah lakunya.

Beberapa kendala yang dihadapi adalah kurangnya interaksi balik dari anak-anak yang bermain gadget karena terlalu fokus dengan gadgetnya. Pada akhirnya peneliti hanya dapat mengamati langsung dan melihat hal-hal yang dilakukan anak-anak tersebut serta melihat proses belajarnya di sekolah.

Teknik ini dilakukan dengan mencari referensi atau literature-literatur yang berasal dari jurnal, keterangan, laporan maupun buku-buku penunjang penelitian. Peneliti 3 disini mencari informasi atau referensi-referensi tersebut berasalkan dari buku-buku bacaan, jurnal dan skripsi serta keterangan-keterangan tentang penelitian-penelitian sebelumnya yang dapat menunjang untuk informasi peneliti.

Menurut Suharsimi, Arikunto (2002: 206) metode dokumentasi adalah mencari data yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda dan sebagainya.

Sedangkan Hadari, Nawawi (2005: 133) menyatakan bahwa studi dokumentasi adalah cara pengumpulan data melalui peninggalan tertulis terutama berupa arsip-arsip dan termasuk juga buku mengenai pendapat, dalil yang berhubungan dengan masalah penyelidikan.

Menurut Moleong (Herdiansayah, 2010: 145-146) dokumen resmi dapat dibagi kedalam dua bagian. Pertama dokumen internal, yaitu dapat berupa catatan, seperti memo, pengumuman, instruksi, aturan suatu lembaga, system yang diberlakukan, hasil notulensi rapat keputusan pimpinan, dan lain sebagainya. Kedua, dokumentasi eksternal yaitu dapat berupa bahan-bahan informasi yang dihasilkan oleh suatu lembaga sosial, seperti majalah, koran, bulletin, surat pernyataan, dan lain sebagainya.

Dokumentasi dalam penelitian dimaksudkan untuk memberikan informasi / data terkait dengan penggunaan gadget

pada anak usia dini dan dampak yang ditimbulkan dari pengguna gadget. Bentuk dari dokumentasi berupa visual / foto yang berhubungan dengan penggunaan gadget pada anak-anak usia dini di RA Al-Inaroh.

Analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman (1992: 16-19) mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai jenuh. Teknik analisis data ini meliputi tiga komponen analisis yaitu :

Reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan tranformasi data kasar yang muncul dari data-data tertulis dilapangan. Selain itu, reduksi data merupakan suatu bentuk analisi yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu dan mengorganisasi data dengan cara sedemikian rupa sehingga dapat ditarik kesimpulan dan diverifikasi, cara yang dipakai dalam reduksi data dapat melalui seleksi yang panjang, melalui ringkasan atau singkatan menggolongkan kedalam suatu pola yang lebih luas.

Peneliti mengumpulkan data-data yang telah dilakukan saat proses wawancara mendalam (*indepth interviewer*) dari informan-informan pada penelitian yang kemudian ditulis langsung pada saat wawancara.

Data-data mentah tersebut kemudian direduksi agar peneliti dapat memilah data yang relevan dan valid sesuai dengan fokus dan tujuan dari penelitian.

Penyajian data yaitu sekumpulan informasi atau narasi dalam bentuk teks naratif yang dibantu dengan tabel maupun baga yang bertujuan mempertajam pemahaman peneliti terhadap informasi yang di peroleh tersusun dan memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan menganalisis.

Penyajian data lebih baik merupakan suatu cara yang utama bagian alisis kualitatif yang valid. Pada penelitian ini, penyajian data dari hasil reduksi dilakukan dengan

narasi yang dibantu melalui tabel-tabel dan bagan-bagan.

Kegiatan ini merupakan suatu pengecekan kembali pada data-data yang telah tersaji dan ada sejak pertama memasuki lapangan serta selama proses pengumpulan data. Peneliti melakukan suatu analisis penarikan hubungan, pola, persamaan yang selanjutnya dituangkan dalam bentuk kesimpulan yang terbukti kebenarannya dan kegunaannya.

Kemudian hasil tersebut diuji dengan beberapa asumsi-asumsi yang selanjutnya akan dikembangkan. Pada tahapan ini semua kategori atau data yang telah didapatkan melalui proses analisis, ditinjau kembali berdasarkan landasan-landasan teori, sehingga didapatkan kecocokan antara landasan teoritis dengan hasil yang dicapai.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan penulis mengenai dampak penggunaan gadget pada anak usia dini di RA Al-Inaroh Pasinan Lekok Pasuruan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Dampak positif dari penggunaan gadget lebih cenderung banyak dirasakan oleh orang tua yaitu lebih mudah untuk memantau dan mengatur pergaulan anak, sedangkan bagi anak di usia dini penggunaan gadget hanya untuk hiburan mereka semata dan memacu kegiatan belajar anak di usia dini.
2. Dampak negatif dari penggunaan gadget adalah anak cenderung untuk individualis, susah bergaul dan apabila sudah kecanduan akan sangat sulit untuk dikontrol dari pemakaian gadget yang pada akhirnya otak anak-anak sulit berkembang karena terlalu sering bermain game.
3. Tingginya intensitas dan durasi penggunaan gadget serta aplikasi yang dibuka kebanyakan game membuat anak-anak usia dini sebaiknya dibatasi dalam pemakaian gadget karena tidak sesuai

atau layak pada usianya jika terlalu banyak bermain game tanpa berinteraksi dengan orang lain atau teman sebayanya.

## DAFTAR REFRENSI

- Abu, Ahmadi. 2007. *Psikologi Sosial*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Baran, Stanley J. 2008. *Pengantar Komunikasi Massa Melek Media dan Budaya*. Jakarta: Erlangga.
- Bungin, Burhan. 2001. *Metode Penelitian Sosial: Format-Format Kuantitatif dan Kualitatif*. Surabaya: Airlangga University Press.
- . 2015. *Metode Penelitian Kualitatif: Aktualisasi Metodologis ke Arab Ragam Varian Kontemporer*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Desmita. 2012. *Psikologi Perkembangan*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Dewi, Dyah P. 2013. *Awat!! Internet Jabat Mengintai Anak Anda*. Yogyakarta: Elcom.
- Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini Direktorat Pendidikan Non Formal dan Informal Kementerian Pendidikan Nasional, 2010. *Pedoman Teknis Penyelenggaraan Kelompok Bermain* (Jakarta: Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini.
- Edy, Ayah. 2013. *Ayah Edy Punya Cerita*. Jakarta : Noura Book Publising.
- . 2015. *Ayah Edy Menjawab Problematika Orangtua ABG dan Remaja*. Jakarta: Noura Book Publising.
- Hairuddin, Enni K. 2014. *Membentuk Karakter Anak dari Rumah*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Hamidi. 2007. *Metode Penelitian dan Teori Komunikasi*. Malang: UMM Press.
- Kuncoro dkk. 2009. *Life on Blackberry Messenger*. Yogyakarta: Multikom.
- Kriantono, Rachmad. 2006. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta : Kencana.
- Littlejohn, Stephen W. 2009. *Teori Komunikasi (Theories of Human Communication)*. Diterjemahkan oleh:

- Mohammad Yusuf Hamdan. Jakarta : Salemba Humanika.
- Miftahillah. 2017. *Relasi Pendidikan Orang Tua Dengan Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Kabupaten Pasuruan*. Surabaya: UINSA Proceeding ANCOMS 2017.
- Noegroho, Agung. 2010. *Teknologi Komunikasi*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Nurudin. 2009. *Pengantar Komunikasi Massa*. Jakarta : PT. Rajawali Pers.
- Ruslan, Rosady. 2006. *Manajemen Public Relations & Media Komunikasi Konsepsi dan Aplikasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sa'id, Musthofa Abu. 2015. *Mendidik Remaja Nakal*. Yogyakarta: PT. Semesta Hikmah.
- Sangadji, Etta Mamang dan Sopiah. 2010. *Metode Penelitian-Pendekatan Praktis Dalam Penelitian*. Yogyakarta: Andi.
- Sarwono, Sarlito W. 2011. *Psikologi Remaja*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- , 2013. *Teori-Teori Psikologi Sosial*. Jakarta: PT. Rajawali Pers
- Satori, Djam'an dan Komariah, Aan. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Setiawan, Toni. 2009. *Internet Untuk Anak*. Jogjakarta : Aplus Books.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Vivivan, John. 2008. *Teori Komunikasi Massa*. Jakarta: Kencana.
- Yusuf, L N, Syamsu. (2000). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.