

BAB IV

PAPARAN DATA, TEMUAN PENELITIAN, DAN PEMBAHASAN

A. Paparan Data

Penyusunan laporan hasil penelitian merupakan tahap yang sangat penting dalam proses penelitian. Laporan penelitian merupakan Tahap terakhir yang dilakukan oleh peneliti. Pada bab ini akan dikemukakan paparan data dan teman-teman yang didapatkan di lapangan baik berupa hasil pengamatan (observasi), wawancara, maupun dokumentasi lainnya yang merupakan bagian penelitian.

1. Deskripsi Tentang Desa Pamaroh

a. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Dusun Maddis merupakan sebuah Dusun yang berada di Desa Pamaroh di Kecamatan Kadur, Kabupaten Pamekasan. Dusun ini terletak kurang lebih 8km ke arah utara dari kota Pamekasan.

b. Kondisi Geografis Dan Geologis Wilayah Di Desa Pamaroh

Dalam data di Dusun Maddis merupakan salah satu Dusun yang terletak di Desa Pamaroh Kecamatan Kadur Kabupaten Pamekasan. Ketinggian Desa Pamaroh berupa dataran rendah yaitu 35,50 M di atas permukaan air laut. Berdasarkan keadaan geografis Desa Curah hujan biasanya mencapai 60 Mm dengan tekanan suhu biasanya sampai 30°C dan kelembaban udara biasanya sampai 50% per tahun. Secara administratif Desa Pamaroh berbatasan oleh wilayah-wilayah desa-desa tetangga antara lain:

- a. Sebelah timur berbatasan dengan Desa Blumbungan Kecamatan Larangan
- b. Sebelah selatan berbatasan dengan Desa Blumbungan Kecamatan Larangan
- c. Sebelah barat berbatasan dengan Desa Plapak Kecamatan Pegantenan
- d. Sebelah utara berbatasan dengan Desa Pamaroh Kecamatan Kadur

Desa Pamaroh terdiri atas 8 (delapan) dusun, yaitu Dusun Maddis, Dusun Tangrentang, Dusun Pancoran, Dusun Lekkung, Dusun Sumber Waru, Dusun Rongrongan, Dusun Oray, Dusun Cabbek. Pada penelitian ini peneliti meneliti di Dusun Maddis. Di Desa Pamaroh mayoritas masyarakatnya bermata pencaharian sebagai petani yang didukung oleh lingkungan alam yang menopang pertanian. Luas wilayah Desa Pamaroh adalah 6.053 Km².

Wilayah Desa Pamaroh secara umum mempunyai ciri geologis berupa lahan tanah lempung yang cocok untuk tanaman berupa kacang tanah, dan jenis kacang-kacangan, jagung, singkong dan tembakau. Desa Pamaroh Kecamatan Kadur Kabupaten Pamekasan di pimpin oleh seorang Kepala Desa dan dibantu oleh Sekeretaris Desa beserta Perangkat Desa lainnya, Adapun data Perangkat Desa Pamaroh Kecamatan Kadur Kabupaten Pamekasan dapat dilihat dari tabel 4.1 di bawah ini :

Tabel 4. 1 Data Perangkat Desa Pamaroh

No.	Nama	Jabatan
1.	H. Asy'ari, S.Pd	Kepala Desa
2.	Miftahul Arifin	Sekretaris Desa
3.	Muhammad Musleh Suaidi	Kaur Pemerintah
4.	M. Muktar	Kaur Pembangunan
5.	M. Arfa'i	Kaur Keuangan
6.	Ach. Subehri	Kaur Kesra
7.	Syaifuddin	Kaur Umum
8.	Bukatrah	Kadus Maddis
9.	Rida'i	Kadus Tangrentang
10.	M. Lemo	Kadus Pancoran
11.	Muafi	Kadus Lekkung
12.	Mustarim	Kadus Sumber Waru
13.	Asbui	Kadus Rongrongan
14.	Syaifuddin	Kadus Oray

15	M. Juhad	Kadus Cabbek
----	----------	--------------

Sumber data : Buku Profil Desa Pamaroh

Berdasarkan tabel 4.1 di atas dapat diketahui bahwa data perangkat Desa Pamaroh terdiri dari 15 anggota yang diantaranya yaitu : Kepala Desa, Sekretaris Desa, kaur pemerintah, kaur pembangunan, kaur keuangan, kaur kesra, kaur umum, kadus Maddis, kadus Tangrentang, kadus Pancoran, kadus Lekkung, kadus Sumber Waru, kadus Rongtongan, kadus oray dan kadus

c. Kondisi Demografi Dan Potensi Ekonomi

Berdasarkan data administrasi pemerintahan, Jumlah Penduduk Desa Pamaroh Kecamatan Kadur Kabupaten Pamekasan, Dapat dilihat dari tabel 4.2 di bawah ini:

Tabel 4. 2 Data Administrasi Pemerintahan Desa Pamaroh

Penduduk Laki-laki & Perempuan	6.377 Orang
Kepala Keluarga	1.633 KK
Luas Desa	6.053 Km ²
Agama Islam	6.377 Orang
Pengguna Listrik	1.633 KK
Masjid	9 Unit
Musholla	24 Unit

Sumber data : Buku Profil Desa Pamaroh

Berdasarkan tabel 4.2 data administrasi pemerintahan Desa Pamaroh dapat diketahui bahwa penduduk laki-laki dan perempuan sebanyak 6,377 orang, kepala keluarga sebanyak 1,633 KK, luas desa pamaroh 6,053 km³, penduduk yang beragama islam sebanyak 6,377 orang, pengguna listrik sebanyak 1,633 KK, banyak masjid sebanyak 9 unit dan musolla sebanyak 24 unit.

Tumbuhnya ekonomi biasanya berdasarkan pendapatan/income perkapita masyarakat. Salah penghambat tumbuhnya ekonomi yaitu agar kondisi akses jalan di Desa Pamaroh yang kurang bagus, banyak kondisi jalan yang berlubang sehingga sebagian besar masyarakat

yang berpenghasilan sebagai petani/pekebun terhambat penghasilannya karena akses jalan tidak mendukung. Namun upaya dari pemerintah Desa Pamaroh Kecamatan Kadur Kabupaten Pamekasan untuk meningkatkan akses jalan terus dilakukan dengan mengalokasikan bantuan pemerintah untuk pembenahan/rehab jalan maupun jembatan.

b. Kondisi Pendidikan Dan Keagamaan

a. Pendidikan

Pendidikan merupakan proses kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Dan juga untuk mengasah atau mempertajam pola pikir individu, selain itu mudah menerima informasi yang lebih maju. Berikut disajikan tabel 4.3 yang menunjukkan tingkat rata-rata pendidikan warga Desa Pamaroh Kecamatan Kadur kabupaten Pamekasan:

Tabel 4. 3 Tingkat Rata-rata Pendidikan Di Desa Pamaroh

No	Keterangan	L	P	Jumlah	Presentase
1.	Tamat Sekolah SD/MI	143	160	303	12,64%
2.	Tamat Sekolah SLTP/MTS	88	90	178	7,43%
3.	Tamat Sekolah SLTA/SMA	44	47	91	3,80%
4.	Tamat Perguruan Tinggi	20	4	24	0,85%

Sumber data : Buku Profil Desa Pamaroh

Berdasarkan tabel tersebut telah diketahui bahwasanya di Desa Pamaroh ini mayoritas masyarakatnya hanya memiliki bekal pendidikan formal pada level pendidikan dasar, yaitu 12,64%, pendidikan menengah 11,23%. Sementara yang dapat menikmati perguruan tinggi hanya 0,85%.

b. Keagamaan

Dalam perspektif Agama, masyarakat Desa Pamaroh termasuk dalam kategori masyarakat yang Religius, dikarenakan masyarakat Pamaroh beragama Islam. Secara kultural pegangan terhadap Agama ini didapat dari hubungan keluarga atau silaturahmi yang kental di

antara mereka. Selain itu perkembangan Agama berdasarkan turunan dari orang tua ke anak cucu. Serta didukung dengan banyaknya anak-anak disana yang mondok.

c. Informan Penelitian

Pada penelitian ini peneliti mewawancarai masyarakat di Dusun Maddis yang mempunyai anak usia dini berikut dapat dilihat pada tabel 4.4 dibawah ini :

Tabel 4. 4 Informan yang peneliti wawancara

No	Nama Narasumber	Nama Anak	Usia
1.	Noviana Novianti	Ica	2 Tahun
2.	Yunia Legistianti	Ammar	2 Tahun
3.	Noviana Novianti	Adzkiya	3 Tahun
4.	Kamariah	Putra	3 Tahun
5.	Siti Utami Amalia	Diva	5 Tahun
6.	Rofiah	Fatim	5 Tahun
7.	Noviana Novianti	Zidan	6 Tahun
8.	Mega	Zerdan	6 Tahun

Sumber : Penelitian Lapangan Desa Pamaroh

Berdasarkan tabel 4.4 informasi yang akan peneliti wawancara dapat diketahui bahwa ada 6 orang yang peneliti wawancara yaitu ibu Noviana Novianti yang memiliki tiga orang anak yang pertama bernama Zidan berusia 6 tahun yang kedua bernama Adzkia berusia 3 tahun dan yang terakhir bernama Icha berusia 2 tahun, ibu Yunia Legistianti yang mempunyai anak bernama Ammar berumur 2 tahun, Ibu Kamariah mempunyai anak yang bernama Putra berusia 3 tahun, ibu Siti Utami Amalia yang mempunyai anak yang bernama Diva berusia 5 tahun, Ibu Rofiah yang mempunyai anak bernama Fatim berusia 5 tahun dan Ibu Mega yang mempunyai anak bernama Zerdan berusia 6 tahun.

Pada bab ini penulis akan memaparkan hasil data yang telah penulis dapatkan dari lokasi penelitian yakni di Dusun Maddis, Desa Pamaroh, Kecamatan Kadur, Kabupaten Pamekasan baik yang telah

didapat dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi secara deskriptif. Data-data tersebut meliputi apa saja faktor yang dapat berpengaruh pada penggunaan gadget dan bagaimana strategi orang tua dalam mengatur penggunaan gadget pada anak usia dini di Dusun Maddis.

b. Strategi Orang Tua Dalam Mengatur Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Di Dusun Maddis

Setiap orang tua memiliki strategi atau suatu bentuk pola asuh yang diterapkan kepada anak dengan bentuk yang berbeda-beda. Ada yang menerapkan gaya pola asuh modern dan ada pula pola asuh Islami. Sehingga strategi yang diterapkan tersebut tentunya tidak akan sama dalam mengatur anak dalam menggunakan gadget.

Pada bagian ini, peneliti ingin menyajikan strategi orang tua dalam mengatur penggunaan gadget pada anak usia dini di Dusun Maddis. Pemaparan terlebih dahulu dari orang tua yang memiliki anak usia dini yang disampaikan oleh Ibu Noviana dalam wawancaranya adalah sebagai berikut :

“Zidan, Azkiya, dan Alisa lebih sering menonton di gadget jenis televisi sambil bermain mainannya. Untuk gadget jenis *handphone* hanya saat saya sedang tidak ada dirumah atau saat saya sedang ada kerjaan baru anak-anak saya dapat bermain *handphone*. Saya tidak mempunyai strategi yang saya pakai untuk Zidan ada batasan waktu yang saya tetapkan Contohnya seperti 15 menit gadget yang digunakan harus ada di meja atau di tempat tidur saya dan untuk Azkia dan Alisa tidak ada batasan waktu yang saya tetapkan karena Azkia dan Alisa belum mengerti tentang waktu tetapi kadang saya sendiri mengambil gadget tersebut dengan alasan jika baterainya sudah habis. Kadang ketika Alisa dan Adzkiya sedang asyik bermain gadget lalu gadget tersebut diambil oleh Zidan dan kemudian Alisa menangis karena Zidan tidak mau berbagi gadget dengan alisa.lain halnya dengan Adzkiya, dia lebih memilih bermain dengan mainannya. Saya tidak menghiraukan hal tersebut karena saya sedang banyak pekerjaan, dan menurut saya hal tersebut sudah menjadi kebiasaan, baru jika sudah mendengar suara papanya anak-anak baru berhenti berebut gadget. Konten yang saya isi di gadget Saya hanya lagu anak-anak atau bahkan film anak-anak dan di sisi lain kadang saya juga memberikan edukasi dengan konten-konten edukasi seperti berhitung dan mengenal huruf tetapi lain halnya dengan Zidan. Zidan lebih suka melihat short di *youtube* Saya juga tidak mempunyai alat pengawasan tertentu tetapi saya kadang mematikan data seluler saya. Untuk televisi kadang seharian full

hidup hanya saat anak-anak tidur baru bisa dimatikan. Menurut saya memberikan hasil yang positif karena Zidan Adskia dan Alisa dapat mengembangkan perkembangan kognitifnya lewat gadget tetapi di sisi lain ada hal negatifnya seperti iklan yang kurang pantas untuk anak kadang tiba-tiba muncul.”

Berdasarkan pendapat diatas strategi yang digunakan dalam mengawasi penggunaan gadget anak sudah cukup baik, dengan menetapkan batasan waktu dan memilih konten yang mendidik. Namun, orang tua harus selalu memastikan konten yang diakses aman dan sesuai usia anak. Selain itu, mungkin perlu membatasi waktu menonton TV dan menambah interaksi langsung serta kegiatan luar ruangan untuk keseimbangan yang lebih baik.



Gambar 4. 1 alisa Menangis Saat Gadgetnya Diambil Oleh Ibu Novi

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dipaparkan Ibu Noviana dapat disimpulkan sebagai berikut: Penerapan batasan waktu untuk Zidan, tetapi belum untuk Azkiya dan Alisa. Terjadi ketegangan antara anak-anak terkait pembagian gadget. Konten gadget berisi lagu anak-anak, film anak-anak, dan konten edukasi. Pengawasan dilakukan dengan mematikan data seluler dan tidak ada alat pengawasan khusus. Penting untuk memastikan konten yang sesuai dan penggunaan gadget yang sehat.

Wawancara kedua dari ibu Yunia selaku orang tua Ammar. Beliau mengatakan:

“Tidak ada Batasan waktu untuk ammar saat menggunakan gadget. Ammar hanya suka melihat konten lagu anak-anak yang ada bebek saja, untuk melihat *televisi* Ammar tidak begitu suka. Saya juga mengenalkan konten-konten edukasi seperti berhitung sambil bernyanyi, mengenalkan macam-macam buah, hewan dll. Saya tidak membiarkan ammar bermain gadget sendirian harus masih dalam pengawasan saya. Idak ada pembatasan waktu dalam penggunaan

gadget untuk Ammar karena hanya dalam waktu kurang dari setengah jam Ammar akan bosan dan akan kembali bermain mainannya. Menurut saya penggunaan gadget pada anak saya memberikan dampak positif seperti menambah pengetahuan dan memberikan hiburan lalu untuk dampak negatifnya dapat membuat ketergantungan pada anak.”

Berdasarkan pendapat diatas bahwa dalam strategi yang digunakan menggunakan gadget sebagai alat belajar dan hiburan bagi anak, konten edukatif seperti lagu anak-anak yang melibatkan hewan, dan buah buahan tentu dapat membantu perkembangan kognitif anak. Namun ada resiko ketergantungan yang perlu diwaspadai. Oleh karena itu penting untuk memantau dan mengatur waktu yang spesifik, dan yang lebih penting adalah keseimbangan waktu bermain, dan waktu istirahat.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah diwafatkan Ibu Yunia dapat disimpulkan sebagai berikut : Tidak ada batasan waktu ketat untuk Ammar menggunakan gadget cenderung bosan dalam waktu singkat dan kembali bermain mainan. Memberikan konten edukasi diperkenalkan, seperti lagu anak-anak dan berhitung Dan Pengawasan aktif dilakukan saat Ammar menggunakan gadget.

Wawancara yang ke tiga, merupakan pendapat dari ibu Kamariah beliau mengatakan bahwa:

“Jenis gadget yang saya gunakan itu handphone dan televisi saya memperbolehkan memainkan handphone jika saya menggunakannya dan saya lebih memperbolehkan anak saya menonton televisi karena Putra lebih suka menonton Upin dan Ipin atau pada channel-channel anak di televisi saya menyadarkan televisi di saat Putra tidak ada temannya atau saat siang waktu tidur dan pada malam hari saya membatasi waktu menonton untuk putra pada pukul 09.00 malam. Pada saat sore hari sebisa mungkin Putra bermain dengan teman-temannya di depan rumah dampak yang saya rasakan pada pemberian gadget ini pada dampak positifnya Putra mengikuti hal yang dilihatnya seperti bernyanyi lagu Upin dan Ipin kalau dampak negatifnya seperti pada gangguan kesehatan matanya terkadang anak-anak suka melihat gadget sangat dekat pada matanya dan jika berlama-lama menggunakan Gadget mungkin matanya akan lelah atau capek dan itu dapat mengganggu kesehatan matanya”

Berdasarkan pendapat diatas dalam penggunaan gadget seperti *handphone* dan *televisi* dengan bijak dapat memiliki manfaat yang signifikan bagi perkembangan anak. Memilih program yang baik untuk dilihat anak juga mengajarkan nilai-nilai yang baik dan Pelajaran hidup yang penting. Putra mengikuti apa yang dilihatnya menunjukkan bahwa Putra belajar dan menyerap informasi dari tontonannya yang tentu saja merupakan hal yang positif. Namun sangat penting untuk tidak melihat gadget terlalu dekat dan tidak melihat gadget terlalu lama untuk kesehatan mata.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dipaparkan Ibu Komariah dapat disimpulkan sebagai berikut: Memperbolehkan Putra menggunakan *handphone* saat ibu kam menggunakannya, dan menonton *televisi* terutama acara anak-anak. Batasan waktu menonton hingga pukul 09.00 malam. Mendorong interaksi sosial dengan teman-teman di luar rumah. Menyadari dampak dari penggunaan positif dan negative dari penggunaan gadget.

Wawancara yang ke empat, merupakan pendapat dari ibu Rofiah beliau mengatakan bahwa:

“Mengikuti zaman di mana tidak hanya anak saya yang bermain gadget di usia dini tapi saya memperbolehkan dengan aturan kapan bisa bermain dan kapan Harus belajar dan untuk HP yang diberikan memang sudah diisi dengan tontonan dan game edukasi untuk kreativitas otaknya. Menurut saya dengan disiplinnya saya terhadap waktu yang harus disesuaikan dan keterlibatan saya dalam pengawasan penggunaan gadget agar tidak terjadi dampak negatif terhadap penggunaan gadget”

Berdasarkan pendapat diatas dalam mengikuti perkembangan zaman penggunaan gadget pada anak usia dini memang menjadi hal umum. Namun penting untuk tetap memastikan bahwa penggunaan gadget tetap terkendali dan sesuai kebutuhan anak. Dengan aturan yang jelas tentang kapan anak bisa bermain gadget dan kapan harus belajar. Dalam mengatur waktu dapat menghindari dampak negatif yang mungkin akan timbul dari penggunaan gadget yang berlebihan.

Berdasarkan hasil wawancara yang di paparkan oleh ibu Rofiah dapat disimpulkan sebagai berikut: Memperbolehkan anak bermain gadget dengan aturan waktu main dan belajar yang jelas. Isi HP dengan konten edukasi untuk kreativitas otak anak. Disiplin dalam mengatur waktu dan keterlibatan dalam pengawasan penggunaan gadget untuk mencegah dampak negatif.

Wawancara yang ke lima, merupakan pendapat dari ibu Siti Utami Amalia beliau mengatakan bahwa:

“Dizaman sekarang hal paling gampang untuk menenangkan anak iyalah dengan memberikannya gadget, meskipun gampang tapi harus selalu kita pantau agar tidak menjadi dampak negatif bagi anak, seperti halnya batasan waktu untuk anak bermain gadget, saya biasanya ngasih gadget ke anak saya pas waktu Diva sudah melakukan kegiatan positif seperti belajar, ngaji. untuk pengawasan yang lebih mudah saya sengajakan gadget yang diberikan ke anak saya sudah saya atur agar berisi hal positif seperti tontonan dan game yang positif, dan bisa meng edukasi. hal tersebut harus kita pantau terus agar mereka bisa disiplin dalam penggunaan gadget”

Berdasarkan pendapat diatas memberikan gadget pada anak sebagai cara untuk menenangkan anak merupakan pilihan yang mudah dizaman sekarang. Namun penting untuk selalu memantau dan mengatur penggunaan gadget agar tidak memiliki dampak negative pada anak. Memberikan batasan waktu bermain gadget setelah anak melakukan kegiatan positif seperti belajar atau mengaji. Pengawasan yang aktif dan konsisten dari orang tua. Dengan memantau dan mengaur penggunaan gadget dapat membantu anak lebih disiplin dan tidak tergantung pada gadget.

Berdasarkan hasil wawancara ibu Amalia yang dapat disimpulkan yaitu : Penggunaan gadget sebagai sarana menenangkan. Menggunakan gadget sebagai cara untuk menenangkan anak, namun tetap memperhatikan agar tidak menimbulkan dampak negatif. Pemberian gadget setelah kegiatan positif, seperti belajar atau ngaji, sebagai bentuk penghargaan dan pengaturan waktu yang tepat. Isi gadget dengan

konten positif. Memantau penggunaan gadget secara terus-menerus untuk memastikan disiplin dan penggunaan yang sehat.

Wawancara yang ke enam, merupakan pendapat dari ibu Mega beliau mengatakan bahwa:

“Pada awalnya saya berpikir gadget berfungsi untuk media hiburan dan banyak lainnya itu pun dapat membantu perkembangan anak. Untuk strategi yang saya gunakan untuk penggunaan gadget pada Zerdan yang pertama membatasi akses ke konten yang tidak pantas, kedua menyuruh Zerdan untuk melakukan aktivitas lain seperti bermain di luar dan yang terakhir membatasi kuota internet. Cara saya mengimbangi penggunaan gadget dengan kegiatan lainnya itu dari pagi sampai jam 11.00 sekolah, sepulang sekolah saya izinkan bermain gadget lalu pada jam 14.00 siang dan pergi Madrasah sampai jam 16.00 pulang Madrasah dia pasti bermain dengan teman-temannya. lalu sebelum adzan maghrib saya yang datang ke tempat mengaji dan berlangsung sampai jam 19.30 sepulang mengaji kadang-kadang langsung tidur kadang masih bermain gadget jika ada konflik dalam pembatasan waktu dalam penggunaan gadget saya selalu mengalihkan perhatiannya yang kadang melibatkannya dalam kegiatan lainnya Menurut saya strategi yang saya berikan pada anak-anak seperti Zerdan dan masih kurang sehingga penggunaan gadget yang masih belum terkontrol”

Berdasarkan wawancara diatas dalam mengatur penggunaan gadget terlihat baik. Memiliki batasan akses ke konten yang tidak pantas dan mengimbangi penggunaan gadget dengan kegiatan lain adalah langkah yang penting untuk menjaga keseimbangan. Memastikan anak memiliki kegiatan di luar rumah seperti bermain dengan teman-teman, pergi ke madrasah, dan mengikuti kegiatan keagamaan. Ada beberapa situasi di mana pembatasan waktu dalam penggunaan gadget tidak berjalan sesuai rencana atau terjadi konflik. Dalam situasi seperti itu, mengalihkan perhatian anak ke kegiatan lain yang menarik dan melibatkannya adalah langkah yang tepat. Selalu ada ruang untuk perbaikan dan penyesuaian dalam mengatur penggunaan gadget pada anak-anak.

Berdasarkan hasil wawancara ibu Mega yang dapat disimpulkan yaitu : Membatasi akses Zerdan ke konten yang tidak pantas untuk melindungi dari konten yang tidak sesuai. Mendorong Zerdan untuk melakukan aktivitas

lain seperti bermain di luar untuk mengimbangi penggunaan gadget. Membatasi kuota internet dan mengatur jadwal harian yang membagi waktu antara sekolah, bermain gadget, kegiatan Madrasah, dan bermain dengan teman-teman. Dan Jika ada konflik dalam pembatasan waktu penggunaan gadget, mengalihkan perhatiannya ke kegiatan lain sebagai solusi.

Berdasarkan beberapa hasil wawancara, hasil observasi, dan hasil dokumentasi yang peneliti dapatkan diatas merupakan beberapa bentuk strategi orang tua dalam penggunaan gadget pada anak usia dini di Dusun Maddis. Strategi yang orang tua terapkan menjadi acuan dalam perkembangan anak.

c. Faktor Yang Dapat Mempengaruhi Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Di Dusun Maddis

Setiap penerepan suatu upaya pasti ada faktor yang mempengaruhi suatu tujuan tidaklah selamanya akan berjalan lancar tanpa suatu kendala didalamnya. Sama halnya dengan penerapan strategi orang tua dalam penggunaan gadget pada anak usia dini tentunya terdapat faktor yang mempengaruhinya.

Untuk mengetahui apa saja faktor yang dapat mempengaruhi penggunaan gadget pada anak usia dini di Dusun Maddis pemaparan terlebih dahulu dari orang tua yang memiliki anak usia dini yang disampaikan oleh Ibu Noviana dalam wawancaranya adalah sebagai berikut:

“Saya mempunyai 3 anak yang pertama bernama Zidan berusia 6 tahun, yang kedua bernama Adzkiya dan yang terakhir bernama Alisa berusia 2 tahun, saya memberikan gadget pada anak-anak saya dengan alasan untuk mendiamkannya saat rewel, ataupun saat saya dan suami saya sedang ada pekerjaan. Jenis gadget yang saya berikan seperti TV dan HP. Untuk anak pertama saya Zidan cenderung berlebihan saat bermain gadget Zidan selalu bermain game atau melihat youtube sampai berjam-jam. Jika sudah asyik bermain gadget Zidan menjadi mengabaikan lingkungan sekitarnya dan cenderung malas bermain bersama teman-temannya. Untuk Adzkiya dan Alisa hanya fokus sesaat jika bermain gadget selebihnya Adzkiya dan Alisa akan bermain mainannya, tetapi jika kemaun Adzkiya dan Alisa untuk melihat gadget tidak dipenuhi Azkiya dan Alisa menangis dan rewel. Jika Zidan, Adzkiya dan Alisa diberikan gadget mereka jarang bertengkar dan melihat video di youtube bersama. Saya juga memperhatikan

perubahannya saat anak saya melihat gadget, anak saya sering menirukan apa yang dilihatnya.”¹

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lihat langsung dilapangan dari Ibu Noviana menggunakan gadget untuk menjadi alat yang berguna untuk menenangkan dan alat untuk menemani anaknya saat sedang ada pekerjaan dan tidak jarang juga Zidan, Adzkiya dan Alisa menirukan apa yang dilihatnya seperti menari dan bernyanyi, hal tersebut merupakan hal yang normal, karena anak cenderung belajar melalui meniru. Zidan cenderung menggunakan gadget secara berlebihan dan cenderung mengabaikan sekitarnya jika sudah diberikan gadget. Sedangkan adzkiya dan alisa hanya fokus sesaat dan lebih memilih bermain mainannya. Tidak jarang Zidan, Adzkiya dan Alisa bertengkar karena berebut gadget. Namun selain itu faktor yang mempengaruhi adalah waktu dan urgensi perhatian orang tua itu sendiri.² ketika Alisa dan Adzkiya sedang asyik bermain gadget lalu gadget tersebut diambil oleh Zidan dan kemudian Alisa menangis karena Zidan tidak mau berbagi gadget dengan Alisa. lain halnya dengan Adzkiya, Adzkiya lebih memilih bermain dengan mainannya. Tetapi ibu Novi tidak menghiraukan hal tersebut karena ibu Novi sedang banyak pekerjaan, dan menurut ibu Novi hal tersebut sudah menjadi kebiasaan anaknya.



Gambar 4. 2 Alisa dan Adzkiya sedang asyik bermain gadget

¹ Ibu Noviana Warga Dusun Maddis, Wawancara Langsung(11 Februari 2024)

² Observasi Pada Tanggal 11 Februari 2024



Gambar 4. 3 Zidan asyik bermain gadget sampai mengabaikan sekitarnya

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dipaparkan bersama ibu Noviana diatas dapat disimpulkan bahwa : Pemberian gadget sebagai pengganti perhatian orang tua, pemberian gadget kepada anak-anak mungkin dilakukan sebagai cara untuk mendiamkan anak saat ibu Novi dan suami sedang sibuk dengan pekerjaan. Penggunaan cenderung berlebihan dalam penggunaan gadget. Terlalu fokus pada bermain game atau menonton YouTube hingga berjam-jam. Respon berbeda dari anak kedua dan ketiga (Adzkiya dan Alisa), menunjukkan respons yang berbeda terhadap penggunaan gadget. Cenderung fokus sesaat saat bermain gadget namun dapat menunjukkan perilaku rewel dan menangis jika keinginan untuk melihat gadget tidak terpenuhi. Dan peniruan perilaku dari konten gadget.

Wawancara selanjutnya dengan orang tua Ammar yaitu ibu Yunia :

“Saya mengizinkan anak saya untuk bermain gadget karena disaat Ammar rewel atau tidak mau diatur anak saya akan diam jika diberikan gadget. Saya perhatikan ada perubahan saat sebelum dan sesudah memperkenalkan gadget. Seperti saat saya bermain atau memegang gadget anak saya akan meminta kepada saya untuk diputar video kesukaannya, dan saat dia rewel biasanya diberikan jajan anak saya akan diam tetapi sekarang jika anak saya rewel dia akan diam jika diberikan gadget.”³

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lihat Ammar merupakan anak yang aktif tetapi jika dia bosan dengan mainannya dia akan rewel dan jika rewel ibu Yunia memberikannya gadget agar Ammar tidak lagi rewel. Tetapi Ammar hanya akan melihat video yang Ammar inginkan seperti video *cartoon* bebek berenang dan jika diubah ke video lainnya ammar akan

³ Ibu Yunia Legistianti, Warga Dusun Maddis, Wawancara Lansung (12 Februari 2024)

kembali rewel, tetapi jika ammar bosan dengan apa yang ditontonnya di gadget Ammar akan kembali bermain dengan mainannya.⁴



Gambar 4. 4 Pada saat Ammar rewel dan diam saat diberikan gadget oleh Ibu Yunia

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dipaparkan oleh ibu Yunia dapat disimpulkan sebagai berikut: Gadget berfungsi sebagai pengalih perhatian. Perubahan permintaan dan respons. Dan ketergantungan pada gadget mengandalkan gadget untuk ketenangan dan hiburan.

Wawancara selanjutnya dengan orang tua Putra yaitu ibu Kamariah:

“Saya memperbolehkan anak saya bermain gadget tetapi saya jarang untuk memberinya gadget, karena saya lebih membiarkan anak saya bermain dengan mainannya, dan jika anak saya melihat gadget hanya saat saya perlu menggunakannya. Saya juga melihat perubahannya saat saya memberikannya gadget pada anak saya yaitu Putra akan fokus pada gadget dan kadang menghiraukan sekitarnya. Dan putra juga sering menirukan apa yang didengar dan dilihatnya”⁵

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lihat langsung putra lebih sering bermain dengan kakaknya. Ibu kam membiarkan Putra bermain dengan mainan dan membatasi akses ke gadget merupakan cara yang baik untuk memastikan bahwa Putra tetap terlibat dalam kegiatan yang mengembangkan kreativitas dan imajinasi mereka. Selain itu, meniru apa yang didengar dan dilihat adalah hal yang umum pada anak-anak. Sangat penting untuk memastikan bahwa Putra hanya terpapar pada konten yang sesuai dengan usia dan nilai-nilai yang ibu Kam anut. Mengawasi dan

⁴ Observasi Pada Tanggal 12 Februari 2024

⁵ Ibu Kamariah, Warga Dusun Maddis, Wawancara Lansung (13 Februari 2024)

membatasi akses ke konten yang tidak sesuai dapat membantu menghindari peniruan perilaku yang tidak diinginkan. Pada akhirnya, sebagai orang tua, ibu Kam memiliki otoritas untuk mengatur penggunaan gadget oleh anak. Penting untuk memastikan bahwa penggunaan gadget tetap seimbang dengan kegiatan lainnya yang mendukung perkembangan mereka secara holistik.⁶



Gambar 4. 5 Putra sedang bermain



Gambar 4. 6 Ibu Kam mengawasi Putra saat bermain gadget

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dipaparkan oleh ibu kamariah dapat disimpulkan sebagai berikut : Penggunaan gadget yang terbatas jarang memberikan gadget kepada Putra dan lebih memprioritaskan bermain dengan mainan. Perubahan fokus dan interaksi, Jika Putra diberi gadget akan fokus pada gadget dan kadang mengabaikan sekitarnya dan Putra sering meniru konten yang dilihat melalui gadget.

Wawancara selanjutnya dengan orang tua Diva yaitu ibu Siti Utami Amalia :

“Saya mengizinkan anak saya bermain gadget karena anak saya bisa belajar melalui tontonan yang baik Selain belajar di sekolah anak saya juga bisa aktif belajar di rumah menggunakan Gadget sambil lalu saya pantau agar tidak sampai kecanduan perubahan yang saya

⁶ Observasi, Pada Tanggal 13 Februari 2024

perhatikan pada anak saya. Anak saya lebih aktif belajar dan selalu ingin tahu lebih melalui tontonan edukasi yang dilihatnya”⁷

Berdasarkan observasi yang peneliti lihat Diva diberikan gadget oleh orang tuanya Lalu jika Diva ada yang tidak dimengerti dari apa yang dilihatnya anak itu akan selalu bertanya kepada orang tuanya.⁸

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dipaparkan oleh dapat disimpulkan sebagai berikut : Pendidikan Tambahan melalui Gadget. Aktivitas belajar yang aktif dan bersemangat Diva menunjukkan ketertarikan dan semangat dalam belajar melalui tontonan edukasi yang diakses melalui gadget. Pengawasan dan pengendalian penggunaan gadget. Dan perubahan positif dalam minat belajar.

Wawancara selanjutnya dengan orang tua Fatim yaitu ibu Rofiah :

“Saya mengizinkan karena anak sekarang bisa tenang jika diberi gadget. Gadget yang saya berikan jenisnya yaitu handphone dan TV. Fungsi lainnya selain membuat fatim tenang untuk bermain dan hiburannya seperti melihat Tik Tok dan YouTube perubahan yang saya lihat pada anak saya Ketika dipanggil anak saya lebih sulit untuk merespon dan lebih fokus ke HP saja”⁹

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lihat Fatim diberikan gadget oleh orang tuanya dikarenakan untuk menenangkan anaknya saat rewel dan tidak jarang anak tersebut sulit merespon jika dipanggil oleh orang tuanya.¹⁰

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dipaparkan Ibu Rofiah dapat disimpulkan sebagai berikut : Gadget sebagai Pengalih perhatian dan hiburan. Perubahan responsivitas dan fokus. Fatim lebih sulit untuk merespon dan cenderung lebih fokus pada HP saja, mengabaikan interaksi sosial atau respons terhadap panggilan.

Wawancara selanjutnya dengan orang tua Zerdan yaitu ibu Mega:

⁷ Ibu Siti Utami Amalia, Warga Dusun Maddis, Wawancara Lansung (14 Februari 2024)

⁸ Observasi, Pada Tanggal 14 Februari 2024

⁹ Ibu Rofiah, Warga Dusun Maddis, Wawancara Langsung (13 Februari 2024)

¹⁰ Observasi, Pada Tanggal 13 Februari 2024

“Saya memperbolehkan anak saya karena jika tidak diperbolehkan untuk bermain gadget Zerdan akan menangis dan berteriak-teriak dan bahkan sesekali Zerdan akan mengamuk pada saya. Sikapnya Seperti itu dikarenakan sejak saya dan suami saya di Jakarta Zerdan sudah terbiasa hidup di manja dan apa yang Zerdan inginkan selalu dituruti oleh suami saya. Gadget yang sering digunakan Zerdan itu HP karena jika seperti Tv Zerdan tidak suka mungkin karena sudah bosan. Jika sudah menggunakan Gadget Zerdan selalu membuka aplikasi Tik Tok dan *YouTube* tidak jarang Zerdan menirukan hal yang ada dilihatnya seperti bernyanyi lagu-lagu kekinian orang dewasa dan sebagainya dan jika dilihat dari liriknya kurang sesuai dengan anak seusia Zerdan.”¹¹

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lihat Zerdan sangat kecanduan bermain gadget jika tidak diberikan Zerdan akan menangis atau mengamuk kepada orang tuanya dan tidak jarang juga anak tersebut akan memukul atau menarik kerudung ibunya dan jika sudah melihat gadget Zerdan akan asyik dengan dunianya sendiri bahkan Zerdan tidak jarang meniru apa yang dilihatnya seperti bernyanyi lagu-lagu kekinian yang khususnya untuk orang dewasa yang kurang sesuai dengan anak seusianya.¹²

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dipaparkan Ibu Mega dapat disimpulkan sebagai berikut : Zerdan menunjukkan ketergantungan emosional pada gadget dan reaksi ekstrem jika tidak diperbolehkan menggunakan gadget. Kebiasaan dimanja dan permintaannya selalu dituruti memengaruhi sikapnya. Zerdan cenderung meniru konten yang tidak sesuai untuk usianya..

Berdasarkan hasil wawancara, hasil observasi, dan hasil dokumentasi yang peneliti temukan dilapangan dan paparkan diatas menjadi suatu faktor penggunaan gadget pada anak usia dini Dusun Maddis.

B. Temuan Penelitian

1. Strategi Orang Tua Dalam Mengatur Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Di Dusun Maddis

¹¹ Ibu Mega, Warga Dusun Maddis, Wawancara Lansung (15 Februari 2024)

¹² Observasi, Pada Tanggal 15 Februari 2024

Berdasarkan paparan diatas dari focus yang kedua, yaitu bagaimana strategi orang tua dalam mengatur penggunaan gadget pada anak usia dini di Dusun Maddis. Menghasilkan penelitian sebagai berikut :

- a. Batasan waktu: Beberapa orang tua memberlakukan batasan waktu dalam penggunaan gadget oleh anak-anak. Batasan waktu ini dapat berbeda-beda, seperti 15 menit, atau berdasarkan kegiatan positif yang sudah dilakukan anak, seperti belajar atau mengaji. Tujuan dari batasan waktu ini adalah untuk mengatur penggunaan gadget agar tidak berlebihan.
- b. Konten yang disediakan: Orang tua memilih dan mengisi gadget dengan konten yang positif dan edukatif, seperti lagu anak-anak, film anak-anak, atau konten edukasi seperti berhitung dan mengenal huruf. Hal ini bertujuan untuk memberikan manfaat yang positif bagi perkembangan kognitif anak melalui penggunaan gadget.
- c. Pengawasan aktif: Orang tua mengawasi penggunaan gadget oleh anak dengan cara mematikan data seluler atau mengatur konten yang dapat diakses. Beberapa orang tua juga mengambil alih gadget jika baterai habis atau jika anak sudah bosan dengan penggunaan gadget.
- d. Mengimbangi dengan kegiatan lain: Orang tua mencoba untuk mengimbangi penggunaan gadget dengan kegiatan lain yang bermanfaat, seperti bermain di luar rumah, pergi ke madrasah, atau berpartisipasi dalam kegiatan keagamaan. Hal ini bertujuan untuk menjaga keseimbangan antara penggunaan gadget dan kegiatan fisik serta sosial anak.
- e. Kesadaran terhadap dampak negatif: Beberapa orang tua menyadari bahwa penggunaan gadget dapat memiliki dampak negatif, seperti ketergantungan pada gadget. Oleh karena itu, orang tua berupaya untuk memantau dan mengatur penggunaan gadget agar tidak berlebihan.

2. Faktor Yang Dapat Mempengaruhi Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Di Dusun Maddis

Berdasarkan paparan data dari fokus pertama, yaitu apa saja faktor yang dapat mempengaruhi penggunaan gadget pada anak usia dini Dusun

Maddis. Seperti yang sudah di paparkan oleh orang tua yang memiliki anak usia dini di Dusun Maddis yaitu sebagai berikut:

- a. Alasan penggunaan gadget: Salah satu faktor yang mempengaruhi penggunaan gadget adalah alasan orang tua dalam memberikan gadget kepada anak. Beberapa alasan yang disebutkan adalah untuk menenangkan anak saat rewel, untuk memberikan hiburan, atau untuk menemani anak saat orang tua sedang sibuk dengan pekerjaan.
- b. Jenis gadget yang diberikan: Jenis gadget yang diberikan juga dapat mempengaruhi penggunaan gadget oleh anak. Beberapa orang tua memberikan TV, handphone, atau kombinasi dari keduanya. Setiap jenis gadget memiliki pengaruh yang berbeda terhadap perilaku anak.
- c. Durasi penggunaan gadget: Lama waktu penggunaan gadget juga mempengaruhi dampaknya pada anak. Beberapa anak cenderung menggunakan gadget secara berlebihan dan mengabaikan lingkungan sekitarnya, sementara yang lain hanya fokus sesaat dan lebih memilih bermain dengan mainan anak.
- d. Interaksi sosial: Faktor interaksi sosial juga memainkan peran dalam penggunaan gadget. Beberapa anak lebih suka bermain dengan teman-temannya di luar rumah, sementara yang lain lebih tertarik dengan gadget dan kurang berinteraksi dengan teman sebaya.
- e. Perubahan perilaku: Perubahan perilaku anak setelah menggunakan gadget juga menjadi faktor yang mempengaruhi penggunaan gadget. Beberapa anak menjadi lebih fokus pada gadget dan sulit merespon saat dipanggil, sementara yang lain meniru apa yang dilihatnya, baik itu bernyanyi, menari, atau mengikuti tren yang mungkin tidak sesuai dengan usia anak.
- f. Konten yang tersedia: Konten yang ada di dalam gadget dapat mempengaruhi penggunaan gadget pada anak. Orang tua untuk memilih konten yang sesuai dengan usia anak dan memberikan pengawasan terhadap konten yang diakses oleh anak. Konten yang tidak sesuai atau tidak mendidik dapat berdampak negatif pada perkembangan anak.

- g. Pengawasan orang tua: Tingkat pengawasan dan perhatian yang diberikan oleh orang tua juga mempengaruhi penggunaan gadget. Beberapa orang tua memperhatikan dengan cermat penggunaan gadget oleh anak, sementara yang lain mungkin kurang memperhatikan atau membiarkan anak bebas menggunakan gadget.

Berdasarkan keseluruhan, temuan penelitian menunjukkan bahwa orang tua memiliki berbagai strategi dalam mengatur penggunaan gadget pada anak usia dini. Strategi-strategi ini bertujuan untuk menjaga keseimbangan, memberikan manfaat yang positif, dan menghindari dampak negatif dari penggunaan gadget.

C. Pembahasan

Berdasarkan paparan data serta temuan-temuan yang sudah peneliti sampaikan diatas, selanjutnya akan dilakukan pembahasan yang sesuai dengan fokus penelitian. Maka oleh sebab itu pembahasannya adalah sebagai berikut :

1. Strategi Orang Tua Dalam Mengatur Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Di Dusun Maddis

Berikut pembahasan mengenai strategi yang bisa dilakukan orang tua dalam mengatur penggunaan gadget pada anak usia dini:

a. Batasi Waktu Penggunaan:

Menetapkan batas waktu penggunaan gadget setiap hari sangat penting. Misalnya, orang tua bisa membatasi penggunaan gadget hanya 1-2 jam per hari. Selain itu, hindari penggunaan gadget sebelum waktu tidur karena bisa mengganggu kualitas tidur anak. Anda juga bisa membuat jadwal khusus untuk penggunaan gadget, seperti pada akhir pekan.¹³ Beberapa orang tua di Dusun Maddis memberlakukan batasan waktu dalam penggunaan gadget oleh anak-anak. Batasan waktu ini dapat berbeda-beda, seperti 15 menit, atau berdasarkan kegiatan positif yang sudah dilakukan anak, seperti belajar atau mengaji. Tujuan dari batasan waktu ini adalah untuk mengatur penggunaan gadget agar tidak berlebihan

¹³ Cau Jiu, Dkk. *Pengawasan Orang Ua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Selama Masa Pandemi Covid-19*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 7(2);167-180.November 2022

Menurut Turkle (dalam Pratikno dan Sumantri) mengemukakan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat memiliki dampak negatif pada kesehatan mental dan sosial individu. Penggunaan gadget yang tidak terkendali dapat menyebabkan isolasi sosial, kecanduan, dan gangguan tidur.¹⁴ Penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengganggu kemampuan individu dalam berkomunikasi secara langsung, membangun hubungan interpersonal yang sehat, dan mengembangkan empati terhadap orang lain.

Pembatasan waktu penggunaan gadget adalah langkah yang sangat penting dalam menghadapi era digital ini. Dengan membatasi waktu penggunaan gadget, orang tua dapat membantu anak-anak untuk menjaga keseimbangan antara kegiatan online dan offline. Selain itu, pembatasan waktu juga dapat memberikan kesempatan bagi mereka untuk terlibat dalam kegiatan lain yang lebih bermanfaat, seperti olahraga, membaca, atau berinteraksi secara langsung dengan teman dan keluarga. Namun, pembatasan waktu penggunaan gadget tidak hanya menjadi tanggung jawab orang tua, tetapi juga memerlukan kesadaran dan kerjasama dari anak-anak itu sendiri. Dengan adanya kesadaran akan pentingnya mengatur waktu penggunaan gadget, anak dapat mengembangkan kebiasaan yang sehat dalam menggunakan teknologi dan menghindari potensi dampak negatif yang mungkin timbul.

b. Konten yang Sesuai Usia:

Pastikan anak hanya mengakses konten yang sesuai dengan usianya. Ada banyak aplikasi dan game yang dirancang khusus untuk anak-anak dengan berbagai rentang usia. Orang tua bisa menggunakan fitur kontrol orang tua yang ada di sebagian besar gadget untuk membatasi akses ke konten yang tidak sesuai.¹⁵ Orang tua di Dusun Maddis memilih dan mengisi gadget dengan konten yang positif dan edukatif, seperti lagu anak-anak, film anak-anak, atau konten edukasi

¹⁴Ahmad Sudi Pratikno & Sumantri, *Digital Parenting: Bagaimana Mencegah Kecanduan Gadget Pada Anak*, May 2020, Auladuna Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah 2(1):107-123

¹⁵ Maria & Sesilia. *Strategi Orang Tua Dalam Mendampingi Anak Menggunakan Gadget*. Reals Kiddos Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 2(1): 53-66. September 2023

seperti berhitung dan mengenal huruf. Hal ini bertujuan untuk memberikan manfaat yang positif bagi perkembangan kognitif anak melalui penggunaan gadget.

Menurut teori Piaget (dalam Hanafi & Sumitro), anak-anak dalam usia yang berbeda memiliki kemampuan berpikir dan memahami dunia yang berbeda pula.¹⁶ Oleh karena itu, konten yang disajikan kepada anak harus sesuai dengan tahapan perkembangan kognitif anak. Misalnya, anak-anak usia prasekolah mungkin lebih cocok dengan konten yang sederhana, berwarna-warni, dan berbasis gambar, sedangkan anak-anak usia sekolah mungkin sudah bisa memahami konten yang lebih kompleks dan abstrak.

Orang tua harus memahami tahapan perkembangan kognitif anak-anak agar dapat menyajikan konten yang sesuai dengan usia anak. Dengan membatasi akses anak-anak ke konten yang tidak sesuai, orang tua dapat membantu anak mengembangkan pemahaman yang tepat dan meminimalkan risiko terpapar konten yang tidak pantas. Kontrol orang tua yang ada di gadget juga merupakan alat yang berguna untuk memastikan anak-anak hanya mengakses konten yang sesuai dengan usia anak-anak

c. Aktivitas Lain:

Mengajak anak untuk melakukan aktivitas lain yang tidak melibatkan gadget. Misalnya, orang tua bisa mengajak mereka bermain di taman, membaca buku, bermain permainan papan, atau melakukan hobi lainnya. Ini tidak hanya akan mengurangi waktu anak di depan layar, tetapi juga membantu mereka mengembangkan keterampilan dan minat lainnya. Beberapa orang tua di Dusun Maddis mencoba untuk mengimbangi penggunaan gadget dengan kegiatan lain yang bermanfaat, seperti bermain di luar rumah, pergi ke madrasah, atau berpartisipasi dalam kegiatan keagamaan. Hal ini bertujuan untuk menjaga

¹⁶ Imam Hanafi & Eko Adi Sumitro, *Perkembangan Kognitif Menurut "Jean Piaget" Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran*, January 2020, Alpen Jurnal Pendidikan Dasar 3(2)

keseimbangan antara penggunaan gadget dan kegiatan fisik serta sosial anak.

Menurut Piaget (dalam Nainggolan dan Daeli), anak-anak mengalami tahap-tahap perkembangan kognitif yang berbeda, dan setiap tahap memiliki karakteristik dan kemampuan berpikir yang khas.¹⁷ Salah satu konsep utama dalam konsep bermain sebagai aktivitas yang penting dalam pengembangan anak. Melalui bermain, anak-anak dapat mengembangkan keterampilan sosial, kognitif, dan emosional. Bermain juga memungkinkan anak untuk menggali dan memahami dunia di sekitarnya dengan cara yang menyenangkan dan alami.

Aktivitas anak yang tidak melibatkan dapat memberikan pemahaman tentang pentingnya bermain dan interaksi langsung dengan dunia nyata. Dengan mengajak anak bermain di taman, membaca buku, atau bermain permainan papan, orang tua dapat membantu anak mengembangkan keterampilan motorik, kreativitas, pemecahan masalah, dan interaksi sosial.

Aktivitas yang tidak melibatkan gadget sangat penting bagi perkembangan anak. Selain mengurangi ketergantungan pada teknologi, aktivitas seperti bermain di luar ruangan, membaca, atau bermain permainan tradisional dapat membantu anak mengembangkan imajinasi, kreativitas, dan kemampuan sosial. Selain itu, ini juga dapat memperkuat hubungan antara orang tua dan anak, karena mereka dapat menghabiskan waktu bersama dan saling berinteraksi secara langsung.

d. Pengawasan Aktif Orang Tua Saat Anak Bermain Gadget

Pengawasan aktif orang tua terhadap penggunaan gadget oleh anak-anak sangat penting, mengingat perkembangan teknologi yang sangat pesat saat ini. Gadget memang memiliki banyak manfaat, seperti sebagai media pembelajaran, hiburan, dan komunikasi. Namun, penggunaan gadget yang tidak terkontrol bisa membawa dampak negatif, terutama

¹⁷ Alon Mandimpu Nainggolan & Adventrianis Daeli, *Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Implikasinya Bagi Pembelajaran*, August 2021, *Journal Of Psychology Humanlight*, 2(1):31-47

bagi perkembangan anak. Orang tua perlu memahami bahwa pengawasan aktif bukan berarti harus selalu membatasi atau melarang anak menggunakan gadget. Pengawasan aktif lebih pada bagaimana orang tua terlibat dalam penggunaan gadget oleh anak, seperti mengetahui apa yang mereka akses, berapa lama anak menggunakannya, dan apa dampaknya bagi anak. Sebagian orang tua di Dusun Maddis mengawasi penggunaan gadget oleh anak dengan cara mematikan data seluler atau mengatur konten yang dapat diakses. Beberapa orang tua juga mengambil alih gadget jika baterai habis atau jika anak sudah bosan dengan penggunaan gadget.

Menurut Dimitri hubungan antara paparan gadget pada anak-anak usia dini dengan masalah perhatian yang berkembang di kemudian hari. Menunjukkan bahwa paparan gadget yang berlebihan pada anak-anak usia dini dapat berkontribusi pada peningkatan risiko masalah perhatian. Pengawasan aktif orang tua sangat penting dalam mengatur dan membatasi gadget pada anak-anak. Orang tua perlu memperhatikan konten yang ditonton anak, durasi waktu yang dihabiskan untuk menonton, dan interaksi yang terjadi selama menonton. Dengan pengawasan yang tepat, orang tua dapat membantu mengurangi risiko masalah perhatian yang mungkin timbul akibat paparan gadget.¹⁸

Pemahaman yang penting tentang pentingnya pengawasan aktif orang tua dalam mengatur penggunaan gadget oleh anak-anak. Orang tua memiliki peran yang krusial dalam memastikan anak-anak tidak terlalu terpapar dengan konten yang tidak sesuai atau berlebihan. Dengan membatasi waktu penggunaan gadget dan memilih konten yang bermanfaat, orang tua dapat membantu mempromosikan perkembangan yang sehat dan optimal bagi anak-anak.

Setiap anak memiliki kebutuhan dan karakteristik yang berbeda. Pengawasan aktif harus disesuaikan dengan usia anak, minat anak, dan konteks keluarga. Orang tua perlu berkomunikasi dengan anak tentang

¹⁸ Dimitri A Christakis Et Al. Pediatrics, *Early Television Exposure And Subsequent Attentional Problems In Children*, 2019

penggunaan gadget dan memberikan pemahaman tentang manfaat dan risiko yang terkait. Dengan pendekatan yang tepat, pengawasan aktif dapat menjadi alat yang efektif dalam memastikan penggunaan gadget yang sehat dan bertanggung jawab oleh anak-anak.

e. Kesadaran Orang Tua Terhadap Dampak Negatif Gadget

Kesadaran orang tua tentang potensi dampak negatif dari penggunaan gadget, seperti ketergantungan, gangguan tidur, masalah kesehatan fisik, dan penurunan interaksi sosial, merupakan langkah awal yang krusial. Dengan menyadari risiko-risiko ini, orang tua menjadi lebih proaktif dalam memantau dan mengelola penggunaan gadget oleh anak-anak. Upaya orang tua untuk memantau dan mengatur penggunaan gadget anak-anak adalah tindakan yang sangat penting. Dengan melakukan pengawasan aktif, orang tua dapat memastikan bahwa anak-anak menggunakan gadget secara sehat dan bertanggung jawab. Hal ini melibatkan pengaturan waktu penggunaan gadget, pemilihan konten yang sesuai dengan usia dan nilai-nilai keluarga, serta memastikan bahwa gadget tidak mengganggu aktivitas penting lainnya seperti belajar, tidur, atau interaksi sosial. Dengan demikian, kesadaran orang tua terhadap dampak negatif penggunaan gadget dan upaya orang tua dalam memantau serta mengatur penggunaan gadget secara seimbang merupakan langkah yang sangat penting dalam membantu anak-anak menghadapi tantangan teknologi modern dengan bijaksana dan bertanggung jawab. Beberapa orang tua di Dusun Maddis menyadari bahwa penggunaan gadget dapat memiliki dampak negatif, seperti ketergantungan pada gadget. Oleh karena itu, orang tua berupaya untuk memantau dan mengatur penggunaan gadget agar tidak berlebihan.

Menurut teori "*Uses and Gratifications Theory*" yang dikemukakan oleh Katz, Blumler, dan Gurevitch bahwa motivasi individu dalam menggunakan media massa, di mana individu menggunakan media untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan pribadi. Dalam konteks penggunaan gadget oleh anak-anak, orang tua yang sadar akan potensi dampak negatif dari penggunaan gadget (seperti ketergantungan dan gangguan

tidur) dapat mengadopsi pendekatan berdasarkan teori ini. Orang tua memantau dan mengatur penggunaan gadget anak-anak dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan dan kepentingan anak secara sehat dan bertanggung jawab.¹⁹

Kesadaran orang tua tentang dampak negatif penggunaan gadget dan upaya orang tua dalam memantau serta mengatur penggunaan gadget secara seimbang adalah langkah yang sangat penting dalam mendukung perkembangan anak-anak dalam era teknologi modern. Dengan pemahaman yang mendalam tentang motivasi dan kebutuhan anak dalam menggunakan gadget, orang tua dapat memberikan pengawasan yang efektif dan mendukung penggunaan gadget yang sehat dan bermanfaat bagi anak-anak.

Orang tua dapat memahami lebih baik alasan di balik penggunaan gadget oleh anak-anak dan mengarahkan anak ke arah yang positif. Hal ini membantu menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan anak secara holistik, memungkinkan anak untuk menghadapi tantangan teknologi dengan bijaksana dan bertanggung jawab.

2. Faktor Yang Dapat Mempengaruhi Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Di Dusun Maddis?

Terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi penggunaan gadget pada anak usia dini. Berikut adalah penjelasan yang lebih jelas dan detail mengenai faktor-faktor tersebut:

1) Alasan penggunaan gadget pada anak :

Alasan penggunaan gadget pada anak sendiri yaitu dari akses orang tua yang mendukung penggunaan gadget pada anak usia dini yang dapat mempengaruhi kecenderungan anak untuk menggunakan gadget. Jika orang tua sering menggunakan gadget di depan anak atau memberikan akses bebas pada anak untuk menggunakan gadget, anak cenderung lebih sering menggunakan gadget. Alasan penggunaan gadget pada anak di Dusun Maddis untuk menenangkan anak saat sedang rewel, bahkan

¹⁹ Elihu Katz, Jay G. Blumler And Michael Gurevitch. *Uses And Gratifications Research, The Public Opinion Quarterly*, Vol. 37, No. 4 (Winter, 1973-1974), Pp. 509-523 (15 Pages)

memberikannya sebagai hiburan saat anak sedang bosan, atau sebagai teman anak saat orang tua sedang sibuk bekerja.

Radesky & Zuckerman (dalam Rahayu dkk) menyatakan bahwa penggunaan gadget yang intensif pada anak usia dini dapat memberikan dampak pada perkembangan perilaku anak.²⁰ Dengan kata lain, tumbuh kembang anak bisa menjadi terganggu dengan mengurangi dan menggantikan jumlah waktu tatap muka langsung antar orang sekitarnya, dan mengubah interaksi sosial anak tersebut.

Penggunaan gadget memang memiliki dampak positif dan negatif. Di satu sisi, gadget bisa menjadi alat belajar yang efektif dan menyenangkan bagi anak. Namun, di sisi lain, penggunaan gadget yang berlebihan bisa berdampak negatif pada perkembangan sosial dan emosional anak. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk memantau dan mengatur penggunaan gadget oleh anak. Mungkin bisa dengan menentukan waktu tertentu untuk anak menggunakan gadget dan memastikan bahwa anak juga melakukan aktivitas lain seperti bermain di luar, berinteraksi dengan teman-temannya, dan lainnya.

2) Jenis Gadget Yang Diberikan

Orang tua biasanya hanya memberikan gadget yang mudah digunakan pada anak yaitu seperti yang pertama adalah *handphone* yang digunakan anak-anak biasanya lebih sederhana dan mudah digunakan. Orang tua biasanya memiliki fitur kontrol orang tua untuk membatasi akses ke konten tertentu dan memantau penggunaan. Kedua televisi yang sering digunakan anak-anak biasanya memiliki saluran dan program khusus anak. Banyak televisi sekarang memiliki fitur pintar yang memungkinkan anak-anak untuk menonton video *online*, bermain *game*, dan bahkan belajar. Seperti ponsel, televisi juga dapat memiliki kontrol orang tua untuk membatasi akses ke konten tertentu. Sebagai orang tua penting untuk memantau penggunaan gadget oleh anak-anak dan memastikan bahwa anak menggunakan teknologi dengan cara yang

²⁰ Nur Sri Rahayu, Elan, Dan Sima Mulyadi *Analisis Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini*, Jurnal Paud Agapedia, Vol.5 No. 2 Desember 2021. Program Studi Pgpau Upi Kampus Tasikmalaya

sehat dan aman. Jenis gadget yang sering diberikan pada anak usia dini di Dusun Maddis adalah TV, handphone, atau kombinasi dari keduanya. Setiap jenis gadget memiliki pengaruh yang berbeda terhadap perilaku anak.

Teori Pengaruh Media (*Media Influence Theory*) mengemukakan bahwa media, termasuk gadget seperti ponsel dan televisi, memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku dan perkembangan anak-anak, penggunaan gadget oleh anak-anak dapat mempengaruhi berbagai aspek kehidupan anak, termasuk kognitif, emosi, dan perilaku sosial.²¹ Misalnya, penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengganggu kemampuan anak-anak dalam berinteraksi sosial secara langsung, mengurangi waktu mereka untuk bermain di luar ruangan, atau bahkan mempengaruhi kualitas tidur anak.

Sebagai orang tua, penting untuk memahami dan memantau penggunaan gadget oleh anak-anak. Meskipun gadget dapat memberikan manfaat dalam hal pendidikan dan hiburan, orang tua perlu memastikan bahwa penggunaan gadget tidak mengganggu perkembangan dan kesejahteraan anak-anak. Orang tua, dapat membatasi waktu penggunaan gadget, memilih konten yang sesuai untuk anak-anak, dan terlibat dalam kegiatan yang melibatkan interaksi sosial dan aktivitas fisik. Selain itu, penting juga untuk memberikan pendidikan kepada anak-anak tentang penggunaan gadget yang sehat dan bertanggung jawab. Dengan memberikan arahan dan pengawasan yang tepat, orang tua dapat membantu anak-anak mengembangkan keterampilan digital yang positif dan memanfaatkan teknologi dengan bijak.

3) Durasi penggunaan Gadget

Penggunaan gadget secara berlebihan: Anak-anak yang menggunakan gadget secara berlebihan cenderung menghabiskan waktu yang lama di depan layar dan mengabaikan lingkungan sekitarnya. Hal

²¹ Rizky Nafaida, Nurmasiyah, Dan Nursamsu, *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak*, Vol.3 No.2 Hal. 57– 61, September 2020

ini dapat mengganggu interaksi sosial, mengurangi waktu bermain di luar ruangan, dan bahkan mempengaruhi kualitas tidur anak. Selain itu, penggunaan gadget yang berlebihan juga dapat mempengaruhi konsentrasi dan kemampuan belajar anak-anak. Setiap anak merupakan individu yang unik, dan pendekatan yang tepat untuk mengatur durasi penggunaan gadget dapat bervariasi. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk memahami kebutuhan dan minat anak-anak, serta memastikan bahwa penggunaan gadget dilakukan dengan bijak dan seimbang dengan aktivitas lainnya. Durasi penggunaan gadget pada anak usia dini di Dusun Maddis cenderung menggunakan gadget secara berlebihan dan mengabaikan lingkungan sekitarnya, sementara yang lain hanya fokus sesaat dan lebih memilih bermain dengan mainan anak.

Teori Ketergantungan Media (*Media Dependency Theory*) mengemukakan bahwa individu, termasuk anak-anak, dapat menjadi tergantung pada media, termasuk gadget, untuk memenuhi kebutuhan sosial, hiburan, dan informasi.²² Penggunaan gadget secara berlebihan oleh anak-anak dapat menjadi bentuk ketergantungan yang mengganggu interaksi sosial anak dengan lingkungan sekitarnya. Anak-anak yang terlalu bergantung pada gadget mungkin mengurangi waktu yang dihabiskan untuk berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya, keluarga, dan lingkungan alam anak. Hal ini dapat mengganggu perkembangan keterampilan sosial dan kemampuan anak dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain.

Orang tua perlu membatasi durasi penggunaan gadget oleh anak-anak dan memastikan bahwa anak tetap terlibat dalam interaksi sosial yang sehat dan bermanfaat. Interaksi langsung dengan teman sebaya, keluarga, dan lingkungan alam dapat memberikan pengalaman yang berharga dalam perkembangan sosial dan emosional anak-anak. Selain itu, penting juga untuk memberikan alternatif bermain yang kreatif dan menyenangkan di luar ruangan, seperti bermain di taman, bersepeda,

²² Ni Komang Suri Rahayu, Ni Ketut Suarni, & I Gede Margunayasa, *Studi, Literatur Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah*, December 2023, Jurnal Karya Ilmiah Guru 9(1):344-349

atau bermain olahraga. Aktivitas fisik dan interaksi sosial yang seimbang dengan penggunaan gadget dapat membantu anak-anak mengembangkan keterampilan motorik, kreativitas, dan kemandirian.

4) Peran Orang Tua :

Peran orang tua dalam mengatur dan mengawasi penggunaan gadget anak sangat penting. Jika orang tua tidak mengatur waktu penggunaan gadget dengan baik atau tidak memberikan pengawasan yang cukup, anak dapat terlalu banyak menggunakan gadget.²³ Di Dusun Maddis tingkat pengawasan dan perhatian yang diberikan oleh orang tua juga mempengaruhi penggunaan gadget. Beberapa orang tua memperhatikan dengan cermat penggunaan gadget oleh anak, sementara yang lain mungkin kurang memperhatikan atau membiarkan anak bebas menggunakan gadget.

Salah satu teori yang terkait dengan peran orang tua dalam mengatur dan mengawasi penggunaan gadget anak adalah teori "*Parental Mediation Theory*" atau Teori Mediasi Orang Tua. Teori ini dikembangkan oleh sejumlah ahli komunikasi dan psikologi untuk menjelaskan bagaimana orang tua mempengaruhi penggunaan media oleh anak. Orang tua berperan sebagai mediator antara anak-anak dan media. Orang tua memiliki peran penting dalam mengatur, mengawasi, dan mengontrol akses serta penggunaan media oleh anak-anak.²⁴ Tujuan utama dari mediasi orang tua adalah untuk melindungi anak-anak dari konten yang tidak sesuai dan membantu anak memahami dan menginterpretasikan media dengan cara yang sehat dan positif.

Peran orang tua yang efektif, diharapkan anak dapat mengembangkan kebiasaan penggunaan gadget yang sehat, meminimalkan risiko paparan konten yang tidak sesuai, dan mengoptimalkan manfaat positif yang dapat diperoleh dari penggunaan gadget.

5) Konten yang Tersedia:

²³ Ibid

²⁴ Lynn Schofield Clark, *Parental Mediation Theory For The Digital Age*, Communications Theory 21 (2011):323-343.

Konten yang ada di dalam gadget juga dapat mempengaruhi penggunaan gadget pada anak usia dini. Pada anak usia dini biasanya tertarik pada konten yang seperti kartun atau ingin mengetahui hal-hal yang sedang viral. Jika anak terpapar konten yang tidak sesuai atau tidak mendidik, penggunaan gadget dapat berdampak negatif pada perkembangan anak. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk memilih konten yang sesuai dengan usia dan memberikan pengawasan terhadap konten yang diakses oleh anak.²⁵ Orang tua di Dusun Maddis memilih konten yang sesuai dengan usia anak dan memberikan pengawasan terhadap konten yang diakses oleh anak. Karena beberapa orang tua di dusun Maddis berpikir konten yang tidak sesuai atau tidak mendidik dapat berdampak negatif pada perkembangan anak.

Menurut McLuhan (dalam Wulandari, dan Kurniasih) mengemukakan bahwa media memiliki pengaruh yang kuat dalam membentuk dan mengubah hubungan sosial, budaya, dan pemikiran manusia. Media tidak hanya sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai lingkungan yang mempengaruhi cara kita berpikir, berinteraksi, dan memahami dunia.²⁶

Konten yang dikonsumsi melalui gadget memiliki dampak yang signifikan pada cara berpikir, berperilaku, dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Jika anak-anak terpapar pada konten yang tidak sesuai atau tidak mendidik, hal ini dapat mempengaruhi perkembangan anak secara negatif.

Orang tua harus memilih konten yang sesuai dengan usia anak dan memberikan pengawasan yang tepat terhadap konten yang diakses oleh anak. Orang tua perlu memastikan bahwa konten yang orang tua izinkan anak-anak untuk di akses melalui gadget adalah konten yang mendidik, positif, dan sesuai dengan nilai-nilai yang ingin orang tua tanamkan pada anak-anak. Selain itu, orang tua juga perlu terlibat aktif dalam

²⁵ Vivi Yumarni, *Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini*, Stai Ma'arif Jambi, Jurnal Literasiologi, Vol8, No2 Juli-Desember 2022,107-119

²⁶ Hayani Wulandari, & Kurniasih, *Gadget Dan Anak Usia Dini*, Published In Jeciejecie (Journal Of Early Childhood And Inclusive Education) <https://jurnal.ikipjember.ac.id/index.php/paud> 14 July 2023

mengajarkan anak-anak tentang penggunaan gadget yang sehat dan bertanggung jawab, serta mengajak anak untuk berinteraksi dengan dunia nyata dan mengembangkan keterampilan sosial yang penting. Dengan demikian, orang tua dapat memastikan bahwa penggunaan gadget oleh anak-anak tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga memberikan manfaat yang positif dalam perkembangan anak.

6) Interaksi Sosial :

Penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengurangi interaksi sosial anak dengan lingkungan sekitar. Kurangnya interaksi sosial dapat berdampak pada perkembangan sosial dan emosional anak. Penggunaan gadget pada anak usia dini dapat mengurangi interaksi sosial dengan teman sebaya dan mengganggu perkembangan keterampilan sosial anak.²⁷ Faktor interaksi sosial juga memainkan peran dalam penggunaan gadget. Beberapa anak di Dusun Maddis lebih suka bermain dengan teman-temannya di luar rumah, sementara yang lain lebih tertarik dengan gadget dan kurang berinteraksi dengan teman sebaya.

Rokeach dan DeFleur (dalam Junlah, dan Shalan) menjelaskan bahwa penggunaan media massa, termasuk gadget, dapat mempengaruhi interaksi sosial seseorang dengan lingkungan sekitarnya.²⁸ Media massa memiliki kemampuan untuk menciptakan ketergantungan pada penggunaannya. Ketika seseorang terlalu bergantung pada penggunaan gadget atau media lainnya, anak cenderung menghabiskan waktu yang lebih sedikit untuk berinteraksi secara langsung dengan orang-orang di sekitarnya. Akibatnya, interaksi sosial yang seharusnya terjadi dalam kehidupan sehari-hari menjadi terganggu.

Penggunaan gadget yang berlebihan memang dapat mengurangi interaksi sosial anak dengan lingkungan sekitar. Terutama pada anak usia dini, interaksi sosial dengan teman sebaya dan lingkungan sekitar sangat penting untuk perkembangan sosial dan emosional. Jika anak-

²⁷ Noor Anisa, Noor Padilah, Reni Rulita, Renny Yuniar. *Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini*, Universitas Panca Sakti Bekasi, Vol 3, No 9 September 2022, 837-849

²⁸ Junlah, & Edita Revine Shalan, *Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Perubahan Interaksi Sosial Pada Anak*, August 2022, Jurnal Keperawatan Bunda Delima 4(2)

anak terlalu banyak terpaku pada gadget, anak mungkin kehilangan kesempatan untuk belajar keterampilan sosial, seperti berkomunikasi, berbagi, dan bekerja sama dengan orang lain.

Namun penggunaan gadget tidak selalu negatif. Gadget dapat memberikan manfaat dalam beberapa situasi, seperti akses ke sumber pendidikan dan informasi yang penting. Penting bagi orang tua dan pengasuh untuk mengatur penggunaan gadget anak dengan bijaksana, memastikan bahwa anak-anak tetap memiliki waktu yang cukup untuk berinteraksi secara langsung dengan orang-orang di sekitarnya dan mengembangkan keterampilan sosial yang penting.

7) Faktor Psikologis

Beberapa faktor psikologis seperti kecanduan atau ketergantungan pada gadget juga dapat mempengaruhi penggunaan gadget pada anak usia dini. Jika anak sulit mengontrol penggunaan gadget atau sulit berhenti menggunakan gadget, hal ini dapat menjadi masalah yang perlu diatasi. Jika terlalu membebaskan anak di bawah umur dalam menggunakan gadget dapat berdampak negatif pada kreativitas anak.²⁹ Anak-anak belajar dan terpengaruh oleh apa yang anak lihat dan alami melalui media, termasuk penggunaan gadget. Beberapa anak di Dusun Maddis menjadi lebih fokus pada gadget dan sulit merespon saat dipanggil, sementara yang lain meniru apa yang dilihatnya, baik itu bernyanyi, menari, atau mengikuti tren yang mungkin tidak sesuai dengan usia anak.

Menurut Bandura (dalam Wardhani) penggunaan gadget pada anak usia dini dapat mempengaruhi perilaku dan pola pikir mereka.³⁰ Anak-anak dapat meniru perilaku yang mereka lihat pada media, seperti agresi atau kekerasan, jika anak terpapar pada konten yang tidak sesuai untuk usia mereka. Selain itu, penggunaan gadget yang berlebihan juga dapat

²⁹ Yuli Salis Hijriyani, Ria Astuti, *Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0*, Iain Kudus, Vol 8, No 1 (2020), Hal. 16-28.

³⁰ Dr. Dina Kusuma Wardhani, *Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Psikologis Bagi Anak Usia Dini*, Vol 3, No 2 (2016)

mengurangi waktu yang seharusnya digunakan untuk berinteraksi sosial, bermain, atau belajar dalam kehidupan nyata.

Penggunaan gadget pada anak usia dini perlu diatur dengan bijak. Meskipun teknologi memiliki manfaat dan kegunaan yang besar, terlalu banyak ketergantungan pada gadget dapat mengganggu perkembangan sosial, kreativitas, dan keterampilan interpersonal anak-anak. Penting bagi orang tua dan pengasuh untuk membatasi waktu penggunaan gadget, mengawasi konten yang anak akses, dan memastikan bahwa anak-anak memiliki kesempatan untuk berinteraksi dengan lingkungan fisik dan sosial di sekitar anak.

Selain itu, penting juga untuk memperkenalkan anak-anak pada kegiatan yang merangsang kreativitas dan imajinasi anak, seperti membaca buku, bermain di luar ruangan, atau bermain permainan yang melibatkan interaksi sosial. Dengan demikian, anak-anak dapat mengembangkan keterampilan sosial, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis yang penting untuk anak.

Dari beberapa hal yang penulis paparkan diatas merupakan faktor yang mempengaruhi penggunaan gadget pada anak usia dini di Dusun Maddis. Selain beberapa factor diatas terdapat beberapa hal yang dapat mempengaruhi penggunaan gadget pada anak yaitu berkembangnya teknologi.

Perkembangan teknologi yang semakin maju dari zaman ke zaman juga dapat memberikan pengaruh besar pada perkembangan anak, seperti gadget yang sudah banyak digunakan oleh anak usia dini dan mudah dalam mengaksesnya. Wibowo berpendapat bahwa ponsel bukan hanya sebagai alat komunikasi yang canggih saat ini melainkan juga dapat menampilkan suatu gambar atau video yang tidak pantas dilihat oleh anak-anak.³¹ Berdasarkan hal inilah anak akan lebih mudah mengaksesnya tanpa adanya suatu pengawasan orang tua dalam penggunaannya sehingga dapat memberikan dampak negatif pada anak.

³¹ Arief Wibowo, *Berbagai Hal Yang Mempengaruhi Pembentukan Akhlak*, Suhuf 28, No 1, Mei 2016, 102

Penting untuk diingat bahwa penggunaan gadget pada anak usia dini tidak selalu buruk. Dalam era digital seperti sekarang ini, gadget dapat menjadi alat yang bermanfaat jika digunakan dengan bijak dan diatur dengan baik. Orang tua memiliki peran penting dalam mengawasi dan membimbing anak dalam penggunaan gadget. Orang tua perlu memastikan bahwa anak menggunakan gadget dengan cara yang sehat, produktif, dan sesuai dengan usia dan kebutuhan perkembangan anak.

Berdasarkan paparan data di atas dan hasil wawancara dengan orang tua yang mempunyai anak usia dini memiliki strategi yang beragam dalam penggunaan gadget pada anak usia dini di Dusun Maddis. Hidayatullah berpendapat bahwa dalam penggunaan gadget pada anak harus tetap dikontrol agar tidak mengabaikan lingkungan sekitar. Ketika asyik bermain gadget dan orang tua berhak memberikan teguran kepada anak.³² Oleh sebab itu orang tua sangatlah perlu memberikan suatu strategi dalam penggunaan gadget pada anak usia dini agar tidak menimbulkan suatu hal-hal yang negative baik tingkah laku dan perkataan anak serta meminimalisir kecanduan dalam diri anak itu sendiri.

³² Syella Tasya Hidayatullah, Dkk. *Peran Orang Tua Dalam Mengontrol Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 11 Tahun*. Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan, 5, No 3, (2021), 368