

## ANALISIS PENGARUH GADGET BAGI ANAK USIA DINI DI SITUBONDO

Lailatur Rahmah , Fitriatun Hasanah , Bagus Bayu Samudra

Email:[Fitriyatunh5@Gmail.Com](mailto:Fitriyatunh5@Gmail.Com)

### Abstrak

Tulisan ini bertujuan untuk mengetahui pengertian gadget, untuk mengetahui pengaruh gadget terhadap perkembangan anak usia dini serta mengetahui bagaimana cara untuk mencegah pengaruh buruk dari gadget terhadap anak usia dini. Gadget adalah sebuah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dari hari ke hari gadget selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Teknologi jelas mempengaruhi perkembangan anak. Karena sebuah perangkat teknologi merupakan media pembelajaran yang sangat efektif. Karena kemajuan teknologi juga dapat membantu daya kreatifitas anak, jika pemanfaatnya diimbangi dengan interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Dengan terlalu membebaskan anak dibawah umur menggunakan teknologi yang terlalu canggih seperti gadget maka itu dapat mengubah perilaku seorang anak, untuk itu peran orang tua sangat penting.

Kata Kunci : gadget, Usia Dini, Situbondo.

### Abstract

This article aims to understand the meaning of gadgets, to find out the influence of gadgets on early childhood development and to find out how to prevent the bad influence of gadgets on early childhood. A gadget is a small electronic device that has a special function. From day to day gadgets always appear to provide the latest technology that makes human life more practical. Technology clearly influences children's development. Because a technological device is a very effective learning medium. Because technological advances can also help children's creativity, if the benefits are balanced with interaction with the surrounding environment. By allowing minors to use too sophisticated technology such as gadgets, it can change a child's behavior, for this reason the role of parents is very important.

Keywords : Gadget, Early age, Situbondo

### Pendahuluan

Perkembangan Teknologi Informasi (TI) merupakan suatu hasil yang tampak jelas dari berkembangnya pengetahuan manusia yang dapat memberikan perubahan pada pola-pola kehidupan manusia saat ini. Teknologi Informasi (TI) memberikan beberapa kemudahan dalam dunia pekerjaan, komunikasi, tugas sekolah, jual-beli barang dan lain sebagainya sehingga menuntut manusia untuk menggunakan TI. Teknologi Komunikasi telah memberikan kemajuan dengan banyak pandangan orang terhadap hal-hal dalam kehidupan sehari-hari, termasuk

pandangan dalam menjadi orang tua. Dahulu, orang tua masih membiarkan anaknya untuk bermain di luar rumah dengan permainan tradisional bersama teman lainnya. Akan tetapi, orang tua zaman sekarang cenderung memberikan kebebasan kepada anak untuk mengalihkan permainan tradisional dengan mengandalkan teknologi sebagai media online untuk anak yang digunakan kapan saja dan dimana saja.

Manusia mempunyai kemampuan untuk melihat masa depan. Akal pikiran manusia mampu mengembangkan ilmu pengetahuan dan menciptakan teknologi yang diinginkan. Ilmu dan teknologi saling berkaitan erat karena tanpa ilmu tidak ada penerapan baru untuk teknologi dan tanpa teknologi tidak ada yang akan menikmati penemuan ilmu. Dewasa ini, perkembangan dan kemajuan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan pesatnya. (Ameliola, S., Nugraha, 2013) Perkembangan teknologi dan informasi di dunia mengalami kemajuan yang sangat pesat, yang di tandai dengan kemajuan pada bidang informasi dan teknologi, dan bangsa Indonesia merupakan salah satu bangsa yang ikut terlibat dalam kemajuan media informasi dan teknologi. Berdasarkan Informasi dan Transaksi Elektronik (Undang Undang Republik Indonesia nomor 1 pasal 1 ayat 1 tahun 2008).

*“Informasi elektronik adalah satu atau sekumpulan data elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara gambar, peta, rancangan, foto, electronic data interchange (EDI), surat elektronik (electronic mail), telegram, teleks, telecopy atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, Kode Akses, simbol, atau perfosai yang telah diolah yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya”, dan Ayat 3 yang berbunyi “ Teknologi Informasi adalah suatu teknik untuk mengumpulkan, menyiapkan, menyimpan, memproses, mengumumkan, menganalisis, dan/atau menyebarkan informasi”.*

Berkat perkembangan dari kemajuan IPTEK, manusia dapat menciptakan alat-alat serta perlengkapan yang canggih untuk berbagai kegiatan sehingga dalam kegiatan hidupnya tersedia berbagai kemudahan yang memungkinkan kegiatannya lebih efektif serta efisien. Perkembangan dan kemajuan IPTEK pun disatu sisi kita merasa gembira karena kita dapat mengakses informasi dalam waktu yang relatif singkat dengan biaya yang murah, tetapi disisi lain sangat memperhatikan karena kemajuan IPTEK semacam ini dapat menimbulkan dampak negatif bagi generasi muda khususnya para siswa. Sebagai contoh; dengan adanya perkembangan dan kemajuan IPTEK yang sedemikian canggih di bidang telekomunikasi khususnya gadget. Dengan gadget yang melalui fitur-fitur lengkap membuat pelajar mampu mengakses informasi yang ada di seluruh penjuru dunia dalam waktu yang relatif singkat dan hampir bersamaan serta dengan biaya yang relatif murah sehingga dapat membantu siswa dalam mengakses informasi yang berhubungan dengan materi-materi pembelajaran yang diberikan di sekolah alhasil prestasi belajar siswa dapat meningkat. Namun di lain pihak, gadget pun dapat menimbulkan dampak negatif terhadap prestasi belajar siswa (Purwaningtyas et al., 2023)

Pentingnya perkembangan sosial anak usia dini adalah untuk mengembangkan karakter dalam diri anak ketika berada di lingkungan dan dapat diterima oleh masyarakat dengan baik. Perkembangan zaman yang seperti inilah menjadi salah satu permasalahan yaitu salah satunya jika anak diberikan sebuah gawai maka akan sangat berdampak dengan perkembangan sosial

anak usia dini. Penulis memilih tema Gawai atau gadget sebagai permasalahan perkembangan social anak karena di masa sekarang seperti ini anak cenderung asyik bermain dengan gadget sehingga mengakibatkan anak cenderung mengabaikan keadaan di sekitarnya dan banyak dari orang tua yang mengeluh karena setiap hari anak hanya bermain gawai dan ketika gawai di ambil oleh orang tua anak akan marah dan berbicara dengan membentak-bentak. Tujuan dari tema yang penulis angkat adalah mengetahui dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini serta mengimplementasikan solusi dari dampak tersebut agar mengurangi kecanduan anak dalam bermain gadget. Penulis juga akan mengemukakan tentang solusi terhadap permasalahan pemakaian gadget pada anak usia dini agar perkembangan sosial pada anak usia dini tak terhambat dan dapat berjalan sesuai dengan perkembangan anak usia dini pada umumnya. (Rismala et al., 2021).

## **Metode Penelitian**

Metode penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif pada prinsipnya penelitian kualitatif adalah suatu prosedur untuk menghasilkan sejumlah deskripsi tentang apa yang akan ditulis dan apa yang diucapkan oleh orang yang menjadi sasaran penelitian secara deskripsi mengenai perilaku mereka yang dapat diamati. Sehingga data yang dihasilkan bukan data yang berbentuk angka-angka melainkan kata-kata yang bersifat deskriptif. Metode kualitatif digunakan untuk meneliti suatu kondisi obyek yang bersifat alamiah, peneliti sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (observasi, wawancara, dokumentasi), dan hasil penelitian kualitatif bersifat memahami makna, keunikan, mengkonstruksi fenomena, dan menemukan hipotesis (Sugiyono, 2007). Penelitian kualitatif digunakan karena peneliti ingin mencari analisis pengaruh penggunaan gadget bagi anak-anak di Situbondo

## **Hasil Dan Pembahasan**

Gadget memiliki pengaruh besar terhadap kehidupan manusia, demikian pula terhadap anak-anak. Dari segi psikologis, masa kanak-kanak adalah masa keemasan dimana anak-anak belajar mengetahui apa yang belum diketahuinya. Jika masa kanak-kanak sudah mencandu dan terkena dampak negatif oleh gadget, maka perkembangan anakpun akan terhambat, karena pengalaman masa kecil mempunyai pengaruh yang kuat terhadap perkembangan berikutnya. Selain itu, tanpa disadari anak sering menerapkan "What You See is What You Get". Penerapan ini memiliki makna apa yang dilihat oleh anak adalah sebuah pelajaran, apa bila tanpa bimbingan yang terarah dan terpadu dari orang tua dan keluarga, perkembangan anak akan mengarah pada sisi negatif.

Oleh karena itu, orang tua dituntut lebih kreatif dalam mendidik anak, menyediakan sarana bermain, belajar dan media lainnya yang lebih sehat dan sesuai dengan masa tumbuh kembang anak mereka, terutama di masa emas anak usia dini, sebab peran orang tua sangat penting dalam perkembangan teknologi terhadap anak, orang tua harus cermat dan membimbing anak dalam penggunaan gadget, karena fasilitas yang disediakan oleh gadget tidak hanya menimbulkan dampak positif tetapi juga dapat menimbulkan dampak negatif. Sedangkan usai

dini merupakan tahap perkembangan dari kecerdasan motorik, kecerdasanberfikir, kecerdasan emosional, bahasa serta komunikasi ini menunjukkan bahwa anak usia dini adalah aset masa depan suatu bangsa yang harus diperhatikan dalam setiap tahap masa perkembangan. (Mayenti & Sunita, 2018)

Gadget di era sekarang ini memang sangatlah digemari oleh anak usia dini, karena gadget pada zaman sekarang ini sangat berbeda jauh dengan gadget zaman dahulu yang hanya dapat dipergunakan untuk telepon dan menerima atau mengirim pesan. Tidak dapat dipungkiri bahwasanya gadget pada masa kini didesain sangat menarik dan bersifat mengecoh. Selain itu, gadget pada zaman sekarang dapat terisi aplikasi-aplikasi seperti game yang sekarang ini sangat bervariasi, mulai dari game yang bertemakan permainan dan juga pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan gadget pada masa kini sangatlah menarik dan beraneka ragam tentunya akan membuat anak usia dini untuk senang berlama-lama dalam bermain gadget, sehingga kurangnya interaksi sosial terhadap lingkungan maupun teman sebaya ( Novitasari, 2016 )

Gadget mempunyai fungsi dan manfaat yang relatif sesuai dengan penggunaannya seperti menurut Puji Asmaul Chusna (2017:318-319) Fungsi dan manfaat gadget secara umum diantaranya:

1. Komunikasi Pengetahuan manusia semakin luas dan maju. Jika zaman dahulu manusia berkomunikasi melalui batin, kemudian berkembang melalui tulisan yang dikirimkan melalui pos. Sekarang zaman era globalisasi manusia dapat berkomunikasi dengan mudah, cepat, praktis dan lebih efisien dengan menggunakan handphone.
2. Sosial Gadget memiliki banyak fitur dan aplikasi yang tepat untuk kita dapat berbagi berita, kabar, dan cerita. Sehingga dengan pemanfaatan tersebut dapat menambah teman dan menjalin hubungan kerabat yang jauh tanpa harus menggunakan waktu yang relatif lama untuk berbagi.
3. Seiring berkembangnya zaman, sekarang belajar tidak hanya terfokus dengan buku. Namun melalui gadget kita dapat mengakses berbagai ilmu pengetahuan yang kita perlukan. Tentang pendidikan, politik, ilmu pengetahuan umum, agama, tanpa harus repot pergi ke perpustakaan yang mungkin jauh untuk dijangkau.(Ariston et al., 2018)

Secara harfiah, anak usia dini dapat diartikan sebagai anak yang sedang berada di usia dini mulai dari usia 0 hingga 6 tahun. Sebagaimana telah diatur dalam Peraturan Menteri Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini bahwa anak usia dini ditujukan kepada anak sejak lahir hingga berusia 6 tahun. Anak usia dini mengalami tumbuh kembang dalam segala aspek yang sering disebut sebagai aspek-aspek perkembangan anak. Seluruh aspek perkembangan anak usia dini telah diatur dalam Peraturan Menteri Nomor 137 Tahun 2014 pada Bab I Pasal 1 Ayat (2) yang berbunyi “Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini selanjutnya disebut STPPA adalah kriteria tentang kemampuan

yang dicapai anak pada seluruh aspek pertumbuhan dan perkembangan yang mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosio-emosional, serta seni.

Aspek nilai agama dan moral berkaitan dengan nilai-nilai yang ditanamkan kepada anak usia dini melalui proses pembelajaran untuk mencerdaskan anak secara akhlak atau karakternya. Fisik motorik berkaitan dengan upaya mengoptimalkan pertumbuhan fisik baik itu fisik kasar yang lebih menekankan kemampuan otot-otot besar maupun fisik halus yang menekankan kemampuan otot-otot kecil pada anak. Kognitif berhubungan dengan perkembangan otak. Kognitif adalah ranah terkait kejiwaan yang berpusat di otak dan berhubungan dengan perasaan dan kehendak (Harsela & Qalbi, 2020). Bahasa berkaitan dengan kemampuan interaksi anak baik itu yang bersifat aktif maupun pasif. Sosio-emosional berhubungan dengan kemampuan anak dalam perkembangan emosi dan sosial anak. Kemudian seni adalah keterampilan pada anak yang berkaitan dengan ekspresi. Menurut Lasmanawati & Azzahri, (2022) seni pada anak usia dini berhubungan dengan keterampilan anak dalam mengekspresikan ide-ide dan pola pikir estetika, juga mewujudkan kemampuan serta imajinasi penciptaan benda, suasana atau karya yang dapat menimbulkan keartistikan imajinasi penciptaan benda, suasana atau karya yang dapat menimbulkan keartistikan. Aspek-aspek perkembangan ini merupakan tugas perkembangan yang harus dicapai anak, sehingga dijadikan sebagai standar tingkat pencapaian anak dalam proses pembelajaran di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini. (Mimin et al., 2022).

### **Dampak Penggunaan Gadget**

Manfaat atau dampak positif dari gadget dapat dirasakan jika penggunaannya dilakukan dengan disertai kontrol, tidak berlebihan, pemilihan konten yang ditonton merupakan konten yang bersifat positif seperti berisikan informasi-informasi yang dapat memberikan pengetahuan baru, untuk anak-anak konten yang di lihatnya bisa berupa pembelajaran menarik mengenai cara berhitung membaca atau berisikan cerita dan lainnya.

1. Dampak positif terhadap motorik anak Keterampilan motorik yang melibatkan otot-otot kecil seperti gerakan bibir, jari, pergelangan tangan. Jari-jari anak menjadi terlatih ketika mereka bermain gadget.
2. Mengasah kemampuan kognitif anak Keterampilan kognitif yaitu berkaitan dengan kemampuan untuk berfikir atau memproses informasi, penalaran, mengingat, yang melibatkan syaraf otak . Banyaknya aplikasi atau video yang dapat memberikan edukasi dan tantangan bagi anak dapat membantu anak untuk melatih kemampuan kognitif anak, gadget lebih menarik bagi anak sehingga untuk melatih kemampuan kognitif anak melalui gadget lebih membangkitkan semangat anak.
3. Sebagai sarana hiburan bagi anak-anak Gadget memiliki banyak fitur menarik, dengan adanya beragam warna, efek suara, gambar yang menarik yang sangat disukai anak dalam sebuah aplikasi permainan atau video youtube. Aplikasi permainan dapat dengan mudah diunduh melalui aplikasi store seperti permainan puzzle, balapan atau permainan yang bersifat petualangan.
4. Melatih kemampuan berkompetisi anak Kemampuan berkompetisi anak terlatih melalui permainan-permainan di dalam gadget . ketika mereka bermain game yang sifatnya

kompetisi dan melibatkan lebih dari satu orang maka dia akan merasakan seperti apa itu kompetisi dan membuatnya terbiasa dengan lingkungan kompetisi.

Dampak Negatif Gadget memiliki banyak sekali manfaat bagi manusia seperti untuk hiburan, menambah pengetahuan, akan tetapi, gadget juga memiliki dampak negatif bagi penggunaannya terutama bagi anak usia dini yang masih dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan, gadget bisa memberikan efek negatif terhadap motoric, kognitif, sosial emosional anak. . kemudian banyaknya anak yang mengakami kecanduan dan bahaya dari radiasi yang dapat menyebabkan gangguan pada penglihatan.(Siregar, 2022)

### **Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Di Situbondo**

Sebelum memaparkan penggunaan gadget pada anak usia dini di Situbondo, perlu dijelaskan mengenai apa itu gadget tersebut. Gadget menurut kamus berarti perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Pada mulanya gadget memang lebih difokuskan kepada sebuah alat komunikasi, namun semenjak kemajuan zaman alat ini diperanggih dengan berbagai fitur-fitur yang ada didalam nya sehingga memungkinkan penggunaannya untuk melakukan berbagai kegiatan dengan satu gadget ini, mulai dari bertelepon, berkiripesan, email, foto selfie atau memfoto sebuah objek, jam game dan masih banyak yang lainnya.

Ada beberapa mcam jenis gadget, yaitu smarthphone, tablet, e-reader, laptop dan play station (PS) semakin berkembang seiring dengan meningkatnya kebutuhan manusia akan media yang moder dan praktis. Misalnya gadget dalam bentuk handphone saat ini memiliki berbagai variasi OS (Operating System), seperti android, windows phone dan blackberry.

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 dewasa. Penggunaan oleh orang dewasa, biasa digunakan oleh alat komunikasi, mencari informasi atau browsing, yotutube, bermain game, ataupun lainnya. Sedangkan pemakaian pada anak usia dini biasanya terbatas dan penggunaannya hanya sebagai , media pembelajaran, bermain game dan menonton animasi. Pemakaiannya pun dapat memiliki waktu yang beragam dan berbeda durasi serta intensitas pemakaiannya pada orang dewasa dan anak-anak.

Pada umumnya anak usia dini di Situbondo menggunakan gadget setiap harinya, dengan durasi yang bervariasi. Anak- anak setiap harinya menggunakan gadget untuk bermain aplikasi game dan tontonan you tube, Seperti menonton animasi atau serial kartun anak-anak.

Menurut analisis penulis, ada tiga kelompok anak usia dini di Situbondo dalam menggunakan gadget, yaitu :

1. Anak Anak memakai gadget pribadi (miliknya sendiri) yang dibeli oleh orang tuanya.

Kasus ini terdapat dalam keluarga yang keadaan ekonominya menengah ke atas. Dimana orang tuanya memfasilitasi semua anggota keluarga dan memberikan masing- masing anggota keluarga HP satu per orang, bahkan bagi anaknya yang masih berumur 5 tahun. Orang tua memberikan HP kepada anaknya sebagai teman bermain supaya anaknya “anteng” dan tidak

mengganggu aktifitas orang tuanya. Biasanya anak bermain gadget dengan durasi yang relative lama yaitu 6 -7 jam setiap hari.

## 2. Anak memakai gadget orang tuanya atau gadget saudaranya

Orang tua memberikan anaknya gadget biasanya karena anak menangis atau rewel, dan menjadikan gadget sebagai solusinya. Akan tetapi seiring berjalannya waktu anak mula terbiasa dan candu sehingga akan menangis jika tidak diberikan gadget. Dari uraian di atas dapat dipahami bahwa pada awalnya sebenarnya orang tua yang mengenalkan gadget pada anak-anaknya bahkan banyak yang sebelum anak mampu untuk berbicara dan membaca. Alasan mendasar orang tua memberikan gadget kepada anak mereka adalah untuk memberikan tontonan yang menarik dan disukai anak-anak mereka. Selain itu sebagai solusi ketika anak-anak mereka menangis, karena dengan memberikan gadget biasanya anak-anak langsung diam. Sehingga gadget itulah alat untuk mendiampkannya. Akan tetapi karena itu berulang kali dilakukan orang tua yaitu dengan cara memberikan gadget pada anaknya yang menangis, makin lama anak menjadi ketagihan untuk melihatnya lagi. Selain itu, Kebanyakan orang tua juga memberikan gadget pada anaknya agar anak tidak mengganggu aktivitas yang sedang dilakukan oleh orang tua atau tidak bermain ke luar rumah. (Rahayu, 2021)

Menurut WHO harus ada batasan dalam penggunaan gadget bagi anak usia dini untuk menghindari hal-hal negative yang dapat mempengaruhi dan mengganggu perkembangan dan pertumbuhan anak-anak usia dini adalah seperti membatasi durasi dalam menggunakan gadget. Khusus bagi anak-anak usia di bawah lima tahun, yaitu umur 0 sampai 4 tahun, tidak boleh menggunakan gadget lebih dari satu jam. (Lanca & Saw, 2020)

### **Dampak Negatif Penggunaan Gadget bagi anak usia dini di Situbondo**

Menurut hasil temuan dari penulis ada beberapa dampak negatif penggunaan gadget bagi anak usia dini di Situbondo adalah antara lain:

1. Perkembangan sosial anak menjadi terganggu Ketika anak sudah sudah kecanduan menggunakan gadget, maka dia tidak akan tertarik lagi bergaul dan berinteraksi dengan teman sebayanya. Menurut keterangan para orang tua, sebelum anak-anaknya mengenal gadget dan sebelum mengalami kecanduan, anak tersebut suka bermain dengan teman sebayanya, seperti main bola, main petak umpet, main tanah dan lain sebagainya. Akan tetapi sejak mengenal gadget dan kecanduan gadget, mereka tidak tertarik lagi berinteraksi dengan teman-teman sebayanya, mereka lebih suka menyendiri dengan menggunakan gadget.
2. Anak yang telah kecanduan terhadap gadget terkesan mengabaikan kebutuhan lainnya seperti belajar, makan, minum, mandi, dan tidur
3. Penggunaan gadget khususnya pada anak usia dini tanpa adanya pendampingan dan control dari orang tua, dapat menimbulkan dampak negative dan buruk bagi anak-anak tersebut, kesulitan konsentrasi, gangguan kesehatan pada mata, emosi yang kurang stabil, gangguan perilaku dan lain sebagainya.

## **Peran Orang Tua Pengawasan Terhadap Gadget**

Sosok orang tua merupakan sosok yang paling bertanggung jawab dalam mengatasi kecanduan anak dalam menggunakan gadget. Hal itu disebabkan karena anak dapat mengenali gadget karena orang tua lah yang mengenalkannya. Menurut analisis penulis, sebaiknya pada usia anak 0-6 tahun, orang tuanya hendaknya tidak mengenalkan gadget kepada anak. Biarkan mereka berinteraksi social dengan teman sebayanya. Walaupun pada awalnya sangat “membantu” bagi para orang tua karena dengan memberikan gadget anak akan anteng dan tidak mengganggu aktifitas orang tuanya. Tetapi hal tersebut lah yang membuat anak jadi kecanduan terhadap gadget.

Orang tua memiliki peran besar dalam membimbing dan mencegah agar teknologi gadget tidak berdampak negatif bagi anak. Yaitu untuk anak usia di bawah 5 tahun, orang tua dapat memberi gadget hanya untuk seputar pengenalan warna, bentuk, dan suara. Artinya, jangan terlalu banyak memberikan kesempatan bermain gadget pada anak di bawah 5 tahun. Dikarenakan pada usia ini yang utama bukan gadgetnya, namun fungsi orang tua.

Akan tetapi bagi anak yang sudah mulai candu dalam menggunakan gadget, seharusnya orang tua harus tegas dalam mengawasi dan membatasi durasi anak dalam menggunakan gadget. Walaupun pada awalnya anak protes dan menangis, orang tua harus tegas dan mencari cara untuk mengalihkan perhatian anak dari gadget tersebut. Selain itu juga orang tua harus menghindari menggunakan gadget di depan anak-anaknya supaya anak-anaknya tersebut benar-benar lupa untuk main gadget. Hal ini sesuai dengan pendapat bahwa factor yang menyebabkan anak usia dini kecanduan menggunakan gadget karena mereka menyaksikan orang tua mereka sering menggunakan gadget sehingga mereka penasaran dengan gadget tersebut dan memintanya kepada orang tua mereka tersebut.

## **Kesimpulan**

Menurut hasil temuan dari penulis penggunaan gadget pada kalangan anak usia dini memang tidak sepenuhnya berdampak negatif karena gadget juga meberikan dampak positif pada pembelajaran anak usia dini misalnya dengan bermain gadget anak memiliki wawasan luas dala bidang bahasa asing dan dapat meningkatkan kemampuan imajinasi anak. Namun realita menunjukkan bahwa dampak negatif terjadi lebih dominan pada anak usia dini dalam seluruh aspek-aspek perkembangannya. Dengan demikian disinilah orang tua perlu melakukan pengawasan pada anak usia dini dalam penggunaan gadget, agar meminialisir dampak negative yang timbul demi memaksimalkan seluruh aspek perkembangan usia dini.

### Daftar Pustaka

- Ariston, Y., Guru, P., & Dasar, S. (2018). *DAMPAK PENGGUNAAN GADGET BAGI PERKEMBANGAN*. 1(2), 86–91.
- Mayenti, N. F., & Sunita, I. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini Di Paud Dan Tk Taruna Islam Pekanbaru. *Photon: Jurnal Sain Dan Kesehatan*, 9(1), 208–213. <https://doi.org/10.37859/jp.v9i1.1092>
- Purwaningtyas, F. D., Septiana, Y., Aprilia, H., & Candra, G. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Psikologi Wijaya Putra (Psikowipa)*, 4(1), 1–9. <https://doi.org/10.38156/psikowipa.v4i1.84>
- Siregar, I. S. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Studi Kasus Pada Anak Usia Dini Desa Siolip. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 140–153.
- Mimin, E., Kristen, U., & Wacana, S. (2022). Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Aspek-Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 6(2), 558–568. <http://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jga/article/view/6462>
- Lanca, C., & Saw, S. M. (2020). The association between digital screen time and myopia: A systematic review. *Ophthalmic and Physiological Optics*, 40(2), 216–229.
- Bintoro, Y. C. (2019). Upaya Orangtua dalam Mengatasi Kecanduan Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini di Desa Mandiraja Kecamatan Mandiraja, Kabupaten Banjarnegara. Universitas Negeri Semarang.