



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 6 Tahun 2023 Page 4728-4739

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pendekatan Filsafat ilmu Pada Anak Usia Dini Dalam Penggunaan Gadget

Hani Sobihah^{1✉}, Lia Eviyanti², Encep Syarifudin³, Anis Fauzi⁴

Program Studi Manajemen Pendidikan Islam

Pascasarjana Universitas Sultan Maulana Hasanuddin Banten, Indonesia

Email: [:232625106.hani@uinbanten.ac.id](mailto:232625106.hani@uinbanten.ac.id)^{1✉}

Abstrak

Perkembangan teknologi berkembang sangat pesat. Salah satu perkembangan teknologi adalah gadget. Gadget adalah sebuah media komunikasi yang banyak digunakan saat ini. Gadget memiliki banyak pengaruh terhadap manusia. Salah satu pengaruh penggunaan gadget yang terjadi pada anak usia dini misalnya. Anak usia dini merupakan individu yang berusia 3 hingga 6 tahun yang memiliki potensi cukup besar untuk segera berkembang, masa anak usia dini merupakan masa emas, dimana perkembangan seorang anak akan banyak mengalami perubahan yang sangat berarti. Ciri fisik anak usia dini dalam penampilan maupun gerak gerik yaitu umumnya anak sangat aktif, mereka telah memiliki penguasaan (kontrol) terhadap tubuhnya. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peran orangtua pada anak usia dini terhadap penggunaan gadget; dampak penggunaan gadget pada anak usia dini; dan upaya yang dapat dilakukan orangtua dalam mengatasi dampak penggunaan gadget pada anak usia dini. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa tahapan perkembangan anak pada usia dini secara umum terdiri dari aspek kognitif, bahasa, motorik, seni, psikososial serta moral agama. Penggunaan gadget pada anak usia dini tentu memberi beberapa dampak positif meskipun tidak terlepas dari banyaknya dampak negatif yang timbul. Misalnya seperti masalah kesehatan, kurangnya moral agama hingga tumbuh kembang anak yang individualis yang menyebabkan anak kesulitan berinteraksi dengan orang sekitar. Upaya yang dapat dilakukan orangtua dalam mengatasi dampak penggunaan gadget pada anak usia dini ialah (1) dengan membatasi waktu penggunaan gadget pada anak usia dini. (2) melakukan pendampingan pada anak usia dini saat menggunakan gadget. (3) memberi control terhadap penggunaan gadget, misalnya mengontrol apa saja yang boleh dan tidak boleh dilihat dari gadget. (4) orangtua dapat memberikan perhatian lebih pada anak.

Kata Kunci: *Peran Orangtua, Anak Usia Dini, Penggunaan Gadget*

Abstract

The development of technology is developing very rapidly. One of the technological developments is gadgets. Gadgets are a communication medium that is widely used today. Gadgets have a lot of influence on humans. One of the influences of gadget use that occurs in early childhood for example. Early childhood is an individual aged 3 to 6 years who has considerable potential to develop immediately, early childhood is a golden period, where the development of a child will experience many significant changes. The physical characteristics of early childhood in appearance and gestures are generally very active children, they already have mastery (control) over their bodies. The purpose of this study is to describe the role of parents in early childhood towards the use of gadgets; the impact of gadget use in early childhood; and efforts that parents can make in overcoming the impact of gadget use in early childhood. The results of this study can be concluded that the stages of child development at an early age generally consist of cognitive, language, motor, artistic, psychosocial and moral aspects of religion. The use of gadgets in early childhood certainly has some positive impacts although it is inseparable from the many negative impacts that arise. For example, such as health problems, lack of religious morals to the growth and development of individualist children that cause children to have difficulty interacting with people around. Efforts that parents can make in overcoming the impact of gadget use in early childhood are (1) by limiting the time of gadget use in early childhood. (2) provide assistance to early childhood when using gadgets. (3) provide control over the use of gadgets, for example controlling what can and cannot be seen from gadgets. (4) Parents can pay more attention to children when children do not use gadgets, such as playing, studying, joking, and walking together.

Keywords: Parental Role, Early Childhood, Gadget Use

PENDAHULUAN

Di zaman serba modern ini manusia dituntut untuk melakukan berbagai macam aktivitas secara sistematis dan berbasis serba cepat. Oleh karena itu teknologi adalah salah satu system yang menjadi kebutuhan primer setiap orang, baik untuk berkomunikasi, berbelanja, berselancar di sosial media, bermain game, maupun untuk kepentingan lainnya. Keberadaan teknologi yang berkembang sangat pesat memang memberikan kemudahan bagi setiap individu untuk melakukan berbagai aktivitas. Teknologi diciptakan untuk mempermudah urusan manusia baik bersifat individu maupun bersifat publik (global).

Teknologi menjadi alat yang mampu membantu sebagian besar kebutuhan manusia. Teknologi juga dapat digunakan oleh manusia untuk mempermudah melakukan tugas dan pekerjaan apapun. Pengguna teknologi tidak mengenal usia, mulai dari dewasa, remaja bahkan anak-anak pun menggunakannya. Pengguna teknologi tidak pernah puas terhadap teknologi yang telah ada sekarang. Pengguna teknologi ingin lebih menguasai jenis-jenis teknologi yang lebih baru karena teknologi setiap hari selalu berkembang dan terbaharui.

Indonesia sebagai Negara berkembang dengan teknologi yang mampu mendorong berbagai kemajuan di Indonesia. Dari segi infrastruktur dan hukum yang mengatur kegiatan di dalam internet, Indonesia sudah siap hidup di era digital. Kesiapan Indonesia dalam koneksi internet yang saat ini sudah semakin membaik di era 4G dengan Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE). Masyarakat Indonesia secara umum antusias mengadopsi hidup mendigital terutama dipicu oleh penetrasi internet dan penggunaan ponsel pintar yang terus meningkat setiap tahun.

Era digital bukan persoalan siap atau tidak melainkan suatu konsekuensi. Teknologi akan terus bergerak ibarat arus laut yang terus berjalan ditengah-tengah kehidupan manusia. Maka tidak ada pilihan lain selain menguasai dan mengendalikan teknologi dengan baik dan benar agar memberi manfaat yang sebesar-besarnya.

Salah satu perkembangan teknologi yang sangat pesat adalah gadget. Gadget memiliki berbagai macam dampak bagi kehidupan manusia, baik dampak yang positif maupun dampak yang negatif. Pengguna gadget terdiri dari kalangan dewasa hingga anak-anak. Menurut Marpaung (2018) dampak positif dari penggunaan gadget ialah dapat berkembangnya imajinasi, melatih kecerdasan, meningkatkan rasa percaya diri dan mampu mengembangkan kemampuan dalam membaca. Meskipun terdapat dampak yang positif, namun penggunaan gadget juga memiliki dampak negatif, yakni; dapat menurunkan konsentrasi saat belajar, malas menulis dan membaca, kurangnya interaksi sosial, menimbulkan gangguan Kesehatan, kecanduan bahkan perkembangan kognitif anak terhambat.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Setianingsih (2018), bahwa anak lebih banyak menggunakan gadget dibanding bermain dengan aktifitas fisik yaitu 81,1% anak menggunakan gadget < 2 jam perhari. Menurut Kusmaryati (2023) World Health Organization (WHO) melaporkan bahwa 5 – 25% dari anak-anak usia dini menderita gangguan perkembangan, yakni disfungsi otak minor, termasuk gangguan perkembangan motorik halus. Kemenkes RI (2018) menyebutkan bahwa perbandingan indeks perkembangan anak usia 36 hingga 59 bulan di Indonesia mencapai 88, 3%. Sekitar 9,5% sampai 14,2% anak usia dini memiliki masalah perkembangan psikososial yang berdampak negatif terhadap perkembangan dan kesiapan sekolahnya. Oleh karena itu orangtua dalam hal ini memiliki peran yang sangat penting. Karena tugas orangtua di zaman ini bukan hanya membentuk anak dari rumah, tapi juga membimbing, membina, mengontrol dan melindungi diluar rumah dari berbagai macam stimulus yang datang, seperti perkembangan teknologi yang sangat pesat.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah cara-cara, strategi untuk memahami realitas, langkah-langkah sistematis untuk memecahkan rangkaian sebab akibat. Metode penelitian berfungsi untuk menyederhanakan masalah, sehingga lebih mudah untuk dipecahkan dan dipahami (Khuta Ratna Nyoman, 2007). Metode penelitian mengemukakan secara teknis tentang metode-metode yang digunakan dalam penelitian. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan teknik analisis isi (*content analysis*) yang sering kali digunakan untuk mengkaji pesan-pesan. Analisis ini adalah suatu teknik penelitian untuk menghasilkan deskripsi yang objektif dan sistematis mengenai isi yang terkandung dalam media komunikasi, menganalisis makna pesan, dan cara mengungkapkan pesan. Sedangkan pendekatan kualitatif merupakan salah satu pendekatan yang secara primer menggunakan paradigma pengetahuan berdasarkan pandangan konstruktivis. Pendekatan ini juga menggunakan strategi penelitian naratif. Penelitian mengumpulkan data penting secara terbuka terutama dimaksud untuk mengembangkan tema-tema dari data (Emzir, 2008).

Data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka. Ini dikarenakan penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian yang temuan-temuannya tidak diperoleh dari hasil statistik atau bentuk hitungan. Data yang dikumpulkan adalah berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka. Hal itu disebabkan oleh adanya penerapan metode kualitatif, selain itu semua yang dikumpulkan berkemungkinan menjadi kunci terhadap apa yang sudah diteliti (Lexy J Moelong, 2001).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan individu yang berusia 3 hingga 6 tahun yang memiliki potensi cukup besar untuk segera berkembang, potensi tersebut akan terus berkembang, jika anak terus dilatih untuk diberikan stimulasi (Keliat, 2015). Anak usia 3-6 tahun dapat diajari menulis, membaca, dan belajar mengetik. Masa anak usia dini merupakan masa emas, dimana perkembangan seorang anak akan banyak mengalami perubahan yang sangat berarti. Anak usia dini memiliki potensi yang besar untuk berkembang (Livana, P. H., & Anggraeni, 2018). Menurut Bella Feby Ayu Piningit (2021) anak usia dini merupakan kehidupan tahun-tahun awal yang kreatif dan produktif bagi anak-anak. Ciri-ciri anak usia dini yang berumur antara 3-6 tahun biasanya ada di TK meliputi aspek fisik, emosi, sosial, dan kognitif anak. Ciri fisik anak usia dini dalam penampilan maupun gerak gerik yaitu umumnya anak sangat aktif, mereka telah memiliki penguasaan (kontrol) terhadap tubuhnya (Patmonedowo, 2003).

Masa lima tahun pertama kehidupan merupakan masa yang sangat peka terhadap lingkungan dan masa ini berlangsung sangat pendek serta tidak dapat diulang lagi, sehingga masa ini disebut dengan "masa keemasan" (golden period), "jendela kesempatan" (window of opportunity) dan "masa kritis" (Soetjningsih, 2010). Dalam hal ini anak usia dini mengalami perkembangan yang terus-menerus dan tidak terputus-putus, meskipun pada suatu periode tertentu akan mengalami perkembangan yang cepat dibandingkan dengan periode lainnya. Di samping itu, hasil perkembangan pada periode tertentu akan menjadi landasan bagi perkembangan periode berikutnya. Dalam hubungan dengan prinsip ini, perlu ditekankan lagi tentang pentingnya periode lima tahun pertama dari hidup manusia (bahwa lima tahun atau balita). Freud mengemukakan bahwa struktur kepribadian telah terbentuk pada akhir tahun kelima, bahkan Lewin berpendapat bahwa tiga tahun pertama merupakan masa perkembangan kepribadian yang cepat dan penting (Furtasan Ali. Budi Ilham Maliki, 2023).

Pada usia ini diperlukan asupan gizi, stimulasi tumbuh kembang, dan pelayanan kesehatan yang memadai, semakin dini stimulasi yang diberikan maka perkembangan anak akan semakin baik, semakin banyak stimulasi yang diberikan maka pengetahuan anak akan menjadi luas sehingga perkembangan anak semakin optimal. Anak usia dini biasanya akan meniru apa yang di ajarkan oleh orang tua, baik secara langsung maupun tidak langsung. Dalam hal ini orangtua adalah pemberi contoh perilaku sesungguhnya. Sehingga orangtua harus mampu meningkatkan pengetahuan dan kemampuan dalam menciptakan lingkungan dan kondisi keluarga yang kondusif guna menunjang proses perkembangan anak.

Tahapan Perkembangan Anak pada usia dini secara umum terdiri dari aspek kognitif, bahasa, motorik, seni, psikososial serta moral agama (Isturdiyana, 2019).

a. Aspek kognitif

Pada Aspek kognitif anak usia dini sudah berkembang dengan baik, ditandai dengan kemampuan mengenali kata dengan suara yang serupa, sudah bisa berhitung sampai 20, sudah memahami urutan kejadian sehari-hari meski belum terlalu paham konsep waktu seperti tadi, sekarang atau kemarin. Pada usia ini anak juga sudah mampu bermain puzzle dan memasangkannya dengan sesuai. Dan diusia 5 tahun, dengan rangsangan dan stimulasi yang diberikan oleh guru maupun orang tua, kemampuan mereka semakin bertambah. Bisa menghitung sampai 50, mulai tertarik dan paham angka dan huruf, dan menunjukkan ketertarikannya untuk belajar. Ciri kognitif anak usia dini ialah terampil dalam bahasa. Sebagian besar mereka senang berbicara, khususnya dalam kelompoknya.

b. Aspek Bahasa

Bahasa Anak usia 4 tahun sudah mahir dalam berbahasa. Mereka sudah bisa menggunakan struktur kalimat yang rumit dan menggunakan keterangan waktu. Dan mereka sudah mampu mengekspresikan wajah dan nada suara. Berbisik, merajuk, berteriak maupun menyanyilagu kesukaan mereka dengan lancar. Sedangkan saat usia mereka 5 sampai 6 tahun, mereka sudah mahir menceritakan kejadian yang dialami, paham lelucon, dan sering melontarkan humor-humor ringan. Mereka juga sudah paham akan orang-orang terdekatnya.

c. Aspek Fisik/Motorik

Yang paling menonjol dari usia ini adalah nafsu makannya yang meningkat. Karena diusia ini kebutuhan kalori mereka meningkat seiring dengan perkembangan fisik dan otak mereka. Rata-rata perharinya mereka membutuhkan 1700-1800 kalori. Sedangkan untuk motoriknya, ada beberapa hal yang sudah mereka bisa lakukan, diantaranya: Mampu berdiri diatas satu kaki; Berjalan maju diatas garis lurus; Mahir menaiki tangga; Melompat dengan ketinggian 15-30 cm; Melempar dan menangkap bola dengan baik; Memegang pensil dengan sempurna; Menulis beberapa huruf dan angka; dan Memiliki kemampuan tangan yang semakin terampil.

d. Aspek Psikososial

Anak usia dini sangat senang bermain diluar rumah, bertemu dengan teman baru dan berteman dengan mereka. Meski belum terlalu intens dalam bermain bersama dan masih sering berubah-ubah, tapi mereka sudah cukup baik jika bermain dan bekerja kelompok. Dan mereka sudah mulai memilih teman dekat dan sahabat mereka. Pada usia 5-6 tahun, anak sudah benar-benar memilih sahabat untuk dirinya. Dalam bermain dan bekerja kelompok pun mereka sudah tidak malu-malu lagi dalam menunjukkan ide dan pertisipasinya. Mereka mampu menghibur orang lain dan sudah ada keinginan dalam dirinya terlihat menonjol dan berprestasi.

Anak-anak pada usia ini belum dapat membedakan antara melakukan suatu aktivitas dengan bermain. Anak akan asyik dengan aktivitas yang dia lakukan karena dorongan dari dirinya sendiri, seperti mendengarkan cerita, bermain boneka atau gadget. Sampai-sampai ia akan bisa lupa makan dan lupa waktu. Ia tidak akan berhenti melakukan aktivitasnya jika aktivitas itu sangat menarik baginya. Emosional anak usia dini yaitu cenderung mengekspresikan emosinya dengan bebas dan terbuka. Sikap marah sering diperlihatkan oleh anak pada usia ini, dan iri hati sering terjadi.

Gadget

Kata gadget berasal dari bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik kecil yang mempunyai fungsi khusus. Pengertian lain gadget yaitu sebuah perangkat atau teknologi elektronik yang berkembang pesat dan mempunyai fungsi tertentu dengan berbagai jenis diantaranya yaitu *smartphone*, *mobile phone*, *iphone*, *blackberry*, *ipad*, *tablet*, dan *netbook* (Manumpil, B., Ismanto, Y., & Onibala, 2015).

Gadget merupakan perangkat canggih yang memiliki berbagai macam fitur dan aplikasi yang dapat menyajikan informasi, pendidikan, sosial budaya, olahraga, ekonomi maupun politik guna membantu hidup manusia menjadi lebih praktis. Gadget menjadi hal yang menarik bagi anak-anak, dikarenakan gadget menyediakan dimensi-dimensi gerak, warna, suara, dan lagu sekaligus dalam satu perangkat untuk berbagai tujuan seperti bermain game, menonton video, mendengarkan lagu, mengobrol dengan teman-teman mereka, dan menjelajahi situs web. Pengguna gadget di Indonesia semakin tumbuh dengan pesat, bahkan diproyeksikan bahwa jumlah penetrasi gadget di Indonesia akan melampaui jumlah orang Indonesia (Rahmah, 2015). Indonesia merupakan negara keempat terpadat di dunia yang mencapai 260 juta jiwa, tentunya menjadi pasar teknologi digital yang besar (Kusyanti, A., & Prastanti, 2017).

Faktor Yang Mempengaruhi Pengguna Gadget

Penggunaan gadget yang dimanfaatkan secara efektif akan berdampak positif antara lain untuk memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak. Namun, penggunaan gadget yang berlebihan juga menimbulkan dampak-dampak negatif antara lain menurunnya prestasi belajar karena penggunaan yang berlebihan, membatasi aktivitas fisik yang dibutuhkan untuk tumbuh kembang anak, masalah kesehatan mata, dan lain-lain.

Penggunaan gadget di kalangan anak usia dini semakin memprihatinkan dan berdampak negatif terhadap tumbuh kembang anak. Perkembangan anak-anak yang semakin individualis akan mengakibatkan berkurangnya kepekaan terhadap lingkungan sehingga anak akan kesulitan melakukan interaksi dengan orang sekitar. Menurut Bella Feby Ayu Piningit (2021) kecanduan gadget dapat mempengaruhi perkembangan otak anak karena produksi hormon *dopamine* yang berlebihan mengganggu kematangan fungsi *prefrontal korteks* yaitu mengontrol emosi, kontrol diri, tanggung jawab, pengambilan keputusan dan nilai-nilai moral lainnya. Sehingga dapat menimbulkan gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas. Faktor-faktor yang mempengaruhi GPPH adalah faktor genetik, disfungsi serebri, neurotransmitter, dan psikososial (Setianingsih, 2018).

Menurut, faktor-faktor yang mempengaruhi dalam penggunaan gadget meliputi: (1) Iklan yang terpapar di televisi dan media sosial, (2) Gadget menampilkan fitur-fitur yang menarik, (3) Kecanggihan gadget, (4) Keterjangkauan harga gadget, (5) Lingkungan, (6) Faktor budaya, (7) Faktor sosial, (8) Faktor pribadi.

Dampak Penggunaan Gadget

World Health Organization melaporkan bahwa 5 – 25% dari anak-anak usia dini menderita gangguan perkembangan. Kemenkes RI (2018) menyebutkan bahwa perbandingan indeks perkembangan anak usia 36 hingga 59 bulan di Indonesia mencapai 88,3%. Sekitar 9,5% sampai 14,2% anak usia ini memiliki masalah perkembangan psikososial yang berdampak negatif terhadap perkembangan dan kesiapan sekolahnya (Bella Feby Ayu Piningit, 2021).

Dampak yang lainnya ketika anak terlalu lama menggunakan gadget yaitu anak akan merasakan depresi, merasa gelisah atau cemas, gangguan antisosial, serta rendahnya prestasi belajar. Melihat besarnya dampak penggunaan gadget secara berlebihan pada anak maka perlu adanya suatu upaya preventif agar tidak menimbulkan masalah pada anak dikemudian hari, dalam hal ini orang tua sangat berperan dalam perkembangan anak karena orang tua merupakan pendidikan pertama bagi anak.

Dampak lain Penggunaan Gadget :

1. Dampak Positif

Penggunaan gadget mempunyai dampak tersendiri bagi penggunanya, baik orang dewasa maupun anak-anak tetapi tergantung dengan bagaimana menggunakan dan memanfaatkan gadget tersebut. Adapun beberapa dampak positif gadget pada anak yaitu: Mengembangkan imajinasi, melatih kecerdasan, meningkatkan rasa kepercayaan diri, kreatif, inovator

2. Dampak Negatif

Menurut dampak negatif penggunaan gadget sebagai berikut: Dapat menimbulkan gangguan Kesehatan mata, masalah tidur, kesulitan daya konsentrasi, menurunnya prestasi belajar, perkembangan fisik terhambat, perkembangan sosial minim, perkembangan kognitif, perkembangan bahasa terhambat, perkembangan psikososial, mempengaruhi perilaku anak.

Upaya Orangtua dalam Mengatasi Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini

Orangtua memiliki peranan sangat penting dalam mengatasi dampak dari penggunaan gadget yang terjadi pada anak usia dini. Hal ini karena orangtua adalah orang yang lebih banyak melakukan interaksi dengan anak dan satu-satunya yang memiliki peran

dalam membentuk anak. Setiap anak memiliki pengetahuan dan pemahaman yang dihasilkan dari proses belajar yang terjadi di lingkungan sekelilingnya. Anak akan belajar banyak hal dari orangtua sebagai madrasah pertamanya. Baik dan buruk perilaku seorang anak, maka hal itu dihasilkan dari apa yang terjadi dalam lingkup keluarganya. Berikut upaya yang dapat dilakukan orangtua dalam mengatasi dampak penggunaan gadget pada anak usia dini;

(1) Membatasi waktu penggunaan gadget pada anak usia dini

Ditengah gempuran teknologi yang terus berkembang dari hari ke hari, maka akan sangat mustahil untuk bisa memisahkan anak dari gadget. Memisahkan anak dari gadget sama dengan membuat anak menjadi gaktek (gagal teknologi). Bukan sebuah solusi ketika virus kecanduan gadget menyerang anak, lantas obatnya hanyalah memisahkan anak dari gadget. Berilah kesempatan kepada anak untuk dapat bermain sambil belajar dengan gadgetnya, dengan catatan orangtua memberikan durasi waktu penggunaan gadget pada anak. Berikan durasi yang semakin hari semakin membatasi kedekatan anak dengan gadget.

Misalnya apabila pada anak yang kecanduan gadget, berikan waktu 2-3 jam selama sehari. Setelah itu kurangi waktu penggunaan gadget dengan memberikan durasi waktu hanya 1 jam selama sehari. Lanjutkan dengan memberi waktu penggunaan gadget hanya 5 kali dalam seminggu selama 1 jam sehari. Lakukan kembali memberi waktu penggunaan gadget selama 2 hari dalam seminggu selama 1 jam sehari. Dan lakukan seterusnya sampai anak mulai tidak kecanduan pada gadget.

(2) Melakukan pendampingan pada anak usia dini saat menggunakan gadget

Anak usia dini merupakan individu yang memiliki potensi cukup besar untuk segera berkembang, masa anak usia dini merupakan masa emas, dimana perkembangan seorang anak akan banyak mengalami perubahan yang sangat berarti. Anak usia dini dalam penampilan maupun gerak gerik umumnya anak sangat aktif, mereka telah memiliki penguasaan (kontrol) terhadap tubuhnya. Dalam hal ini orangtua perlu melakukan pendampingan dengan baik. Mendampingi berarti menemani anak. Mendampingi anak tidak cukup hanya dengan menemani ketika tidur, ke kamar mandi dan makan. Tapi juga pada saat menggunakan gadget, yaitu pada saat anak bermain sambil belajar dengan gadgetnya. Orangtua perlu mengambil sikap tegas ketika anak mulai kecanduan gadget, baik dari segi durasi waktu hingga tontonan yang dilihat.

(3) Memberi kontrol pada anak usia dini terhadap penggunaan gadget

Salah satu unsur terpenting dari berbagai upaya yang dapat dilakukan orangtua pada anak usia dini terhadap penggunaan gadget ialah dengan melakukan control yang cukup ketat. Misalnya pada apa yang anak lihat dari gadget, baik tontonan, permainan, dsb. Pastikan apa yang anak lihat dan mainkan adalah sebuah tayangan atau permainan yang mengandung unsur-unsur positif dan bukan negatif. Seperti tayangan kartun-kartun Islami, lagu-lagu sholawat nabi, senam anak sehat gembira, permainan calistung, menggambar, mewarnai, dsb. Tayangan dan permainan yang dapat meningkatkan kreativitas dan kecerdasan anak. Orangtua juga perlu menyampaikan pada anak apa yang boleh dan tidak boleh mereka lihat, sampaikan apa yang baik dan tidak baik sehingga anak paham mengapa boleh dan tidak boleh dilakukan.

(4) Memberikan perhatian lebih pada anak

Hal yang terlihat biasa namun ternyata sangat berpengaruh terhadap tumbuh kembang anak ialah memberikan perhatian. Berapa banyak orangtua yang melewatkan hal penting ini dan lebih memilih sibuk dengan segudang pekerjaannya. Anak-anak dibiarkan asik dengan gadgetnya agar orangtua tidak disibukan dengan beraneka ragam kreativitas anak. Memberikan gadget kepada anak adalah cara paling banyak dilakukan orangtua ketika orangtua sedang sibuk dengan dirinya sendiri. Dengan dalih anak akan tenang, maka orangtua memberikan kebebasan kepada anak dalam menggunakan gadget. Padahal anak usia dini pada masa golden age biasanya aktif karena membutuhkan perhatian lebih. Mereka ingin dilihat, didengar dan diperhatikan apapun yang mereka lakukan dan ucapkan. Anak ingin diberikan perhatian lebih karena mereka tidak ingin dibagi kasih sayangnya dengan yang lain, dengan kesibukan orangtuanya dalam bekerja. Maka anak yang tumbuh dari lingkup keluarga yang orangtuanya sibuk dengan bekerja atau broken home, anak tersebut akan melewatkan banyak perhatian yang seharusnya dia dapatkan. Akan menjadi hal yang wajar ketika anak tumbuh semakin individualis dan tidak dapat berinteraksi dengan baik di lingkup sosial, salah satu faktor penyebabnya adalah kurangnya perhatian dari orangtua.

SIMPULAN

Penggunaan gadget di kalangan anak usia dini semakin memprihatinkan dan berdampak negatif terhadap tumbuh kembang anak meskipun tidak dipungkiri terdapat dampak positif dari perkembangan teknologi yang sangat pesat. Dalam pemanfaatan penggunaan gadget tentu membutuhkan peran berbagai pihak agar tidak berdampak

negatif, salah satunya peran orangtua pada anak usia dini terhadap penggunaan gadget. Beberapa upaya yang dapat dilakukan orangtua untuk mengatasi dampak penggunaan gadget di perkembangan teknologi yang semakin pesat ini ialah dengan membatasi waktu penggunaan gadget, melakukan pendampingan pada anak usia dini saat menggunakan gadget, memberi kontrol pada anak terhadap penggunaan gadget dan orangtua dapat memberikan perhatian lebih pada anak. Upaya ini dilakukan agar perkembangan anak usia dini tidak menjadi individualis karena kecanduan gadget. Karena ketika anak kecanduan gadget, akan mengakibatkan berkurangnya kepekaan terhadap lingkungan sehingga anak akan kesulitan melakukan interaksi dengan orang sekitar.

DAFTAR PUSTAKA

- Bella Feby Ayu Piningit. (2021). *Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Anak Usia Prasekolah*.
- Emzir. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Furtasan Ali. Budi Ilham Maliki. (2023). Filsafat Pendidikan. In *Istiqra': Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Isturdiyana, keliat. (2019). *Gambaran Kemampuan Perkembangan Psikososial Anak Prasekolah Di Taman Kanak-Kanak Among Siwi Sleman*.
- Keliat, B. A. (2015). *Keperawatan Kesehatan Jiwa Komunitas*. EGC.
- Kemenkes RI. (2018). Hasil Riset Kesehatan Dasar Tahun 2018. *Kementrian Kesehatan RI*, 53(9), 1689–1699.
- Khuta Ratna Nyoman. (2007). *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra*. Pustaka Pelajar.
- Kusmaryati, P. (2023). Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Perkembangan Anak Usia 48-59 Bulan. *Jurnal Ilmiah Obsgin*, 15(2).
- Kusyanti, A., & Prastanti, N. D. (2017). *The role of privacy, security and trust in user acceptance of smartphone user in Indonesia*. In *2017 5th International Conference on Information and Communication Technology*. 0, 1–6.
- Lexy J Moelong. (2001). *Metode Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Livana, P. H., & Anggraeni, R. (2018). Pendidikan kesehatan tentang perkembangan psikososial sebagai upaya pencegahan kekerasan fisik dan verbal pada anak usia sekolah di Kota Kendal. *Jurnal Ners Dan Kebidanan (Journal of Ners and Midwifery)*, 5(2), 97–104.
- Manumpil, B., Ismanto, Y., & Onibala, F. (2015). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan

- Tingkat Prestasi Siswa Di Sma Negeri 9 Manado. *Ejournal Keperawatan*, 3(2), 1–6.
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 5(2), 55–64. <https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>
- Patmonedowo, S. (2003). *Pendidikan Anak Prasekolah*. Rineka Cipta.
- Rahmah, A. (2015). Digital Literacy Learning System for Indonesian Citizen. *In Procedia Computer Science*, 72, 94–101. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.procs.2015.12.109>
- Setianingsih, S. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas. *Gaster*, 16(2), 191. <https://doi.org/10.30787/gaster.v16i2.297>
- Soetjiningsih. (2010). *Tumbuh Kembang Remaja dan Permasalahannya*.