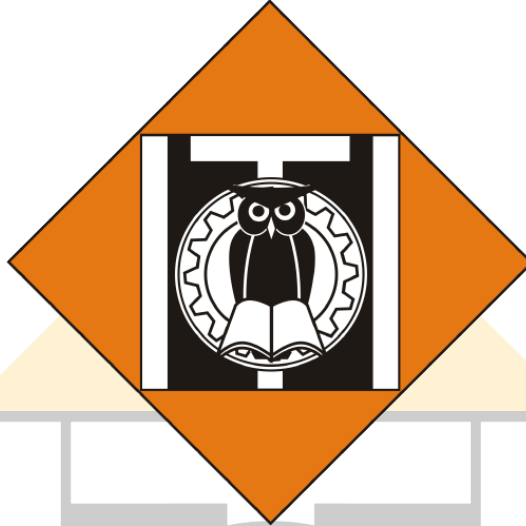


**DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU SOSIAL  
ANAK**  
*(The Impact of Gadget Use on Children's Social Behavior)*



**Dosen Pengampu: MATSUANI**

**Disusun Oleh :**

- |                          |            |
|--------------------------|------------|
| 1. RADJA KAMAL SAPUTRA   | 1152623001 |
| 2. HERI WINARTO          | 1222425001 |
| 3. ISKANDAR ZULKARNAIN   | 1222623002 |
| 4. MUHAMMAD FARHAN AFIFI | 1212425006 |
| 5. DEDI SULISTYO         | 1212425004 |
| 6. KALIMI                | 1212425005 |
| 7. NANDA DZULFIQRA       | 1212523007 |
| 8. AL FURQON MARDHI      | 1122625003 |
| 9. NIZAD SYAFIQUR RAHMAN | 1132125004 |
| 10. Eka Ramdoni          | 1112623004 |

**INSTITUT TEKNOLOGI INDONESIA**

## **KATA PENGANTAR**

Puji serta syukur saya hadirkan kepada Tuhan Semesta Alam, Allah SWT. yang mana berkat rahmat dan karunia-Nya lah saya dapat menyelesaikan Makalah yang berjudul DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU SOSIAL ANAK.

Saya menyadari bahwa, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan penulisan Makalah ini bila tanpa bantuan dan bimbingan berbagai pihak, baik dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan Makalah ini. Oleh karena itu, saya ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT. atas segala berkat rahmat dan karunia-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan penulisan Seminar Tugas Akhir ini.
2. Bapak Matsuan, selaku Dosen Pengampu Mata Kuliah Pancasila.
3. Teman-teman kelompok 5 (Sanskerta) yang telah bergotong royong dan bekerja sama dalam menyelesaikan penulisan makalah ini.
4. Keluarga, kerabat, istri dan anak tercinta, yang telah rela kehilangan waktu bersama demi saya dapat menempuh Pendidikan Sarjana Teknik di Institut Teknologi Indonesia.

Akhir kata, saya berharap dan berdoa semoga Allah SWT. membalas segala kebaikan Bapak, Ibu dan semua pihak yang telah membantu saya selama ini. Semoga Seminar Tugas Akhir membawa manfaat bagi diri saya pribadi dan juga demi pengembangan ilmu pengetahuan.

Tangerang Selatan, 4 November 2024

Yang membuat pernyataan,

**Kelompok 5**

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>2</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>3</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>4</b>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>4</b>
1.1 Latar Belakang.....	4
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	6
1.6 Korelasi Topik Dengan Mata Kuliah Pancasila.....	6
<b>BAB II.....</b>	<b>7</b>
<b>KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>7</b>
2.1 Kajian Teori.....	7
Pengertian Gadget.....	7
Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak.....	7
Dampak Positif Dan Negatif Dari Penggunaan Gadget.....	9
Solusi Agar Anak Usia Dini Tidak Ketergantungan Dalam Menggunakan Gadget.....	10
2.2 Kajian Hasil Penelitian.....	12
Solusi Agar Anak Tidak Ketergantungan Gadget.....	13
2.3 Kerangka Berpikir.....	13
<b>BAB III.....</b>	<b>14</b>
<b>METODE PENELITIAN.....</b>	<b>14</b>
3.1 Metode Penelitian.....	14
3.2 Jenis dan Data Penelitian.....	14
Jenis Data.....	14
Sumber Data.....	14
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian.....	15
3.4 Waktu dan Tempat Penelitian.....	15
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	15
Google Form.....	15
Wawancara Langsung.....	16
3.6 Diagram Alir Penelitian.....	17
3.7 Timeline Penelitian.....	17
Timeline Penelitian.....	17
Durasi Waktu.....	18
<b>BAB IV.....</b>	<b>18</b>
<b>ANALISA.....</b>	<b>18</b>
4.1 Daftar Pertanyaan.....	18
4.2 Jawaban Koresponden.....	19
4.3 Analisa dan Pembahasan Jawaban Koresponden.....	24
4.4 Analisa dan Dampak.....	26
<b>BAB V.....</b>	<b>28</b>
<b>KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>28</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>30</b>

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Di era globalisasi saat ini, kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) telah mencapai puncak yang sangat pesat. Salah satu aspek yang paling menonjol adalah perkembangan teknologi komunikasi, yang telah membawa perubahan signifikan dalam cara manusia berinteraksi. Pada masa lalu, komunikasi jarak jauh hanya dapat dilakukan melalui surat atau telepon kabel. Namun, saat ini teknologi telah menghadirkan berbagai perangkat komunikasi canggih seperti ponsel pintar, laptop, tablet, dan perangkat lainnya yang memberikan kemudahan dalam berkomunikasi.

Perkembangan teknologi ini diciptakan untuk mempermudah kehidupan manusia. Berbagai jenis teknologi telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari. Salah satu contoh teknologi yang paling populer dan berdampak besar adalah gadget. Gadget telah menjadi alat yang sangat umum, baik di kalangan anak-anak, remaja, maupun orang dewasa. Meskipun demikian, kemudahan akses terhadap teknologi membawa dampak positif maupun negatif.

Perkembangan teknologi yang begitu pesat menciptakan dinamika dimana pengguna teknologi tidak puas dengan apa yang mereka miliki saat ini. Mereka cenderung selalu ingin mendapatkan teknologi terbaru yang terus berkembang setiap hari. Gadget bukan lagi barang mewah, melainkan kebutuhan yang hampir semua orang dapat mengakses, dari berbagai lapisan ekonomi. Teknologi memainkan peran yang sangat penting dalam berbagai aspek kehidupan, mulai dari pendidikan, ekonomi, politik, hingga hiburan, memfasilitasi aktivitas sehari-hari dan membantu memecahkan masalah.

Namun, meskipun gadget menawarkan banyak manfaat, terutama dalam membantu pengembangan keterampilan berpikir anak, ada juga sisi negatif yang harus diperhatikan. Gadget berpotensi menimbulkan dampak buruk pada perkembangan anak, terutama dalam aspek interaksi sosial dan kesehatan mental. Salah satu dampak yang sering dikhawatirkan adalah paparan radiasi dari gadget yang dapat mempengaruhi kesehatan otak dan saraf anak. Selain itu, anak-anak yang terlalu sering bermain gadget cenderung mengalami penurunan kemampuan interaksi sosial, menjadi lebih individualis, dan kurang peduli terhadap lingkungan sekitarnya.

Kecenderungan anak-anak untuk menggunakan gadget tanpa batasan waktu juga mengkhawatirkan banyak pihak, termasuk pemerintah. Menteri Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak, Yohana Yembise, menekankan pentingnya peran orang tua dalam mengontrol penggunaan gadget oleh anak-anak. Orang tua diharapkan mampu menetapkan batasan yang jelas mengenai waktu penggunaan gadget agar anak-anak tetap dapat menikmati masa kecil mereka dengan interaksi sosial yang sehat serta waktu bermain yang cukup dengan teman sebaya dan keluarga.

Seiring dengan peningkatan ketergantungan pada gadget, penting bagi orang tua untuk memahami dampak gadget terhadap anak-anak, terutama pada masa usia dini. Masa ini adalah periode kritis dalam perkembangan anak, di mana pengalaman dan interaksi sosial memiliki dampak besar terhadap kecerdasan,

kemampuan berinteraksi, dan kesehatan mental anak. Oleh karena itu, orang tua perlu memastikan bahwa penggunaan gadget tidak menghambat perkembangan anak-anak menjadi individu yang aktif, cerdas, dan sosial.

Pemilihan judul “Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini” dalam tulisan ini didasarkan pada keprihatinan akan kurangnya pemahaman orang tua tentang dampak negatif penggunaan gadget yang berlebihan terhadap perkembangan anak. Tanpa pengawasan yang tepat, penggunaan gadget dapat mengakibatkan masalah dalam perkembangan kognitif, emosional, dan sosial anak. Dengan demikian, diharapkan penelitian ini dapat membantu meningkatkan kesadaran orang tua tentang pentingnya pengelolaan penggunaan gadget agar anak-anak dapat tumbuh dan berkembang dengan baik, sesuai dengan potensi terbaik mereka.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas dapat ditarik satu pokok pertanyaan yaitu “Bagaimana pengaruh gadget pada anak usia dini”. Dari pertanyaan pokok tersebut dapat dirumuskan beberapa pertanyaan yaitu :

1. Bagaimana dampak gadget terhadap perilaku sosial anak ?
2. Bagaimana pengaruh gadget terhadap perkembangan anak ?
3. Apa dampak positif dan negatif dari penggunaan gadget ?
4. Bagaimana solusi agar anak tidak ketergantungan dalam menggunakan gadget?
5. Bagaimana cara pengawasan orang tua yang memberikan gadget pada anak sebelum waktunya ?

## 1.3 Batasan Masalah

1. Penelitian ini hanya akan difokuskan kepada para orang tua yang memiliki anak dengan range usia 2-5 tahun.
2. Perspektif Orang Tua: Penelitian ini akan mengeksplorasi persepsi orang tua mengenai dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak mereka, yang mencakup:
  - Interaksi anak dengan teman-temannya
  - Perilaku anak di rumah
  - Perilaku anak di lingkungan sekolah berdasarkan pengamatan orang tua
3. Jenis Penggunaan Gadget: Fokus akan ditujukan pada penggunaan gadget untuk hiburan dan juga untuk tujuan pendidikan atau akademik. Dampak dari jenis konten yang dikonsumsi anak juga akan dianalisis dari sudut pandang orang tua.
4. Jenis Gadget: Penelitian ini hanya mencakup penggunaan smartphone dan tablet. Penggunaan perangkat lain seperti komputer, laptop, atau konsol game tidak akan dianalisis dalam penelitian ini.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan utama dari penulisan *paper* ini adalah menjawab dan memecahkan masalah :

1. Untuk menganalisis tentang bagaimana Gadget dapat mempengaruhi sikap anak-anak terhadap kehidupan sosial.
2. Untuk mempelajari efek berbahaya dari penggunaan Gadget di kalangan anak-anak di usia dini.

3. Untuk menilai perilaku sosial pada anak-anak yang sering menggunakan Gadget.
4. Untuk mengusulkan cara pengawasan orang tua terhadap penggunaan Gadget kepada anak-anak.
5. Untuk meningkatkan pemahaman orang tua tentang dampak penggunaan Gadget berlebih bagi anak-anak.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Tujuan manfaat penelitian yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Untuk menambah pemahaman dan dapat dimanfaatkan sebagai aturan untuk lebih memperhatikan dalam penggunaan gadget.
2. Manfaat penelitian bagi orang tua yaitu diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan masukan atau kajian dalam pemakaian gadget sehari-hari terhadap anak
3. Manfaat Penelitian bagi pengguna gadget yang masih anak-anak yaitu diharapkan agar membentuk perilaku yang lebih baik dalam penggunaan Gadget.
4. Manfaat Penelitian bagi pengguna gadget orang dewasa terhadap anak-anak yaitu dapat memberikan informasi yang bermanfaat agar dalam penggunaan gadget sehari-hari tidak keseringan atau kecanduan

### **1.6 Korelasi Topik Dengan Mata Kuliah Pancasila**

Korelasi antara perkembangan teknologi komunikasi, khususnya penggunaan gadget di kalangan anak-anak, dengan nilai-nilai Pancasila dapat dianalisis dari beberapa perspektif. Berikut adalah beberapa poin yang menunjukkan keterkaitan tersebut:

#### **1. Sila Kedua: Kemanusiaan yang Adil dan Beradab**

Penggunaan gadget secara bijak menunjukkan penghargaan terhadap hak dan tanggung jawab pribadi serta lingkungan sosial. Jika penggunaan gadget tidak terkendali, ada risiko mengurangi interaksi sosial dan menurunkan empati pada anak. Ini dapat berlawanan dengan nilai kemanusiaan yang beradab, dimana setiap individu diharapkan memiliki kepedulian terhadap orang lain. Orang tua yang mengontrol penggunaan gadget anak, dengan tetap memberikan kesempatan bagi mereka untuk berinteraksi dengan teman sebayanya, akan mendukung pertumbuhan anak sebagai individu yang adil dan beradab.

#### **2. Sila Ketiga: Persatuan Indonesia**

Penggunaan gadget yang terlalu dominan dapat menyebabkan anak menjadi individualis, kurang peduli pada lingkungan sosial dan budaya sekitarnya. Persatuan dan kesatuan yang diharapkan dalam sila ketiga ini hanya dapat tercapai jika anak-anak memiliki rasa kebersamaan, bekerja sama, dan menghargai perbedaan. Orang tua yang mengatur penggunaan gadget secara bijak memungkinkan anak-anak untuk lebih terlibat dalam kegiatan sosial, yang pada gilirannya mendukung terciptanya rasa persatuan dan kesatuan.

#### **3. Sila Keempat: Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan/Perwakilan**

Dalam menggunakan teknologi, termasuk gadget, anak-anak perlu belajar tentang nilai-nilai demokrasi seperti menghargai pendapat orang lain, mendengarkan, dan berbicara secara bijak. Dalam pengaturan

penggunaan gadget, misalnya, orang tua dapat mengajak anak berdiskusi untuk menetapkan batas waktu penggunaan gadget. Hal ini mengajarkan kepada anak pentingnya musyawarah dan keputusan bersama dalam lingkup keluarga, yang merupakan cerminan dari sila keempat

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teori**

##### **Pengertian Gadget**

Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia, gadget disebut sebagai “acang”. Salah satu hal yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan”. Artinya, dari hari ke hari gadget selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Gadget adalah piranti yang berkaitan dengan perkembangan teknologi masa kini. Yang termasuk gadget misalnya *tablet*, *smartphone*, *notebook*, dan sebagainya.

Gadget adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Diantaranya *smartphone* seperti *iPhone* dan *Blackberry*, serta *notebook*, perpaduan antara komputer portabel seperti *notebook* dan internet. Beraneka macam jenisnya untuk saat ini mudah didapatkan. Karena harga dari berbagai jenis teknologi ini bervariasi ada yang murah dan ada juga yang mahal. Sesuai dengan kebutuhan ekonomi penggunanya. Dan setiap orang selalu ingin mempunyai teknologi yang semakin canggih. Barang teknologi bukan menjadi barang yang langka untuk ditemukan. Hampir semua aktivitas yang berhubungan dengan pendidikan, sosial-budaya, olahraga, ekonomi maupun politik selalu memanfaatkan kecanggihan teknologi untuk mencari informasi dan membantu melaksanakan setiap kegiatan-kegiatannya dalam pemecahan suatu masalah.

Dari pendapat tersebut penulis dapat menyimpulkan bahwa, gadget adalah suatu alat elektronik yang memiliki berbagai layanan fitur dan aplikasi yang menyajikan teknologi terbaru yang membantu hidup manusia menjadi lebih praktis dan memiliki fungsi khusus.

##### **Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak**

Pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan anak memiliki dampak positif dan dampak negatif. Adapun dampak positifnya antara lain, membantu perkembangan fungsi adaptif seorang anak, menambah pengetahuan anak, memperluas jaringan persahabatan, mempermudah komunikasi, dan membangun kreatifitas anak. Sedangkan dampak negatifnya antara lain, anak menjadi ketergantungan terhadap gadget, sehingga dalam menjalankan segala aktivitas hidupnya anak tidak bisa terlepas dari gadget, anak menjadi sulit pada dunia nyata, anak menjadi lebih suka bermain dengan gadgetnya daripada bermain dengan temannya, dan anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas.

Selain itu, dampak positif penggunaan gadget antara lain, yang pertama adalah gadget akan membantu perkembangan fungsi adaptif seorang anak artinya kemampuan seseorang untuk bisa menyesuaikan diri dengan keadaan lingkungan sekitar dan perkembangan zaman. Jika perkembangan zaman sekarang muncul gadget, maka anak pun harus tahu cara menggunakannya karena salah satu fungsi adaptif manusia zaman sekarang adalah harus mampu mengikuti perkembangan teknologi. Sebaliknya, anak yang tidak bisa mengikuti perkembangan teknologi bisa dikatakan fungsi adaptifnya tidak berkembang secara normal. Nilai positif lain



adalah gadget memberi kesempatan anak untuk leluasa mencari informasi. Apalagi anak-anak sekolah sekarang dituntut untuk mengerjakan tugas melalui internet.

Penggunaan gadget yang berlebihan pada anak akan berdampak negatif karena dapat menurunkan daya konsentrasi dan meningkatkan ketergantungan anak untuk dapat mengerjakan berbagai hal yang semestinya dapat mereka lakukan sendiri. Dampak lainnya adalah semakin terbukanya akses internet dalam gadget yang menampilkan segala hal yang semestinya belum waktunya dilihat oleh anak-anak. Banyak anak yang mulai kecanduan gadget dan lupa bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya yang berdampak psikologis terutama krisis percaya diri, juga pada perkembangan fisik anak.

Radiasi gelombang elektromagnetik dari gadget memang tidak terlihat, efeknya pun tidak terasa secara langsung. Untuk itu orangtua harus secara bijak mengawasi dan melakukan seleksi terhadap instrument permainan yang digunakan anak-anak saat bermain. Kebiasaan anak-anak dalam bermain gadget saat ini memang tidak bisa dipungkiri, namun ada baiknya tidak selalu bermain, atau paling tidak membatasi waktu bermain gadget, karena alasan radiasi diatas. Sebenarnya kegiatan bermain merupakan kegiatan utama anak yang Nampak mulai sejak bayi. Kegiatan ini penting bagi perkembangan kognitif, sosial, dan kepribadian anak pada umumnya. Anak juga bisa mulai memahami hubungan antara dirinya dan lingkungan sosialnya melalui kegiatan bermain, belajar bergaul dan memahami aturan ataupun tata cara pergaulan. Namun sekarang anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan bermain gadget daripada bermain dengan teman sebaya, yang bisa menimbulkan sifat individualis dan egosentris, serta tidak memiliki kepekaan terhadap lingkungan sekitar. (Jonathan, 2015 : 117).

Menurut Mohammad Nazir (2003:16), Berikut ini beberapa dampak negatif dari gadget untuk perkembangan anak:

**a. Sulit konsentrasi pada dunia nyata**

Kecanduan atau adiksi pada gadget akan membuat anak mudah bosan, gelisah dan marah ketika dia dipisahkan dengan gadget kesukaannya. Ketika anak merasa nyaman bermain dengan gadget kesukaannya, dia akan lebih asik dan senang menyendiri memainkan gadget tersebut. Akibatnya, anak akan mengalami kesulitan berinteraksi dengan dunia nyata, berteman dan bermain dengan teman sebaya.

**b. Terganggunya fungsi PFC**

Kecanduan teknologi selanjutnya dapat mempengaruhi perkembangan otak anak. PFC atau Pre Frontal Cortex adalah bagian di dalam otak yang mengontrol emosi, kontrol diri, tanggung jawab, pengambilan keputusan dan nilai-nilai moral lainnya. Anak yang kecanduan teknologi seperti games online, otaknya akan memproduksi hormon dopamine secara berlebihan yang mengakibatkan fungsi PFC terganggu.

**c. Introvert**

Ketergantungan terhadap gadget pada anak-anak membuat mereka menganggap bahwa gadget itu adalah segala-galanya bagi mereka. Mereka akan galau dan gelisah jika dipisahkan dengan gadget tersebut. Sebagian besar waktu mereka habis untuk bermain dengan gadget. Akibatnya, tidak hanya kurangnya kedekatan antara orang tua dan anak, anak juga cenderung menjadi introvert.



## Dampak Positif Dan Negatif Dari Penggunaan Gadget

Dampak pengaruh Gadget pada perkembangan anak sangat banyak. Dampak yang diberikan dari segi pendidikan di Indonesia terbagi dua yaitu, dampak positif dan dampak negatif.

### 1. Dampak Positif:

- a. Menambah Pengetahuan menyimpulkan bahwa dengan menggunakan gadget yang berteknologi canggih, anak-anak dengan mudah dan cepat untuk mendapatkan informasi mengenai tugas nya di sekolah. Misalnya kita ingin *browsing internet* dimana saja dan kapan saja yang ingin kita ketahui. Dengan demikian dari internet kita bisa menambah ilmu pengetahuan.
- b. Gadget dapat memperluas jaringan persahabatan karena dapat dengan mudah dan cepat bergabung ke social media. Jadi, kita dapat dengan mudah untuk berbagi bersama teman kita.
- c. Mempermudah Komunikasi. Gadget merupakan salah satu alat yang memiliki teknologi yang canggih. Jadi semua orang dapat dengan mudah berkomunikasi dengan orang lain dari seluruh penjuru dunia.
- d. Melatih kreativitas anak. Kemajuan teknologi telah menciptakan berbagai permainan yang kreatif dan menantang. Banyak anak yang termasuk kategori ADHD diuntungkan oleh permainan ini oleh karena tingkat kreativitas dan tantangan yang tinggi. Menurut Baihaqi dan Sugiarmim (2006: 2) ADHD sendiri merupakan singkatan dari *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* yang merupakan gangguan perkembangan dalam peningkatan aktivitas motorik anak-anak hingga menyebabkan aktivitas anak-anak yang tidak lazim dan cenderung berlebihan.

### 2. Dampak Negatif:

- a. Mengganggu Kesehatan  
Gadget dapat mengganggu kesehatan manusia karena efek radiasi dari teknologi sangat berbahaya bagi kesehatan manusia terutama pada anak-anak yang berusia 12 tahun kebawah. Efek radiasi yang berlebihan dapat mengakibatkan penyakit kanker.
- b. Dapat Mengganggu Perkembangan Anak  
Gadget memiliki fitur-fitur yang canggih seperti, kamera, video, games dan lain-lain. Fitur itu semua dapat mengganggu proses pembelajaran di sekolah. Misalnya ketika guru menerangkan pelajaran di depan salah satu siswa bermain gadget nya di belakang atau bisa juga dipergunakan sebagai alat untuk hal-hal yang tidak baik.
- c. Rawan terhadap tindak kejahatan  
Setiap orang pasti ada yang memiliki sifat update di mana saja. Jadi orang ingin berbuat kejahatan dengan mudah mencari nya dari hasil update nya yang boleh dibilang terlalu sering.
- d. Dapat Mempengaruhi perilaku Anak  
“Kemajuan teknologi berpotensi membuat anak cepat puas dengan pengetahuan yang diperolehnya sehingga menganggap apa yang didapatnya dari internet atau teknologi lain adalah pengetahuan yang terlengkap dan final” (Ratih Ibrahim, 2012). Pada faktanya ada begitu banyak hal yang harus digali lewat proses pembelajaran tradisional dan internet tidak bisa menggantikan kedalaman suatu

pengetahuan. Kalau tidak dicermati, maka akan ada kecenderungan bagi generasi mendatang untuk menjadi generasi yang cepat puas dan cenderung berpikir dangkal.

Kemajuan teknologi yang membawa banyak kemudahan, generasi mendatang berpotensi untuk menjadi generasi yang tidak tahan dengan kesulitan. Dengan kata lain, anak akan berpikir atau merasa bahwa hidup ini seharusnya mudah dan pada akhirnya anak berusaha untuk menyederhanakan masalah dan berupaya menghindari kesukaran. Kemajuan teknologi mempercepat segalanya dan tanpa disadari anak pun dikondisikan untuk tidak tahan dengan keterlambatan. Hasilnya anak makin hari makin lemah dalam hal kesabaran serta konsentrasi dan cepat menuntut orang untuk memberi yang diinginkannya dengan segera. Romo (2013). Menurutnya bermain gadget dalam durasi yang panjang dan dilakukan setiap hari secara kontinyu, bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang antisosial. Ini terjadi karena anak-anak ini tidak diperkenankan untuk bersosialisasi dengan orang lain. Selain itu juga berpotensi mendorong anak untuk menjalin relasi secara dangkal. Waktu untuk bercengkrama secara langsung berkurang karena sekarang waktu tersita untuk menikmati semuanya dalam kesendirian.

### **Solusi Agar Anak Usia Dini Tidak Ketergantungan Dalam Menggunakan Gadget**

Sosok yang paling berpengaruh dalam mencegah maupun mengatasi dampak negatif dari gadget adalah orang tua. Maka orang tua memiliki peran besar dalam membimbing dan mencegah agar teknologi gadget tidak berdampak negatif bagi anak. cara-cara yang harus dilakukan oleh orang tua adalah sebagai berikut :

#### **a. Pilih sesuai usia**

Dilihat dari tahapan perkembangan dan usia anak, pengenalan dan penggunaan gadget bisa dibagi ke beberapa tahap usia. Untuk anak usia di bawah 5 tahun, Pemberian gadget sebaiknya hanya seputar pengenalan warna, bentuk, dan suara. Artinya, jangan terlalu banyak memberikan kesempatan bermain gadget pada anak di bawah 5 tahun. Terlebih di usia ini, yang utama bukan gadget -nya, tapi fungsi orangtua. Pasanya gadget hanya sebagai salah satu sarana untuk mengedukasi anak.

Ditinjau dari sisi neurofisiologis, otak anak berusia di bawah 5 tahun masih dalam taraf perkembangan. Perkembangan otak anak akan lebih optimal jika anak diberi rangsangan sensorik secara langsung. Misalnya, meraba benda, mendengar suara, berinteraksi dengan orang, dan sebagainya. Jika anak usia di bawah 5 tahun menggunakan gadget secara berkelanjutan, apalagi tidak didampingi orangtua, akibatnya anak hanya fokus ke gadget dan kurang berinteraksi dengan dunia luar. Yang berikutnya, otak bagian depan adalah bagian yang berfungsi memberi perintah dan menggerakkan anggota tubuh lainnya. Di bagian otak belakang, ada yang namanya penggerak. Di bagian ini, terdapat hormon endorfin yang mengatur pusat kesenangan dan kenyamanan. Pada saat bermain gadget, anak akan merasakan kesenangan, sehingga memicu meningkatnya hormon endorfin. kecanduan berhubungan dengan ini jika dilakukan dalam jangka waktu lama dan kontinyu . Akibatnya, kedepannya, anak akan mencari kesenangan dengan jalan bermain gadget, karena memang sudah terpola sejak awal perkembangannya.

Dari aspek interaksi sosial, perkembangan anak-anak usia di bawah 5 tahun sebaiknya memang lebih ke arah sensor-motorik. Yaitu, anak harus bebas bergerak, berlari, meraih sesuatu, merasakan kasar-halus. Memang di gadget juga ada pengenalan warna atau games di mana orang melompat. Namun, kemampuan anak untuk berinteraksi secara langsung dengan objek nyata di dunia luar tidak diperoleh anak.

### **b. Batasi waktu**

Anak usia di bawah 5 tahun, boleh-boleh saja diberi gadget. Tapi harus diperhatikan durasi pemakaiannya. Misalnya, boleh bermain tapi hanya setengah jam dan hanya pada saat senggang. Contohnya, kenalkan gadget seminggu sekali, misalnya hari Sabtu atau Minggu. Lewat dari itu, ia harus tetap berinteraksi dengan orang lain. Aplikasi yang boleh dibuka pun sebaiknya aplikasi yang lebih ke fitur pengenalan warna, bentuk, dan suara.

Sejalan pertambahan usia, ketika anak masuk usia pra remaja, orangtua bisa memberi kebebasan yang lebih, karena anak usia ini juga perlu gadget untuk fungsi jaringan sosial mereka. Di atas usia 5 tahun (mulai 6 tahun sampai usia 10 tahun) orangtua bisa memperbanyak waktu anak bergaul dengan gadget. Di usia ini, anak sudah harus menggali informasi dari lingkungan. Jadi, kalau tadinya cuma seminggu sekali selama setengah jam dengan supervisi dari orangtua, kini setiap Sabtu dan Minggu selama dua jam.

### **c. Hindarkan kecanduan**

Kasus kecanduan atau penyalahgunaan gadget biasanya terjadi karena orangtua tidak mengontrol penggunaannya saat anak masih kecil. Maka sampai remaja pun ia akan melakukan cara pembelajaran yang sama. Akan susah mengubah karena kebiasaan ini sudah terbentuk. Ini sebabnya, orang tua harus ketat menerapkan aturan ke anak, tanpa harus bersikap otoriter. Dan jangan lupa, orang tua harus menerapkan reward and punishment. Kalau ini berhasil dijalankan, maka anak akan bisa melakukannya secara bertanggungjawab dan terhindar dari kecanduan. Ciri-ciri anak yang sudah kecanduan antara lain Anak menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain dengan gadget. Anak mengabaikan/mengesampingkan kebutuhan lain hanya untuk bermain gadget. Misalnya lupa makan, lupa mandi., lupa tidur. Anak mengabaikan teguran-teguran dari orang sekitar.

### **d. Beradaptasi dengan zaman**

Salah satu dampak positif gadget adalah akan membantu perkembangan fungsi adaptif seorang anak. Artinya kemampuan seseorang untuk bisa menyesuaikan diri dengan keadaan lingkungan sekitar dan perkembangan zaman. Jika perkembangan zaman sekarang muncul gadget, maka anak pun harus tahu cara menggunakannya. Artinya fungsi adaptif anak berkembang. seorang anak harus tahu fungsi gadget dan harus bisa menggunakannya karena salah satu fungsi adaptif manusia zaman sekarang adalah harus mampu mengikuti perkembangan teknologi. Sebaliknya, anak yang tidak bisa mengikuti perkembangan teknologi bisa dikatakan fungsi adaptifnya tidak berkembang secara normal

Namun, fungsi adaptif juga harus menyesuaikan dengan budaya dan tempat seseorang tinggal. Jika anak tinggal di sebuah desa dimana gadget adalah barang langka, maka wajar kalau anak tidak tahu dan tidak kenal dengan gadget. Sikap orangtua kepada anak mengenai gadget saat ini antara lain :

#### **a. Pilih sesuai dengan usia anak**

Jika usia anak masih dibawah 2 tahun sebaiknya cukup pengenalan gadget terlebih dahulu yaitu mengenai pengertian apa itu gadget selebihnya mengenai penggunaannya sebaiknya dibatasi. Cukup

mengenalkan mengenai bentuk dan kegunaannya. Pada usia anak dibawah 5 tahun cukup mengenalkan mengenai warna, bentuk, serta suara yang terdapat pada fitur atau aplikasi gadget tersebut.

**b. Selektif dalam memilihkan aplikasi permainan di dalam gadget**

Apabila anak memaksa untuk menggunakan gadget untuk bermain, pastikan aplikasinya sesuai dengan usia anak dan batasi aplikasinya, supaya anak tidak terlalu tertarik dengan permainan yang ada. Pilih aplikasi yang juga dapat mendukung kecerdasan anak, dan pola pikir anak.

**c. Temani anak dalam bermain**

Temani anak dalam bermain menggunakan gadget, arahkan penggunaannya dengan baik. Cobalah untuk mengajak anak bermain menggunakan media lain selain gadget, atau ajak anak bermain dengan teman sebayanya, supaya anak tidak terfokus dengan permainan gadgetnya. Orangtua juga harus menemani anaknya dalam penggunaan gadget dan mengenalkan hubungannya dengan dunia nyata.

**d. Batasi waktu bermain gadget anak**

Batasi penggunaan gadget pada anak. Anak boleh saja menggunakan gadget tetapi waktunya dibatasi misalnya setengah jam, atau saat senggang atau saat hari sabtu atau minggu. Waktu di saat anak santai dan tugas belajarnya telah selesai.

**e. Mengajak anak melakukan kegiatan positif**

Ajak anak untuk melakukan kegiatan positif misalnya setiap pagi olahraga, membantu membersihkan rumah, membaca buku, merapikan kamar, mengaji, mengikuti les bahasa inggris, berkunjung ke rumah nenek, berlibur dan masih banyak lagi kegiatan positif yang bisa dilakukan untuk mencegah anak supaya tidak kecanduan bermain gadget.

Pemaparan diatas hanyalah beberapa cara yang dapat dilakukan orangtua supaya anaknya tidak kecanduan penggunaan permainan gadget, tetapi semua tergantung pada orangtua itu sendiri, masih banyak cara untuk mengatasinya. Orangtua yang baik pasti dapat memahami apa yang terbaik untuk anaknya. Menemani waktu bermain anak, membimbingnya, meluruskan yang salah, mengajaknya berkomunikasi serta bagaimana berpikir dan berargumentasi dengan mengaitkannya dengan dunia yang nyata. Mendidik anaknya untuk lebih peduli dengan lingkungan di sekitarnya.

## **2.2 Kajian Hasil Penelitian**

Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget memiliki dampak positif dan negatif terhadap perilaku sosial anak. Sebuah studi yang dipublikasikan di jurnal Educatio FKIP UNMA menemukan bahwa penggunaan gadget dapat mempermudah komunikasi dan meningkatkan pengetahuan anak. Namun, penelitian yang sama juga menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengurangi aktivitas fisik dan interaksi sosial langsung anak-anak. Anak-anak yang terlalu sering menggunakan gadget cenderung kurang aktif dalam bersosialisasi dan dapat mengalami penurunan kemampuan empati.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Universitas Muria Kudus menunjukkan bahwa anak-anak yang menggunakan gadget lebih dari 3 jam sehari menunjukkan peningkatan perilaku agresif dan penurunan kemampuan komunikasi efektif dengan teman sebaya dan orang dewasa. Selain itu, penelitian di jurnal *STT Excelsius* mengungkapkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan gangguan tidur dan masalah kesehatan lainnya.

### **Solusi Agar Anak Tidak Ketergantungan Gadget**

Untuk mengatasi dampak negatif gadget, peran orang tua sangat penting. Berikut beberapa solusi yang dapat diterapkan:

- Pilih Gadget Sesuai Usia: Berikan gadget yang sesuai dengan usia anak dan batasi penggunaannya.
- Batasi Waktu Penggunaan: Tetapkan durasi penggunaan gadget yang wajar dan pastikan anak tetap berinteraksi dengan lingkungan sekitar.
- Ajak Anak Melakukan Kegiatan Positif: Libatkan anak dalam kegiatan yang bermanfaat seperti olahraga, membaca, dan bermain dengan teman sebaya.
- Dampingi Anak Saat Menggunakan Gadget: Orang tua harus mendampingi anak saat menggunakan gadget dan memilih aplikasi yang mendukung perkembangan kecerdasan anak.

### **2.3 Kerangka Berpikir**

Berdasarkan dari kebijakan pemerintah mengenai kebijakan pendidikan pada masa darurat penyebaran *Coronavirus Disease (Covid-19)* yang menyatakan bahwa proses belajar pada seluruh lembaga pendidikan harus dilakukan di rumah dengan melalui pembelajaran daring atau *online*. Sistem pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran yang dilakukan tanpa harus bertemu langsung atau bertatap muka seperti biasa yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik di sekolah, akan tetapi pembelajaran yang dilakukan secara *online* dengan menggunakan jaringan internet.

Penggunaan gadget merupakan aktivitas yang menggunakan sebuah perangkat elektronik untuk memaksimalkan fungsinya dalam melakukan kegiatan dan pekerjaan. Penggunaan gadget saat ini bukan hanya digunakan untuk kebutuhan umum seperti sebagai komunikasi, akan tetapi penggunaan gadget saat ini menjadi beragam, seperti alat untuk mencari informasi, membantu pekerjaan, media penyelesaian tugas serta untuk media hiburan. Penggunaan gadget saat ini bukan hanya untuk kalangan orang dewasa saja, akan tetapi peserta didik sekolah dasar sudah banyak yang mempunyai gadget secara pribadi. Hal ini yang menjadi persoalan, peserta didik tanpa didampingi orang tua akan lebih leluasa menggunakan gadget tanpa mengenal waktu bahkan sampai mengorbankan waktu belajarnya.

## BAB III METODE PENELITIAN

### 3.1 Metode Penelitian

**Metode Kualitatif:** Metode ini digunakan untuk memahami suatu fenomena secara mendalam. Beberapa contoh metode kualitatif adalah fenomenologi, etnografi, studi kasus, historis, dan *grounded theory*.

**Metode Kuantitatif:** Metode ini digunakan untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menampilkan data dalam bentuk angka. Beberapa contoh metode kuantitatif adalah eksperimen, survei, korelasi, regresi, analisis jalur, dan *ex post factor*.

**Metode Penelitian Campuran (*Mixed Method*):** Metode ini merupakan kombinasi dari metode kuantitatif dan kualitatif.

### 3.2 Jenis dan Data Penelitian

#### Jenis Data

##### A. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari sumber data pertama di tempat penelitian. Data primer dikumpulkan melalui beberapa cara, yaitu wawancara, kuesioner, dokumentasi, survei, observasi dan studi kasus. Data primer dalam penelitian ini adalah informasi mengenai kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, memahami peserta didik, mengenal karakteristik peserta didik, menguasai teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran, mampu mengembangkan kurikulum, menciptakan kegiatan pembelajaran yang mendidik, mengembangkan potensi peserta didik, melakukan komunikasi dengan peserta didik, menilai dan mengevaluasi pembelajaran, serta perkembangan aspek kognitif anak usia dini.

##### B. Data Sekunder

Data sekunder adalah data primer yang telah diolah lebih lanjut dan disajikan baik oleh pihak pengumpul data primer atau oleh pihak lain misalnya dalam bentuk tabel-tabel atau diagram-diagram. Data dikumpulkan dengan cara membaca hasil penelitian atau dokumentasi mengenai sejarah atau background dari tempat penelitian.

#### Sumber Data.

Sumber data adalah subjek dari mana data diperoleh. Adapun yang menjadi sumber data dalam penelitian ini meliputi:

- Sumber data berupa manusia, yaitu Orang tua anak usia dini.
- Sumber data berupa suasana atau peristiwa dalam proses pengisian Google Form.
- Sumber data berupa dokumen, yaitu semua dokumen terkait dengan penelitian ini.



### 3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

**Populasi** dalam penelitian ini adalah seluruh orang tua yang memiliki anak berusia 2-5 tahun yang berada di lingkungan keluarga peneliti dan tetangga sekitar. Populasi ini dipilih berdasarkan kriteria bahwa mereka memiliki pengalaman langsung dalam mengasuh anak usia dini, yang menjadi fokus dalam penelitian ini.

**Sampel** diambil dari populasi tersebut dengan menggunakan teknik *Purposive Sampling*, yaitu memilih orang tua yang memenuhi kriteria tertentu, dalam hal ini memiliki anak berusia 2-5 tahun. Sampel dipilih berdasarkan kemudahan akses, karena orang tua dalam lingkup keluarga dan tetangga lebih mudah dijangkau untuk pengumpulan data secara langsung. Jumlah sampel yang diambil adalah 50 orang, yang dianggap cukup representatif untuk mendapatkan variasi data yang relevan dengan tujuan penelitian.

### 3.4 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama satu minggu, dimulai pada hari Jumat, 11 Oktober hingga Jumat, 18 Oktober 2024. Pengumpulan data dilakukan dalam periode tersebut dengan menggunakan Google Form sebagai media survei.

Tempat penelitian dilakukan secara daring melalui Google Form, sehingga responden dapat mengisi kuesioner dari lingkungan masing-masing. Peneliti dan responden tidak perlu bertatap muka secara langsung, dan data dikumpulkan secara fleksibel di lokasi masing-masing peneliti dan responden.

### 3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui dua metode, yaitu melalui **Google Form** dan **wawancara langsung**. Penggunaan dua metode ini diharapkan dapat memberikan data yang lebih kaya dan komprehensif.

#### Google Form

**Penyusunan Kuesioner:** Kuesioner disusun berdasarkan variabel penelitian dan dirancang dengan pertanyaan tertutup dan terbuka. Kuesioner ini bertujuan untuk mengumpulkan data terkait karakteristik anak, pengalaman orang tua, serta aspek-aspek lain yang relevan dengan tujuan penelitian.

**Distribusi Kuesioner:** Kuesioner dibagikan melalui tautan Google Form kepada responden yang memenuhi kriteria, yaitu orang tua yang memiliki anak berusia 2-5 tahun di lingkungan keluarga dan tetangga peneliti. Karena menggunakan metode daring, responden dapat mengisi kuesioner sesuai dengan waktu yang tersedia di lingkungan masing-masing.

**Pengisian dan Pengumpulan Data:** Pengisian dilakukan dalam periode waktu 11 Oktober hingga 18 Oktober 2024. Data yang terkumpul melalui Google Form otomatis tersimpan secara digital dan siap untuk diolah oleh peneliti.



### **Wawancara Langsung**

Selain kuesioner daring, data juga dikumpulkan melalui wawancara langsung dengan beberapa responden terpilih. Wawancara ini dilakukan untuk menggali informasi yang lebih mendalam dan mendukung data yang diperoleh dari kuesioner.

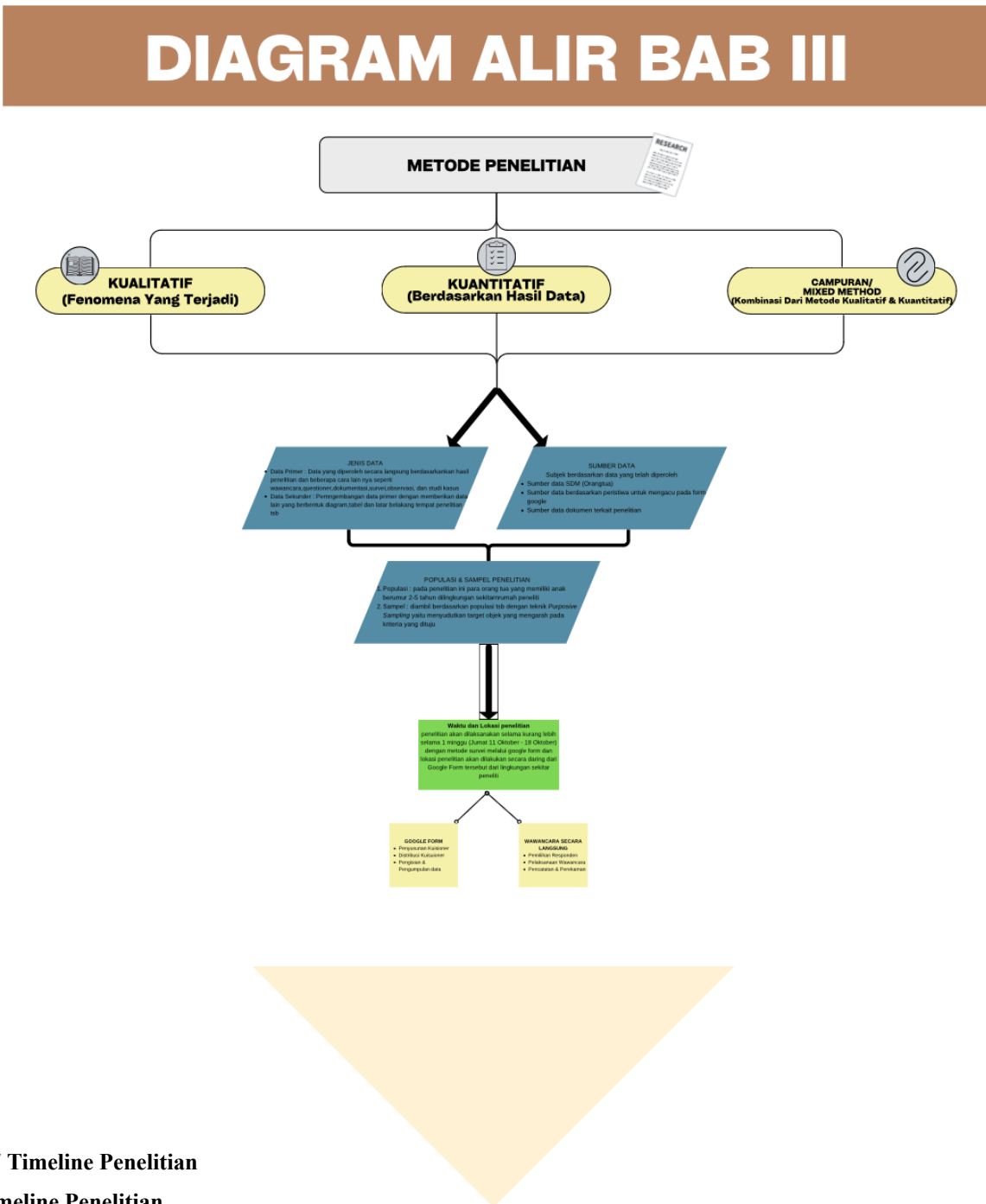
**Pemilihan Responden untuk Wawancara:** Responden untuk wawancara dipilih berdasarkan pertimbangan tertentu, misalnya keterlibatan mereka dalam penelitian serta keragaman pengalaman yang bisa memperkaya data.

**Pelaksanaan Wawancara:** Wawancara dilakukan secara tatap muka di tempat yang disepakati bersama antara peneliti dan responden, dengan mempertimbangkan kenyamanan dan ketersediaan waktu responden. Setiap wawancara berlangsung dengan panduan pertanyaan terbuka untuk memperoleh informasi kualitatif yang lebih detail.

**Pencatatan dan Perekaman Data:** Hasil wawancara dicatat dan direkam dengan izin responden, sehingga dapat dianalisis lebih lanjut untuk melengkapi data kuantitatif dari kuesioner



### 3.6 Diagram Alir Penelitian



### 3.7 Timeline Penelitian

#### Timeline Penelitian

Timeline penelitian dampak penggunaan gadget terhadap perilaku anak ini bersifat fleksibel dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan sumber daya yang tersedia. Selain itu, beberapa langkah bisa dilakukan secara paralel untuk efisiensi waktu. Adapun jangka waktu pelaksanaan penelitian ini kita estimasi dengan durasi waktu 12 minggu.

## Durasi Waktu

### 1. Minggu 1-2: Persiapan Penelitian

Identifikasi Masalah: Menentukan fokus penelitian dan rumusan masalah.

Literature Review: Mempelajari penelitian sebelumnya tentang dampak gadget pada anak.

### 2. Minggu 3-4: Desain Penelitian

Metodologi: Memilih metode penelitian (kuantitatif, kualitatif, atau campuran).

Pengembangan Instrumen: Membuat kuesioner atau panduan wawancara untuk pengumpulan data.

### 3. Minggu 5-6: Pengumpulan Data

Sampling: Memilih sampel anak dan orang tua untuk diikutsertakan dalam penelitian.

Distribusi Kuesioner: Mengedarkan kuesioner kepada orang tua dan anak.

Wawancara: Melakukan wawancara mendalam dengan beberapa peserta untuk data kualitatif.

### 4. Minggu 7-8: Pengolahan Data

Input Data: Mengumpulkan dan memasukkan data dari kuesioner dan wawancara ke dalam perangkat lunak analisis.

Analisis Statistik: Melakukan analisis data kuantitatif dan kualitatif untuk mengidentifikasi pola dan hubungan.

### 5. Minggu 9: Interpretasi Hasil

Pengolahan Temuan: Menyusun hasil analisis dan mendiskusikan implikasi dari temuan.

Perbandingan dengan Literatur: Membandingkan hasil penelitian dengan studi sebelumnya.

### 6. Minggu 10: Penyusunan Laporan Penelitian

Penyusunan Draft: Menulis laporan penelitian lengkap dengan pendahuluan, metode, hasil, dan kesimpulan.

Revisi dan Penyuntingan: Meminta umpan balik dari rekan atau pembimbing dan melakukan revisi.

### 7. Minggu 11: Presentasi Hasil

Persiapan Presentasi: Menyusun presentasi untuk memaparkan hasil penelitian kepada audiens.

Presentasi: Menyajikan hasil penelitian di seminar, konferensi, atau kepada pihak-pihak terkait (sekolah, orang tua, dll.).

### 8. Minggu 12: Tindak Lanjut Diskusi dan Rekomendasi: Mengadakan diskusi untuk memberikan rekomendasi berdasarkan hasil penelitian. Publikasi: Mempublikasikan penelitian di jurnal akademik atau platform lainnya.

## BAB IV ANALISA

### 4.1 Daftar Pertanyaan

1. Seberapa penting gawai untuk anak-anak, terutama usia TK-SD ?
2. Apa benar penggunaan gawai pada anak usia batita (bawah tiga tahun) bisa menyebabkan *speech delay* (terlambat bicara)?
3. Anak saya yang kedua (usia 2,5 tahun) belum lancar bicara, apakah saya hanya khawatir berlebihan karena kakaknya dulu saat usia 2 tahun sudah lancar bicara?
4. Banyak pro-kontra seputar game. Ada yang bilang pro dengan alasan dapat membantu anak mengembangkan *strategic thinking* yang baik. Benarkah demikian?
5. Usia berapa yang direkomendasikan untuk anak bermain game di gawai?


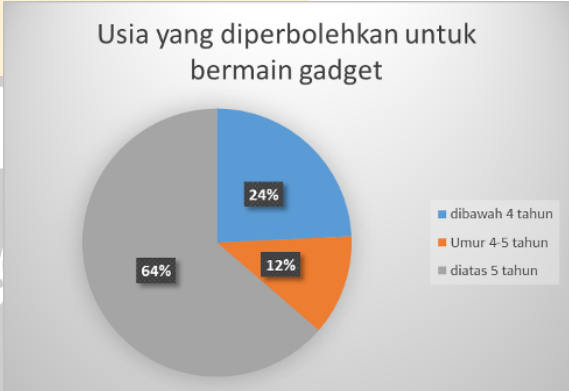

6. Ada juga yang kontra dengan alasan game dapat membuat ketagihan dan merusak otak. Sebaiknya bagaimana?
7. Bagaimana dengan gawai sebagai media belajar? Apakah ada syarat khusus pemilihan aplikasinya?
8. Apakah ada ketentuan umur dalam menggunakan gawai sebagai media belajar?
9. Ada batasan umur kah kapan sebaiknya kita mulai memperkenalkan gawai?
10. Pada umur berapakah anak mulai boleh mengakses *Youtube* secara *online*, tanpa harus diunduh atau ditonton *offline*?
11. Bagaimana tentang strategi pembatasan waktu penggunaan gawai pada akhir minggu saja ataukah waktu tertentu saja? Kebetulan ada tetangga saya yang seperti ini. Anaknya jadi memanfaatkan waktu tersebut untuk menggunakan gawai sepuasnya dan sama sekali tidak mau keluar rumah/ikut kegiatan lain karena nggak mau terlewat waktu menggunakan gawainya itu. Menurut ibu bagaimana?
12. Kalau untuk anak balita (bawah lima tahun), seperti kasus anak saya yang sangat menikmati sekali menonton *Youtube*, tapi selalu saya temani dan yang ditonton terbatas seputar lagu anak-anak atau film animasi anak. Seberapa jauh batas toleransi membiarkan anak menonton tayangan di gawai? Selain efek buruk ke fokus perhatian dan mata, adakah efek lain yang perlu diantisipasi? Adakah sebenarnya batasan durasi yang dapat ditoleransi?
13. Bahasa pertama yang saya kenalkan pada anak saya adalah bahasa ibu untuk berkomunikasi, mendengarkan lagu, dll. Ketika sudah mulai bisa berbicara dan menonton TV justru anak saya lebih lancar bahasa Inggris, meski bahasa Indonesia juga paham karena tontonannya selalu berbahasa Inggris. Kalau saya kasih tontonan berbahasa Indonesia ia tidak terlalu tertarik, sedangkan si anak cepat sekali menyerap apa yang ditonton. Kira-kira kalau sembari menonton saya ajak bicara, misalnya dalam bahasa Indonesia blue itu biru, apakah konsentrasi anak akan terganggu?
14. Usia berapakah idealnya anak diajarkan browsing via *Google/Youtube*, terutama yang penggunaannya sebagai media belajar/riset, padahal *Google/Youtube* 'kan ada syarat usia penggunaanya?

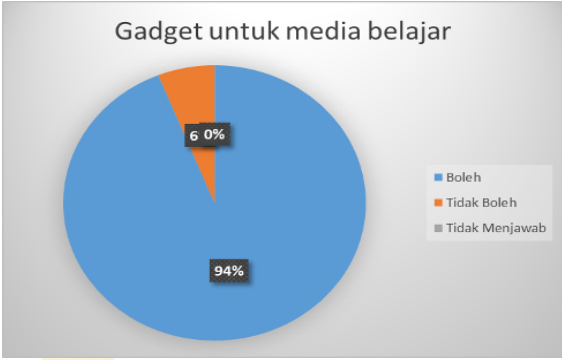


#### 4.2 Jawaban Koresponden

Jawaban dari 33 koresponden yang telah mengisi link pertanyaan yang kami sebarkan melalui Google Form.

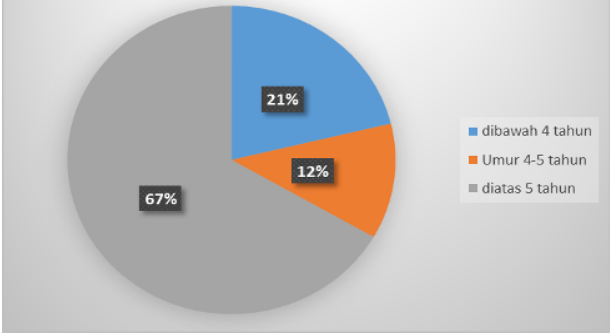


No.	Pertanyaan	Jawaban Koresponden
1	Seberapa penting gawai untuk anak-anak, terutama usia TK-SD ?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penting : 10 koresponden</li> <li>- Tidak penting : 21 koresponden</li> <li>- Tidak menjawab : 2 koresponden</li> </ul>

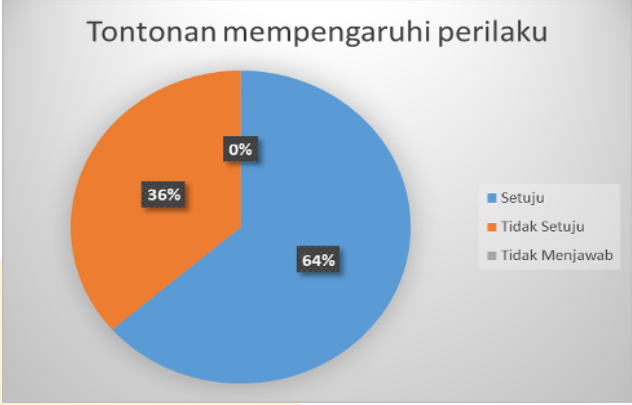
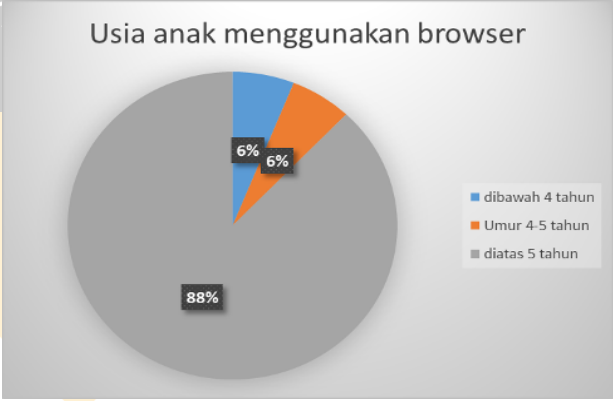
		<p>Penggunaan gadget untuk anak usia TK-SD</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Kategori</th> <th>Persentase</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Penting</td> <td>30%</td> </tr> <tr> <td>Tidak Penting</td> <td>64%</td> </tr> <tr> <td>Tidak menjawab</td> <td>6%</td> </tr> </tbody> </table>	Kategori	Persentase	Penting	30%	Tidak Penting	64%	Tidak menjawab	6%
Kategori	Persentase									
Penting	30%									
Tidak Penting	64%									
Tidak menjawab	6%									
2	<p>Apa benar penggunaan gawai pada anak usia batita (bawah tiga tahun) bisa menyebabkan speech delay (terlambat bicara) ?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Benar : 27 koresponden</li> <li>- Tidak benar : 6 koresponden</li> <li>- Tidak menjawab : 0 koresponden</li> </ul> <p>Gadget penyebab terlambat bicara</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Kategori</th> <th>Persentase</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Benar</td> <td>82%</td> </tr> <tr> <td>Tidak Benar</td> <td>18%</td> </tr> <tr> <td>Tidak menjawab</td> <td>0%</td> </tr> </tbody> </table>	Kategori	Persentase	Benar	82%	Tidak Benar	18%	Tidak menjawab	0%
Kategori	Persentase									
Benar	82%									
Tidak Benar	18%									
Tidak menjawab	0%									
3	<p>Anak saya yang kedua (usia 2,5 tahun) belum lancar bicara, apakah saya hanya khawatir berlebihan karena kakaknya dulu saat usia 2 tahun sudah lancar bicara ?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Khawatir : 15 koresponden</li> <li>- Tidak khawatir : 16 koresponden</li> <li>- Tidak menjawab : 2 koresponden</li> </ul> <p>Kekhawatiran untuk anak usia 2 tahun yang belum bisa bercicara</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Kategori</th> <th>Persentase</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Khawatir</td> <td>45%</td> </tr> <tr> <td>Tidak Khawatir</td> <td>49%</td> </tr> <tr> <td>Tidak menjawab</td> <td>6%</td> </tr> </tbody> </table>	Kategori	Persentase	Khawatir	45%	Tidak Khawatir	49%	Tidak menjawab	6%
Kategori	Persentase									
Khawatir	45%									
Tidak Khawatir	49%									
Tidak menjawab	6%									
4	<p>Banyak pro-kontra seputar game. Ada yang bilang pro dengan alasan dapat membantu anak mengembangkan strategic thinking yang baik. Benarkah demikian ?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Setuju : 22 koresponden</li> <li>- Tidak setuju : 10 koresponden</li> <li>- Tidak menjawab : 1 koresponden</li> </ul>								

		<p>Game di gadget untuk tumbuh kembang anak</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Kategori</th> <th>Persentase</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Setuju</td> <td>67%</td> </tr> <tr> <td>Tidak Setuju</td> <td>30%</td> </tr> <tr> <td>Tidak menjawab</td> <td>3%</td> </tr> </tbody> </table>	Kategori	Persentase	Setuju	67%	Tidak Setuju	30%	Tidak menjawab	3%
Kategori	Persentase									
Setuju	67%									
Tidak Setuju	30%									
Tidak menjawab	3%									
5	Usia berapa yang direkomendasikan untuk anak bermain game di gawai ?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Di Bawah 4 tahun : 8 koresponden</li> <li>- Umur 4 s/d 5 tahun : 4 koresponden</li> <li>- Diatas 5 tahun : 21 koresponden</li> </ul> <p>Usia yang diperbolehkan untuk bermain gadget</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Kategori</th> <th>Persentase</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>dibawah 4 tahun</td> <td>24%</td> </tr> <tr> <td>Umur 4-5 tahun</td> <td>12%</td> </tr> <tr> <td>diatas 5 tahun</td> <td>64%</td> </tr> </tbody> </table>	Kategori	Persentase	dibawah 4 tahun	24%	Umur 4-5 tahun	12%	diatas 5 tahun	64%
Kategori	Persentase									
dibawah 4 tahun	24%									
Umur 4-5 tahun	12%									
diatas 5 tahun	64%									
6	Ada juga yang kontra dengan alasan game dapat membuat ketagihan dan merusak otak. Sebaiknya bagaimana ?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Boleh (dalam pengawasan) : 26 koresponden</li> <li>- Tidak boleh : 7 koresponden</li> <li>- Tidak menjawab : 0 koresponden</li> </ul> <p>Respon orang tua terhadap anak bermain game pada gadget</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Kategori</th> <th>Persentase</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Boleh (dg pengawasan)</td> <td>79%</td> </tr> <tr> <td>Tidak Boleh</td> <td>21%</td> </tr> <tr> <td>Tidak Menjawab</td> <td>0%</td> </tr> </tbody> </table>	Kategori	Persentase	Boleh (dg pengawasan)	79%	Tidak Boleh	21%	Tidak Menjawab	0%
Kategori	Persentase									
Boleh (dg pengawasan)	79%									
Tidak Boleh	21%									
Tidak Menjawab	0%									
7	Bagaimana dengan gawai sebagai media belajar? Apakah ada syarat khusus pemilihan aplikasinya ?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Boleh : 31 koresponden</li> <li>- Tidak boleh : 2 koresponden</li> <li>- Tidak menjawab : 0 koresponden</li> </ul>								

		
8	Apakah ada ketentuan umur dalam menggunakan gawai sebagai media belajar ?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dibawah 4 tahun : 6 koresponden</li> <li>- Umur 4 s/d 5 tahun : 13 koresponden</li> <li>- Diatas 5 tahun : 13 koresponden`</li> </ul> 
9	Ada batasan umur kah kapan sebaiknya kita mulai memperkenalkan gawai ?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dibawah 4 tahun : 6 koresponden</li> <li>- Umur 4 s/d 5 tahun : 15 koresponden</li> <li>- Diatas 5 tahun : 12 koresponden`</li> </ul> 
10	Pada umur berapakah anak mulai boleh mengakses <i>Youtube</i> secara <i>online</i> , tanpa harus diunduh atau ditonton offline ?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dibawah 4 tahun : 6 koresponden</li> <li>- Umur 4 s/d 5 tahun : 15 koresponden</li> <li>- Diatas 5 tahun : 12 koresponden`</li> </ul>



		<p style="text-align: center;"><b>Usia anak mengakses Youtube</b></p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Kategori</th> <th>Persentase</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>dibawah 4 tahun</td> <td>21%</td> </tr> <tr> <td>Umur 4-5 tahun</td> <td>12%</td> </tr> <tr> <td>dias 5 tahun</td> <td>67%</td> </tr> </tbody> </table>	Kategori	Persentase	dibawah 4 tahun	21%	Umur 4-5 tahun	12%	dias 5 tahun	67%
Kategori	Persentase									
dibawah 4 tahun	21%									
Umur 4-5 tahun	12%									
dias 5 tahun	67%									
11	<p>Bagaimana tentang strategi pembatasan waktu penggunaan gawai pada akhir minggu saja ataukah waktu tertentu saja? Kebetulan ada tetangga saya yang seperti ini. Anaknya jadi memanfaatkan waktu tersebut untuk menggunakan gawai sepuasnya dan sama sekali tidak mau keluar rumah/ikut kegiatan lain karena nggak mau terlewat waktu menggunakan gawainya itu. Menurut ibu bagaimana?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Boleh : 23 koresponden</li> <li>- Tidak boleh : 10 koresponden</li> <li>- Tidak menjawab : 0 koresponden</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>Penggunaan gadget hanya di hari Minggu</b></p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Kategori</th> <th>Persentase</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Boleh</td> <td>70%</td> </tr> <tr> <td>Tidak Boleh</td> <td>30%</td> </tr> <tr> <td>Tidak Menjawab</td> <td>0%</td> </tr> </tbody> </table>	Kategori	Persentase	Boleh	70%	Tidak Boleh	30%	Tidak Menjawab	0%
Kategori	Persentase									
Boleh	70%									
Tidak Boleh	30%									
Tidak Menjawab	0%									
12	<p>Kalau untuk anak balita (bawah lima tahun), seperti kasus anak saya yang sangat menikmati sekali menonton <i>Youtube</i>, tapi selalu saya temani dan yang ditonton terbatas seputar lagu anak-anak atau film animasi anak. Seberapa jauh batas toleransi membiarkan anak menonton tayangan di gawai? Selain efek buruk ke fokus perhatian dan mata, adakah efek lain yang perlu diantisipasi? Adakah sebenarnya batasan durasi yang dapat ditoleransi?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 10 menit : 10 koresponden</li> <li>- 30 menit : 11 koresponden</li> <li>- 60 menit : 12 koresponden</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>Durasi anak bermain gadget untuk 1 sesi</b></p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Kategori</th> <th>Persentase</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>10 menit</td> <td>30%</td> </tr> <tr> <td>30 menit</td> <td>33%</td> </tr> <tr> <td>60 menit</td> <td>37%</td> </tr> </tbody> </table>	Kategori	Persentase	10 menit	30%	30 menit	33%	60 menit	37%
Kategori	Persentase									
10 menit	30%									
30 menit	33%									
60 menit	37%									

<p>13</p>	<p>Bahasa pertama yang saya kenalkan pada anak saya adalah bahasa ibu untuk berkomunikasi, mendengarkan lagu, dll. Ketika sudah mulai bisa berbicara dan menonton TV justru anak saya lebih lancar bahasa Inggris, meski bahasa Indonesia juga paham karena tontonannya selalu berbahasa Inggris. Kalau saya kasih tontonan berbahasa Indonesia ia tidak terlalu tertarik, sedangkan si anak cepat sekali menyerap apa yang ditonton. Kira-kira kalau sembari menonton saya ajak bicara, misalnya dalam bahasa Indonesia blue itu biru, apakah konsentrasi anak akan terganggu?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Setuju : 23 koresponden</li> <li>- Tidak setuju : 10 koresponden</li> <li>- Tidak menjawab : 0 koresponden</li> </ul>  <table border="1"> <caption>Tontonan mempengaruhi perilaku</caption> <thead> <tr> <th>Kategori</th> <th>Persentase</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Setuju</td> <td>64%</td> </tr> <tr> <td>Tidak Setuju</td> <td>36%</td> </tr> <tr> <td>Tidak Menjawab</td> <td>0%</td> </tr> </tbody> </table>	Kategori	Persentase	Setuju	64%	Tidak Setuju	36%	Tidak Menjawab	0%
Kategori	Persentase									
Setuju	64%									
Tidak Setuju	36%									
Tidak Menjawab	0%									
<p>14</p>	<p>Usia berapakah idealnya anak diajarkan browsing via <i>Google/Youtube</i>, terutama yang penggunaannya sebagai media belajar/riset, padahal <i>Google/Youtube</i> kan ada syarat usia penggunaanya?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Di bawah 4 tahun : 2 koresponden</li> <li>- Umur 4 s/d 5 tahun : 2 koresponden</li> <li>- Di atas 5 tahun : 29 koresponden`</li> </ul>  <table border="1"> <caption>Usia anak menggunakan browser</caption> <thead> <tr> <th>Kategori</th> <th>Persentase</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>dibawah 4 tahun</td> <td>6%</td> </tr> <tr> <td>Umur 4-5 tahun</td> <td>6%</td> </tr> <tr> <td>diatas 5 tahun</td> <td>88%</td> </tr> </tbody> </table>	Kategori	Persentase	dibawah 4 tahun	6%	Umur 4-5 tahun	6%	diatas 5 tahun	88%
Kategori	Persentase									
dibawah 4 tahun	6%									
Umur 4-5 tahun	6%									
diatas 5 tahun	88%									

### 4.3 Analisa dan Pembahasan Jawaban Koresponden

#### 1. Jawaban pertanyaan no. 1

Seberapa penting berkaitan dengan tujuan pengasuhan dan tahap perkembangan anak. Jadi, yang perlu disepakati adalah gawai itu hanya cara/alat yang punya 2 sisi: bisa efektif dan positif, bisa juga jadi

risiko yang menghambat mencapai tujuan. Yang membedakan, antara lain:

- Seberapa sering frekuensi penggunaannya;
- Apakah anak disiapkan untuk bertanggung jawab dalam menggunakan gawai tersebut;
- Keterlibatan orangtua.

#### 2. Jawaban pertanyaan no. 2 & 3

Terlambat bicara (*speech delay*) penyebabnya banyak. Bisa masalah neurologis, masalah perkembangan, dan diagnosis tertentu (*autistic spectrum*), atau kurang stimulasi komunikasi verbal. Gawai bisa jadi risiko untuk faktor ketiga kalau dipakai berlebihan dan mengurangi kesempatan anak berkomunikasi intens dua arah dengan orang tua dan pengasuh di rumah. Karena dalam penggunaan gawai yang banyak dituntut adalah respons pasif: mendengar dan memencet tombol, tidak dilatih berespons, melihat raut wajah, dan lain-lain. Tapi, sekali lagi, tergantung frekuensi penggunaan dan keseimbangan dengan aktivitas/stimulasi lain. Pada anak harus dilihat juga apakah selain *speech delay* ada masalah lain, misalnya pemahaman (komunikasi reseptif) juga kurang, rentang konsentrasi, dan perilaku lain agar jelas masalahnya apa dan penanganannya bagaimana.

#### 3. Jawaban pertanyaan no. 4,5 & 6

Game adalah alat. Tidak semua game diciptakan sama. Masing-masing ada tujuannya, dari mulai yang positif, seperti *strategic thinking* sampai yang negatif, misalnya mengajarkan kekerasan. Jadi, membantu atau kontra tergantung manfaat game-nya. Yang pasti sama pada game adalah:

- proses menyenangkan dan stimulasi menarik buat anak; ini membantu anak cepat menguasai keterampilan/nilai yang diajarkan;
- punya potensi ketagihan; ini perlu diantisipasi dengan kesepakatan bersama dan kegiatan lain yang beragam;
- banyak yang tingkat aktivitas fisiknya rendah, cenderung membuat anak duduk. Jadi, game digital perlu kombinasi antara yang aktif dan yang pasif, serta postur tubuh anak saat bermain perlu dibiasakan baik.

#### 4. Jawaban pertanyaan no.7 & 8

Gawai sebagai media belajar bisa menjadi efektif. Namun, yang perlu diperhatikan adalah ketentuan pengguna dari pembuat aplikasi dan rating dari pengguna. Orang tua perlu mengecek dan anak perlu diajarkan proses ini. Secara umum, kalau sebagai media belajar, gawai efektif untuk anak usia 2 tahun ke atas; kalau di bawah 2 tahun tidak dianjurkan. Ditambah lagi, belajar itu harus lewat berbagai media: hands on nyata juga, digital juga. Misalnya, belajar matematika bisa sambil memasak di rumah, belanja ke pasar, pakai benda nyata, seperti *beads* dan balok, menggunakan aplikasi matematika di komputer, lagu-lagu, dll.

#### 5. Jawaban pertanyaan no. 9 & 10

Batasan umur sama dengan jawaban dari pertanyaan No. 4 tadi; yakni dengan mengikuti ketentuan pengguna dari pembuat aplikasi. Semua aplikasi seharusnya ada aturan dan ratingnya. Kalau tidak ada, berarti pembuat/sumbernya tidak dapat dipercaya. Untuk bisa punya akun di *Youtube* harus sudah punya

email. Jadi, selama anak belum 13 tahun, penggunaannya harus bersama orangtua. Orangtua perlu memonitor dan menemani. Anak di bawah usia 8 tahun juga perlu diajarkan bagaimana melakukan pencarian dengan spesifik dan kata kunci yang tepat agar berkurang risiko terpapar materi yang tidak tepat. Selain itu, pengaturan privasi dan notifikasi untuk akun bersama anak harus diatur juga agar aman.

6. Jawaban pertanyaan no. 11

Sepuasnya itu berapa lama? Pembatasan screen time (waktu penggunaan gawai) itu hanya total jamnya, tapi juga perlu memperhitungkan waktu jedanya berkait dengan postur, kelelahan fisik, jenis stimulasi sama yang terus-menerus. Misalnya, 30 menit/hari lebih baik dari pada 3 jam 1 kali dalam seminggu. Soal penggunaan gawai memang berkait dengan disiplin, ya. Contoh yang dilakukan (G) dan(H) pada poin nomor 6 tadi, yakni kalau ada batasan harus berlaku untuk semua, termasuk orang tua; dan kalau mau ada perbedaan berarti kesepakatannya jadi sangat penting.

7. Jawaban pertanyaan no. 12

Batas toleransi tergantung kegiatan sehari-hari anak lainnya serta karakteristik anak juga. Misalnya, kalau 3 jam menonton *Youtube*, 3 jam baca buku, itu berarti kebanyakan yang pasif; anak perlu aktivitas yang bergerak. Kalau anak obesitas, mungkin butuh lebih banyak lagi kegiatan olahraga. Menonton *Youtube* pun bisa berbeda kalau anak sendirian menonton kartun dengan sambil ngobrol bersama orangtua melihat cara masak dan mencoba praktik atau bersama kakek dan nenek menonton dongeng yang kemudian dibahas. Jadi, efek buruk selain perhatian dan mata, terutama lebih ke jenis interaksi sosial yang terjadi dan Pelajaran yang didapat dari aktivitas digital.

8. Jawaban pertanyaan no. 13

Tidak apa-apa dipaparkan pada dua bahasa. Dan wajar jika anak lebih tertarik ke salah satunya kalau memang paparannya lebih banyak dan materinya/tontonannya lebih menarik. Yang penting tetap dikasih materi dan tontonan yang dua bahasa. Tidak perlu diterjemahkan karena sebetulnya proses anak memahami dua bahasa dia otomatis menerjemahkan dan mentransfer pemahamannya ke bahasa yang lain. Biasakan saja membahas kalau ada kosakata yang baru atau tidak umum, misalnya Tanya, “Kamu tahu *blue* itu artinya apa?” atau, “Wah, Mama baru ingat layang layang bahasa Inggrisnya *kite*.”. Sehingga anak memperhatikan kosakata dan tahu kalau ini adalah hal yang bisa ditanyakan dan menarik dipercakapkan dengan orangtua.

9. Jawaban pertanyaan no. 14

Untuk browsing, bisa dimulai pada usia 5-6 tahun saat anak mulai bisa baca-tulis dengan cara memperkenalkan dengan menggunakan kata kunci, spesifik, membedakan info yang benar, dst. sambil didampingi terus oleh orangtua dan guru.

#### 4.4 Analisa dan Dampak

1. Pentingnya Gawai untuk Anak:

Dari hasil survei, mayoritas koresponden (21 orang) berpendapat bahwa gawai tidak penting bagi anak-anak, terutama usia TK-SD, sedangkan 10 lainnya melihat gawai sebagai alat penting. Ketidaksetujuan ini mungkin menunjukkan kekhawatiran akan dampak negatif gawai pada perkembangan anak di usia dini, termasuk risiko adiksi dan pengaruh pada keterampilan sosial.

#### 2. Pengaruh Gawai terhadap *Speech Delay*:

Sebagian besar responden (27 dari 33) setuju bahwa penggunaan gawai pada anak di bawah usia tiga tahun dapat memicu *speech delay*. Hal ini sejalan dengan pendapat ahli yang menyebutkan bahwa interaksi dua arah penting untuk perkembangan bicara. Penggunaan gawai berlebihan mengurangi kesempatan ini, sehingga meningkatkan risiko *speech delay* pada anak.

#### 3. Kekhawatiran Keterlambatan Bicara pada Anak Kedua:

Tanggapan koresponden hampir seimbang antara "khawatir" dan "tidak khawatir" terkait perkembangan bicara anak yang berbeda antara kakak dan adik. Ini menunjukkan kesadaran bahwa setiap anak memiliki perkembangan yang unik, tetapi juga memperlihatkan kekhawatiran mengenai potensi keterlambatan bicara yang bisa dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk penggunaan gawai.

#### 4. Game dan Pengembangan Strategi Berpikir:

Sebanyak 22 koresponden setuju bahwa game bisa membantu anak dalam berpikir strategis, sementara 10 lainnya tidak setuju. Game memang bisa meningkatkan kemampuan strategi jika kontennya edukatif dan penggunaannya terpantau. Namun, ada juga risiko ketagihan dan konten negatif yang perlu diantisipasi oleh orang tua.

#### 5. Usia Ideal untuk Bermain Game di Gawai:

Mayoritas koresponden (21 orang) menyarankan usia di atas 5 tahun sebagai usia yang tepat untuk memperkenalkan game di gawai. Ini menunjukkan kesadaran pentingnya perkembangan dasar pada usia dini sebelum anak mengenal game, untuk menghindari ketagihan dan dampak buruk lain.

#### 6. Game dalam Pengawasan:

Sebagian besar (26 koresponden) setuju bahwa game boleh dimainkan anak asal dalam pengawasan, sementara hanya 7 yang menyatakan tidak setuju. Hal ini menunjukkan pentingnya kontrol orang tua dalam menyeleksi game yang edukatif serta memantau durasi permainan.

#### 7. Gawai sebagai Media Belajar:

Hampir semua koresponden (31 dari 33) setuju bahwa gawai bisa menjadi media belajar yang efektif, terutama dengan aplikasi yang tepat. Namun, ini harus dilakukan dengan mempertimbangkan usia dan kebutuhan anak, serta memeriksa rating aplikasi untuk memastikan konten yang sesuai.

#### 8. Ketentuan Umur untuk Media Belajar:

Mayoritas responden menyarankan penggunaan gawai untuk belajar di atas usia 5 tahun. Ini mungkin karena pada usia tersebut, anak sudah memiliki keterampilan motorik dan fokus yang lebih baik sehingga dapat memanfaatkan gawai secara positif.

9. Batasan Umur Penggunaan Gawai:

Responden berpendapat bahwa gawai baru sebaiknya dikenalkan secara bertahap di usia 4–5 tahun ke atas, dengan pertimbangan bahwa pada usia tersebut anak sudah mulai memahami batasan dan tanggung jawab.

10. Akses *Youtube* Secara *Online*:

Responden menunjukkan preferensi untuk memperkenalkan akses *Youtube* di atas usia 5 tahun, karena anak di usia dini belum memiliki kemampuan memilah konten. Selain itu, orang tua perlu memberikan pendampingan.

11. Pembatasan Waktu Penggunaan Gawai:

Sebagian besar koresponden (23 orang) setuju bahwa penggunaan gawai perlu batasan waktu, seperti hanya akhir minggu, tetapi perlu diperhatikan risiko ketagihan dan isolasi dari aktivitas sosial lainnya. Batasan waktu dan jeda dapat mencegah dampak negatif seperti kelelahan mata dan postur tubuh.

12. Durasi Menonton *Youtube* bagi Balita:

Batas toleransi durasi menonton *Youtube* bervariasi, tetapi koresponden sepakat untuk durasi maksimal sekitar 30–60 menit. Ini sejalan dengan panduan umum untuk screen time, yang menyarankan tidak lebih dari satu jam untuk anak balita agar tidak mengganggu kesehatan mata dan fokus.

13. Paparan Bahasa Asing dan Konsentrasi Anak:

Mayoritas koresponden (23 dari 33) merasa bahwa mengajarkan dua bahasa sekaligus tidak akan mengganggu konsentrasi anak, tetapi sebaiknya dilakukan secara alami tanpa penerjemahan berlebihan. Hal ini mendukung perkembangan bilingual tanpa menghambat pemahaman bahasa utama.

14. Usia Ideal untuk Browsing dan Penelitian *Online*:

Mayoritas responden menyarankan browsing dan penggunaan internet untuk riset diperkenalkan setelah anak berusia 5 tahun, agar mereka memahami cara mencari informasi yang tepat di bawah pengawasan orang tua.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini mengeksplorasi dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak usia dini, dengan fokus pada pengaruh positif dan negatif yang ditimbulkan. Berdasarkan analisis data yang diperoleh dari responden, berikut adalah kesimpulan yang dapat kami simpulkan:

## 1. Dampak Positif Penggunaan Gadget

- a. Peningkatan Pengetahuan: Sekitar 75% orang tua melaporkan bahwa penggunaan gadget membantu anak-anak mereka dalam mengakses informasi dan belajar hal baru. Gadget menyediakan akses ke berbagai sumber edukatif yang dapat meningkatkan pengetahuan anak.
- b. Kreativitas dan Keterampilan: 65% responden mencatat bahwa anak-anak menunjukkan peningkatan kreativitas melalui aplikasi edukatif dan permainan interaktif. Ini menunjukkan bahwa gadget dapat berfungsi sebagai alat pembelajaran yang efektif.
- c. Interaksi Sosial Virtual: Sekitar 60% anak merasa lebih terhubung dengan teman sebaya melalui aplikasi komunikasi, yang memungkinkan mereka untuk berinteraksi meskipun tidak bertemu secara fisik.

## 2. Dampak Negatif Penggunaan Gadget

- a. Ketergantungan: Penelitian menunjukkan bahwa 80% orang tua mengamati tanda-tanda ketergantungan pada gadget di kalangan anak-anak, seperti kesulitan berpisah dari perangkat dan meningkatnya kecemasan saat tidak menggunakan gadget.
- b. Penurunan Interaksi Sosial: Hanya 30% anak yang terlibat dalam aktivitas sosial di luar rumah, sementara sisanya lebih memilih bermain gadget. Hal ini menyebabkan penurunan kemampuan bersosialisasi dan interaksi langsung dengan teman sebaya.
- c. Gangguan Perkembangan: Sekitar 70% responden melaporkan bahwa anak-anak yang menggunakan gadget secara berlebihan mengalami kesulitan dalam konsentrasi dan interaksi sosial. Ini berpotensi menghambat perkembangan emosional dan kognitif mereka.

## 3. Perilaku Sosial Anak

- a. Penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat menyebabkan anak menjadi lebih individualis, dengan hanya 25% anak yang aktif berinteraksi dengan teman sebaya di luar aktivitas digital. Hal ini berdampak negatif pada kemampuan mereka untuk membangun hubungan sosial yang sehat.
- b. Penelitian menunjukkan bahwa interaksi langsung antara anak-anak menurun hingga 50%, yang berdampak pada kemampuan mereka untuk bersosialisasi dan beradaptasi dalam lingkungan sosial.

## 4. Peran Orang Tua

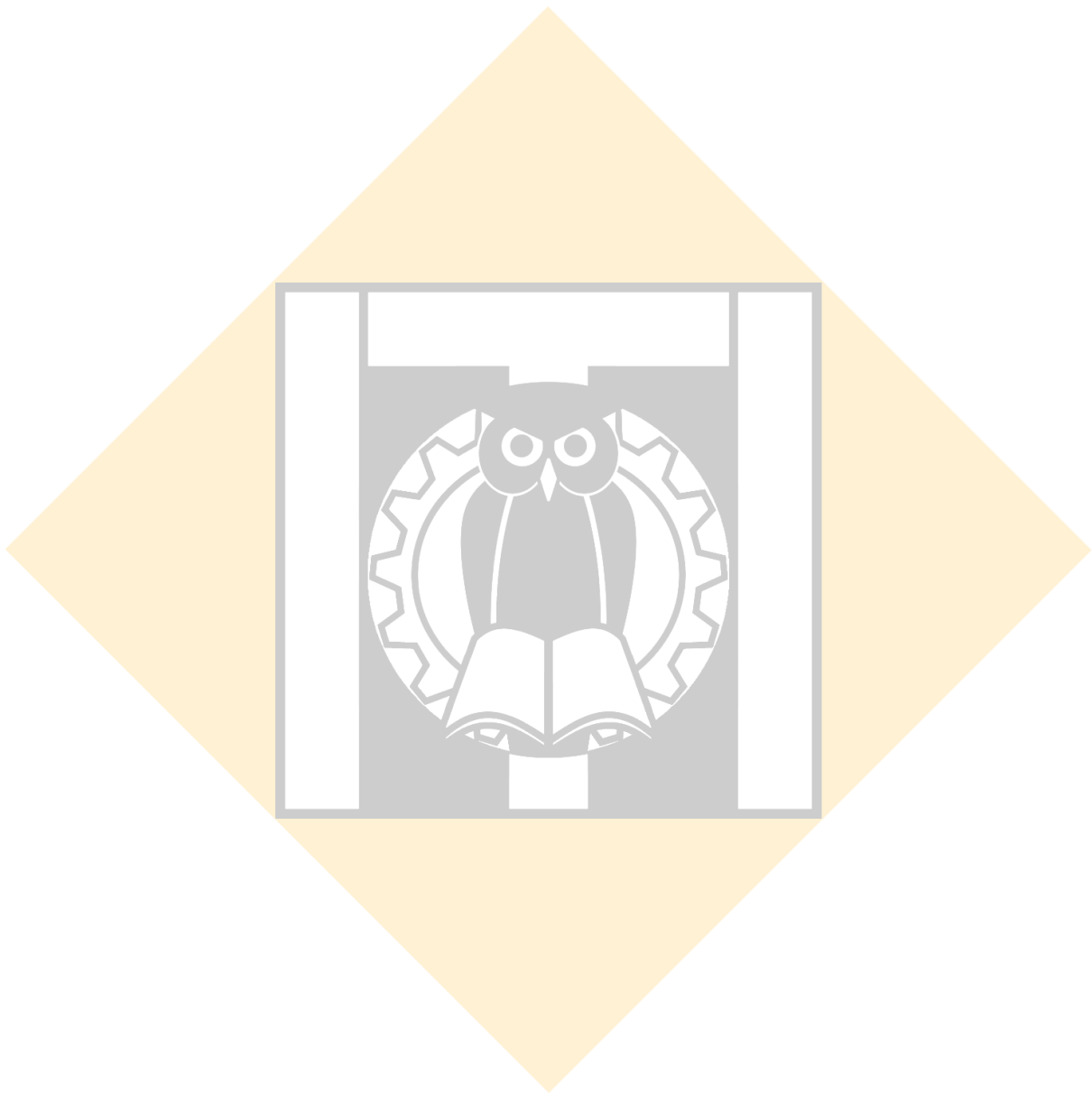
Hanya 40% orang tua yang menetapkan batasan waktu penggunaan gadget, meskipun 90% dari mereka menyadari pentingnya pengawasan dalam penggunaan teknologi oleh anak. Ini menunjukkan kurangnya kesadaran dan tindakan proaktif dari orang tua dalam mengelola penggunaan gadget oleh anak.

## Saran dan Rekomendasi untuk Orang Tua

- a. Disarankan agar orang tua membatasi waktu penggunaan gadget tidak lebih dari 1-2 jam per hari untuk mencegah ketergantungan dan menjaga interaksi sosial yang sehat.
- b. Orang tua perlu aktif terlibat dalam memilih konten yang sesuai dan mengawasi aktivitas anak saat menggunakan gadget, serta melakukan diskusi tentang penggunaan gadget untuk meningkatkan kesadaran anak mengenai batasan yang sehat.



- c. Mendorong anak untuk terlibat dalam aktivitas fisik dan permainan tradisional sebagai alternatif untuk mengurangi waktu layar, sehingga membantu perkembangan sosial dan emosional mereka.
- d. Orang tua sebaiknya menjadi contoh dalam penggunaan gadget. Tunjukkan perilaku positif dengan membatasi penggunaan gadget di depan anak dan lebih banyak berinteraksi secara langsung.



#### **DAFTAR PUSTAKA**

Yumarni, Vivi. (2022). *Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini*. Jurnal Literasiologi. 8(2). 107-119.

*Pengaruh Gadget terhadap Perkembangan Anak, Perlu Tahu.* (2024). Diakses pada 29 Agustus 2024, dari <https://www.siloamhospitals.com/informasi-siloam/artikel/pengaruh-gadget-terhadap-perkembangan-anak>

*Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak.* (2024). Diakses pada 4 Oktober 2024, dari <https://www.ciputramedicalcenter.com/pengaruh-gadget-terhadap-perkembangan-anak/>

*Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak.* (2022). Diakses pada 4 Agustus 2022 dari <https://dppkbpppa.pontianak.go.id/informasi/berita/dampak-penggunaan-gadget-terhadap-perkembangan-sosial-anak>

Madarina, Adhenda. (2023). *Wajib Tahu! Ini 5 Pengaruh Gadget terhadap Perkembangan Anak.* Diakses pada 20 Juni 2023, dari <https://helo sehat.com/parenting/anak-1-sampai-5-tahun/perkembangan-balita/pengaruh-gadget-terhadap-perkembangan-anak/>

