

# PENGARUH GADGET TERHADAP ANAK USIA DINI



Dosen Pengajar  
Ir. Matsuuani, S.Pd,  
M.Pd



## Latar Belakang

### Perkembangan teknologi dan gadget

Kemajuan teknologi, terutama gadget, telah mengubah cara manusia berkomunikasi dan menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari. Gadget digunakan oleh semua kalangan dan memudahkan berbagai aktivitas.

## Rumusan Masalah

1. Bagaimana dampak gadget terhadap perilaku sosial anak ?
2. Bagaimana pengaruh gadget terhadap perkembangan anak ?

## Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisis tentang bagaimana Gadget dapat mempengaruhi sikap anak-anak terhadap kehidupan sosial.
2. Untuk meningkatkan pemahaman orang tua tentang dampak penggunaan Gadget berlebih bagi anak-anak.

## Keterkaitan dengan Pancasila

1. Sila Kedua: Penggunaan gadget yang bijak mendukung hak dan tanggung jawab, serta meningkatkan empati. Kontrol orang tua penting untuk interaksi sosial anak.
2. Sila Ketiga: Gadget yang berlebihan dapat membuat anak individualis. Orang tua yang bijak mendorong keterlibatan anak dalam kegiatan sosial untuk mendukung persatuan.
3. Sila Keempat: Anak perlu belajar nilai demokratis saat menggunakan teknologi. Diskusi dengan orang tua tentang batas waktu gadget mengajarkan musyawarah dan keputusan bersama.

## 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.

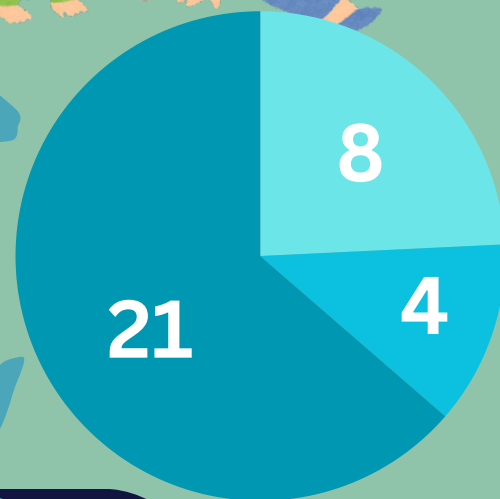
### Metode Kuantitatif

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*.

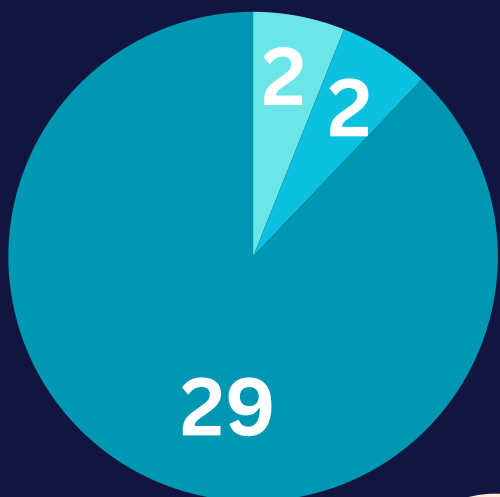


## Hasil Penelitian: Usia Ideal untuk Game

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.



## Analisis Hasil Survei: Usia Ideal untuk Browsing



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.

## kesimpulan Penelitian

Pentingnya keterlibatan orang tua, pembatasan durasi, dan pengenalan bertahap terhadap fungsi gawai menyoroti kesadaran akan dampak positif maupun risiko gawai terhadap perkembangan anak, baik dari sisi komunikasi, kesehatan, maupun kemampuan berpikir.



Di buat oleh

- Radja Kamal Saputra
- Heri Winarto
- Iskandar Zulkarnain
- Muhammad Farhan Afifi
- Dedi Sulistyio
- Kalimi
- Nanda Dzulfiqra
- Al Furqon Mardhi
- Nizad Syafiqur Rahman
- Eka Ramdoni