

---

## Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Studi Kasus Pada Anak Usia 3 Tahun Dengan Inisial “Ad”

Hega Dwi Dian Dola, Irfani Basri, Amril Amir

Universitas Negeri Padang

[hegadwidiandolaa@gmail.com](mailto:hegadwidiandolaa@gmail.com), [irfanibasri@fbs.unp.ac.id](mailto:irfanibasri@fbs.unp.ac.id), [amrilamir@fbs.unp.ac.id](mailto:amrilamir@fbs.unp.ac.id)

### *Abstract*

*Gadgets are small electronic devices that have special functions and are used for various human needs, such as communication, productivity, entertainment, and others. Gadgets have an element of novelty and often appear with the latest technology. Gadgets are used by various groups, including children, teenagers, adults and the elderly. The use of gadgets for young children will have various impacts. One of them is the impact of addiction to playing gadgets, which will have a negative impact on children's language development. The role of parents in accompanying children in using gadgets is important. The aim of this research is firstly to determine the use of a gadget on a 3 year old child with the initials "AD", secondly, to determine the impact of using a gadget on a 3 year old child with the initials "AD", and thirdly to explain the role of parents in supervising children. in using the gadget. This research was conducted in the Ramah Pesisir District, Balai Tuesday with a qualitative type of research. The data sources include young children who use gadgets. There are three data collection techniques, namely interviews and observation. To analyze the data, it was made into three stages, namely data reduction, data presentation and drawing conclusions.*

*The results of the research show that (1), the use of gadgets in 3 year old children with the initials "AD" is divided into three groups, namely children using their parents' gadgets, (2) the impact of gadget use in 3 year old children with the initials "AD" is language acquisition. the child becomes distracted, making what the child says difficult to understand. (3) the role of parents in supervising children when using gadgets.*

**Keywords:** *Use, gadgets, early childhood*

### *Abstrak*

*Gadget adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus dan digunakan untuk berbagai kebutuhan manusia, seperti komunikasi, produktivitas, hiburan, dan lainnya. Gadget memiliki unsur kebaruan dan sering muncul dengan teknologi terbaru. Gadget digunakan oleh berbagai golongan, baik anak-anak, remaja, dewasa hingga tua. Penggunaan gadget bagi anak usia dini akan menimbulkan berbagai dampak. Salah satunya dampak kecanduan bermain gadget, sehingga akan menimbulkan dampak negatif bagi perkembangan bahasa anak. Penting peran*

**Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Studi Kasus Pada Anak Usia 3 Tahun  
Dengan Inisial “Ad”  
Hega Dwi Dian Dola, Irfani Basri, Amril Amir**

*orangtua dalam mendampingi anak dalam menggunakan gadget. Tujuan penelitian ini adalah pertama untuk mengetahui penggunaan gadget pada salah satu anak berusia 3 tahun dengan inisial “AD”, kedua, untuk mengetahui dampak penggunaan gadget pada salah satu anak berusia 3 tahun dengan inisial “AD”, dan ketiga menjelaskan peran orang tua dalam mengawasi anak dalam menggunakan gadget. Penelitian ini dilakukan di Kec. Ramah Pesisir, Balai Selasa dengan jenis penelitian kualitatif. Adapun sumber datanya antara lain, para salah satu anak usia dini yang menggunakan gadget. Adapun teknik pengumpulan datanya ada tiga yaitu wawancara dan observasi. Untuk menganalisis datanya, dibuat menjadi tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1), penggunaan gadget pada anak usia 3 Tahun dengan inisial “AD” terbagi kepada tiga kelompok, yaitu anak memakai gadget orang tua, (2) dampak penggunaan gadget pada anak 3 tahun dengan inisial “AD” adalah pemerolehan bahasa anak menjadi terganggu, menyebabkan apa yang diujarkan anak sulit dipahami. (3) peran orang tua dalam mengawasi anak dalam menggunakan gadget.*

**Kata kunci : Penggunaan, gadget, anak usia dini**

## **PANDAHULUAN**

Pada zaman sekarang, generasi dari berbagai kalangan, baik tua maupun muda, menggunakan gadget dalam kehidupan sehari-hari. Gadget adalah barang wajib bagi setiap orang pada saat ini. Gadget, misalnya smartphone, tablet, dan laptop telah membantu dan memudahkan seseorang dalam berkomunikasi, memudahkan akses informasi, dan melakukan pekerjaan yang membutuhkan bantuan gadget. Pada saat sekarang para orang tua memberikan gadget untuk anak-anak. Jika dulu orang tua adalah teman bermain bagi anak, namun sekarang situasi tersebut sudah bergeser. Anak teman bermainnya adalah gadget. Padahal pada masa anak-anak ini dibutuhkan peran penting orangtua, karena penggunaan gadget akan menimbulkan berbagai dampak negatif dan mempengaruhi tumbuh kembang mereka. Masa anak-anak disebut sebagai masa balita. Tahap ini anak-anak sedang berkembang optimal.

Orang tua perlu memperhatikan penggunaan gadget oleh anak-anak, karena jika anak-anak hanya asyik bermain gadgetnya, kemungkinan memengaruhi tumbuh kembang mereka, salah satunya terjadinya gangguan pemerolehan bahasa. Pada tahap perkembangan, anak berusia 1-5 tahun disebut *the golden age*. Pada tahap ini, berbagai aspek sedang mengalami perkembangan, misalnya aspek kecerdasan intelektual, emosional, dan spiritual. Perkembangan pada masa ini akan memengaruhi perkembangan selanjutnya. Ciri-ciri anak berada pada usia *the golden age* adalah anak menjadi peniru terhadap orang-orang disekitarnya. Kecerdasan mereka pada tahap ini lebih baik dari yang kita pikirkan, sehingga kita perlu memperhatikan anak pada tahap usia ini.

**Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Studi Kasus Pada Anak Usia 3 Tahun  
Dengan Inisial “Ad”  
Hega Dwi Dian Dola, Irfani Basri, Amril Amir**

Penggunaan gadget pada anak usia tersebut maka akan menimbulkan dampak negative, salah satunya terhadap pemerolehan bahasanya. Tidak hanya itu, dampak negative lainnya adalah anak akan kecanduan dengan gadget dan kurang bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Maka mereka akan menjadi pribadi yang tidak dapat bersosialisasi dengan lingkungan sekitar dan sibuk dengan dunianya sendiri.

Pada zaman sekarang penggunaan gadget bagi anak-anak maupun dewasa, baik yang bermukim di kota ataupun di desa, mereka sudah menggunakan gadget. Pada tulisan ini akan dibahas bagaimana penggunaan gadget pada anak usia 3 tahun dengan inisial AD di Kec.Ranah Pesisir, Balai Selasa, bagaimana dampak penggunaan gadget pada anak usia 3 tahun dengan inisial AD serta bagaimana peran orang tua dalam mengawasi anak dalam penggunaan gadget.

Adapun tujuan penelitian ini adalah pertama, untuk mengetahui penggunaan gadget pada pada anak usia 3 tahun dengan inisial AD di Kec.Ranah Pesisir, Balai Selasa, kedua, untuk mengetahui dampak penggunaan gadget pada anak usia 3 tahun dengan inisial AD dan ketiga, menjelaskan peran orang tua dalam mengawasi anak dalam penggunaan gadget.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Hakikat Gadget**

Gadget adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki berbagai fungsi khusus dan di dalamnya terdapat berbagai aplikasi untuk sumber informasi, jejaring sosial, hobi, kreativitas, dan masih banyak lagi. Gadget juga kerap dihubungkan dengan ponsel pintar atau smartphone. Gadget mempunyai fungsi sebagai media komunikasi, akses informasi, media hiburan, dan mendukung gaya hidup modern (Anggraini, 2019).

Perkembangan gadget sebagai alat elektronik kemudian menjadi suatu kebutuhan dan membantu manusia dalam berbagai aktivitas seperti komunikasi, hiburan, dan pekerjaan. Definisi gadget menurut Wikipedia, gadget adalah suatu istilah yang berasal dari bahasa Inggris untuk merujuk pada suatu peranti atau instrument yang mempunyai tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna yang umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru.

Gadget terus diperbarui untuk berbagai kebutuhan manusia, sementara perangkat elektronik lain mungkin tidak selalu mengalami pembaharuan yang sama. Gadget juga cenderung lebih kecil dan memiliki fungsi khusus, sementara perangkat elektronik lain mungkin lebih besar dan memiliki

**Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Studi Kasus Pada Anak Usia 3 Tahun  
Dengan Inisial “Ad”  
Hega Dwi Dian Dola, Irfani Basri, Amril Amir**

fungsi yang lebih umum. Sebagai contoh, telepon pintar (smartphone) dan laptop termasuk dalam kategori gadget, sementara komputer dan telepon rumah termasuk dalam kategori perangkat elektronik konvensional.

Smartphone adalah salah satu jenis gadget yang banyak digunakan oleh orang, hampir setiap individu mempunyai smartphone. Smartphone adalah sesuatu yang sangat disukai dari berbagai segi usia, anak-anak hingga tua. Pada saat sekarang bahkan anak-anak yang belum pandai berbicara dan membaca sudah mengecap apa itu gadget. Banyak orang tua memberikan gadget ini untuk menenangkan anak saat orang tua sibuk dengan pekerjaannya, cara ini dilakukan agar anak diam dan tenang, sehingga karena anak sudah diajarkan untuk menggunakan gadget maka akan timbul kesenangan dan ketagihan bagi anak menggunakan alat canggih ini.

Penggunaan gadget pada anak-anak harus mendapat pengawasan dari orang tua, sehingga dapat menghindari hal-hal atau dampak negative yang mengganggu perkembangan dan pertumbuhan anak-anak, salah satunya perkembangan bahasa anak. Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) merekomendasikan agar anak-anak di bawah usia 2 tahun tidak menggunakan gadget sama sekali, sedangkan anak-anak di atas usia 2 tahun sebaiknya dibatasi penggunaannya. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan dampak buruk pada kesehatan fisik dan mental anak, seperti kecanduan gadget, kurang tidur, obesitas, dan keterlambatan bicara. Orang tua perlu memberikan batasan waktu penggunaan gadget, mengawasi jenis konten yang ditonton anak, dan lebih kreatif dalam membuat permainan yang bersifat nyata agar dapat mengalihkan perhatian anak dari gadget.

### **Hakikat Anak Usia Dini**

Anak usia dini adalah anak yang berusia antara 0-8 tahun yang sedang dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat baik fisik maupun mental. Pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak usia 0-6 tahun atau sampai dengan 8 tahun. Sementara itu, menurut Pasal 28 UU Sisdiknas No.20/2003 ayat 1, rentang usia anak usia dini adalah 0-6 tahun.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang bertujuan untuk membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan belajar di sekolah. Pendidikan anak usia dini dapat dilaksanakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal, dan informal

**Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Studi Kasus Pada Anak Usia 3 Tahun  
Dengan Inisial “Ad”  
Hega Dwi Dian Dola, Irfani Basri, Amril Amir**

Jadi, dapat disimpulkan bahwa pendidikan bagi anak usia dini adalah pendidikan yang bertujuan untuk membentuk anak berkualitas yakni anak yang bertumbuh dan berkembang sesuai tahap perkembangannya.

### **Dampak Penggunaan Gadget**

Penggunaan gadget yang berlebihan dapat membawa dampak buruk bagi perkembangan sosial, emosional, dan kesehatan anak. Dampak buruk penggunaan gadget pada anak antara lain anak menjadi pribadi tertutup, gangguan tidur, suka menyendiri, perilaku kekerasan, pudarnya kreativitas, dan ancaman cyberbullying. Namun, gadget juga dapat memberikan dampak positif bagi perkembangan anak seperti membantu mereka mengembangkan proses berpikir, keterampilan memecahkan masalah, dan kreativitas mereka.

Manfaat gadget bagi anak dapat dirasakan apabila anak dalam menggunakan gadget diawasi oleh orang tua. Pengawasan dapat berupa jadwal menggunakan gadget, pemilihan tontonan yang tepat untuk anak, misalnya cara membaca dan berhitung. Manfaat menggunakan gadget bagi anak terhadap motoric yaitu jari-jari anak menjadi terampil karena bermain gadget, mengasah dan meningkatkan kemampuan kognitif anak karena anak ketika menggunakan gadget memproses informasi. Gadget memainkan peran audio dan visual sehingga menjadi media yang menarik bagi anak dalam meningkatkan kecerdasan kognitif sehingga membuat anak lebih semangat dalam belajar.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa orang tua perlu membatasi pemakaian gadget pada anak dan mengawasi anak dalam bermain gadget.

### **METODOLOGI PENELITIAN**

Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif. Pengumpulan data dengan sumber data secara langsung. Pemahaman data melalui kedalaman fakta yang diperoleh. Penelitian ini diharapkan mampu mendeskripsikan data secara menyeluruh dan utuh tentang dampak penggunaan gadget pada pemerolehan bahasa anak usia 3 tahun dengan inisial AD di Kec.Ranah Pesisir, Balai Selasa. Lokasi penelitian ini adalah di Desa Balai Selasa yang berada di Kecamatan Ranah Pesisir, Kabupaten Pesisir Selatan. Data yang dikumpulkan melalui penelitian ini terdiri dari dua jenis, yaitu pertama, data hasil wawancara dengan orang tua dari AD. Kedua, perilaku subjek yakni data diperoleh dari hasil observasi terkait penelitian. Pemerolehan data melalui dua teknik yaitu, pertama

**Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Studi Kasus Pada Anak Usia 3 Tahun  
Dengan Inisial “Ad”  
Hega Dwi Dian Dola, Irfani Basri, Amril Amir**

wawancara mendalam dengan orang tua AD. Kedua, observasi mengamati secara langsung ketika anak-anak main gadget di lingkungan tempat tinggal.

Keabsahan data pada penelitian ini bagian penting dalam rangka menjamin bahwa temuan dalam penelitian ini benar-benar abash. Dalam menetapkan keabsahan data menggunakan teknik pemeriksaan dengan empat kriteria, yakni kriteria derajat kepercayaan (*kredibilitas*). Yaitu dengan menggunakan teknik perpanjangan waktu observasi, Ketekunan, yakni berusaha tekun dalam pengamatan yang dilakukan selama berada di lingkungan AD. Triangulasi, yaitu menggunakan teknik triangulasi sumber, triangulasi metode dan triangulasi teori. Peneliti membandingkan hasil wawancara antara beberapa informan. Kemudian peneliti juga membandingkan data hasil wawancara dengan hasil observasi, kemudian membandingkan data hasil wawancara dan hasil observasi dengan isi dokumen dan selanjutnya membandingkan hasil akhir penelitian dengan perspektif teori yang relevan. Selanjutnya, teknik analisis data terdiri dari tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) gadget memiliki arti sebagai peranti elektronik dengan fungsi praktis dan juga memiliki padanan kata dalam bahasa Indonesia yaitu gawai. Kata gawai sendiri memiliki dua makna, yaitu 'alat' atau 'perkakas' penunjang pekerjaan dan 'kerja' atau 'pekerjaan'. Jenis gadget sangat beragam dan berkembang pesat dalam beberapa waktu ini. Jenis gadget yaitu handphone, gadget komputer, gadget komunikasi, gadget game, gadget medis, gadget untuk produktivitas.

Gadget dapat digunakan oleh berbagai kelompok masyarakat, mulai dari anak usia dini hingga orang dewasa. Penggunaan gadget tergantung pada kebutuhan dan keinginan pemilik gadget. Gadget dapat digunakan untuk mencari informasi, sarana hiburan, sarana belanja, sarana sosial, seperti menjalin komunikasi, media pembelajaran, dan sebagainya. Setiap orang mempunyai pemakaian gadget yang berbeda-beda berdasarkan kebutuhannya masing-masing.

AD menggunakan gadget pada usia dini yaitu 3 Tahun. AD menggunakan gadget setiap harinya, dengan durasi yang berbeda-beda atau beragam. AD menggunakan gadget untuk melihat tontonan YouTube. Seperti menonton film kartun atau animasi lainnya.

Berdasarkan analisis penulis, AD dalam menggunakan gadget, yaitu :

**Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Studi Kasus Pada Anak Usia 3 Tahun  
Dengan Inisial “Ad”  
Hega Dwi Dian Dola, Irfani Basri, Amril Amir**

1. AD menggunakan gadget milik orang tuanya.

Orangtua memberikan gadget kepada anak. Fasilitas gadget ini diberikan kepada anak secara bebas tanpa batasan waktu. AD berumur masih berumur 3 tahun. Tujuan orang tua memberikan gadget kepada anaknya adalah anak mempunyai kesibukan sendiri yakni teman bermain sang anak. Jika anak sudah menggunakan gadget maka anak akan tenang dan diam, sehingga tidak mengganggu aktivitas orang tuanya. AD bermain gadget dengan durasi yang cukup lama, yaitu berkisar 8 – 10 jam setiap hari.

2. Anak memakai gadget agar anak tenang

Orang tua AD memberikan gadget dengan tujuan agar anaknya bisa mempunyai aktivitas sendiri, sehingga anak tidak menangis dan merengek. Orang tua AD sibuk bekerja di toko sehingga dengan memberikan gadget kepada anaknya adalah sebuah solusi. Anak tidak akan mengganggu orang tua yang sibuk bekerja melayani para pembeli dan orang tua merasa aman dengan anaknya yang diam dengan berkawan gadget. Sebaliknya, jika anak tidak diberikan gadget, maka anak akan merengek meminta gadget dan anak menjadi kecanduan gadget.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa orang tua yang mengenalkan gadget kepada AD, pada situasi AD belum dapat berbicara dan berkomunikasi dengan orang lain. Alasan orang tua AD memberikan gadget adalah agar anaknya merasa senang dan nyaman ketika mendampingi orang tua bekerja di toko. Solusi agar anaknya tidak mengganggu pekerjaan orangtua. Sama-sama seperti yang kita lihat bahwa anak-anak jika diberikan gadget mereka akan diam dan jari-jarinya akan berseluncur di atas layar gawai tersebut dengan lincah. Jadi, gadget adalah sebuah solusi untuk anak mempunyai kesibukan sendiri. Jika ini terus berlangsung maka anak akan kecanduan dengan gadget. Menurut Rahayu (2021) bahwa kebanyakan orang tua juga memberikan gadget pada anaknya agar anak tidak mengganggu aktivitas yang sedang dilakukan oleh orang tua atau tidak bermain ke luar rumah.

Menurut American Association (WHO) bahwa penggunaan gadget pada anak perlu untuk mencegah dampak buruk seperti gangguan tidur, keterlambatan dalam perkembangan bahasa, dan masalah kesehatan mental.

Khusus bagi anak-anak usia dua sampai lima tahun, yaitu membatasi waktu penggunaan

**Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Studi Kasus Pada Anak Usia 3 Tahun  
Dengan Inisial “Ad”  
Hega Dwi Dian Dola, Irfani Basri, Amril Amir**

gadget maksimal 1 jam per hari. Hindari penggunaan gadget saat makan, waktu belajar, dan satu jam sebelum tidur serta memilihkan program yang edukatif.

**B. Dampak Negatif Penggunaan Gadget bagi anak usia dini di Desa Siolip**

Adapun dampak negatif penggunaan gadget pada AD, yaitu sebagai berikut.

**1. Pemerolehan bahasa anak menjadi terganggu**

Penggunaan gadget menghambat pemerolehan bahasa pertama pada AD yang masih berada pada tahap anak usia dini. Hal ini terjadi karena AD banyak menghabiskan waktu dengan gadget yang diberikan oleh orang tuanya. Penggunaan gadget yang berlebihan pada anak usia dini dapat menghambat kemampuan bahasa AD. Faktor penyebab terhambatnya pemerolehan bahasa pada AD karena AD sudah kecanduan bermain gadget sehingga AD malas untuk berbicara dengan orang-orang di sekitarnya. AD seolah-olah hidup dalam dunianya sendiri, yaitu dunia gadget.

Seharusnya pada usia anak 3-5 tahun, anak patut diawasi dengan ketat dalam berselancar dengan gadget yang diberikam supaya AD bisa berinteraksi dengan lingkungan sekitar dan AD dapat meniru ujaran- ujaran orang-orang di sekitarnya, sehingga AD dapat berbicara dan berkomunikasi.

Berdasarkan keterangan orang tua AD, bahwa anaknya mengenal gadget sejak usia 2 tahun dan berlanjut sampai sekarang anaknya berusia 3 tahun. AD suka menonton di YouTube, seperti menonton serial kartun. AD tidak tertarik untuk berkomunikasi dan menyimak permbicaraan orang-orang yang berada di sekitarnya, karena gadget yang digunakannya lebih menarik. Ia bisa melihat gambar bergerak dan suara yang dikeluarkan dari apa yang ditontonnya. Orang tua mengeluhkan bahwa anaknya pada umur tersebut harusnya sudah bisa berbicara dengan jelas dan mau mengutarakan apa yang anaknya mau. Namun, sampai sekarang anaknya tidak bisa berbicara, hanya saja jika anaknya berbicara mengeluarkan suara tetapi bunyi ujaran yang dikeluarkan hanya isyarat yang orang tuanya yang dapat mengerti maksud ujaran anaknya. Orang tua AD mengakui bahwa mereka mengizinkan anaknya bermain gadget tanpa batasan dan pendampingan, karena orang tua sibuk bekerja di toko.

Indikasi anak kecanduan gadget yaitu terganggunya fungsi anak sehari-hari, seperti bermain, belajar, dan berinteraksi dengan keluarga atau teman. Bahkan anak kecanduan gadget bisa lupa dengan kebutuhan hidupnya, seperti makan dan tidur. Selain itu, anak



**Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Studi Kasus Pada Anak Usia 3 Tahun  
Dengan Inisial “Ad”  
Hega Dwi Dian Dola, Irfani Basri, Amril Amir**

yang kecanduan gadget cenderung mengabaikan perintah dari orang tua dan orang-orang di sekitarnya, misalnya ketika anak dipanggil, tetapi anak seolah-olah tidak mendengar panggilan tersebut. Anak menjadi sulit berkonsentrasi. Hilang konsen

**2. Mengganggu kecerdasan emosional**

Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua AD bahwa anaknya suka marah dan tantrum apabila anaknya tidak diberikan gadget. AD kesulitan mengalami kesulitan dalam mengatur emosi dan keinginan. Tantrum yang terjadi pada AD, terjadi karena ia tidak mendapatkan apa yang diinginkannya. Orang tua dalam menanggapi perilaku tersebut dengan memberikan perhatian positif, mengurangi penggunaan gadget, serta berkomunikasi dengan mereka dari satu kosa kata ke kosa kata lainnya. Selain itu, AD juga akan mudah menangis disaat gadgetnya diambil. Perlu bagi orangtua pada awal pengenalan gadget memberi batasan dan pendampingan.

**C. Peran orang tua dalam mengawasi penggunaan gadget untuk AD**

Orang tua adalah sosok yang paling dekat dan utama bagi anak. Orang tua bertanggungjawab dalam kecanduan anak terhadap gadget, karena orang tua lah yang pertama kali mengenalkan gadget kepada anaknya sehingga anak mengalami gangguan pemerolehan bahasa. Orang tua dapat melakukan beberapa cara dalam penggunaan gadget bagi anak untuk membantu mereka terhindar dari gangguan pemerolehan bahasa. Pertama, pembatasan waktu. Orang tua dapat membatasi waktu penggunaan gadget oleh anak. WHO merekomendasikan batasan waktu layar yang konsisten untuk anak-anak. Kedua, pemilihan konten yang sesuai. Memastikan bahwa konten yang diakses oleh anak sesuai dengan usia dan perkembangannya. Memilih aplikasi atau permainan yang mendukung perkembangan bahasa anak. Ketiga, interaksi aktif. Menggunakan gadget secara bersama-sama dengan anak dan terlibat dalam percakapan yang membangun selama penggunaan gadget.

Hal ini dapat membantu memperkuat pemerolehan bahasa anak. Keempat, pengawasan. Memantau aktivitas anak selama menggunakan gadget dan memastikan bahwa penggunaan gadget tidak mengganggu interaksi sosial dan kegiatan fisik yang penting untuk perkembangan anak. Kelima, jika anak sudah kecanduan gadget maka orang tua perlu untuk konsultasikan dengan ahli terapi wicara atau psikolog anak untuk mengatasi gangguan bahasa pada anak. Dengan menerapkan langkah-langkah tersebut,

**Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Studi Kasus Pada Anak Usia 3 Tahun  
Dengan Inisial “Ad”  
Hega Dwi Dian Dola, Irfani Basri, Amril Amir**

orang tua dapat membantu anak terhindar dari gangguan pemerolehan bahasa akibat penggunaan gadget yang berlebihan.

**SIMPULAN**

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget oleh AD yakni Ia memakai gadget orang tuanya. Dampak penggunaan gadget oleh AD adalah gangguan pemerolehan bahasa dan perkembangan sosial serta emosi yang tidak stabil. Emosi yang tidak stabilnya adalah mudah marah, tantrum, mudah menangis, dan sulit berkonsentrasi. AD tidak berinteraksi dengan lingkungan sekitar dan lebih senang dengan gadget, sehingga AD menjadi anak yang tumbuh dalam gadget tanpa bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Selanjutnya, penting bagi orang tua dalam mengawasi dan mendampingi anak dalam menggunakan gadget. Anak yang sudah kecanduan dengan gadget dengan menimbulkan gangguan pemerolehan bahasa maka orang tua membawa anak untuk ke tenaga medis yang bersangkutan sehingga anak dapat berbicara.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Adiarsi, G. R., Stellarosa, Y., & Silaban, M. W. (2015). Literasi media internet di kalangan mahasiswa. *Humaniora*, 6(4), 470-482.
- Ahmadi, F., & Ibda, H. (2018). *Media literasi sekolah: Teori dan praktik*. CV. Pilar Nusantara.
- Agusta, I. (2003). Teknik pengumpulan dan analisis data kualitatif. *Pusat Penelitian Sosial Ekonomi. Litbang Pertanian, Bogor*, 27(10), 179-188.
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Aprinawati, I. (2017). Penggunaan media gambar seri untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 72-80.
- Asmariansi, A. (2016). Konsep media pembelajaran PAUD. *Al-Afkar: Manajemen pendidikan Islam*, 5(1).
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 17(2), 315-330.
- Daulay, R. S., Pulungan, H., Noviana, A., & Hurhaliza, S. (2020). Manfaat Teknologi

**Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Studi Kasus Pada Anak Usia 3 Tahun  
Dengan Inisial “Ad”  
Hega Dwi Dian Dola, Irfani Basri, Amril Amir**

Smartphone Di Kalangan Pelajar Sebagai Akses Pembelajaran Di Masa Pandemi Corona-19. *Jurnal Pendidikan Islam*, 1(15).

Fitriansyah, F. (2016). Pemanfaatan media pembelajaran (gadget) untuk memotivasi belajar siswa SD. *Cakrawala: Jurnal Humaniora Bina Sarana Informatika*, 16(1).

Hasanah, U. (2021). Implementasi nilai-nilai Pancasila di kalangan generasi millennial untuk membendung diri dari dampak negatif revolusi industri 4.0. *Pedagogy: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(1), 52-59.

Huliyah, M. (2016). Hakikat pendidikan anak usia dini. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(01), 60-71.

Jafri, Y., & Dafega, L. (2020, June). Gadget dengan perkembangan sosial dan bahasa anak usia 3–6 tahun. In *Prosiding Seminar Kesehatan Perintis* (Vol. 3, No. 1, pp. 76-76).

Linola, D. M., Marsitin, R., & Wulandari, T. C. (2017). Analisis kemampuan penalaran matematis peserta didik dalam menyelesaikan soal cerita di sman 6 malang. *Pi: Mathematics Education Journal*, 1(1), 27-33.

Muzaki, F. I. (2017). *Kecerdasan Sosial Bagi Peserta Didik Usia SD di Zaman Digital*. Ferril Irfham Muzaki.

MUZAKKI, M. A. PENGGUNAAN GADGET DALAM MENINGKATKAN AKTIVITAS.

Prasetiawan, A. Y. (2019). Perkembangan golden age dalam perspektif Pendidikan Islam. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 6(1), 100-114.

Pudyastuti, R. R. (2023). *Penggunaan Gadget Bagi Anak*. Penerbit P4I.

Putri, L. D. (2021). Waspada dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini. *Jendela PLS: Jurnal Cendekiawan Ilmiah Pendidikan Luar Sekolah*, 6(1), 58-66.

Radliya, N. R., Aprilia, S., & Zakiyyah, T. R. (2017). Pengaruh penggunaan gawai terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini. *Jurnal Paud Agapedia*, 1(1), 1-12.

Rahardjo, M. (2010). Triangulasi dalam penelitian kualitatif.

Rohayani, F. (2020). Menjawab Problematika yang Dihadapi Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19: Problematika dan Solusi. *Qawwam*, 14(1), 29-50.

**Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Studi Kasus Pada Anak Usia 3 Tahun  
Dengan Inisial “Ad”  
Hega Dwi Dian Dola, Irfani Basri, Amril Amir**

Subarkah, M. A. (2019). Pengaruh gadget terhadap perkembangan anak. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(1).

Uce, L. (2017). The golden age: Masa efektif merancang kualitas anak. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 1(2), 77-92.