

## **DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI STUDI KASUS PADA ANAK USIA DINI DESA SIOLIP**

**Irma Suryani Siregar**

STAIN Mandailing Natal

irmasuryani@stain-madina.ac.id

### *Abstract*

*A gadget is a sophisticated technological tool with various available features, so that all groups, both parents, teenagers and even early childhood feel happy and even addicted to using these gadgets. So for young children, especially if there is no assistance or control from parents, it will have a negative impact on the development of early childhood. The purposes of this study are first, to determine the use of gadgets in early childhood in Siolip Village, second, to determine the impact of gadget use on early childhood in Siolip Village and third, to explain the role of parents in supervising children in using gadgets in Siolip Village.*

*This research was conducted in Siolip Village with the type of qualitative research. The data sources include, among others, early childhood children who use gadgets, parents and relatives or children's families who use these gadgets. There are three data collection techniques, namely interviews, observation and documentation. To analyze the data, it was made into three stages, namely data reduction, data presentation and drawing conclusions.*

*The results of the study show that (1), the use of gadgets in early childhood in Siolip Village is divided into three groups, namely children using personal gadgets (of their own) bought by their parents, children using their parents' gadgets or their siblings' gadgets and children renting cellphones. to the HP provider as well as the wifi by paying 2000 per hour. (2) The impact of using gadgets on early childhood in Siolip Village is that the child's social development becomes disturbed, loses concentration, interferes with mat health, causes unstable behavior, such as irritability and crying easily. (3) the role of parents in supervising children in using gadgets in Siolip Village is that parents should not introduce gadgets to children. However, for children who are addicted to using gadgets, parents should be firm in supervising and limiting the duration of children using gadgets.*

*Keywords: Impact, gadgets, early childhood*

### *Abstrak*

*Gadget merupakan sebuah alat teknologi yang canggih dengan berbagai fitur yang tersedia, sehingga membuat semua kalangan baik orang tua, remaja bahkan anak usia dini merasa senang bahkan candu dalam menggunakan gadget tersebut. Sehingga bagi anak usia khususnya kalau tidak ada pendampingan atau control dari orang tua, akan mendatangkan dampak*

**Irma Suryani Siregar**

**DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI  
STUDI KASUS PADA ANAK USIA DINI DESA SIOLIP**

*negative bagi perkembangan anak usia dini. Adapun tujuan penelitian ini adalah pertama, untuk mengetahui penggunaan gadget pada anak usia dini di desa Siolip, kedua, untuk mengetahui dampak penggunaan gadget pada anak usia dini di Desa Siolip dan ketiga, menjelaskan peran orang tua dalam mengawasi anak dalam penggunaan gadget di Desa Siolip.*

*Penelitian ini dilakukan di Desa Siolip dengan jenis penelitian kualitatif. Adapun sumber datanya antara lain, para anak-anak usia dini yang menggunakan gadget, para orang tua maupun saudara atau keluarga anak-anak yang menggunakan gadget tersebut. Adapun teknik pengumpulan datanya ada tiga yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi. 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 dini di Desa Siolip terbagi kepada tiga kelompok, yaitu Anak Anak memakai gadget pribadi (miliknya sendiri) yang dibelikan oleh orang tuanya, Anak memakai gadget orang tuanya atau gadget saudaranya dan anak menyewa HP kepada penyedia HP sekaligus wifi nya dengan membayar 2000 per jam. (2) Dampak penggunaan gadget pada anak usia dini di Desa Siolip adalah Perkembangan sosial anak menjadi terganggu, Kehilangan konsentrasi, Mengganggu kesehatan mat, Menyebabkan perilaku anak tidak stabil, seperti mudah marah dan mudah nangis. (3) peran orang tua dalam mengawasi anak dalam penggunaan gadget di Desa Siolip adalah orang tuanya hendaknya tidak mengenalkan gadget kepada anak. Akan tetapi bagi anak yang sudah mulai candu dalam menggunakan gadget, seharusnya orang tua harus tegas dalam mengawasi dan membatasi durasi anak dalam menggunakan gadget.*

Kata kunci : Dampak, gadget, anak usia dini

## **PANDAHULUAN**

Di zaman yang serba canggih seperti ini kehadiran gadget memang sudah menjadi kebutuhan utama baik dari anak-anak maupun orang dewasa. Gadget tidak hanya sebagai alat untuk berkomunikasi namun juga dapat membantu mempermudah melakukan aktivitas-aktivitas lainnya. Dan pada akhir-akhir ini sering sekali ditemukan orang tua yang memberikan gadget untuk anaknya yang masih balita. Peran orang tua yang dulunya sebagai teman bermain bagi anaknya sekarang telah digantikan oleh gadget. Padahal masa balita adalah masa dimana tumbuh dan berkembangnya fisik maupun psikis manusia. Di masa balita, anak banyak bergerak agar tubuh kembang optimal.

Apabila di masa balita anak-anak hanya asyik berada di depan gadgetnya, kemungkinan perkembangan sosial anak akan kurang optimal. Perlu diketahui bahwa periode perkembangan

**Irma Suryani Siregar**

**DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI  
STUDI KASUS PADA ANAK USIA DINI DESA SIOLIP**

anak yang sangat sensitif adalah saat usia 1-5 tahun sebagai masa anak usia dini sehingga sering disebut the golden age. Pada masa ini seluruh aspek perkembangan kecerdasan, yaitu kecerdasan intelektual, emosi, dan spiritual mengalami perkembangan yang luar biasa sehingga sehingga yang akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan selanjutnya. Ketika anak berada pada the golden age tersebut, mereka menjadi peniru yang handal. Mereka lebih smart dari yang kita pikir, lebih cerdas yang terlihat, sehingga jangan kita anggap remeh anak pada usia tersebut.

Jika anak usia tersebut sudah diberikan sebagai mainan, maka akan berpengaruh terhadap pemerolehan bahasanya. Bukan hanya efek bahasa, yang lebih mengawatirkan adalah gangguan pada perkembangan emosi sanga anak. Dalam gadget ada begitu banyak games. Orang dewasa atau orang tua saja kesal atau marah ketika kalah dalam main game di gadget, apalagi anak-anak. Mereka akan jadi pribadi yang tidak sabar dan cepat marahh serta sulit mengendalikan emosi, bahkan tidak dapat mengatur emosinya.

Kalau dilihat zaman sekarang, baik anak anak maupun dewasa sudah menggunakan gadget, baik yang tinggal di kota maupun di desa sekalipun sudah menggunakan gadget. Dalam tulisan ini akan dibahas bagaimana penggunaan gadget pada anak usia dini di desa Siolip, Bagaimana dampak penggunaan gadget pada anak usia dini di Desa Siolip serta bagaimana peran orang tua dalam mengawasi anak dalam penggunaan gadget di Desa Siolip

Adapun tujuan penelitian ini adalah pertama, untuk mengetahui penggunaan gadget pada anak usia dini di desa Siolip, kedua, untuk mengetahui dampak penggunaan gadget pada anak usia dini di Desa Siolip dan ketiga, menjelaskan peran orang tua dalam mengawasi anak dalam penggunaan gadget di Desa Siolip.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Defesisi Gadget**

Gadget adalah alat elektronik yang berguna membantu pekerjaan manusia. Seperti: smartphone, laptop. Gadget memiliki perkembangan yang pesat yang membuat beberapa inovasi, dengan membuat berbagai fitur yang lebih banyak manfaatnya. (Anggraeni, S. (2019).

**Irma Suryani Siregar**

**DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI  
STUDI KASUS PADA ANAK USIA DINI DESA SIOLIP**

Teknologi yang semakin berkembang memberikan banyak kemudahan pada manusia untuk melakukan banyak hal. Salah satu hasil dari adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi ialah gadget. Menurut Manumpi dalam (Anggraeni, 2019) menyatakan bahwa gadget merupakan suatu istilah yang digunakan dalam menyebut beberapa macam jenis alat teknologi yang sifatnya semakin berkembang pesat dan memiliki fungsi khusus, contohnya smartphone, iphone, computer dan tab. Smartphone menjadi salah satu jenis gadget yang banyak digunakan oleh orang-orang, hampir setiap rumah memiliki smartphone. Gadget menjadi sesuatu yang sangat disukai oleh banyak orang baik orang dewasa atau anak-anak karena kecanggihannya. Anak-anak dikenalkan oleh orang tuanya pada gadget bahkan banyak yang sebelum anak mampu untuk berbicara dan membaca. Banyak dari kalangan orang tua yang memberikan tontonan yang menarik bagi anak-anak karena merasa konten itu cocok untuk anak atau ketika anak menangis, orang tua mendiamkannya dengan cara memberikan gadget pada anak sehingga karena keseringan, makin lama anak menjadi ketagihan untuk melihatnya lagi. 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. Penggunaan gadget pada anak-anak ada batasannya agar tidak terjadi hal negatif yang dapat mengganggu perkembangan dan pertumbuhan anak-anak seperti yang dijelaskan oleh WHO bahwa ada batasan screen time atau durasi untuk melihat layar digital (gadget, televisi, dan lain sebagainya) untuk anak dibawah 5 tahun. (Lanca & Saw, 2020) menyatakan bahwa anak usia 1-4 tahun tidak boleh lebih dari satu jam. (Anil & Shaik, 2019) juga mengungkapkan bahwa efek penggunaan layar pada seseorang tergantung kepada beberapa faktor dan faktor yang paling penting ialah berapa lama durasi yang digunakan untuk melihat layar, penggunaan dalam waktu yang lama dapat berpengaruh terhadap otak korteks frontal dan memiliki efek yang hampir sama dengan kokain.

**Pengertian Anak Usia Dini Anak Usia Dini**

Anak usia dini merupakan sekelompok anak atau individu yang berada pada rentang usia antara 0-8 tahun. (Hartati, 2007:10), Sedangkan dalam SISDIKAS dijelaskan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia 0 sampai dengan 6 tahun. Kemudian dijelaskan juga bahwa dalam

**Irma Suryani Siregar**

**DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI  
STUDI KASUS PADA ANAK USIA DINI DESA SIOLIP**

SISDIKNAS Nomor 20 Tahun 2003 dalam Santoso (2004:12) bahwa “Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lanjut”.

Dari uraian di atas dapat dipahami bahwa pendidikan bagi anak usia dini merupakan pendidikan yang bertujuan untuk merangsang perkembangan anak baik dari sisi jasmani maupun rohani. Hal ini senada dengan Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 58 tahun 2009 tentang standar pendidikan anak usia dini bahwa perkembangan anak yang dicapai merupakan integrasi aspek pemahaman dan perkembangan yang terdiri dari aspek; (a) nilai-nilai agama dan moral, (b) fisik motorik, (c) kognitif, (d) bahasa, dan (e) sosial-emosional.

**Dampak Penggunaan Gadget**

Manfaat atau dampak positif dari gadget dapat dirasakan jika penggunaannya dilakukan dengan disertai kontrol, tidak berlebihan, pemilihan konten yang ditonton merupakan konten yang bersifat positif seperti berisikan informasi-informasi yang dapat memberikan pengetahuan baru, untuk anak-anak konten yang di lihatnya bisa berupa pembelajaran menarik mengenai cara berhitung membaca atau berisikan cerita dan lainnya. 1) Dampak positif terhadap motorik anak Keterampilan motorik yang melibatkan otot-otot kecil seperti gerakan bibir, jari, pergelangan tangan. Jari-jari anak menjadi terlatih ketika mereka bermain gadget. 2) Mengasah kemampuan kognitif anak Keterampilan kognitif yaitu berkaitan dengan kemampuan untuk berfikir atau memproses informasi, penalaran, mengingat, yang melibatkan syaraf otak (Mardalena dkk., 2020). Banyaknya aplikasi atau video yang dapat memberikan edukasi dan tantangan bagi anak dapat membantu anak untuk melatih kemampuan kognitif anak, gadget lebih menarik bagi anak sehingga untuk melatih kemampuan kognitif anak melalui gadget lebih membangkitkan semangat anak. 3) Sebagai sarana hiburan bagi anak-anak Gadget memiliki banyak fitur menarik, dengan adanya beragam warna, efek suara, gambar yang menarik yang sangat disukai anak dalam sebuah aplikasi permainan atau video youtube. Aplikasi permainan dapat dengan mudah

**Irma Suryani Siregar**

**DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI  
STUDI KASUS PADA ANAK USIA DINI DESA SIOLIP**

diunduh melalui aplikasi store seperti permainan puzzle, balapan atau permainan yang bersifat petualangan. 4) Melatih kemampuan berkompetisi anak Kemampuan berkompetisi anak terlatih melalui permainan-permainan di dalam gadget . ketika mereka bermain game yang sifatnya kompetisi dan melibatkan lebih dari satu orang maka dia akan merasakan seperti apa itu kompetisi dan membuatnya terbiasa dengan lingkungan kompetisi.

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

**METODOLOGI PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Data dikumpulkan dengan latar alami sebagai sumber data langsung. Pemaknaan terhadap data tersebut hanya dapat dilakukan apabila diperoleh kedalaman atas fakta yang diperoleh. Penelitian ini diharapkan dapat menemukan sekaligus mendiskripsikan data secara menyeluruh dan utuh mengenai dampak penggunaan gadget pada anak usia dini di Desa siolip

Lokasi penelitian ini adalah Desa Siolip yang berada di Kecamatan Barumon Baru Kabupaten Padang Lawas. Data yang dikumpulkan melalui penelitian ini ada tiga bentuk, yaitu (1) data berbentuk verbal yaitu data hasil wawancara dengan berbagai informan terkait dengan fokus penelitian, (2) perilaku subjek (informan) yaitu data yang diperoleh dari hasil observasi terkait dengan fokus penelitian. dan (3) dokumentasi. Adapun sumber data dalam penelitian ini anak-anak yang berusia 4 sampai 6 tahun, para orang tua yang memiliki anak-anak yang berusia 4 sampai 6 tahun, serta saudara atau keluarga dekat yang memiliki anak yang berusia 4 sampai 6 tahun.

**Irma Suryani Siregar**

**DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI  
STUDI KASUS PADA ANAK USIA DINI DESA SIOLIP**

Untuk memperoleh data secara holistik dan integratif, serta memperhatikan relevansi data dengan fokus dan tujuan penelitian, maka dalam pengumpulan data penelitian ini menggunakan tiga teknik, yaitu: pertama, Wawancara mendalam (*in-depth interview*) dengan informan yang sudah ditetapkan peneliti. Kedua, Observasi mengamati secara langsung ketika anak-anak main gadget baik di rumah atau rental HP. Ketiga adalah dokumentasi

Pengecekan keabsahan temuan penelitian merupakan kegiatan penting bagi peneliti dalam upaya menjamin dan menyakinkan pihak lain, bahwa temuan dalam penelitian ini benar-benar absah. Untuk menetapkan keabsahan data diperlukan teknik pemeriksaan. Pelaksanaan teknik pemeriksaan didasarkan atas sejumlah kriteria tertentu. Ada empat kriteria yang peneliti gunakan yaitu: Pertama, Kriteria derajat kepercayaan (*kredibilitas*). Yaitu dengan menggunakan teknik perpanjangan waktu observasi, Ketekunan, yaitu berusaha tekun dalam pengamatan yang dilakukan selama di d Desa Siolip, 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.

Adapun teknik analisis data yang penulis lakukan, terdiri dari tiga tahapan yaitu: reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Di Desa Siolip**

Sebelum memaparkan penggunaan gadget pada anak usia dini di Desa Siolip, perlu dijelaskan mengenai apa itu gadget tersebut. Gadget menurut kamus berarti perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Pada mulanya gadget memang lebih difokuskan kepada sebuah alat komunikasi, namun semenjak kemajuan zaman alat ini dipercanggih dengan berbagai fitur-fitur yang ada didalam nya sehingga memungkinkan penggunaanya untuk melakukan

**Irma Suryani Siregar**

**DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI  
STUDI KASUS PADA ANAK USIA DINI DESA SIOLIP**

berbagai kegiatan dengan satu gadget ini, mulai dari bertelepon, berkirim pesan, email, foto selfie atau memfoto sebuah objek, jam game dan masih banyak yang lainnya.

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

Gadget dapat digunakan oleh siapa saja dan untuk apa saja tergantung dari kebutuhan pemilik gadget tersebut. Pemakaian gadget pada sekarang ini sudah digunakan mulai dari anak usia dini hingga dewasa. Penggunaan oleh orang dewasa, biasa digunakan oleh alat komunikasi, mencari informasi atau browsing, youtube, bermain game, ataupun lainnya. Sedangkan pemakaian pada anak usia dini biasanya terbatas dan penggunaannya hanya sebagai media pembelajaran, bermain game dan menonton animasi. Pemakaiannya pun dapat memiliki waktu yang beragam dan berbeda durasi serta intensitas pemakaiannya pada orang dewasa dan anak-anak.

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

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

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

Kasus ini terdapat dalam keluarga yang keadaan ekonominya menengah ke atas. Dimana orang tuanya memfasilitasi semua anggota keluarga dan memberikan masing-masing anggota keluarga HP satu per orang, bahkan bagi anaknya yang masih berumur 5 tahun. Orang tua memberikan HP kepada anaknya sebagai teman bermain supaya anaknya “anteng” dan tidak mengganggu aktifitas orang tuanya. Biasanya anak bermain gadget dengan durasi yang relative lama yaitu 6 -7 jam setiap hari.



**DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI  
STUDI KASUS PADA ANAK USIA DINI DESA SIOLIP**

2. Anak memakai gadget orang tuanya atau gadget saudaranya

Orang tua memberikan anaknya gadget biasanya karena anak menangis atau rewel, dan menjadikan gadget sebagai solusinya. Akan tetapi seiring berjalannya waktu anak mula terbiasa dan candu sehingga akan menangis jika tidak diberikan gadget.

3. Anak menyewa HP kepada penyedia HP sekaligus wifi nya dengan membayar 2000 per jam.

Kasus ini terjadi pada anak yang ekonomi orang tuanya menengah ke bawah . dimana orang tuanya tidak memiliki HP android, akan tetapi ada pihak yang menyediakan HP dan wifi untuk disewa anak-anak yang biayanya 2000 per jam. Ini didominasi anak laki-laki yang berusia 5-6 tahun. Dimana awalnya mereka hanya coba-coba akan tetapi karena sudah mengalami kecanduan, mereka akan menghabiskan uang jajan yang diberikan orang tua mereka untuk bermain game on line selama 1 sampai 2 jam setiap harinya.

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

Menurut WHO harus ada batasan dalam penggunaan gadget bagi anak usia dini untuk menghindari hal-hal negative yang dapat mempengaruhi dan mengganggu perkembangan dan pertumbuhan anak-anak usia dini adalah seperti membatasi durasi dalam menggunakan gadget. (Lanca & Saw, 2020).

**Irma Suryani Siregar**

**DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI  
STUDI KASUS PADA ANAK USIA DINI DESA SIOLIP**

Khusus bagi anak-anak usia di bawah lima tahun, yaitu umur 0 sampai 4 tahun, tidak boleh menggunakan gadget lebih dari satu jam. (Anil & Shaik, 2019)

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

Adapun dampak negatif penggunaan gadget bagi anak usia dini di desa Siolip adalah antara lain:

1. Perkembangan sosial anak menjadi terganggu

Ketika anak sudah sudah kecanduan menggunakan gadget, maka dia tidak akan tertarik lagi bergaul dan berinteraksi dengan teman sebayanya. Bahkan anak tersebut lebih nyaman berteman dengan gadget dari teman-temannya. Disaat saat umur tersebut terutama di usia 3-5 tahun seharusnya anak dibimbing untuk berinteraksi dengan lingkungannya supaya anak tersebut dan bersosialisasi dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Menurut keterangan para orang tua, sebelum anak-anak mengenal gadget dan sebelum mengalami kecanduan, anak tersebut suka bermain dengan teman sebayanya, seperti main bola, main petak umpet, main tanah dan lain sebagainya. Akan tetapi sejak mengenal gadget dan kecanduan gadget, mereka tidak tertarik lagi berinteraksi dengan teman-teman sebayanya, mereka lebih suka menyendiri dengan menggunakan gadget.

Hal ini sebagaimana dijelaskan Young Sunita dan Mayasi dalam (Bintoro, 2019) menyatakan bahwa anak-anak yang sudah mengalami kecanduan gadget bisa dilihat dari sikapnya, yaitu : 1) Anak yang memiliki kecanduan terhadap gadget tersebut lebih banyak menggunakan waktunya untuk bermain gadget. 2) Tidak peduli dan bahkan terkesan Mengabaikan kebutuhannya yang lain dan hanya fokus bermain gadget. Dan terkadang bisa lupa dengan kebutuhan pokok lainnya, seperti makan, minum, mandi, tidur dan lainnya. 3) Anak mengabaikan teguran dari orang-orang disekitarnya, bahkan ketika ditegur dan dipanggil seolah-olah dia tidak mendengarnya.

2. Kehilangan konsentrasi

**Irma Suryani Siregar**

**DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI  
STUDI KASUS PADA ANAK USIA DINI DESA SIOLIP**

Ketika anak sudah mengalami kecanduan menggunakan gadget, akan sulit memfokuskan perhatiannya. Misalnya ketika dipanggil atau diajak bicara dia pasti tidak mendengarnya karena perhatiannya sudah penuh untuk main gadget.

Gangguan konsentrasi atau pemusatan dikenal dengan istilah dengan ADHD (attention Deficit/Hyperactivity Disorder). Penggunaan gadget khususnya pada anak usia dini tanpa adanya pendampingan dan control dari orang tua, dapat menimbulkan dampak negative dan buruk bagi anak-anak tersebut, kesulitan konsentrasi, gangguan kesehatan pada mata, emosi yang kurang stabil, gangguan perilaku dan lain sebagainya. (Setianingsih dkk., 2018).

3. Mengganggu kesehatan mata

Anak-anak yang durasi nya lama dalam menggunakan gadget sering mengalami sakit mata, seperti merasa panas dan kelihatan merah akibat radiasi dari gadget tersebut.

4. Mempengaruhi perilaku anak,

Anak-anak yang sering menggunakan gadget akan mengalami perubahan tingkah laku yang bahkan membuat emosinya menjadi tidak stabil. Seperti mudah marah dan mudah menangis.

**Peran orang tua dalam mengawasi penggunaan gadget pada anak Usia Dini di Desa Siolip**

Sosok orang tua merupakan sosok yang paling bertanggung jawab dalam mengatasi kecanduan anak dalam menggunakan gadget. Mengapa demikian? Hal itu disebabkan karena anak dapat mengenali gadget karena orang tua lah yang mengenalkannya.

Menurut analisis penulis, sebaiknya pada usia anak 0-6 tahun, orang tuanya hendaknya tidak mengenalkan gadget kepada anak. Biarkan mereka berinteraksi social dengan teman sebayanya. Biarkan mereka mengeksplor potensi dan bakat mereka dengan dunia mereka sendiri dengan sifat kekanak-kanakan mereka. Jangan dikontaminasi dengan memberikan gadget kepada mereka. Walaupun pada awalnya sangat “membantu” bagi para orang tua karena dengan memberikan gadget anak-anak akan *anteng* dan tidak mengganggu aktifitas orang tuanya. Akan tetapi ternyata dampak negatifnya sangat besar terhadap perkembangan anak usia dini.

**Irma Suryani Siregar**

**DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI  
STUDI KASUS PADA ANAK USIA DINI DESA SIOLIP**

Orang tua memiliki peran besar dalam membimbing dan mencegah agar teknologi gadget tidak berdampak negatif bagi anak. Yaitu 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, tetapi fungsi orangtua. Pasalnya gadget hanya sebagai salah satu saran untuk mengedukasi anak.

Akan tetapi bagi anak yang sudah mulai candu dalam menggunakan gadget, seharusnya orang tua harus tegas dalam mengawasi dan membatasi durasi anak dalam menggunakan gadget. Walaupun pada awalnya anak protes dan menangis, orang tua harus tegas dan mencari cara untuk mengalihkan perhatian anak dari gadget tersebut. Misalnya dengan membawa anak tersebut ke tempat permainan wahana anak yang menyenangkan. Dengan cara tersebut akan bisa mengalihkan perhatian anak dari gadget tersebut.

Selain itu juga orang tua harus menghindari menggunakan gadget di depan anak-anaknya supaya anak anaknya tersebut benar-benar lupa untuk main gadget. Hal ini sesuai dengan pendapat (Arnani & Husna, 2021) bahwa factor yang menyebabkan anak usia dini kecanduan menggunakan gadget karena mereka menyaksikan orang tua mereka sering menggunakan gadget sehingga mereka penasaran dengan gadget tersebut dan memintanya kepada orang tua mereka tersebut.

**SIMPULAN**

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa (1) penggunaan gadget pada anak usia dini di Desa Siolip terbagi kepada tiga kelompok, yaitu Anak Anak memakai gadget pribadi (miliknya sendiri) yang dibelikan oleh orang tuanya, Anak memakai gadget orang tuanya atau gadget saudaranya dan anak menyewa HP kepada penyedia HP sekaligus wifi nya dengan membayar 2000 per jam. (2) Dampak penggunaan gadget pada anak usia dini di Desa Siolip adalah Perkembangan sosial anak menjadi terganggu, Kehilangan konsentrasi, Mengganggu kesehatan mat, Menyebabkan perilaku anak tidak stabil, seperti mudah marah dan mudah nangis. (3) peran

**Irma Suryani Siregar**

**DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI  
STUDI KASUS PADA ANAK USIA DINI DESA SIOLIP**

orang tua dalam mengawasi anak dalam penggunaan gadget di Desa Siolip adalah orang tuanya hendaknya tidak mengenalkan gadget kepada anak. Akan tetapi bagi anak yang sudah mulai candu dalam menggunakan gadget, seharusnya orang tua harus tegas dalam mengawasi dan membatasi durasi anak dalam menggunakan gadget.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Anggraeni, S. (2019). Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gadget Bagi Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin. *Faletehan Health Journal*, 6(2), 64–68.
- Anil, A., & Shaik, S. (2019). Third Eye Syndrome- a gadget screen addiction among medical professionals in Chennai, Tamilnadu, India. *National Journal of Research in Community Medicine*, 8(3), 249–254.
- Arnani, N. P. R., & Husna, F. H. (2021). Perbedaan Kecenderungan Adiksi Gadget Siswa Sekolah Dasar Ditinjau dari Jenis Kelamin. *Psycho Idea*, 19(01), 57–64.
- Bintoro, Y. C. (2019). Upaya Orangtua dalam Mengatasi Kecanduan Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini di Desa Mandiraja Kecamatan Mandiraja, Kabupaten Banjarnegara. Universitas Negeri Semarang.
- Hartati, Sofia. 2007. *How to Be a Good Teacher and How to be a Good Mother*. Jakarta: Enno Media.
- Lanca, C., & Saw, S. M. (2020). The association between digital screen time and myopia: A systematic review. *Ophthalmic and Physiological Optics*, 40(2), 216–229.
- Mardalena, K., Yuhasriati, & Amalia, D. (2020). Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini dengan Kegiatan Bermain Balok di PAUD Nurul Hidayah Lampuuk Aceh. 5(1), 36–45.
- Nur Sri Rahayu dkk, (2021) Analisis Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini, *Jurnal PAUD Agapedia*, Vol.5 No. 2 Desember 2021 h. 204.
- Santoso, Soengeng. (2004). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Citra Pendidikan.
- Setianingsih, Ardani, A. W., & Khayati, F. N. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas. *Gaster*, 16(2),

**Irma Suryani Siregar**

**DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI  
STUDI KASUS PADA ANAK USIA DINI DESA SIOLIP**

Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 538.