

## DAMPAK PENGGUNAAN GADGET BAGI ANAK USIA DINI DI DESA EHO HILISIMAETANO

Asnat Herlindawati Bu'ulolo  
Guru SMP Negeri 1 Maniamolo  
([asnattbl22@gmail.com](mailto:asnattbl22@gmail.com))

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak *gadget* pada anak usia dini. Jenis penelitian merupakan penelitian Kualitatif dengan metode studi kasus. Sumber data pada penelitian ini, yaitu masyarakat (orang tua) anak usia dini di Desa Eho Hilisimaetano. Terdapat analisis data yang digunakan pada penelitian, yaitu reduksi, model data dan penarikan kesimpulan. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa adanya dampak negatif *gadget* pada anak usia dini, yaitu: (1) anak usia dini mengenal *gadget*; (2) anak usia dini sangat akrab dengan *gadget*; (3) anak usia dini memiliki pusat perhatian yang besar pada *gadget*; (4) anak usia dini rewel ketika tidak menggunakan *gadget*; (5) anak usia dini menganggap *gadget* sebagai permainan yang menyenangkan (6) anak usia dini menjadi pribadi yang pintar meniru; (7) *gadget* menimbulkan kebiasaan anak berubah; (8) anak usia dini berani berbohong atau mencuri waktu untuk bermain *gadget*; (9) anak usia dini mengalami gangguan kesehatan mata; (10) orangtua sengaja memberi *gadget* pada anak usia dini. Maka dapat disimpulkan bahwa *gadget* berdampak negatif terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Sehingga peneliti menyarankan agar orangtua menjadikan temuan penelitian ini sebagai acuan dalam mengatasi dampak *gadget* pada anak usia dini. Kepada Kepala Desa diharapkan menjadikan penelitian ini sebagai pengalaman sehingga menghimbau masyarakat agar mampu mengatasi serta mengontrol penggunaan *gadget* pada anak usia dini. Serta dapat dijadikan sebagai motivasi, sumber referensi dan pengetahuan untuk peneliti selanjutnya, mahasiswa BK serta bagi UNIRAYA

**Kata Kunci:** *Gadget; Anak Usia Dini; Dampak*

### Abstract

This research is motivated by the use of gadgets regardless of age, especially in early childhood. The impact of gadgets on young children is very large. This research aims to determine the impact of gadgets on young children. This type of research is qualitative research with a case study method. The data source in this research is the community (parents) of early childhood in Eho Hilisimaetano Village. There is data analysis used in the research, namely reduction, data modeling and drawing conclusions. The findings of this research show that there is a negative impact of gadgets on young children, namely: (1) young children are familiar with gadgets; (2) young children are very familiar with

gadgets; (3) young children have a large focus on gadgets; (4) young children are fussy when not using gadgets; (5) young children consider gadgets as fun games (6) young children become individuals who are good at imitating; (7) gadgets cause children's habits to change; (8) young children dare to lie or steal time to play with gadgets; (9) young children experience eye health problems; (10) parents deliberately give gadgets to young children. So it can be concluded that gadgets have a negative impact on the growth and development of early childhood. So researchers suggest that parents use the findings of this research as a reference in overcoming the impact of gadgets on early childhood. It is hoped that the Village Head will use this research as an experience so as to encourage the community to be able to overcome and control the use of gadgets in early childhood. And can be used as motivation, a source of reference and knowledge for future researchers, BK students and for UNIRAYA

**Keywords:** *Gadgets; Early Childhood; Impact*

## A. Pendahuluan

Indonesia merupakan salah satu bangsa di dunia yang terus melakukan berbagai upaya dalam meningkatkan kemajuan serta perubahan besar. Salah satu bidang yang terus mengalami kemajuan dan perubahan besar adalah kemajuan ilmu pengetahuan teknologi dan komunikasi (IPTEK). Pemanfaatan IPTEK terus berlangsung secara meluas mulai dari pusat kota sampai pada wilayah-wilayah pedesaan.

Desa Eho Hilisimaetano merupakan salah satu Desa yang berada di Kecamatan Maniamolo, Kabupaten Nias Selatan, Provinsi Sumatera Utara. Desa ini terdiri dari 4 dusun dengan jumlah penduduk 880 jiwa. Penduduk Desa Eho memiliki profesi yang terdiri dari petani, pegawai negeri sipil (PNS), guru, wiraswasta, serta ada yang berprofesi sebagai media (wartawan). Ditinjau dari beberapa profesinya maka penduduk di Desa Eho mengenal dan menggunakan alat-alat teknologi yang banyak dimanfaatkan sebagai alat

komunikasi. Keberadaan IPTEK bertujuan untuk meningkatkan kualitas kemajuan bangsa ataupun daerah. Salah satu alat teknologi dan komunikasi yang banyak digunakan adalah *gadget*.

*Gadget* merupakan salah satu ilmu yang umumnya digunakan oleh orang diberbagai kalangan untuk menjalin komunikasi dengan sesamanya. Hal ini didukung oleh pendapat dari Vivin, dkk (2020:82) yang menyatakan bahwa "manfaat *gadget* terbesar adalah sebagai alat komunikasi agar tetap terhubung dengan teman atau keluarga. Sesuai dengan manfaatnya maka *gadget* sangat diperlukan oleh manusia dalam menjalin interaksi sosial dengan sesamanya baik yang berada pada jarak dekat maupun jarak jauh. Jadi *gadget* itu sesungguhnya tidak bisa dipisahkan dalam kehidupan manusia, karena *gadget* telah menawarkan hal-hal baru yang bermanfaat dalam kehidupan manusia.

Keberadaan *gadget* yang menunjukkan pengaruh yang besar terhadap tingkat perkembangan serta

pertumbuhan anak-anak, remaja, dewasa dan kalangan orang tua. Hal ini disebabkan karena *gadget* memiliki berbagai fitur dan aplikasi yang bervariasi, menarik, sehingga menambah daya tarik setiap orang untuk menggunakannya. Aplikasi yang bervariasi menimbulkan daya tarik yang besar sehingga penggunapun tidak merasa bosan untuk terus menggunakannya.

Tingkat penggunaan *gadget* kini semakin tidak bisa dibatasi oleh ruang dan waktu. *Gadget* telah berdampak besar dalam kehidupan manusia. Manusia akan cenderung mengisi waktu luangnya untuk mengakses berbagai jenis fitur dan aplikasi pada *gadget*-nya. Anak usia dini adalah anak yang masih berada dalam pengawasan orang tua. Umumnya anak usia dini akan mengalami perkembangan yang cepat dan mudah meniru berbagai hal yang dilihat serta didengarnya.

Penggunaan *gadget* anak usia dini didasari dengan rasa penasaran yang besar. Anak usia dini dipenuhi dengan perasaan ingin tahu serta ingin mencoba hal-hal yang dilihatnya. Tersedianya *gadget* di setiap rumah tangga serta lingkungan anak usia dini bermain telah menimbulkan daya tarik pada anak usia dini. Tingkat penasaran akan *gadget* telah mendorong anak usia dini untuk menggunakan *gadget* anggota keluarganya (orang tua, kakak dan abang serta kerabat lainnya). Hal ini didukung oleh Khomaeny dan Hamzah (2019:39) yang menyatakan bahwa anak memiliki daya tarik dengan dunia luar yakni lingkungan sosial mereka.

Sesuai dengan pendapat teori di atas yang menyatakan bahwa anak usia dini sebagai pribadi penjelajah telah menunjukkan bahwa anak usai dini telah mampu menggunakan *gadget*. Penjelajahan anak usia dini pada *gadget* dapat diketahui dari cara anak yang ikut melihat *gadget* orang tua ketika orang tua sedang sibuk ataupun dalam kondisi santai menggunakan *gadget*, serta pada anggota keluarga lainnya dan pada kesempatan tertentu anak usia dini akan menggunakannya. Akibatnya anak usia dini merasa *gadget* adalah permainan yang baik baginya. Sehingga anak usia dini membiasakan diri untuk menggunakan *gadget*.

Anak usia dini kini menghabiskan waktu bermain dengan *gadget*-nya. Aturan-aturan yang telah diterapkan orang tua untuk pertumbuhan dan perkembangannya semakin diabaikan. Kemudian anak usia dini menjadi pribadi yang menyendiri dengan *gadget*-nya. Kurangnya minat anak usia dini untuk berinteraksi serta bermain di lingkungannya menunjukkan bahwa anak usia dini bersahabat dekat dengan keberadaan *gadget* saat ini. Akibatnya anak usia dini menimbulkan sikap yang cuek, marah bahkan menangis apabila tidak menggunakan *gadget* dalam kesehariannya.

Umumnya anak usia dini memiliki beberapa kebiasaan yang diterapkan oleh orang tua di rumah. Kebiasaan-kebiasaan tersebut berupa jadwal makan yang teratur, jadwal istirahat yang teratur dan jadwal untuk bermain. Namun keberadaan *gadget* mengubah kebiasaan anak usia dini. Hal ini dapat diketahui dari jadwal istirahat anak usia dini yang

mulai tidak teratur, bahkan kadang kala sebagian anak usia dini tidak istirahat sama sekali karena terlalu sibuk menatap *gadget*, yang biasanya anak usia dini akan menghabiskan waktu panjangnya untuk istirahat. Selanjutnya kurangnya selera makan pada sebagian anak usia dini atau berubahnya jadwal makan anak usia dini.

Jadi anak usia dini akan mencari berbagai cara agar dapat menggunakan *gadget*. Jika makan anak usia dini akan sambil menggunakan *gadget*. Selanjutnya jika tidur anak usia dini sambil menggunakan *gadget* dan jika bermain anak usia dini akan bersama dengan *gadget*-nya. Jadwal istirahat yang tidak teratur sebagai akibat dari penggunaan *gadget* secara lama membuat anak usia dini larut malam dalam menatap layar *gadget* sehingga anak usia dini akan bangun tidur dengan waktu yang sangat lama serta akan mengalami kesehatan yang kurang baik, misalnya demam. Seharusnya anak usia dini harus tidur dengan jadwal yang teratur untuk menjaga pertumbuhan dan perkembangannya. Namun dengan keseringan bermain *gadget* dari pagi sampai malam hari membuat jam tidur seorang anak usia dini terganggu.

Dari beberapa cara yang dilakukan anak usia dini untuk menggunakan *gadget* ini, apabila tidak diberi *gadget* maka anak usia dini akan menangis, marah, bahkan menimbulkan ancaman kecil terhadap orang tua misalnya tidak mau makan. Akibatnya, kebiasaan ini telah menimbulkan kesehatan anak usia dini terganggu. Hal ini sesuai dengan pernyataan dari Surbakah (2016:132) bahwa "*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 berbagai penyakit yang berbahaya"

Kondisi anak usia dini di atas telah menimbulkan kecemasan besar pada orang tua. Orang tua khawatir dengan kesehatan organ tubuh anaknya. Mata yang indah yang semestinya menatap hal-hal yang baik, kini menatap *gadget* yang dapat merusak saraf mata anak usia dini. Olahraga yang seharusnya memberi kebugaran pada seluruh anggota tubuh anak usia dini kini berubah menjadi kebiasaan posisi tubuh yang tidak baik saat menggunakan *gadget*.

Berdasarkan kondisi di atas, maka peneliti prediksi bahwa *gadget* menimbulkan berbagai dampak pada anak usia dini. Dampak *gadget* pada anak usia dini telah menimbulkan kecemasan pada orang tua bahkan dikalangan pendidik. Dari beberapa masalah di atas maka peneliti mengadakan penelitian dengan judul: "**Dampak Penggunaan Gadget Bagi Anak Usia Dini di Desa Eho Hilisimaetano**". Peneliti mengangkat judul ini karena terinspirasi dari berbagai referensi jurnal/artikel serta kebiasaan cara bermain anak usia dini yang saat ini lebih sibuk bermain *gadget*. Oleh karena itu peneliti ingin mengetahui lebih dalam dampak penggunaan *gadget* pada anak usia dini.

*Gadget* adalah sebuah alat khusus yang merupakan bagian dari jenis teknologi yang memiliki fungsi khusus

juga. Maryono dan Istiana (2008:3) menyatakan “Kata teknologi bermakna pengembangan dan penerapan berbagai peralatan atau sistem untuk menyelesaikan persoalan-persoalan yang dihadapi oleh manusia dalam kehidupan sehari-hari. Dalam bahasa sehari-hari teknologi dekat dengan istilah tata cara”.

Pudyastuti dan Kariyadi (2021:1) menyatakan bahwa istilah “*gadget*” adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia, *gadget* disebut “*acang*”. Salah satu hal yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah “kebaruan”. Artinya, dari hari kehari-hari *gadget* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia lebih praktis.

Menurut Pudyastuti dan Kariyadi (2021:3) *Gadget* yang berkembang dan telah banyak digunakan diseluruh dunia ditemukan oleh Nathan Stubblefield. Dia diakui sebagai bapak teknologi telepon seluler tepat 100 tahun setelah ia mempatenkan sebuah desain “telepon nirkabel”. Nathan Stubblefield memiliki pekerjaan sebagai petani melon. Dia sangat menyukai IPTEK. Pada tahun 1902 dia membuat jaringan telekomunikasi di halaman kampungnya. Selanjutnya dia mendemonstrasikan temuannya dialun-alun kota. Pada tahun 1908 dia mematenkan telepon nirkabel versi baru untuk berkomunikasi dengan kendaraan bergerak. Namun penemuannya terhadap telepon nirkabel ini tidak berjalan dengan

sukses. Dan akhirnya dia meninggal dalam keadaan miskin pada tahun 1928. Hingga sekarang dia diakui sebagai “*Father of the Modern Mobile Phone*”. Beberapa jenis *gadget* yang banyak digunakan, yaitu: *Handphone*, Komputer dan laptop, Tablet dan iPad, Kamera Digital, *Headset/ Headphone*

Berdasarkan jenis-jenis *gadget*, maka terdapat beberapa fungsi *gadget*, yaitu: pertama sebagai Media Komunikasi. Fungsi *gadget* yang paling bermanfaat bagi manusia adalah sebagai media komunikasi. Setiap orang dapat terhubung dan saling berkomunikasi dengan menggunakan perangkat komunikasi seperti *smartphone*, laptop, *smart watch*, dan lainnya. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Pudyastuti dan Kariyadi (2021:3) menyatakan bahwa salah satu fungsi *gadget* adalah sebagai alat komunikasi. Yang kedua Akses Informasi, selain sebagai media komunikasi, *gadget* juga berfungsi sebagai alat untuk mengakses berbagai informasi yang terdapat di internet. Pudyastuti dan Kariyadi (2021:4) menyatakan bahwa fungsi kedua dari *gadget* adalah sebagai akses informasi.

Ketiga sebagai Media Hiburan, Pudyastuti dan Kariyadi (2021:4) menyatakan bahwa “beberapa jenis *gadget* dibuat khusus untuk tujuan hiburan. Misalnya *iPod* untuk mendengar musik dan *smartphone* yang dapat membuka video”. Keempat sebagai Gaya Hidup, *gadget* sudah menjadi bagian penting dalam kehidupan manusia saat ini. Jadi, dapat dikatakan bahwa *gadget* akan mempengaruhi gaya hidup setiap

penggunanya. Serta yang kelima dapat Menambah Wawasan. Hal ini diakibatkan oleh tersedianya aplikasi internet yang dapat menjadi sumber belajar.

*Gadget* diciptakan dengan satu tujuan untuk mempermudah aktivitas manusia. Dengan satu tujuan maka *gadget* memiliki berbagai kegunaan dalam kehidupan manusia salah satunya adalah sebagai alat komunikasi. Hal ini didukung oleh Vivin, dkk (2020:82) yang menyatakan bahwa "manfaat *gadget* terbesar adalah sebagai alat komunikasi agar tetap terhubung dengan teman atau keluarga. Sesuai dengan manfaatnya maka *gadget* sangat diperlukan oleh manusia dalam menjalin interaksi sosial dengan sesamanya baik yang berada pada jarak dekat maupun jarak jauh. Jadi *gadget* itu sesungguhnya tidak bisa dipisahkan dalam kehidupan manusia, karena *gadget* telah menawarkan hal-hal baru yang bermanfaat dalam kehidupan manusia.

Penggunaan *gadget* yang semakin pesat menunjukkan berbagai dampak perubahan dari setiap orang bahkan khususnya pada anak usia dini. Dampak dari penggunaan *gadget* ini dapat bersifat positif dan negatif. Artinya bahwa keberadaan *gadget* ini dapat menguntungkan dan disisi lain dapat menimbulkan ketergantungan bahkan dapat merusak.

Masnipal (2013:90) menyatakan bahwa "anak adalah sosok utuh manusia". Artinya bahwa seorang anak ada karena adanya manusia lain (orang tua). Menurut Rahmawati (2022:59) bahwa "masa usia dini merupakan

masa yang sangat fundamental bagi perkembangan seseorang di masa dewasa". Artinya bahwa masa usia dini merupakan masa yang menentukan bagaimana anak ketika dewasa nanti. Hal ini didukung oleh Masnipal (2013:1) yang menyatakan bahwa anak usia dini merupakan sosok yang polos sekaligus penuh potensi, memiliki karakteristik yang unik. Beberapa karakteristik yang khas pada anak usia dini, antara lain dorongan rasa serba ingin tahu yang besar terhadap apa saja didekatnya, mobilitas yang tinggi (bergerak dan bergerak), dan bermain tanpa kenal waktu. Jadi potensi serta karakteristik inilah yang perlu diasah dan diperhatikan sejak anak masih dalam tahap usia dini.

Muzaki (2017:13-14) menyatakan beberapa akibat kecanduan *gadget*, yaitu: pertama Penglihatan terganggu. Rusaknya mata akibat *Computer Vision Syndrome* (CVS) dengan gejala mata kering akibat kurangnya berkedip saat bermain *gadget*. Untuk menghindari penyakit ini disarankan untuk tidak bermain *gadget* sambil tiduran. Kedua, Kelainan postur tubuh. Kelainan postur tubuh yang sering dialami adalah kelainan pada tulang leher. Hal ini disebabkan karena saat menggunakan *gadget* kebanyakan membungkuk sehingga membuat leher pegal. Untuk menghindari kelainan ini, disarankan menggunakan *gadget* dengan posisi tidak membungkuk, serta meletakkan *gadget* sejajar supaya lurus dengan kepala kita. Ketiga Gangguan pada pendengaran. Penyakit ini dapat terjadi apabila pengguna *gadget* terlalu sering menggunakan *earphone* dalam mendengarkan lagu ataupun ketika

sedang menonton. Untuk mengatasi hal ini, disarankan untuk mengurangi produktivitas. Ini diakibatkan karena terlalu banyak waktu yang sia-sia sehingga melupakan hal-hal yang penting dan bermanfaat. Dan yang keempat menimbulkan kecanduan.

Anak usia dini (AUD) memiliki karakteristik yang terdiri dari: sifat yang unik, sifat yang relatif spontan, ceroboh, aktif dan sangat energik, egosentris, memiliki rasa ingin tahu yang kuat, memiliki jiwa pentualang serta imajinasi dan fantasi yang sangat menonjol. Hal ini didukung oleh Khasanah dan Suparman (2022:23-24) bahwa anak usia dini dikatakan unik, karena memiliki pola pengetahuan pada aspek perkembangan kognitif, sosial emosional, fisik, bahasa, dan komunikasi yang istimewa dengan tahapan perkembangan yang dialami oleh anak".

Anak usia dini sering disebut sebagai *golden age*. Perkembangan anak pada tahap pra sekolah dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu usia 2-3 tahun dan 4-6 tahun. Anak pada usia 2-3 tahun memiliki beberapa kesamaan karakteristik dengan masa bayi (0-2 tahun).

Anak usia dini sebagai masa penjelajah, penuh dengan rasa ingin tahu yang besar dan imajinasi yang cukup kuat. Penjelajahan anak usia dini berbeda dari tahun ke tahun seiring dengan bertambahnya umur dari anak usia dini. Pengelompokan umur pada anak usia dini terdiri dari beberapa cakupan. Rahmawati (2022:57) anak usia dini mencakup usia 0-6 tahun, yang umumnya terbagi menjadi tiga tahapan

yaitu: masa bayi (dari lahir sampai 12 bulan), masa balita (*toddler*) rentang umur 1-3 tahun dan masa prasekolah (3-6 tahun).

Berdasarkan teori di atas yang menyatakan kondisi anak usia dini dalam menggunakan *gadget* maka sangat diperlukan tips atau cara yang baik dalam mengenali *gadget* pada anak usia dini. Orang dewasa harus mengetahui pada umur berapa anak layak menggunakan *gadget* dan berapakah waktu yang ideal dalam menggunakan *gadget*. Menurut Novianti (2018:82) bahwa tips batas penggunaan *gadget* pada anak dimulai dari usia 0-2 tahun tidak boleh menggunakan *gadget*. Usia 2-4 tahun menggunakan *gadget* kurang 1 jam sehari. Usia di bawah 5 tahun menggunakan *gadget* tidak lebih dari 2 jam sehari. Pernyataan tentang tips batasan waktu ini kembali didukung oleh Rohmad, dkk (2021:76) yang menyatakan bahwa akademi dokter anak Amerika dan perhimpunan dokter anak Kanada menegaskan, anak umur 0-2 tahun tidak boleh terpapar oleh teknologi sama sekali. Anak umur 3-5 tahun dibatasi menggunakan teknologi hanya satu jam perhari. Dan anak 6-18 tahun dibatasi 2 jam perhari. Jadi untuk menjaga pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini perlu memperhatikan dan mempertimbangkan pengenalan serta penggunaan *gadget*. Karena *gadget* tidak hanya dapat menimbulkan ketergantungan pada anak usia dini, melainkan menawarkan berbagai dampak yang akan membuat perubahan tingkah laku pada anak usia dini. Hal ini menunjukkan bahwa betapa pentingnya pola asuh orang tua dalam

mengontrol dan mengarahkan anak usia dini. Pola asuh orang tua merupakan cara dari orang tua dalam mendidik anak. Pola asuh orang tua sangat berpengaruh pada kehidupan seorang anak usia dini. Dengan adanya pola asuh yang baik tentu anak usia menunjukkan sikap yang baik juga. Sebaliknya pola asuh orang tua yang salah, misalnya terlalu keras, terlalu memanjakan dapat mengarahkan anak usia dini untuk berkarakter buruk. Maka peran orang tua dalam hal ini perlu diperhatikan. Orang tua harus memiliki pola asuh yang dapat mengarahkan anak usia dini, membimbing, mendidik serta melatih anak usia dini dalam menjalani masa pertumbuhannya. Penggunaan *gadget* saat ini telah menyentuh setiap manusia dari berbagai kalangan umur. Salah satunya adalah kalangan anak usia ini. Penggunaan *gadget* menimbulkan dampak yang bersifat positif dan dampak yang bersifat negatif. dampak positif dari penggunaan *gadget* pada anak usia dini membuat anak kreatif dan mampu belajar dengan cepat sedangkan dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak usia dini menimbulkan kecemasan pada orang tua. Hal ini terjadi karena anak usia dini lebih cenderung menghabiskan waktu untuk menggunakan *gadget* dari pada menuruti berbagai jadwal/ aturan yang telah ditetapkan orang tua untuk pertumbuhan dan perkembangannya.

## B. Metodologi Penelitian

Penelitian yang akan dilaksanakan peneliti merupakan jenis penelitian yang bersifat kualitatif. Menurut Anggito dan Setiawan (2018:8)

“penelitian kualitatif adalah pengumpulan data pada suatu latar alamiah dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci. Dalam penelitian yang akan dilakukan, peneliti akan mengkaji berbagai fenomena-fenomena dari dampak penggunaan *gadget* pada anak usia dini di Desa Eho Hilisimaetano. Untuk mengungkapkan fenomena-fenomena dalam penelitian ini maka, peneliti menggunakan metode

Penelitian ini dilaksanakan di Desa Eho Hilisimaetano, Kec. Maniamolo, Kab. Nias Selatan. Waktu penelitian ini dimulai pada bulan Mei-Juni 2023. Subjek penelitian merupakan orang tua anak usia dini di Desa Eho Hilisimaetano yang menggunakan *gadget* dan memiliki rentang umur dari 3-6 tahun.

Dalam penelitian ini sumber data yang diwawancarai merupakan orang yang memiliki kompetensi dengan baik sehingga mampu memberikan keterangan yang relevan dengan tema penelitian. Dalam hal ini yang menjadi sumber data peneliti adalah masyarakat (orang tua, Kepala Desa, Kader Desa) di Desa Eho Hilisimaetano.

Teknik pengumpulan data terdiri dari reduksi, model data (*display*) dan penarikan kesimpulan. Untuk keabsahan data yang akurat maka perlu dilakukan pengecekan. Sehingga data yang diperoleh dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya dan dapat dibuktikan keabsahannya. Dalam pengecekan keabsahan data peneliti menggunakan triangulasi data. Menurut Helaluddin dan Hengki (2019:22) triangulasi data merupakan pengecekan

data dengan cara pengecekan atau pemeriksaan ulang.

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan peneliti, pada tanggal 09 Juni 2023 peneliti menemukan bahwa anak usia dini banyak yang kecanduan *gadget*. Jenis *gadget* yang umum digunakan adalah *Handphone* (HP). Anak usia dini akan menunjukkan sikap yang rewel ketika tidak diberi atau tidak menggunakan *gadget*. Pada waktu-waktu tertentu anak usia dini akan merindukan *gadget*. Disisi lain juga sebagian anak usia dini menjadi pribadi yang pintar meniru, misalnya berjoget, berbusana, bernyanyi dan lain sebagainya. Anak usia dini akan mendekat pada orang yang sedang menggunakan *gadget* dan akan menjauh kembali apabila orang dewasa sedang tidak menggunakan *gadget*. Dan yang paling terakhir adalah pusat perhatian anak usia dini adalah *gadget*. Temuan penelitian peneliti dapat diuraikan sebagai berikut, yaitu:

Temuan penelitian yang pertama adalah anak usia dini di Desa Eho Hilisimaetano mengenal berbagai jenis *gadget* yang biasa digunakan oleh orang dewasa. Pengenalan berbagai jenis *gadget* pada anak usia dini umur 3-6 tahun didasari dari anggota keluarganya.

Yang kedua anak usia dini sangat akrab dengan jenis *gadget handphone*. Ketiga anak usia dini memiliki pusat perhatian yang lebih besar dari jenis *gadget handphone* dari pada jenis *gadget* lainnya. Anak usia dini menunjukkan sikap rewel ketika tidak menggunakan

*handphone* di rumah bersama anggota keluarganya. Bahkan anak usia dini menangis ketika sedang makan tidak diberi *handphone*. Dalam hal ini, anak usia memiliki tujuan makan sambil menonton *gadget*. Keempat anak usia dini menganggap *gadget* sebagai permainan yang menyenangkan. Sehingga tidak mengenal waktu dan tempat.

Kelima anak usia dini menjadi pribadi yang pintar meniru. Misalnya ketika seorang anak usia dini sedang menonton *gadget* kemudian tontonan yang dia lihat adalah orang yang sedang berjoget, maka dia juga akan meniru joget tersebut. Selain itu masih banyak hal yang dapat ditiru oleh anak usia dini, mulai dari bernyanyi, berbusana, meniru berbagai model rambut, menyebutkan abjad dan lain sebagainya.

Temuan keenam adalah *Gadget* menimbulkan kebiasaan anak usia dini berubah. Misalnya dipagi hari anak usia dini harus mandi dan disore hari anak usia dini mandi kembali. Kenyataan di lokasi penelitian, peneliti menemukan bahwa anak usia dini lebih memilih duduk bersama dengan temannya atau duduk sendirian sambil bermain *gadget*. Kondisi ini menunjukkan bahwa anak usia dini mulai mengutamakan *gadget*.

Temuan selanjutnya adalah sebagian orang tua anak usia dini merupakan orang pertama yang memperkenalkan *gadget* pada anak usia dini. Dalam hal ini orang tua memberi peluang pada anak usia dini untuk menggunakan *gadget* dengan tujuan agar anak usia dini tenang, tidak rewel serta agar tidak mengganggu pekerjaan

orang tua. Akibatnya anak usia dini tidak mengenal waktu dan tempat untuk menggunakan *gadget*.

Berikutnya anak usia dini sudah berani berbohong atau mencuri-curi waktu untuk bermain *gadget*. Pada waktu dimana orang tua sedang sibuk, seorang anak usia dini memanfaatkan kesempatan tersebut dengan berupaya mencari dan memainkan *gadget*.

Sebagian orang tua memberi *gadget* pada anak usia dini dengan pengawasan dan pengontrolan waktu yang teratur. Artinya bahwa orang tua anak usia dini memberi waktu luang menggunakan *gadget* pada anak usia dini dengan tujuan mengajak anak belajar bersama melalui *gadget*. Dan yang paling terakhir peneliti menemukan adanya masalah gangguan kesehatan mata akibat terlalu sering dan lama menatap layar *gadget*.

## Pembahasan

Berdasarkan paparan data pada temuan penelitian yang telah diperoleh peneliti di Desa Eho Hilisimaetano Kecamatan Maniamolo maka berikut pembahasannya. *Gadget* merupakan salah satu sarana penting yang umum dan banyak digunakan oleh semua orang di dunia ini. Perkembangannya yang semakin pesat menunjukkan bahwa *gadget* banyak dimanfaatkan dalam berbagai bidang. Hal yang sama juga ditemukan peneliti di Desa Eho Hilisimaetano. Masyarakat di Desa Eho Hilisimaetano rata-rata telah mengenal dan mempunyai *gadget* disetiap rumah tangga.

Menurut Wijanarko dan Setiawati (2016:10) *gadget* menjadi

teman, sahabat dan keluarga bagi anak. Hal yang sama juga peneliti temukan di lokasi penelitian. Berdasarkan hasil temuan penelitian yang diperoleh dengan teknik observasi dan wawancara maka kegiatan anak usia dini dalam menggunakan *gadget* memiliki konsep bahwa *gadget* telah menjadi sahabat akrab bagi mereka. Ditinjau dari kegiatan mereka, anak usia dini banyak mengabaikan waktu luang untuk bermain bersama teman sebaya dengan permainan tradisional. Waktu luang anak usia dini diisi dengan bermain sendirian dengan *gadget* atau mengajak temannya untuk menonton *gadget* bersama. Dilain sisi anak usia dini menjadikan *gadget* sebagai sahabat baginya karena dia dapat memperoleh hal-hal yang menarik dan membuat anak usia dini takjub serta penasaran. Sering diberi *gadget* oleh orang tua dengan alasan supaya tenang, tidak menangis/rewel, alasan biar bisa makan dan tidak mengganggu pekerjaan orang tua. hal ini juga telah menjadi alasan anak usai dini untuk.

Peneliti terdahulu Ulfah (2020:24) menyatakan bahwa salah satu ciri anak usia dini yang sudah kecanduan *gadget* adalah berani berbohong atau mencuri-curi waktu untuk bermain *gadget*. Hal yang sama juga peneliti temukan dari hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan peneliti. Peneliti menemukan bahwa anak usia dini mencuri-curi waktu untuk bermain *gadget*. Kondisi ini dapat berlangsung dengan cepat ketika orang tua dari anak usia dini sedang sibuk karena pekerjaan. Kemudian peluang paling besar ketika orang tua dari anak usia dini ada pertemuan keluarga ataupun

sedang dikeramaian menghadiri sebuah pesta. Anak usia dini akan secara mendadak rewel untuk menggunakan *gadget* orang tuanya.

*Gadget* membuat anak usia dini tidak tertarik dengan kegiatan lain, misalnya bermain bersama teman sebayanya dengan permainan-permainan tradisional. Anak usia dini akan bermain dengan temannya jika ada *gadget* saja. Kemudian anak usia dini tidak betah bermain dengan temannya dengan permainan tradisional. Kondisi ini menunjukkan bahwa kurangnya minat anak usia dini terhadap permainan tradisional. Hal ini kembali didukung oleh Ulfah (2020:24) yang menyatakan bahwa salah satu bukti anak usia dini kecanduan *gadget* adalah ketika keasyikan bermain *gadget* maka seorang anak usia dini akan kehilangan minat dalam kegiatan lain.

Azimah (2020:65) menyatakan bahwa salah satu dampak fisik akibat terlalu lama menatap layar *gadget* adalah penglihatan terganggu. Ini menunjukkan bahwa mata seseorang dapat bermasalah akibat menatap layar *gadget* terlalu lama/sering. Hal yang sama juga peneliti temukan di lokasi penelitian. Ada satu anak usia dini yang mengalami gangguan kesehatan mata akibat terlalu sering menatap layar *gadget*. Sampai saat ini anak usia dini tersebut mengalami gangguan penglihatan. Berdasarkan uraian sebelumnya anak usia dini ini mengalami gangguan kesehatan pada mata pada umur 4 tahun dan karena keterlambatan serta keterbatasan dari orang tua mata anak usia dini tersebut semakin terganggu.

Jadi pengenalan *gadget* sejak dini pada anak usia dini telah menjadi pintu yang membawa perubahan pada anak usia dini sejak kecil. Penggunaan *gadget* menimbulkan dampak yang negatif terhadap kesehatan. Kebiasaan sehari-hari serta interaksinya terhadap lingkungan sangat terbatas. Untuk itu anak usia dini sangat memerlukan peran dari orang tua sebagai sahabat dekatnya yang akan mengawasi serta mengontrol jadwal penggunaan *gadget* pada anak usia dini.

Beberapa kegiatan yang dapat dilakukan oleh orang tua, agar anak usia dini tidak memiliki fokus pada *gadget*. Misalnya adalah orang tua meluangkan waktu untuk bermain pada anak usia dini dengan permainan yang jauh dari *gadget*. Mengajak anak usia dini bernyanyi bersama di halaman rumah, dengan bertepuk tangan dan diiringi dengan gitar. Mengajak anak usia dini untuk belajar bersama, mengenal huruf, angka dengan cara menulis bersama dan membaca bersama. Mengajak anak usia dini bermain bersama dengan berbagai permainan tradisional yang ada di daerahnya. Kemudian selalu mengingatkan anak usia dini untuk hidup sehat dan jauh dari *gadget*.

#### D. Penutup

Berdasarkan hasil temuan penelitian, peneliti menyimpulkan bahwa *gadget* berdampak negatif pada pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Berdasarkan hasil temuan penelitian, peneliti menyimpulkan bahwa *gadget* dapat berdampak positif terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Secara positif *gadget* dapat menjadikan anak

menjadi pribadi yang kreatif dan dapat meniru hal-hal yang baik seperti belajar melalui gadget yang di lihat oleh anak usia dini. Sedangkan secara negatif dapat merusak pola pikir hidup/kebiasaan anak usia dini sehingga menjadi buruk. Untuk itu orang tua dituntut untuk berperan aktif dalam mengawasi serta mengontrol anak usia dini agar tetap teratur dalam menggunakan *gadget*. Contohnya mengajak anak untuk bermain bersama dengan permainan tradisional dan mengajak anak untuk belajar membaca dan menulis serta mengajak anak untuk bernyanyi bersama di halaman rumah.

Penelitian tentang dampak *gadget* pada anak usia dini ini diharapkan dapat bermanfaat dan menjadi acuan untuk selanjutnya. Maka perlu diberikan beberapa saran yang terkait, diantaranya sebagai berikut:

1. Dengan adanya penelitian ini, orang tua dapat menggunakannya sebagai acuan dalam mengatasi dampak *gadget* pada anak usia dini
2. Direkomendasikan kepada Kepala Desa, agar menjadikan penelitian ini sebagai pengalaman, sehingga tetap menghimbau masyarakat agar mampu mengatasi serta mengontrol anak usia dini dalam menggunakan *gadget*.
3. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai motivasi, serta dasar dalam pengembangan penelitian selanjutnya oleh peneliti selajutnya
4. Penelitian ini dapat menjadi sumber referensi dalam menambah pengetahuan serta wawasan tentang dampak *gadget* pada anak usia dini bagi Mahasiswa Bimbingan Konseling dan UNIRAYA

#### E. Daftar Pustaka

- Anggito, A. dan Setiawan, J. 2018. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jawa barat: CV Jejak
- Aprilman Zebua, Sri Florina L Zagoto, Kaminudin Telaumbanua (2021). Pengaruh Metode Problem Solving Terhadap Masalah Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Viii Smp Negeri 2 Toma Tahun Pelajaran 2021/2022. *Counseling For All: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*. Vol 1 No 2
- Ariston, Y. dan Frahasini. 2018. Dampak Penggunaan *Gadget* Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal of educational review and research*:Vol.1 No. 2.
- Bestari Laia, Bonifasi Daeli . (2022). Hubungan Kematangan Emosional Dengan Penyesuaian Diri Siswa Kelas Viii Smp Negeri 3 Faomasi Kecamatan Lahomi Kabupaten Nias Barat. *Counseling For All: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*. Vol 2 No 2
- Darmawan Harefa, Murnihati Sarumaha, Kaminudin Telaumbanua, Tatema Telaumbanua, Baziduhu Laia, F. H. (2023). Relationship Student Learning Interest To The Learning Outcomes Of Natural Sciences. *International Journal of Educational Research and Social Sciences (IJERSC)*, 4(2), 240–246.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.51601/ijersc.v4i2.614>
- Elfiadi. 2018. Dampak *Gadget* Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal ITOAN*:Vol. 9 No. 2.
- Esme, dkk. 2022. *Tumbuh Kembang Anak*. Padang: PT GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI
- Fau, A. D. (2022b). Kumpulan Berbagai Karya Ilmiah & Metode Penelitian

- Terbaik Dosen Di Perguruan Tinggi. CV. Mitra Cendekia Media. <https://doi.org/10.57094/jubikon.v1i2.348>
- Fau, Amaano., D. (2022). Teori Belajar dan Pembelajaran. CV. Mitra Cendekia Media.
- Fitrah dan Luthfiyah. 2017. Metodologi: Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas dan Studi Kasus. Jawa Barat: CV Jejak
- Harefa, A., D. (2022). KUMPULAN STRATEGI & METODE PENULISAN ILMIAH TERBAIK DOSEN ILMU HUKUM DI PERGURUAN TINGGI.
- Harefa, D. (2020b). Differences In Improving Student Physical Learning Outcomes Using Think Talk Write Learning Model With Time Token Learning Model. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Sains*, 1(2), 35–40.
- Harefa, D., Hulu, F. (2020). Demokrasi Pancasila di era kemajemukan. CV. Embrio Publisher.
- Harefa, D., Telaumbanua, K. (2020). Teori manajemen bimbingan dan konseling. CV. Embrio Publisher.
- Harefa, D., Telaumbanua, T. (2020). Belajar Berpikir dan Bertindak Secara Praktis Dalam Dunia Pendidikan kajian untuk Akademis. CV. Insan Cendekia Mandiri.
- Harefa, Darmawan., D. (2023c). Teori perencanaan pembelajaran. CV Jejak. <https://tokobukujejak.com/detail/teori-perencanaan-pembelajaran-GO5ZY.html>
- Jidarahati Gaho, Kaminudin Telaumbanua, Bestari Laia. (2021). Efektivitas Layanan Konseling Kelompok Dengan Teknik Role Playing Dalam Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Lahusa Tahun Pembelajaran 2020/2021. Vol 1 No 2 *Counseling For All: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*
- Kaminudin Telaumbanua. (2022). Interest In Learning With Students' Learning Creativity *Counseling For All: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*. Vol 2 No 2
- Khasanah, U. dan Suparman, M.A. 2022. Model Pembelajaran Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini Menggunakan Big Book. Jakarta: KENCANA
- Kremer, H. 2022. *Termodinamika Komunikasi*. Sukoharjo: PRADINA PUSTAKA
- Marhamah, dkk. 2019. *Teknologi Pendidikan*. Surabaya: CV Jakad Media Publishing
- Martiman Suaizisiwa Sarumaha, D. (2023). Pendidikan karakter di era digital. CV. Jejak. <https://tokobukujejak.com/detail/pendidikan-karakter-di-era-digital-X4HB2.html>
- Martiman Suaizisiwa Sarumaha, D. (2023). Pendidikan karakter di era digital. CV. Jejak. <https://tokobukujejak.com/detail/pendidikan-karakter-di-era-digital-X4HB2.html>
- Maryono dan Istiana, P. 2008. *Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta:YUDISTHIRA
- Masnipal. 2013. *Siap Menjadi Guru dan pengelola PAUD Professional (pijakan mahasiswa, guru, dan pengelola TK/RA/KB/TPA)*. Jakarta: Gramedia
- Mayenti, F. dan Sunita, I. 2018. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini di Paud dan Tk Taruna Islam Pekanbaru. *Jurnal Photon*: Vol 9 No. 1.
- Mutiah. D. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: KENCANA

- Muzaki, F.I. 2017. *Kecerdasan Sosial Bagi Peserta Didik Usia Sd di Zaman Digital*. Malang: IKAPI
- Nafaida, R., Nurmasyitah. dan Nursamsu. 2020. Dampak Penggunaan *Gadget* Bagi Anak. *Jurnal Biology Education Science and Technology*:Vol 3 No. 2
- Novianti, R. 2018b. *Goresan Tinta Cinta Untuk Ananda*. Jogja:Stiletto Indie Book
- Novianti, R. 2019a. *Parent-Team*. Yogyakarta: Stiletto Indie Book
- Pradana, Y.A., Famukhit, M.L., dan Nurhayati. 2021. Analisis Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini Studi Kasus Paud Permata Ibu Jatirejo. *Jurnal Proyeksi Pendidikan Informatika*:Vol. 1 No. 2.
- Pudyastuti, R. R., dan Kariyadi. 2021. *Penggunaan Gadget Pada Anak*. Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia
- Purwati. N., Kurniawan. H dan Karnila. S. 2021. *Data Mining*. Zahira Media Publisher
- Rahayu, N.S., Elan dan Mulyadi, S. 2021. Analisis Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*:Vol.5 No. 2.
- Rahman, H., Kencana, R., dan Faizah, N. 2020. *Pengembangan Nilai Moral dan Agama Usia Dini*. Jawa Barat: EDU PUBLISHER
- Rahmawati, A. 2022. *Program Parenting Pada Pendidikan Anak Usia Dini*. Jawa barat: CV. RUMAH PUSTAKA
- Retnaningsih, L.K, dan Rosa, N.N. 2022. *Trik Jitu Menanamkan Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Dini*. Jawa Timur: Nawa Litera Publishing
- Rohmad, dkk. 2021. *Pelangi Masa Pandemi*. Magelang:Tidar Media
- Sarumaha, M. D. (2022). Catatan Berbagai Metode & Pengalaman Mengajar Dosen di Perguruan Tinggi. Lutfi Gilang.  
[https://scholar.google.com/citations?view\\_op=view\\_citation&hl=en&user=8WkwxCwAAAAJ&authuser=1&citation\\_for\\_view=8WkwxCwAAAAJ:-f6ydRqryjwC](https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=8WkwxCwAAAAJ&authuser=1&citation_for_view=8WkwxCwAAAAJ:-f6ydRqryjwC)
- Sarumaha, M. D. (2022). Catatan Berbagai Metode & Pengalaman Mengajar Dosen di Perguruan Tinggi. Lutfi Gilang.  
[https://scholar.google.com/citations?view\\_op=view\\_citation&hl=en&user=8WkwxCwAAAAJ&authuser=1&citation\\_for\\_view=8WkwxCwAAAAJ:-f6ydRqryjwC](https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=8WkwxCwAAAAJ&authuser=1&citation_for_view=8WkwxCwAAAAJ:-f6ydRqryjwC)
- Sarumaha, Martiman S., D. (2023). Model-model pembelajaran. CV Jejak.  
<https://tokobukujejak.com/detail/model-model-pembelajaran-0BM3W.html>
- Sarumaha, Martiman S., D. (2023). Model-model pembelajaran. CV Jejak.  
<https://tokobukujejak.com/detail/model-model-pembelajaran-0BM3W.html>
- Sestianingsih., Ardani, A.W. dan Khayati, F. N. 2018. Dampak *Gadget* Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas. *Jurnal Gaster*: Vol XVI No. 2.
- Sitimina Laia, Sri Florina L. Zagoto .(2022). Hubungan Kondisi Lingkungan Sekolah Dengan Aktivitas Belajar Siswa Di Smp Negeri 1 Onolalu. *Counseling For All: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*. Vol 2 No 2
- Suci, A. 2015. *Top Secret Konspirasi*. Jakarta: Phoenix
- Surbakah, M.A. 2019. Pengaruh *Gadget* Pada Perkembangan Anak. *Jurnal Management System*. Vol. 15 No 1

- Susanto, A. 2017. *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*. Jakarta: Bumi Aksara
- Wijanarko dan Setiawati. 2016. *Ayah Baik-Ibu Baik*. Jakarta Selatan: keluarga Indonesia bahagia
- Tadris. 2019. *Catatan Dasar Pembelajaran Matematika*. Jawa Tengah: NEM
- Yusuf. M. 2017. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: KENCANA
- Ulfah. M. 2020. *Digital Parenting*. Jawa Barat: EDU PUBLISHER
- Zahira. Z. 2019. *Islamic Montessori for 3-6 Years Old*. Jakarta: TransMedia
- Vivin, dkk. 2020. *Jejak Pengabdian Bagi Negeri Tulehu Dusun Rupaitu*. Jawa barat: CV. Adanu Abimata Anggota IKAPI.