

# **DAMPAK PENGGUNAAN *GADGET* PADA ANAK USIA DINI**

(Studi di PAUD dan TK.Handayani Bandar Lampung)

M. Hafiz Al-Ayouby

## **A. Latar Belakang**

Kemajuan zaman di bidang ilmu teknologi pada abad ke 21 ini semakin berkembang pesat. Berbagai macam penemuan dengan tujuan mempermudah ruang gerak dan ruang lingkup manusia diciptakan satu persatu setiap tahunnya. Ini membuktikan bahwa daya pikir masyarakat dan juga pola perilaku manusia semakin maju dan berkembang dengan pesat. Peningkatan penemuan menjadi lebih canggih ini tentu memang tidak lepas dari para penemu-penemu sebelumnya. Sebagai contoh yang sangat banyak berkembang pesat pada saat ini adalah penyempurnaan penemuan pesawat telepon oleh Alexsander Graham Bell.

Penemuan telepon menjadi sangat menakjubkan pada saat itu, bagaimana tidak, seseorang dapat terhubung dengan orang lain tanpa harus saling berinteraksi bertatap muka satu sama lain. Penyempurnaan telepon ini semakin menjadi-jadi di abad yang sekarang serba modern ini. Dimulai dari munculnya telepon koin, telepon genggam (HP), hingga saat sekarang ini orang-orang lebih akrab mengenalnya dengan istilah *smartphone* atau *gadget*

Perlu diketahui perkembangan *gadget* dari masa ke masa dimulai dari perangkat yang bernama HP (*Handphone*). HP perkembangan dari pesawat elektronik *telephone*. Bedanya, *telephone* masih menggunakan kabel untuk berkomunikasi sementara HP tanpa perlu menggunakan kabel dan bersifat *portable* (praktis bisa dibawa kemana-mana). Di Indonesia, jaringan HP nirkabel ada dua jenis yaitu GSM (*Global System for Mobile Telecommunications*) seperti : Telkomsel, Indosat, XL axiata. dan CDMA (*Code Division Multiple Access*) seperti: Smartfren, Esia, Flexi dan lain sebagainya. Kedua jaringan nirkabel ini masih dipakai di Indonesia.

Hampir setiap individu mulai dari anak-anak hingga orang tua kini memiliki *handphone* atau *smartphone*. Tentu saja hal ini bukan hanya terjadi tanpa alasan karena daya konsumsi dan kebutuhan masyarakat saat ini sudah sangat jauh berbeda dibandingkan beberapa dekade ke belakang. Kini kebutuhan akan komunikasi dan informasi menjadi hal yang paling penting bagi semua kalangan masyarakat, di tambah dengan mudahnya mengakses berbagai macam fitur yang ditawarkan dari penyedia jasa layanan dari produsen *smartphone* itu sendiri dan berbagai provider pendukung. *Gadget* memiliki fitur menarik yang ditawarkan dan seringkali membuat anak-anak cepat akrab dengannya. Banyak manfaat positif yang diperoleh dari penggunaan *gadget* yang dikemukakan oleh psikolog Hadiwidjodjo, Psi (2014) yaitu :

*“Mempermudah Komunikasi. Gadget merupakan salah satu alat yang memiliki teknologi yang canggih. Jadi semua orang dapat dengan mudah berkomunikasi. Membangun kreatifitas anak (Gadget memberikan beragam informasi yang juga bisa mendorong anak menjadi lebih kreatif). Anak akan lebih mudah dalam mencari segala informasi dan berita yang dibutuhkan olehnya, terutama dalam hal belajar sambil bermain ataupun bermain sambil belajar. Dalam usia ini, anak memang masih berada di dalam masa yang mengasyikan untuk bermain. Namun tak melepaskan diri dari sebuah proses pembelajaran yang juga harus dilakukan”.*

Namun penggunaan gadget secara *continue* akan berdampak buruk bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya, anak-anak yang cenderung terus-menerus menggunakan gadget akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang harus dan rutin dilakukan oleh anak dalam aktifitas sehari-hari, tidak dipungkiri saat ini anak lebih sering bermain gadget dari pada belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, Hal ini mengkhawatirkan, sebab pada masa anak-anak mereka masih tidak stabil, memiliki rasa keingin tahuan yang sangat tinggi, dan berpengaruh pada meningkatnya sifat konsumtif pada anak-anak untuk itu penggunaan gadget pada anak-anak perlu mendapatkan perhatian khusus bagi orang tua. Beberapa kasus mengenai dampak negatif dari smartphone ini sering sekali menimpa anak-anak. Mulai dari kecanduan internet, game, dan juga konten-konten yang berisi pornografi.

Pada umumnya mereka sangat menikmati keasikan dalam menggunakan smartphone dalam kegiatan mereka sehari-hari baik itu di rumah, lingkungan sekolah dan juga lingkungan bermain anak, sehingga sebagian anak cenderung merasa asik menikmati sajian game dari sebuah gadget yang dimiliki dibandingkan bermain dengan teman sebayanya di lingkungan rumah.

Bahkan anak-anak lebih asik dengan gadget daripada mendengarkan perintah orang tua. Selain itu seringkali ada yang marah jika diperintah oleh orang tua. Itulah salah satu bentuk kecanduan anak-anak terhadap gadget yang dimiliki. Lebih mementingkan benda mati dari pada dunia nyatanya. Kadang anak disuruh makan, diminta untuk mandi, tidur dan lainnya tidak mau. Anak-anak mementingkan bermain gadget dari pada melakukan rutinitas yang mesti dilakukan setiap hari. Lebih parahnya lagi jika sudah asik dengan gadget yang ada di tangan, anak-anak sering tidak menengok kanan kiri atau memperdulikan siapa orang yang ada di sekitarnya. Bahkan untuk menyapa orang yang lebih tua saja enggan. Itu akibat penggunaan gadget yang berlebihan.

Kemudahan untuk mengakses informasi yang ditawarkan oleh samrtphone membuat anak-anak cenderung kesulitan memilih hal yang memang disajikan untuk anak-anak atau untuk orang dewasa. Dari kemudahan tersebut timbul rasa ingin tahu anak-anak untuk lebih dalam mengakses konten dewasa yang memicu terjadinya tindakan kriminal atau asusila yang

didasari oleh rasa ingin tahu yang tinggi sehingga membuat mereka mempraktekannya. Seperti contoh kasus mengenai pelecehan seksual yang ditulis dalam berita online berita jakarta.com (2014) :

Lusianawati (2014) - *“di duga akibat pengaruh tayangan berbau pornografi yang mudah diakses melalaui internet atau media sosail lainnya, seorang siswa kelas 3 SD berinisial RD (10), dilaporkan melakukan pelecehan seksual (sodomi) terhadap lima teman sebayanya di jl. Baru tumbuh,RT 05/04, kelurahan tugu selatan, koja, jakarta utara.kasus ini terbongkar setelah salah seorang kerebat korban, secara tidak sengaja mendengar celotehan anak-anak yang bercerita soal perilaku seksuaal RD, sabtu (31/5) lalu.”*

Selain itu terdapat kasus pelecehan seksual yang terjadi di provinsi lampung seperti yang dirilis berita online saibumi.com (2015) :

*Untuk diketahui, BD (12) bocah yang masih duduk dibangku sekolah dasar, diduga telah mencabuli 4 gadis kecil. Adapun keempat gadis kecil yang diduga telah dicabuli oleh pelaku, ZS (1,6) AL (8,6) AM (8) ML (8). Sebelumnya diberitakan, warga kelurahan Fajaresuk kecamatan Pringsewu kabupaten Pringsewu, digegerkan dengan seorang siswi yang masih duduk dibangku kelas VI Sekolah Dasar BD (12) mencabuli anak yang baru berusia 1,5 tahun. Sementara BD (12) saat ditemui di halaman rumahnya, mengakui telah melakukan perbuatan tersebut karena menirukan film video porno yang dilihat di HP milik temannya. "Iya saya melakukan perbuatan itu karena habis melihat video porno di handphone teman saya," katanya dengan polos menjawab.(\*) Irianto, (2015).*

Dari pernyataan kasus diatas sudah dapat disimpulkan bahwa memang memberikan gadget pada anak tanpa adanya pengawasan orang dewasa atau orang yang lebih tua memang akan cenderung menimbulkan beberapa dampak negataif. Kasus diatas tentu anak akan lebih mudah mengakses berbagai konten pornografi dari gadget yang dimiliki karena lebih mudah

dan juga praktis. Inilah mengapa memberikan gadget pada anak masih menjadi suatu hal yang pro dan kontra di kalangan masyarakat. Hasil penelitian lainnya terkait dengan fenomena ini yaitu : *Penggunaan gadget pada anak usia dini kini sudah menjamur di kawasan Jakarta Selatan , Data menunjukan bahwa 80 % dari penduduk Jakarta Selatan anak banyak menggunakan gadget sebagai sarana bermain . 23% orang tua yang memiliki anak berusia 0-5 tahun mengaku bahwa anak-anak mereka gemar menggunakan internet, sedangkan dari 82% orang tua melaporkan bahwa balita mereka online setidaknya sekali dalam seminggu. Keadaan yang memprihatinkan, ketika hasil riset tersebut menyatakan bahwa riset yang telah dilakukan menghasilkan hasil dengan angka persen yang tergolong cukup besar. Aisyah, (2015)*

Berdasarkan hasil penelitain tersebut maka dapat disimpulkan bahwa memang anak-anak sekarang sudah sangat akrab dengan gadget. Hasil riset tersebut menghasilkan angka yang cukup besar. Dengan demikian berarti jelas bahwa anak-anak umunya di kota-kota besar sudah terbiasa melakukan aktivitas dengan gadget. Orang tua harus bisa menyikapi masalah ini dengan baik. Kejadian seperti itu tentu saja harus menjadi perhatian berbagai pihak untuk meningkatkan kewaspadaan terhadap anak-anak dalam penggunaan gadget sebagai media bermain atau media komunikasi. Khususnya dari lingkungan keluarga yaitu orang tua sebagai institusi yang pertama dalam pembentukan karakter dan tumbuh kembang anak seharusnya memiliki batasan dan aturan yang jelas dalam tentang pemberian gadget pada anak. Jika memang sudah kejadiannya seperti itu tentu saja banyak pihak yang akan dirugikan, bukan hanya korban dan pelaku saja. Seperti halnya yang dikemukakan oleh Winoto dalam (Giga Kurnia, 2014), bahwa :

*“Anak-anak pada dasarnya belum waktunya untuk diberikan sebuah telepon seluler pribadi, hal ini dikarenakan pada anak-anak dikawatirkan anak-anak akan berubah menjadi meiliki perilaku konsumtif yang berlebih. Memang anak-anak sekolah dasar dan juga menengah pertama masih sangat dilarang atau memerlukan pengawasan yang ketat dalam menggunakan gadget dalam aktivitas sehari-hari mereka”.*

Oleh karena itu peran orang tua terhadap anak-anaknya harus selalu dilakukan. Jangan sampai orangtua mengandalkan gadget untuk menemani anak, dan orangtua membiarkan anak lebih mementingkan gadget supaya tidak merepotkan orangtua. Dengan cara mengontrol setiap konten yang ada di gadget anak-anaknya. Orangtua harus bisa mengajak diskusi dalam arti adanya tanya jawab mengenai isi dari semua gadget yang dimiliki anak-anaknya. Ini artinya waktu

bermain adalah waktu yang bermanfaat. Anak bisa belajar lewat waktu bermain. Selama waktu itu anak bisa meniru tingkah laku orang dewasa, mengembangkan daya imajinasi dan kreatifitasnya.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk mengkaji tentang bagaimana bentuk penggunaan gadget (aplikasi, intensitas, dan durasi pemakaian gadget) dampak yang ditimbulkan terhadap penggunaan gadget (dampak positif maupun dampak negatif) serta kelayakan penggunaan gadget pada anak usia dini di PAUD dan TK. Handayani. Hal tersebut perlu dilakukan karena mengingat berdasarkan prariset berupa konsevasi dilokasi tersebut terlihat banyak anak-anak usia dini menggunakan gadget dan orang tua terkesan membiarkan anak-anaknya menggunakan gadget tersebut.

## **B. Rumusan Masalah**

Adapaun rumusan masalah yang menjadi pokok penelitian ini adalah:

1. Bagaimana bentuk penggunaan gadget pada anak usia dini di PAUD dan TK. Handayani?
2. Bagaimana dampak penggunaan gadget pada anak usia dini di PAUD dan TK. Handayani?

## **C. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui, mengkaji dan menganalisis tentang penggunaan gadget (aplikasi dan intensitas penggunaan gadget) pada anak usia dini di PAUD dan TK. Handayani.
2. Untuk mengetahui, mengkaji dan menganalisis tentang dampak penggunaan gadget pada anak usia dini di PAUD dan TK. Handayani.

## **D. Kegunaan Penelitian**

Kegunaan dari penelitian ini adalah :

1. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan sosial atau sosiologi, khususnya sosiologi keluarga. Serta menambah referensi masyarakat dalam memahami permasalahan seputar anak dan orang tua.
2. Secara Praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pembelajaran dan pengetahuan lebih dalam mengenai penggunaan gadget pada anak-anak dengan pengawasan orang tua dan juga menambah ilmu dan pengetahuan bagi para pembaca.

## **Metode Penelitian**

Penelitian yang bertujuan untuk mengetahui tentang bentuk dan dampak penggunaan gadget pada anak usia dini. Dengan metode pendekatan fenomenologi oleh Schutz adalah bagaimana memahami tindakan sosial (yang berorientasi pada perilaku orang atau orang lain pada masa lalu, sekarang dan akan datang) melalui penafsiran. Dengan kata lain, mendasarkan tindakan sosial pada pengalaman, makna dan kesadaran. Dimana, manusia dituntut untuk saling memahami satu sama lain, dan bertindak dalam kenyataan yang sama. Sehingga, ada penerimaan timbale balik, pemahaman atas dasar pengalaman bersama, dan tipikasi atas dunia bersama, jadi hasil penelitian ini bukanlah berupa sebuah angka-angka melainkan hasil dari pengukuran, akan tetapi berupa informasi.

Menurut Creswell (2010), penelitian kualitatif merupakan metode-metode untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang oleh sejumlah individu atau sekelompok orang dianggap berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan. Proses penelitian kualitatif ini melibatkan upaya-upaya penting, seperti mengajukan pertanyaan-pertanyaan dan prosedur-prosedur, mengumpulkan data yang spesifik dari partisipan, dan menganalisis data secara induktif mulai dari tema-tema yang khusus ketema-tema umum, dan menafsirkan makna data.

Berdasarkan asumsi dan pendapat diatas, peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif karena lebih cocok untuk menggali informasi dan membahas permasalahan ataupun hal – hal yang berkaitan dengan penggunaan gadget pada anak usia dini. Dalam proses pengumpulan data dapat di gunakan berbagai sarana seperti wawancara, observasi, studi pustaka, dan dokumentasi.

### **Teknik Analisis Data**

Analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman (1992: 16-19) mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas. Teknik analisis data ini meliputi tiga komponen analisis yaitu :

#### **1. Reduksi Data**

Reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data kasar yang muncul dari data-data tertulis di lapangan. Selain itu, reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu dan mengorganisasi data dengan cara sedemikian rupa sehingga dapat ditarik kesimpulan dan diverifikasi, cara yang dipakai

dalam reduksi data dapat melalui seleksi yang panjang, melalui ringkasan atau singkatan menggolongkan kedalam suatu pola yang lebih luas.

Peneliti mengumpulkan data – data yang telah dilakukan saat proses wawancara mendalam (*indepth interviewer*) dari informan – informan pada penelitian yang kemudian ditulis langsung pada saat wawancara. Data – data mentah tersebut kemudian direduksi agar peneliti dapat memilah data yang relevan dan valid sesuai dengan fokus dan tujuan dari penelitian.

## 2. Penyajian Data (*Display*)

Penyajian data yaitu sekumpulan informasi atau narasi dalam bentuk teks naratif yang dibantu dengan tabel maupun bagan yang bertujuan mempertajam pemahaman peneliti terhadap informasi yang di peroleh tersusun dan memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan menganalisis. Penyajian data lebih baik merupakan suatu cara yang utama bagian analisis kualitatif yang valid. Pada penelitian ini, penyajian data dari hasil reduksi dilakukan dengan narasi yang dibantu melalui tabel-tabel dan bagan – bagan.

## 3. Verifikasi Data

Kegiatan ini merupakan suatu pengecekan kembali pada data – data yang telah tersaji dan ada sejak pertama memasuki lapangan serta selama proses pengumpulan data. Peneliti melakukan suatu analisis penarikan hubungan, pola, persamaan yang selanjutnya dituangkan dalam bentuk kesimpulan yang terbukti kebenarannya dan kegunaannya.

Kemudian hasil tersebut diuji dengan beberapa asumsi – asumsi yang selanjutnya akan dikembangkan. Pada tahapan ini semua kategori atau data yang telah didapatkan melalui proses analisis, ditinjau kembali berdasarkan landasan – landasan teori yang terdapat pada bab II, sehingga didapatkan kecocokan antara landasan teoritis dengan hasil yang dicapai.

## 4. Penarikan Kesimpulan

Mencari arti benda-benda, mencatat keterangan, pola-pola, penjelasan, konfigurasi-konfigurasi, dan alur sebab akibat dan proposi. Kesimpulan-kesimpulan senantiasa diuji kebenarannya, kekompakannya, dan kecocokan, yang merupakan validitasnya sehingga akan memperoleh kesimpulan yang jelas kebenarannya. Pada proses ini, peneliti melakukan penulisan data – data hasil penelitian berdasarkan wawancara mendalam dengan informan – informan serta pengamatan mendalam melalui observasi kepada anak – anak usia dini di PAUD dan TK. Handayani. Data – data tersebut dianalisis lebih lanjut sehingga mendapatkan

gambaran mengenai hal – hal yang berkaitan dengan penggunaan gadget pada anak usia dini. Tahap selanjutnya adalah melakukan interpretasi data secara keseluruhan yang didalamnya mencakup keseluruhan hasil penelitian dan kesimpulan yang didapatkan.