Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP)
Vol. 1 No. 3 Agustus 2023, hal. 485-500 e-ISSN: 2987-7768

PENGGUNAAN TEKNOLOGI *GADGET* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA ANAK USIA DINI DI RAUDHATUL ATFHAL AL-IKHLAS KOTA SINGKAWANG

Nurhayati
Institut Agama Islam Sultan Muhammad Syafiuddin Sambas, Indonesia
yati12@gmail.com

Aslan
Institut Agama Islam Sultan Muhammad Syafiuddin Sambas, Indonesia

Susilawati
Institut Agama Islam Sultan Muhammad Syafiuddin Sambas, Indonesia

Abstract

The development of technology and communication is currently very rapid. The development of technology and communication has had a huge impact on the world of education, not only adults who are familiar with this sophisticated technology and communication, but also influences the development and education of early childhood and one of them is gadgets. The purpose of this study was to obtain information about "Using Gadget Technology as Learning Media in Early Childhood at Raudhatul Athfal Al-Ikhlas, Singkawang City". This research is a qualitative research with a descriptive study type. In this study, the primary data were group B class teachers and the head of RA Al-Ikhlas Singkawang, while the secondary data were students and parents of group B class students. The interviews were structured with questions compiled and linked and developed with related literature. Based on the description that has been described about "Use of Gadget Technology as Learning Media in Early Childhood at Raudhatul Athfal Al-Ikhlas Singkawang City", the researcher draws the following conclusions: 1. The use of gadgets by teachers as learning media for Raudhatul Athfal Al-Ikhlas Singkawang's children is good. Both parents and teachers can choose a way to control young children in using gadgets, one of which is by using gadgets as learning media in RA. The use of gadgets to become learning media for early childhood certainly has many positive values that can be taken, namely a) Application of technological advances to support the educational process, b) Reducing the use of gadgets for things that are less useful for early childhood, c) Teaches the use of gadgets wisely, d) Providing an understanding of the functions and benefits of gadgets to early childhood. 2. Various negative impacts that arise when children use gadgets too often such as children becoming passive, lazy, rebellious, selfish, children often argue with their parents, disturbed health and do not want to establish social relationships with other people such as peers in their social environment. This impact arises because children too often use gadgets at home without being controlled by their parents and children who are

addicted to using gadgets feel that gadgets are the most interesting thing besides playing with the people around them or their peers.
***Keywords**: Gadget technology, learning media, RA.*

Abstrak

Perkembangan teknologi dan komunikasi saat ini sangat pesat. Pengembangan teknologi dan komunikasi ini memberikan dampak yang sangat besar terhadap dunia pendidikan, tidak hanya orang dewasa yang mengenal teknologi dan komunikasi canggih ini, tetapi juga pengaruh terhadap perkembangan dan pendidikan anak usia dini dan salah satunya adalah gadget. Tujuan penelitian ini adalah mendapatkan informasi tentang "Penggunaan Teknologi Gadget sebagai Media Pembelajaran pada Anak Usia Dini di Raudhatul Athfal Al-Ikhlas Kota Singkawang". Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan jenis studi deskriptif. Dalam penelitian ini, data primer adalah guru kelas kelompok B dan kepala RA Al-Ikhlas Singkawang, sedangkan data sekunder adalah siswa dan orang tua siswa kelas kelompok B. Wawancara dilakukan terstruktur dengan pertanyaan yang disusun dan dikaitkan serta dikembangkan dengan literatur terkait. Hasil penelitian menjelaskan bahwa 1) Penggunaan gadget oleh guru sebagai media pembelajaran pada anak Raudhatul Athfal Al-Ikhlas Singkawang sudah baik. Baik dari orang tua maupun guru dapat memilih cara untuk mengontrol anak-anak usia dini dalam penggunaan gadget salah satunya yaitu dengan penggunaan gadget menjadi media pembelajaran di RA. Pemanfaatan gadget untuk menjadi media pembelajaran bagi anak usia dini tentu memiliki banyak nilai positif yang bisa diambil satunya yaitu (a) Pengaplikasian kemajuan teknologi untuk mendukung proses pendidikan, (b) Mengurangi penggunaan gadget untuk hal-hal yang kurang bermanfaat bagi anak- anak usia dini, (c) Mengajarkan penggunaan gadget dengan bijaksana, (d) Pemberian pengertian tentang fungsi dan manfaat gadget kepada anak usia dini. 2) Berbagai dampak negatif yang timbul ketika anak terlalu sering menggunakan gadget seperti anak menjadi fasif, malas, pembangkang, egois, anak sering membantah orang tua, kesehatan yang terganggu dan tidak mau menjalin hubungan sosial dengan orang lain seperti teman sebaya di lingkungan sosialnya. Dampak tersebut muncul karena anak terlalu sering menggunakan gadget di rumah tanpa dikontrol oleh orang tua dan anak yang sudah kecanduan menggunakan gadget merasa gadget adalah hal yang paling menarik melebihi bermain dengan orang-orang sekitar atau teman sebayanya.
Kata Kunci: Teknologi gadget, Media pembelajaran, RA.

PENDAHULUAN

Pendidikan hingga kini masih dipercaya sebagai media yang sangat ampuh dalam membangun kecerdasan sekaligus keperibadian anak manusia menjadi lebih baik. Oleh karena itu, pendidikan secara terus-menerus dibangun dan dikembangkan agar dari proses pelaksanaannya menghasilkan generasi yang diharapkan. Demikian juga dengan

pendidikan di negeri tercinta ini. Bangsa Indonesia tidak ingin menjadi bangsa yang bodoh dan terbelakang dalam menghadapi zaman yang semakin berkembang di era kecanggihan teknologi dan komunikasi. Maka perbaikan sumber daya manusia yang cerdas, terampil, mandiri, dan berakhlak mulia terus diupayakan melalui proses pendidikan (Akhmad Muhaimin Azzet, 2011).

Pendidikan karakter seyogiyanya dimulai pada anak usia dini. Dalam istilah bahasa Arab, karakter mirip dengan akhlak (akar kata *khuluk*), yaitu tabiat atau kebiasaan melakukan suatu yang baik. Oleh karena itu pendidikan karakter adalah usaha membentuk kebiasaan baik *(habit),* sehingga sifat anak sudah terukir sejak kecil. Berbagai pakar pendidikan anak menyimpulkan bahwa terbentuknya karakter (kepribadian) manusia ditentukan oleh dua faktor, yaitu *nature* (alamiah atau fitrah), dan *nurture* (sosialisasi dan pendidikan) (Ratna Megawangi, 2016). Membangun karakter anak adalah sejak kecil, karena anak-anak akan melihat dan mengolah dalam pikirannya apa yang dia lihat. Oleh karena itu semenjak awal ibu mesti memahami karakter apa saja yang ditanamkannya kepada anaknya dari tindakan dan pengajaran dan pembiasaan yang dibangun dirumah (Elfindri, dkk, 2012).

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan langkah awal dalam mempersiapkan anak menuju pendidikan formal yang sesungguhnya. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi "Pendidikan Anak Usia Dini diselanggarakan bagi anak sejak lahir sampai enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar". Selanjutnya pada Bab I pasal 1 ayat 14 ditegaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut (Depdiknas, 2004).

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberarkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta beragama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui anak usia dini (Yuliani Nurani Sujiono, 2013). Pendidikan pada anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan, dan pendidikan pada anak dengan menciptakan aura dan lingkungan dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan kepadanya untuk mengetahui dan memahami pengalaman

belajar yang diperolehnya dari lingkungan melalui cara mengamati, meniru, bereksperimen secara langsung berulang-ulang dan melibatkan seluruh kecerdasan anak.

Sesuai dengan keunikan dan pertumbuhan anak usia dini maka penyelenggaraan pendidikan bagi anak usia dini disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui anak usia dini. Untuk itu, melalui PAUD, para tenaga professional harus dibekali dengan konsep dan metode yang sesuai dengan perkembangan anak agar proses belajar menyenangkan yang membuat anak aktif dan kreatif. Pendekatan yang baik akan memudahkan anak dalam berkembang, bersosialisasi dan meningkatkan kemampuan berpikir.

Peranan orang tua sangat menentukan dalam mendidik anak di usia muda itu. Orang tua perlu meningkatkan intelektualitas anak untuk mempersiapkan mereka masuk sekolah. Anak sudah harus memiliki kreativitas yang tinggi sejak dini. Oleh karena itu, anak yang memiliki intelektualitas yang tinggi akan lebih mudah menerima dengan baik semua yang diajarkan. Pendidikan bukan suatu wujud keajaiban atau tempat formula ajaib *(magic formula)* untuk membuka pintu ke dunia tempat semua cita-cita tercapai. Namun, pendidikan, apalagi pendidikan keluarga, adalah wahana yang mendasar untuk meningkatkan bentuk yang lebih harmonis dari perkembangan manusia (Conny R. Semiawan, 2009). Disisi lain, Diana menjelaskan bahwa peran orang tua *(parent)* harus terlibat dalam interaksi yang lebih sering dan bermakna sebagai mitra sejati dalam proses pendidikan anak-anak. Cara yang paling efektif untuk membuat orang tua terlibat dan menjadi pasangan yang sejajar guru adalah dengan membawa orang tua ke sekolah untuk menghadiri kegiatan-kegiatan sekolah, dan menjadi sukarelawan di sekolah. Selain itu, peran orang tua juga bisa menjadi *grassroot movement* untuk saling berinteraksi dan berkomunikasi untuk bersama-sama mengatasi permasalahan yang sama agar diselesaikan bersama (Diana, dkk, 2022).

Perkembangan teknologi dan komunikasi saat ini sangat pesat. Pengembangan teknologi dan komunikasi ini memberikan dampak yang sangat besar terhadap dunia pendidikan, tidak hanya orang dewasa yang mengenal teknologi dan komunikasi canggih ini, tetapi juga pengaruh terhadap perkembangan dan pendidikan anak usia dini dan salah satunya adalah *gadget*.

Gadget merupakan alat berukuran mini dengan banyak kegunaan yang dapat diperoleh didalamnya. Sebenarnya, *gadget* ditujukan untuk orang-orang yang memiliki kepentingan dalam hal bisnis, sekolah, kuliah atau kantor. Namun penggunaan *gadget* sering kali disalahgunakan oleh sebagian pihak, seperti orang tua secara instan memberikan fasilitas *gadget* untuk media dalam mendidik anaknya yang masih berusia dini. Hamzah B. Uno & Nina Lamatenggo mengungkap bahwa arus informasi yang mengglobal yang berdampak pada pergeseran norma dan nilai, harus diwaspadai melalui penyaringan

oleh norma nilai yang baik yang melekat dalam masyarakat Indonesia. Ungkapan 'Ilmu pengetahuan bebas nilai dan iptek menjadi tulang pungung pembangunan serta dengan teknologi apapun dapat dicapai' harus disaring dengan kewaspadaan (Hamzah B. Uno & Nina Lamatenggo, 2010). Para peneliti menunjukkan bahwa penggunaan teknologi oleh anak-anak muda berkontribusi terhadap kognitif. Penggunaan teknologi anak-anak muda di prasekolah pada awalnya tergantung pada peralatan yang disediakan untuk pengaturannya dan tingkat aksesnya (Salis dan Astuti, 2020).

Berdasarkan uraian di atas dan fenomena yang ditemukan di lapangan, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul "Penggunaan teknologi *gadget* sebagai media pembelajaran pada anak usia dini di Raudhatul Athfal Al-Ikhlas Singkawang".

METODE PENELITIAN

Ditinjau dari jenis datanya pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Pendekatan penelitian kualitatif yaitu data yang dikumpulkan berbentuk kata-kata, gambar, bukan angka-angka (Sudarwan Danim, 2012).

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Adapun tujuan dari penelitian deskriptif adalah untuk membuat pencandraan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta dan sifat populasi atau daerah tertentu. Penelitian ini digunakan untuk mengetahui bagaimana penggunaan teknologi *gadget* sebagai media pembelajaran pada anak usia dini di Raudhatul Athfal Al-Ikhlas Singkawang.

Sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata dan tindakan, selebihnya berupa data tambahan seperti dokumen dan lain-lain. Berkaitan dengan hal itu pada bagian ini jelas datanya dibagi ke dalam kata-kata dan tindakan, sumber data tertulis, foto dan statistik (Moleong). Sedangkan yang dimaksud sumber data dalam penelitian adalah subyek dari mana data dapat diperoleh. Apabila menggunakan wawancara dalam mengumpulkan datanya maka sumber datanya disebut *informan*, yaitu orang yang merespon atau menjawab pertanyaan-pertanyaan baik secara tertulis maupun lisan. Apabila menggunakan observasi maka sumber datanya adalah berupa benda, gerak, atau proses sesuatu. Apabila menggunakan dokumentasi, maka dokumen atau catatanlah yang menjadi sumber datanya (Suharsimi Arikunto, 2010).

Dalam penelitian ini sumber data primer berupa kata-kata diperoleh dari wawancara dengan kepala, guru dan dua orang tua siswa RA Al-Ihklas Singkawang. Sedangkan sumber data sekunder dalam penelitian ini berupa data dokumen kurikulum dan foto-foto kegiatan belajar mengajar yang ada di Raudhatul Athfal Al-Ikhlas Singkawang, terutama saat menggunakan *gadget* dengan *infocus*.

Dalam hal pengumpulan data ini, penulis terjun langsung pada objek penelitian untuk mendapatkan data yang valid, maka peneliti menggunakan metode Observasi atau pengamatan, metode wawancara, dan metode dokumentasi.

Untuk mendapatkan data yang relevan, maka peneliti melakukan pengecekan keabsahan data hasil penelitian dengan cara: Perpanjangan Pengamatan, Ketekunan pengamatan, Triangulasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan *Gadget* sebagai Media Pembelajaran Guru RA Al-Ikhlas

Tidak dapat disangkal bahwa saat ini banyak sekali anak-anak yang bahkan belum terlalu mahir dalam menulis atau membaca namun mereka sudah dapat menggunakan atau mengaplikasikan *gadget* dengan baik. Banyak dari anak-anak usiadini sebenarnya kurang mengetahui fungsi yang sebenarnya dari layanan *gadget*, hanya saja mereka sudah terbiasa dengan memperhatikan bagaimana orang tua atau orang-orang disekitar mereka menggunakan alat ini sehingga mereka tertarik mengikuti dan menirukan orang-orang di sekitar mereka. Peristiwa dimana anak-anak mahir menggunakan *gadget* ini baru terjadi akhir-akhir ini setelah kemajuan zaman dan teknologi yang semakin pesat. Hal ini tentu membawa dampak positif dan negatif bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Terutama untuk anak-anak usia dini karena pada usia ini anak mengalami masa *golden age* atau masa emas dalam perkembangan dan tumbuh kembang mereka baik jasmani dan rohani.

Menurut Beni S. Ambarjaya (2012) bahwa orang tua harus memahami kemampuan di atas rata-rata anak berbakat dan tetap mendorong anak untuk bersosialisasi. Dengan lebih banyak bermain *gadget* atau menggunakan *gadget* pada kenyataanya membuat mereka enggan untuk belajar sehingga menyebabkan keterlambatan dalam pertumbuhan dan perkembangan mereka. Hal ini sebenarnya bisa diminimalisir agar anak-anak usia dini tidak terlalu banyak menggunakan *gadget* sehingga menyebabkan mereka malas belajar dan kurang berkomunikasi dengan orang lain.

Seperti yang diungkapkan oleh Abdorrakhman Gintings (2008) bahwa sikap tertutup siswa akan menjadi hambatan komunikasi diantara guru dengan siswa yang berujung pada kurang kondusifnya suasana belajar dan pembelajaran. Bagaimanapun situasi ini akan berpengaruh pula terhadap keberhasilan siswa. Peran orang tua dan guru tentu menjadi pondasi utama seorang anak dalam masa perkembangan dan pertumbuhan mereka. Selain itu juga orang-orang yang disekitar mereka juga harus mendukung minimalisir dalam penggunaan *gadget* oleh anak usia dini. Jika orang tua dapat mengontrol anak dalam waktu yang lebih lama maka berbeda dengan guru yang hanya bertemu selama beberapa jam dalam satu hari dengan seorang anak.

Cara yang dapat dilakukan oleh orang tua dan guru pun beragam dalam meminimalisir anak usia dini dalam penggunaan *gadget*. Salah satu cara guru yaitu dengan memberikan pengertian kepada anak-anak usia dini tentang manfaat *gadget* dan aturan yang harus mereka patuhi dalam penggunaan barang tersebut. Atau hal lain yang dapat dilakukan oleh guru untuk meminimalisir penggunaan *gadget* pada anak usia dini yaitu dengan mengalihkan fungsi dari *gadget* itu sendiri seperti halnya dengan melakukan inovasi strategi pembelajaran menggunakan *gadget*.

Hal ini dapat disisipkan sebagai materi dalam proses pendidikan anak usia dini, dengan pemanfaatan *gadget* kepada hal yang lebih positif dan mendidik secara langsung akan mengubah pola pikir anak tentang fungsi dan manfaat *gadget* yang sesungguhnya. Dengan pembiasaan yang dilakukan setiap hari selama pendidikan maka anak-anak akan berpikir bahwa sebenarnya *gadget* merupakan salah satu bentuk media pembelajaran.

Dampak Penggunaan *Gadget* sebagai Media Pembelajaran di RA Al-Ikhlas

Berdasarkan hasil penelitian tentang kepemilikan *gadget* sebagian besar anak memiliki *gadget* karena memang dibelikan orang tuanya dengan alasan agar anak tidak ketinggalan zaman, dengan kata lain agar anak mengikuti perkembangan zaman dimana pada saat ini memiliki *gadget* adalah hal yang biasa bagi masyarakat karena *gadget* memiliki fitur yang begitu banyak dan menarik perhatian masyarakat. Namun sebagian anak tidak memiliki *gadget* tapi sering menggunakan *gadget* milik kedua orang tuanya ketika ada kesempatan saat orang tuanya sibuk atau melepas *gadget* di rumah.

Menurut peneliti seharusnya anak usia dini belum saatnya untuk dibelikan atau berikan *gadget*, karena pada usia ini anak masih dalam tahap pertumbuhan motoriknya salah satunya yaitubermain. Namun dengan adanya *gadget* anak menjadi malas bermain. Sehingga orang tua seharusnya tidak memberikan anak *gadget* pada usia dini. Orang tua sebaiknya lebih banyak membimbing anak dalam meningkatkan hasil belajar dari pada memberikan *gadget* yaang hanya akan membuat anak menjadi malas belajar.

Adapun *game* yang sering dimainkan oleh anak yaitu *game Real Bike Racing*, Lego Junior, *Fighting Tiger* dan *Blossom Shooter*. Diantara ke empat *game* tersebut anak paling tertarik memainkan *game Blossom Shooter* karena dianggap game yang paling menarik dan mudah dipecahkan. Karena kesukaannya terhadap *game* tersebut membuat anak menjadi lebih senang berdiam diri di dalam rumah. Selain itu juga orang tua mengiyakan bahwa saat anak-anaknya bermain *gadget* cenderung anak-anak diam di depan *gadgetnya* masing-masing tanpa mempedulikan dunia sekitarnya. Dengan sendirinya akan mengubah karakter anak sendiri. Untuk itu perlu adanya keseimbangan antara kebebasan anak dan kontrol orang tua.

Ratna Megawangi (2016) mengacu pada teori Baumrind menjelaskan bahwa ada 3 tipe orang tua dalam mengasuh dan mendidik anaknya, yaitu:

> (a) orang tua yang *permissive,* yaitu yang membiarkan anaknya untk berprilaku apa saja tanpa arahan orang tua; (b) orang tua yang otoriter, yaitu orang tua yang selalu mengontrol anaknya, sehingga anaknya tidak mempunyai kebebasan sama sekali, dan (c) orang tua yang otoritatif, yaitu keseimbangan antara kebebasan dan kontrol terhadap perkembangan anak.

Melihat kondisi perkembangan *gadget,* secara tidak sadar, anak-anak sudah mengalami ketergantungan memainkan *game* tersebut, ketergantungan inilah yang menjadi salah satu dampak negatif yang sangat berpengaruh. Peran orang tua disini sangat diperlukan dalam mendidik dan mengasuh anak di rumah. Seharusnya anak lebih banyak mengerjakan tugas sekolah dan orang tua seharusnya mengganti aflikasi *game* tersebut dengan aflikasi pembelajaranserta membimbing mereka agar bisa memanfaatkan *gadget* sebagaimana mestinya, seperti melihat gambar-gambar huruf hijaiyah, belajar membaca Al-Qur'an via *youtube* atau video.

Ketergantungan terhadap *gadget* pada anak disebabkan karena lamanya durasi dalam penggunaan *gadget.* Bermain *gadget* dengan durasi yang cukup panjang dan dilakukan setiap hari, bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang anti sosial. Dampak yang ditimbulkan dari hal ini sebenarnya adalah dapat membuat anak lebih bersikap individualis karena lama kelamaan menyebabkan lupa berkomunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan di sekitarnya maupun lingkungan sekolahnya. Hal tersebut sangat membahayakan prestatsi anak di sekolah karena bagaimana tidak, ketika anak sudah terbiasa bersikap individualisdi rumah maka akan terbawa juga ke sekolah beberapa siswa tentang durasi penggunaan *gadget*. Peneliti menemukan anak menggunakan *gadget* bisa sampai 2-4 jam lebih dalam sehari. Kegiatan ini menyita waktu anak untuk bermain bersama teman sebaya dan waktu mengerjakan tugas sekolah serta waktu istirahat anak. Durasi ini terlalu lama untuk anak usia dini. Untuk anak usia dini seharusnya menggunakan *gadget* adalah maximal 1 jam dalam sehari. Jadi orang tua perlu mengontrol durasi penggunaan *gadget* anak dengan membatasi anak dalam penggunaan *gadget*. Apabila anak menggunakan *gadget* lebih dari 1 jam maka orang tua harus tegas melarang menggunakan *gadget*.

Sebagian besar anak menggunakan *gadget* hanya untuk bermain *game* saja tanpa memanfaatkan *gadget* untuk belajar ataupun mengerjakan tugas sekolah. Hal tersebut dipengaruhi karena lemahnya pengawasan orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada anak usia dini. Setiap harinya anak hanya akan memainkan *gadget* untuk bermain *game* di dalam rumah. Seharusnya anak memanfaatkan *gadget* sebagai media belajar untuk

mempermudah dalam belajar di rumah. Orang tua seharusnya memasukkan banyak aflikasi yang bisa dimanfaatkan untuk anak belajar sehingga prestasi anak di sekolah akan meningkat dengan penggunaan *gadget* sebagai alat bantu belajar. Conny R. Semiawan (2009) menjelaskan:

> Manusia belajar, tumbuh, dan berkembang diperolehnya melalui kehidupan keluarga, untuk sampai pada penemuan bagaimana ia menempatkan dirinya ke dalam keseluruhan kehidupan tempat ia berada. Namun perkembangan manusia tidak dimulai dari suatu tabula rasa, tetapi mengandung sumber yang dimiliki kondisi sosial, kultural, fisik, dan biologis yang berbeda-beda, yang juga tidak dapat dilihat, terlepas kondisi sosial, kultural, fisik, dan biologis dalam lingkungan.

Hasil penelitian menunjukkan sebagian besar anak lebih memilih untuk bermain *gadget* sendiri dibandingkan bermain bersama teman sebaya mereka. Ketika anak sedang asyik bermain *gadget* di rumah dan ada temansebaya yang mengajak bermain, anak akan langsung menolak ajakan tersebut dan lebih memilih bermain di dalam rumah dengan *gadget*. Selain itu, anak menjadi tidak peka terhadap lingkungan di sekelilingnya. Anak yang terlalu asik dengan *gadget*nya berakibat lupa untuk berinteraksi dengan teman sebayanya ataupun berkomunikasi dengan orang sekitar maupun keluarga dan itu akan bedampak buruk bagi perkembangan sosial anak. Dimana seharusnaya pada usia ini anak harus lebih banyak bermain dengan teman sebayanya di lingkungan sekitar dan pada usia ini anak seharusnya anak dapat mengasah kemampuan bersosialisasinya dengan baik di lingkungan sosial.

Lembaga Raudhatul Atfhal sudah menetapkan larangan untuk membawa *gadget* di sekolah, beberapa anak yang terbiasa menggunakan *gadget* di rumah menganggap sekolah adalah tempat yang membosankan. Anak menjadi malas untuk bermain dan mengerjakan tugas dari guru. Anak cenderung lebih memilih berdiam diri di dalam kelas ketika jam istirahat. Jadi hal yang harus dilakukan oleh siswa adalah aktif di lingkunagn sekolah baik di luar maupun di dalam kelas. Anak harus aktif dan tanggap terhadap kondisi apapun yang dihadapi di sekolah. Ketika di kelas anak harus semangat dalam belajar bersama teman-temanya danketika di luar kelas pada saat jam istirahat maka anak juga harus aktif bermain bersama teman sebayanya karena itu untuk melatih kepekaan anak terhadap lingkungan dan mampu berbuat baik.

Menurut Ratna Megawagi (2016) dalam William Kilpatrick menambahkan salah satu penyebab ketidakmampuan seseorang untuk berprilaku baik, walaupun secara kognitif ia mengetahuinya, adalah karena ia tidak terlatih melakukan kebajikan atau perbuatan-perbuatan bermoral *(moral value).*

Hal tersebut tidak akan terjadi apabila orang tua tidak memberikan anak *gadget* terlalu dini, orang tua mengiyakan saja ketika anak meminta *gadget* bahkan orang tua memberikan anak *gadget* sebagai hadiah untuk tujuan tertentu seperti mengenalkan teknologi lebih dini kepada anak. Seharusnya orang tua lebih bijak dalam mengambil keputusan dalammemberik an anak *gadget* karena dengan ini anak menjadi merasa dimanjakan. Akan lebih baik lagi jika orang tua tidak memberikan anak bermain *gadget* di usia dini. Karena terlalu sering menggunakan *gadget*, anak menjadi malas melakukan hal lain seperti bermain di luar rumah bahkan tidak mematuhi peraturan orang tua dan membantah perkataan orang tua. Mereka mengabaikan nasehat baik orang tua ketika anak sudah asyik dengan *gadget.* Seharusnya orang tua harus lebih tegas lagi dalam hal ini. Orang tua harus lebih keras dalam menertibkan anak di rumah. Karena hal tersebut dapat membuat anak menjadi pribadi yang tidak aktif, dan menjadikan watak anak menjadi keras karena terlalu dimanjakan tanpa adaperhatian khusus dari orang tua terlalu sering bermain *gadget* membuat anak menjadi kecanduan. Bermain *gadget* menjadi rutinitas mereka setiap harinya yang menyebabkan anak menjadi pribadi yang pasif terhadap dunia luar.

Kecanduan ini membawa dampak negatif bagi anak karena saking senangnya mereka bermain *gadget* menyebabkan mereka lupa untuk berkomunikasi dengan orang lain. Seharusnya orang tua harus lebih merhatikan hal tersebut dengan cara membatasi anak bermain *gadget.*Orang tua harus membantu anak membagi waktu di rumah dimana waktu dia memang harus belajar dan menggunakan *gadget.* Hal- hal tersebut tidak akan terjadi apabila orang tua melarang anak menggunakan *gadget*. Namun paktanya orang tua membiarkan saja anak bermain *gadget*. Larangan-larangan tersebut kurang dilakukan orang tua secara terus menerus. Mereka seakan-akan tidak peduli terhadap dampak yang akan disebabkan oleh *gadget*. Seharusnya orang tua harus melarang anak menggunakan *gadget* secara terus menerus tanpa henti. Orang tua harus lebih memahami pentingnya menerapkan larangan- larangan bermain *gadget* untuk anak usia dini agar larangan tersebut tidak mereka lakukan hanya beberapa kali saja tanpa menyerah sampai anak berhenti menggunakan *gadget*.

Orang tua memiliki peran penting dalam menangani anak yang sudah kecanduan bermain *gadget*. Orang tua akan sadar bahwa *gadget* memiliki dampak negatif ketika hal itu sudah terjadi. Orang tua hanya menganggap *gadget* menjadi sarana anak untuk bermain tanpa mereka tau dampak negatif dari penggunaan *gadget*. Mereka hanya melihat sisi positifpenggunaan *gadget* yang diukur dari rasa senang anak dan aktifitas orang tua yang tidak diganggu oleh anak. Hal tersebut disebabkan karena sibuknya orang tua bekerja di sawah karena orang tua sebagian besar berprofesi sebagai petani. Seharusnya orang tua lebih memerhatikan anak di rumah dan lebih fokus dalam mendidik anak. Membiarkan anak

sebebasnya di rumah bermain gadget sangat tidak baik. Jadi, orang tua harus lebih meluangkan waktunya bermain ataupun menemani anak di rumah.

Gadget memiliki dampak negatif terhadap siswa., meskipun *gadget*memiliki begitu banyak dampak positif namun anak seringkali menyalah gunakan *gadget* dengan hal-hal negatif tanpa sedikitpun memanfaatkan *gadget* terhadap hal-hal positif. Dalam hal ini anak harus mampu memanfaatkan *gadget* semaximal mungkin untuk kegiatan-kegiatan yang bermanfaat. Tidak ada yang akan menyalahkan anak ketika menggunakan gadget untuk hal yang positif namun sebaliknya, jika anak selalu menggunakan *gadget* hanya untuk hal-hal yang negatif maka orang tua perlu membatasi anak dalam menggunakan *gadget*.

Sebagian besar anak yang mengalami gangguan perkembangan sosial adalah anak yang cenderung memiliki kebiasaan bermain *gadget* setiap harinya. Hal tersebut dikarenakan pemakaian *gadget* yang terlalu lama. Selain *gadget* dapat mempengaruhi perkembangan sosial anak *gadget* juga dapat mempengaruhi kesehatan anak., penggunaan *gadget*yang terlalu lama dapat mempengaruhi tingkat *agresif* pada anak. Jadi anak yang terbiasa menggunakan *gadget* dapat mempengaruhi perkembangan sosialnya dimana seharusnya pada usia ini anak harus mampu mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya di lingkungan sosial. Peran orang tua untuk membatasi anak dalam penggunaan *gadget* begitu sangat penting agar perkembangan sosialnya tidak terganggu, orang tua memiliki peran utama dalam membatasi anak bermain *gadget* karena anak menggunakan *gadget* di rumah.

Orang tua seharusnya mengontrol dan membimbing anak ketika bermain *gadget* bukannya melepas anak begitu saja menggunakan *gadget*. Ketika anak sedang bermain *gadget*, orang tua harus selalu di samping anak untuk memastikan apa anak menggunakan *gadget* untuk hal yang positif ataupun negatif. Menurut Conny R. Semiawan (2009) bahwa:

> Salah satu yang menjadi masalah dan ikut mempengaruhi perkembangan anak adalah dampak dari perkembangan ilmu dan terknologi yang secara positif dan negatif mempengaruhi pola pikir dan pola tindak manusia. Pemahamaan tentang ilmu dan teknologi yang relevan dengan masyarakat yang menuju era tinggal landas akan menjadi pengetahuan yang bermakna dalam menyeleksi dampak yang menguntungkan dan merugikan masyarakat itu sendiri.

Deskripsi di atas juga akan terjadi apabila perkembangan anak usia dini terhambat karena *gadget*. Di sekolah, sebagian anak yang sudah terbiasa bermain *gadget* menjadi pribadi yang pendiam dan tidak aktif di luar maupun di dalam kelas. Selain itu, anak menjadi fasif dan tidak peka terhadap lingkungan, mereka seolah-lah memiliki dunia sendiri, anak akan sulit berinteraksi dengan orang lain dimana pada usia Sekolah dasar perasaan

sosialisasinya akan berkembang dan rasa ingin tahu terhadap hal baru akan tinggi. Namun perkembangan tersebut tidak terlihat pada anak yang sering menggunakan *gadget*.

Berdasarkan hasil penelitian terhadap hal yang harus dilakukan siswa agar prestasi belajar tidak menurun karena *gadget* adalah dengan cara mengurangi durasi penggunaan *gadget* dalam sehari. Dimanabiasanya anak menggunakan *gadget* 2 jam lebih dalam sehari maka harus dikurangi karena semestinya anak harus menggunakan *gadget* 1 jam dalam sehari. Jadi anak haus memanfaatkan waktu luang untuk belajar dan mengerjakan tugas sekolah bukannya bermain *gadget.*

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengenai "Penggunaan teknologi *gadget* sebagai media pembelajaran pada anak usia dini di Raudhatul Athfal Al-Ikhlas Singkawang", maka bisa disimpulkan bahwa:

1. Penggunaan *gadget* oleh guru sebagai media pembelajaran pada anak Raudhatul Athfal Al-Ikhlas Singkawang sudah baik. Pendidikan dan pengasuhan anak yang harus dikembangkan dalam upaya mengembangkan kreativitas dan tumbuh kembang anak usia dini. Banyak langkah yang dapat diambil guna meminimalisir penggunaan *gadget* bagi anak usia dini. Baik dari orang tua maupun guru dapat memilih cara untuk mengontrol anak-anak usia dini dalam penggunaan *gadget* salah satunya yaitu dengan penggunaan *gadget* menjadi media pembelajaran dalam Pendidikan anak usia dini. Hal ini dapat dilakukan oleh guru RA Al-Ikhlas Singkawang dan dimanfaatkan sebagai salah satu materi untuk mengajarkan hal yang positif mengenai fungsi *gadget*. Program pemanfaatan *gadget* untuk menjadi media pembelajaran bagi anak usia dini tentu memiliki banyak nilai positif yang bisa diambil satunya yaitu: a) Pengaplikasikan kemajuan teknologi untuk mendukung proses pendidikan; b) Mengurangi penggunaan *gadget* untuk hal-hal yang kurang bermanfaat bagi anak- anak usia dini; c) Mengajarkan penggunaan *gadget* dengan bijaksana; d) Pemberian pengertian tentang fungsi dan manfaat *gadget* kepada anak usia dini. Selain manfaat yang sudah disebutkan tersebut, program pemanfaatan *gadget* ini menjadi salah satu ajang inovasi bentuk pembelajaran oleh para guru Pendidikan anak usia dini. Dengan menggunakan *gadget* seorang guru juga dituntut agar lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi sehingga akan muncul berbagai metode penyampaian pembelajaran yang lebih beragam dan bervariasi sehingga anak-anak akantidak mudah jenuh saat melakukan pembelajaran di sekolah.
2. Berbagai dampak negatif yang timbul ketika anak terlalu sering menggunakan *gadget* seperti anak menjadi fasif, malas,pembangkang, egois, anak sering membantah orang tua, kesehatanyang terganggu dan tidak mau menjalin hubungan sosial dengan orang lain seperti teman sebaya di lingkungan sosialnya. Dampak negatif dari penggunaan

gadget adalah anak lebih sering menyendiri, susah bergaul dan apabila sudah kecanduan akan sangat sulit untuk dikontrol dari pemakaian *gadget* yang pada akhirnyaotak anak-anak sulit berkembang karena terlalu sering bermain *game.* Tingginya intensitas dan durasi penggunaan *gadget* serta aplikasi yang dibuka kebanyakan *game* membuat anak -anak usia dini sebaiknya dibatasi dalam pemakaian *gadget* karena tidak sesuai atau layak pada usianya jika terlalu banyak bermain *game* tanpa berinteraksi dengan orang lain atau teman sebayanya. Dampak tersebutmuncul karena anak terlalu sering menggunakan *gadget* di rumah tanpa dikontrol oleh orang tua dan anak yang sudah kecanduan menggunakan *gadget* merasa *gadget* adalah hal yang paling menarik melebihi bermain dengan orang-orang sekitar atau teman sebayanya.

DAFTAR RUJUKAN

Abdussalam, Soroso, 2011. Arah dan Asas Pendidikan Islam, Bekasi: Sukses Publishing.

Amandemen Undang-Undang Dasar 1945 pasal 28 ayat 2

Ambarjaya, Beni S, 2012. Psikologi Pendidikan dan Pengajaran; Teori & Praktik, Bandung: CAPS.

Andriana, Andri, 2008. Optimalisasi Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran PAUD, Jakarta: UT.

Anggraeni, 2009. Pengaruh pengetahuan tentang Dampak Gadget terhadap Perilaku Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin, Faletehan Health Journal Voleme 6 (2).

Arikunto, Suharsimi, 2010. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek, Jakarta: Rineka Cipta.

Asfiati, 2020. Resign Pembelajaran: Pendidikan Agama Islam menuju Revolusi Industri 4.0 di Sekolah, Jakarta: Kencana Group.

Aslan, 2019. Peran Pola Asuh Orang Tua di Era Digital, Jurnal Studia Insania, Vol 7,

Asmuni, 2020. Problematika Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19 dan Solusinya. Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan, Volume:7[4].

Azzet, Akhmad Muhaimin, 2011. Urgensi Pendidikan Karakter di Indonesia, Rivitalisasi Pendidikan Karakter terhadap Keberhaslan Belajar dan Kemajuan Bangsa, Yogyakarta:Ar-Ruzz Media.

Bintoro, Y,C, 2019. Upaya Orangtua dalam Mengatasi Kecanduan Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini di Desa Mandiraja Kecamatan Mandiraja, Semarang: UNES.

Clara, Tania dan Tania, 2016. Hubungan Ketrampilan Sosial dan Penggunaan Gadget Smartphone dengan Prestasi Belajar Siswa SMAN 9 Malang, Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling.

Danim, Sudarwan, 2012. Menjadi Peneliti Kualitatif Rancangan Metodologi, Presentasi, dan Publikasi Hasil Penelitian untuk Mahasiswa dan Penelitian Pemula Bidang Ilmu Sosial, Pendidikan, dan Humaniora, Bandung: Remaja Rosdakarya.

....., 2008. Media Komunikasi Pendidikan, Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Daryanto & Syaiful, 2017. Pembelajaran Abad 21, Yogyakarta: Gava Media.
De Gomes, Rahmat, Stepanus, dan Palmin, 2012. Evaluasi Penyelenggaraan Kelompok Bermain dan TK di Kabupaten Manggarai, Artikel Penelitian: Ruteng STKIP Santa Paulus.
Departemen Agama Republik Indonesia, 2009. Al-qur'an dan Terjemahannya, Jakarta: PT. Pena Pundi Aksara.
Departemen Pendidikan Nasional, 2003. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Jakarta: Depdiknas.
Dewi, dkk, 2019. Hubungan antara penggunaan gadget dengan perkembangan bahasa anak usia dini tahun 2019, Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal, ISSN.2527-4325.
Diana, dkk, 2020. Model I-Teach (Inclusive Teaching) bagi Guru PAUD, Jakarta: Kencana.
Dong, C, 2016. Young childrem's use of ICT in Shanghai preschools. Asia-Pasific Journal of Research in Early Childhood Education.
Elfindri, dkk, 2012. Pendidikan Karakter, Kerangka, Metode, dan Aplikasi Untuk Pendidikan dan Profesional, Jakarta: Baduose Media.
Gintings, Abdorrakhman, 2008. Esensi Praktis; Belajar & Pembelajaran, Bandung: Huminiora.
Herdianto, Boldson Situmorang, & Aries Maesya, 2015. Pengenalan Perangkat TIK bagi Anak Usia Dini pada TK Harapan Kita Menggunakan Aplikasi Multimedia Macromedia Flash, Yogyakarta: STMIK Amikom.
Jauharotur, dkk, 2021. Dampak Penggunaan Gadget di Masa Pandemi Covid-19 terhadap Perkembangan Bahasan dan Sosial Anak Usia 5-6 tahun, Early Childood: Jurnal Pendidikan e-issn, Vol. 5[1].
Kamal, Arsyad, 2020. Pembelajaran di Era 4.0 Aplikasi Teknologi dan Informasi dalam Pembelajaran, Bandung: Yrama Widya.
Katadata, 2020. Data Pengguna Smartphone dari tahun 2016-2019. Diambil 01 Mei 2020, dari https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2016/08/08/pengguna-smartphone-di-indonesia-2016-2019#
Khadijah & Amelia, Nurul, 2022, Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini, Jakarta: Kencana,
Kominfo, 2018. Kecanduan Gawai Ancam Anak-anak, https://kominfo.go.id
Kompasiana, com.id, 2020. Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini, Published 15 Desember 2020.
Kurniati, dkk, 2021. Analisis Peran Orang Tua dalam Mendampingi Anak di Masa Pendemi Covid-19. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(1).
Marijan, 2012. Metode Pendidikan Anak, Membangun karakter anak yang berbudi mulia, cerdas, dan berprestasi, Yogyakarta: Sabda Media.
Megawangi, Ratna, 2016. Pendidikan Karakter: Solusi yang Tepat Untuk Membangun Bangsa, Cimanggis Depok: Indonesia Heritage Foundation.
Miarso, Yusufhadi, 2004. Menyemai Benih Teknologi Pendidikan, Jakarta: Pustekom.
Moleong, Lexy. J, 2010. Metodologi Penelitian Kualitatif, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Mulyani, Novi, 2022. Permainan Educatif untuk Mengembangkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini, Bandung: Rosdakarya.
Musfiroh, 2008. Cerdas melalui Bermain: Cara Mengasah Multiple Intelligences pada anak sejak usia dini, Jakarta: Gramedia.
Nirwana, A, 2018. The effect of Gadget toward Early Childhood Speaking Ability, Indonesian Journal od Early Childhood Education Studies: 2018, ISSN 2476-9584.
Nur, Khoiri Alfian. 2020. Efek Penggunaan Gadget Bagi Anak-anak. Diambil 04 Mei 2020, dari https://www.ayosemarang.com/read/2019/11/27/47946/efek-penggunaan- gadget-bagi-anak-anak.
Permendiknas Nomor. 16 Tahun 2007 tentang Standar Kompetensi Guru, Jakarta: Ditjen Dikdasmen.
Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 28.
Qayla Ramadhanti, Nurul, 2021. Proses KBM di RA Ar-Ridho, kompasiana.com/nurulqaylaramadhanti/proses-kbm-di-ra-ar-ridho
Rihlah, Jauharotur, dkk, 2021. Dampak penggunaan gadget di masa pendemi covid-19 terhadap perkembangan bahasa dan sosial anak usia 5-6 tahun, Early Childhood Jurnal Pendidikan, e-ISSN, Volume 5, No.1.
Salis, Yuli Hijriyani, dkk, 2020. Penggunaan Gadget oleh Anak Usia Dini pada Era Revolusi Industri 4.0. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 8, No. 1.
Santi, Danar, 2009. Pendidikan Anak Usia Dini, antara Teori dan Praktik, Jakarta: PT Indeks.
Sardiman, A.M. 2006. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Bina Aksara.
Semiawan, R. Conny, 2009. Penerapan Pembelajaran pada Anak, Jakarta: PT. Indeks.
Sri, Nur Rahayu, dkk, 2021. Analisis Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini, Jurnal PAUD Agapedia, Vol. 5[2].
Sudarto, 2007. Metodologi Penelitian Filsafat, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
Sugiyono, 2012. Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D, Bandung: Alfabeta.
Sujiono, Yuliani Nuraini, 2013. Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini, Jakarta: PT. Indeks.
Suyadi, 2006. Konsep Dasar PAUD, Bandung: Rosdakarya.
Tamsil, Hafid Abdul, 2021. Permasalahan Penggunaan Gadget pada Tumbuh Kembang Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19, Jurnal Cendikiawan Ilmiah PLS, Vol.6[1].
Tasya, Shella, dkk, 2021. Peran Orang Tua Mengontrol Penggunaan Gadget pada Anak Usia 11 Tahun, Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan, Volume. 5[3].
Tatminingsih, Sri & Novita, Dian, 2016. Kearifan Lokal dan Pembelajaran Era Digital: Antara Harapan dan Fakta. Jakarta: Universitas Terbuka.
Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor. 20 Tahun 2003 pasal 28.
Uno, Hamzah B & Lamatenggo, Nina, 2010. Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran, Jakarta: Grasindo.
Usman, Husaini Usman dan Akbar, Purnomo Setiadi Akbar, 2009. Metodologi Penelitian Sosial, Jakarta: Bumi Aksara.
Widiawati, 2014. Pengaruh Gadget terhadap daya kembang anak, Jakarta: Universitas Budi Luhur.

Yonny & Yunus, 2011. Begini Cara Menjadi Guru Inspiratif & Disenangi Siswa, Yogyakarta: Pustaka Widyatama.

Yulsyofriend, dkk, 2019. Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini,, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini,Volume 3 No 1. ISSN: 2580-4197.

Zaini, M & Soenarto, S, 2019. Persepsi Orangtua terhadap Hadirnya Era Teknologi di Kalangan Anak Usia Dini, Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 3(1).