



Plagiarism Checker X - Report

Originality Assessment

Overall Similarity: **32%**

Date: Sep 19, 2021

Statistics: 658 words Plagiarized / 2050 Total words

Remarks: Moderate similarity detected, you better improve the document (if required).

ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI STUDI KASUS PAUD
PERMATA IBU JATIREJO Yuliar Abdi Pradana¹, Muga Linggar Famukhit²,

Nurhayati³ ¹Pendidikan Informatika,STKIP PGRI Pacitan Email : yuliarpradana@gmail.com

²Pendidikan Informatika STKIP PGRI Pacitan Email : mugalinggar@gmail.com ³Pendidikan

Informatika STKIP PGRI Pacitan Email : nurh80912@gmail.com Abstrak: Tujuan dari

penelitian ini: (1) Untuk mengetahui bagaimana cara penggunaan gadget (aplikasi,
intensitas, dan durasi pemakaian gadget) pada anak usia dini di Paud Permata Ibu. (2)

Bagaimana dampak positif dan negatif yang ditimbulkan anak setelah mengenal gadget
pada anak usia dini di Paud Permata Ibu Jatirejo. Penelitian ini merupakan penelitaian

kualitatif. Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang temuan-temuannya yang tidak
diperoleh dari prosedur statistik atau bentuk hitungan lainnya. Penelitian ini ditunjukkan

pada 1 guru, 16 anak dan 16 orang tua anak tersebut. Metode pengumpulan datanya
diperoleh dari observasi, wawancara, dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan

bahwa: (1) Penggunaan gadget pada anak usia dini di Paud Permata Ibu Jatirejo hanya untuk
bermain game dan menonton video di youtube sedangkan lainnya sedikit yang dipakai

untuk media pembelajaran dan intensitas serta durasi pemakaian beragam tergantung dari
pengawasan dan kontrol orang tua. (2) Penggunaan gadget pada anak usia dini di Paud

Permata Ibu Jatirejo memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positifnya anak lebih
bisa kreatif dan kecerdasan otak anak juga akan lebih berfikir aktif dan kreatif. Dampak

negatif kemampuan interaktif anak berkurang lebih mendahulukan bermain game dari
pada tugas yang lain. Kata Kunci: ¹⁷Dampak, Penggunaan Gadget, Anak Usia Dini.

Abstract: The purposes ⁹of this study: (1) to find out how to use gadgets (application,
intensity, and using duration) in early childhood in PAUD Permata Ibu; (2) to determine
what the children's positive and negative impacts after recognizing gadget in their early
childhood at PAUD Permata Ibu Jatirejo. This research is qualitative. Qualitative research is
a ^{type of research} whose findings are not obtained from statistical procedures or other
forms of calculation. This study addressed a teacher, 16 children, and 16 children's parents.

The data collection method was obtained from observation, ^{interviews, and}

documentation. The results of this study indicate that: (1) The use of gadgets in early childhood at PAUD Permata Ibu Jatirejo is only for playing games and watching videos on YouTube, while others are slightly used for learning media, the intensity and using duration varies depending on parental supervision and control: (2) The use of the gadget in early childhood at PAUD Permata Ibu Jatirejo has both positive and negative impacts. The positive impact is that children can be more creative and their brain intelligence also will be more active and creative. The negative impact of children's interactive abilities is reduced by prioritizing playing games over other tasks. Keywords: Impact, Gadget Use, Early Childhood.

PENDAHULUAN
Kemajuan zaman di bidang ilmu teknologi sekarang ini berkembang pesat. Berbagai macam penemuan dengan tujuan mempermudah ruang gerak dan ruang lingkup manusia. Ini membuktikan bahwa pola pikir semakin maju dan berkembang. Peningkatan penemuan menjadi lebih canggih dan tidak lepas dari penemuan-penemuan sebelumnya sebagai contoh yang sangat banyak berkembang pesat adalah gadget. Hampir setiap individu dari anak-anak hingga orang dewasa kini memiliki gadget semua ini bukan hanya terjadi tanpa alasan karena kebutuhan masyarakat sudah sangat jauh berbeda dibandingkan beberapa tahun kebelakang. Kini kebutuhan komunikasi dan informasi menjadi hal penting bagi semua kalangan masyarakat, ditambah dengan mudahnya mengakses berbagai macam fitur yang ditawarkan oleh penyedia jasa layanan dari produsen gadget itu sendiri. Sedangkan, gadget pada masa kini telah berevolusi menjadi sebuah barang yang sangat menarik, dengan desain yang menarik serta penggunaan teknologi touchscreen yang semakin membuatnya menarik, selain itu pula gadget masa kini telah terisi dengan berbagai macam aplikasi di dalamnya seperti game dan youtube. Game di sini sangat bervariasi, mulai dari game bertemakan petualangan sampai pelajaran sedangkan youtube juga sangat bervariasi mulai dari video pembelajaran dan serial kartun anak-anak. Kecenderungan penggunaan gadget secara berlebihan akan menimbulkan dampak positif dan negatif pada anak-anak usia dini yang berada di Paud Permata Ibu pada khususnya, Dampak positif dari penggunaan gadget antara lain untuk memudahkan seorang anak dalam megasah kreatifitas dan kecerdasan anak. Selain itu saat bermain

gadget bisa diawasi oleh kedua orang tuanya, emosionalnya anak seakan-akan reda bila sudah bermain gadget. Dan otak anak akan lebih berfikir aktif dan kreatif. Dampak negatif dari penggunaan gadget antara lain kemampuan interaktif anak tersebut saat bermain gadget justru menjadi titik lemahnya, saat sedang bermain gadget, anak sering kali tidak merespon saat di panggil. Karena anak tersebut sedang berkonsentrasi dengan permainan yang ada di gadget tersebut. Berdasarkan latar belakang peneliti tertarik untuk mengetahui cara penggunaan gadget dengan aplikasi, intensitas dan durasi. Dan dampak yang ditimbulkan anak setelah mengenal gadget di Paud Permata Ibu. Hal tersebut perlu dilakukan mengingat berdasarkan pra riset berupa observasi di lokasi tersebut banyak anak-anak menggunakan gadget dan orang tua berkesan membiarkannya.

METODE PENELITIAN Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif lapangan, yaitu: prosedur penelitian yang berupa kata-kata tertulis dan lisan dari orang-orang dan perilaku informan yang dapat diamati. Oleh karena itu data primer yang diperlukan berupa hasil wawancara dengan para informan. Tempat dan Waktu Penelitian Penelitian dilaksanakan di Lembaga Paud Permata Ibu yang beralamat di Dusun Mulwosari Rt 01 Rw 04, Desa Jatirejo, Kecamatan Giritontro, Kabupaten Wonogiri. Penelitian ini dilakukan selama tiga bulan dari Mei sampai Juli 2021. Subjek dan Objek Penelitian Subjek dalam penelitian ini adalah anak usia dini di Paud Permata Ibu Jatirejo. Subjek dipilih berdasarkan teknik purposive sampling yaitu pengambilan subjek berdasarkan pertimbangan tertentu untuk membantu peneliti dalam pengambilan sampel dengan menetapkan ciri khusus yang sesuai dengan tujuan penelitian sehingga dapat menjawab permasalahan penelitian yang dilakukan. Objek dalam penelitian ini adalah penggunaan gadget pada anak usia dini. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data Pengumpulan data dalam sebuah penelitian penting dilakukan untuk mendapatkan data dan bahan yang diperlukan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Observasi Menurut pendapat Sugiyono (2012:166), observasi adalah teknik pengumpulan data untuk mengamati perilaku manusia, proses kerja, dan gejala-gejala alam, dan responden. tentang perilaku, dan makna dari perilaku tersebut. Observasi yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan mengamati apa

saja yang dilihat oleh anak-anak usia dini di Paud Permata Ibu yang menggunakan gadget. Wawancara digunakan sebagai alat untuk pengumpulan data. Menurut Sugiyono (2016:317) wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam tentang perilaku, dan makna dari perilaku tersebut. Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui lebih mendalam mengenai bagaimana cara penggunaan gadget pada anak dan dampak yang di timbulkan anak setelah mengenal gadget. Dokumentasi Menurut Sugiyono (2015:329) dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya yang monumental dari seseorang. Dokumentasi dapat berupa arsip-arsip, gambar atau foto dan catatan lain yang berhubungan dengan penelitian. Dokumentasi yang dilakukan dalam hal ini adalah segala dokumentasi yang berhubungan dengan gambar atau foto-foto kegiatan, hasil wawancara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini di Paud Permata Ibu Jatirejo

Pemakaian gadget pada anak usia dini biasanya terbatas dan penggunaanya hanya sebagai media pembelajaran, bermain game dan menonton video di youtube.

Nurrachmawati (2014) menambahkan bahwa PC tablet atau smartphone tidak hanya berisi aplikasi tentang pembelajaran mengenal huruf atau gambar, tetapi terdapat aplikasi hiburan. Seperti sosial media, video, gambar, video game. Pada kenyataanya anak-anak akan lebih sering menggunakan gadget untuk bermain game dari pada untuk belajar atau bermain di luar rumah dengan teman-teman seusianya. Wawancara terhadap SI, NS, W, T, TT, AM, SL mengatakan "Anak saya menggunakan gadget untuk melihat youtube tentang video pembelajaran tentang hafalan doa-doa dan lagu" Sedangkan NV, H, IY, WA, SD, SR, AS, M, S mengatakan "Anak saya menggunakan gadget untuk bermain game dan menonton video lewat youtube tentang serial anak-anak". Sedangkan intensitas dan durasi penggunaan gadget pada anak berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan 16 orang tua mengatakan bahwa "Anak saya menggunakan gadget 2 kali sampai 3 kali dalam sehari dan anak saya menggunakan gadget kurang dari 30 menit" Menurut Ferlina (2016), "Anak

usia di bawah 5 tahun, boleh-boleh saja diberi gadget. Tapi harus diperhatikan durasi pemakaiannya, misalnya, boleh bermain tapi hanya setengah jam dan hanya pada saat senggang, kenalkan gadget seminggu sekali misalnya hari sabtu atau minggu. Lewat dari itu, ia harus tetap berinteraksi dengan orang lain".³Selain itu, Trinika dkk. (2015) menambahkan bahwa pemakaian gadget dengan intensitas yang tergolong tinggi pada anak usia dini adalah lebih dari 45 menit dalam sekali pemakaian per harinya dan lebih dari 3 kali pemakaian per harinya. ¹Pemakaian gadget yang baik pada anak usia dini adalah tidak lebih dari 30 menit dan hanya 1-2 kali pemakaian per harinya. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara bersama orang tua wali murid di Paud Permata Ibu bahwa penggunaan gadget pada anak perlu pengawasan dan pendampingan di karenakan anak usia dini belum bisa membedakan antara yang baik dan yang buruk. Disinilah peran orang tua sebagai pemberi arahan serta mengontrol penggunaan gadget sangat di perlukan. Tetapi masih banyak orang tua yang belum memberikan penyampaian baik buruknya penggunaan gadget pada anak. Penggunaan aplikasi-aplikasi terhadap pola perilaku anak dan aplikasi yang sering digunakan yaitu game dan youtube. 2. Dampak yang ditimbulkan Anak setelah mengenal gadget di Paud Permata Ibu Jatirejo. Semua teknologi memiliki dampak positif dan negatif, semua tergantung kepada pengguna. Gadget akan berdampak positif jika digunakan untuk mengakses situs-situs yang mendidik peran orang tua sangat menentukan baik atau tidaknya pendidikan anak usia dini. (KBBI, 2020) Pengertian dampak adalah benturan, pengaruh yang mendatangkan akibat baik positif maupun negatif. Pengaruh adalah daya yang ada dan timbul dari suatu (orang/benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang. Apabila anak usia dini telah asyik bermain gadget maka dapat dipastikan perkembangan sosial emosionalnya berkembang kurang baik karena anak akan cenderung asyik dengan dunia gadgetnya. Orang tua merupakan seseorang yang sangat dekat dalam memantau tumbuh kembang anak agar dapat berkembang secara optimal. Wawancara yang dilakukan kepada 16 orang tua wali mengatakan "Dampak penggunaan gadget ada dampak positif dan negatifnya. Dampak positif anak bisa berimajinasi dan bisa menghafal antara doa dan lagu lewat

youtube. Dampak negatifnya biasanya anak malas untuk belajar menulis dan bermain bersama teman-temannya". Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan peneliti dampak penggunaan gadget bisa berdampak positif maupun negatif tergantung bimbingan dan pengawasan orang tua. Apabila orang tua dapat mengarahkan dengan baik dan selalu mendampingi anak ketika bermain gadget maka hal ini akan memberikan dampak positif untuk anak. Kecuali orang tua membiarkan anak bermain gadget tanpa pengawasan bisa menimbulkan dampak yang negatif. SIMPULAN

DAN SARAN Simpulan Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan penulis mengenai dampak penggunaan gadget pada anak usia dini di Paud Permata Ibu, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut : 1. Penggunaan gadget pada anak usia dini di Paud adalah digunakan untuk bermain game dan menonton video di youtube sedangkan hanya sedikit yang di pakai untuk media pembelajaran dan intensitas serta durasi pemakaiannya beragam tergantung dari pengawasan dan kontrol orang tua. 2. Penggunaan gadget pada anak usia dini di Paud memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positifnya dari penggunaan gadget antara lain anak bisa lebih kreatif dan kecerdasan otak anak juga akan lebih berfikir aktif dan kreatif. Dampak negatifnya dari penggunaan gadget antara lain kemampuan interaktif anak berkurang, anak cenderung lebih mendahulukan bermain game terlebih dahulu dari pada tugas yang lain. Saran Berdasarkan hasil dari kesimpulan yang telah dirumuskan sebelumnya, maka penulis memberikan masukan berupa saran, sebagai berikut

: 1. Penggunaan gadget pada anak usia dini orang tua harus mendampingi dan mengawasi agar bisa menjelaskan hal positif dan negatifnya. 2. Bagi peneliti selanjutnya, bahwa hasil penelitian ini terbatas pada deskripsi dampak penggunaan gadget pada anak usia dini. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan analisis dampak penggunaan gadget pada anak usia dini khususnya pada anak-anak Paud. DAFTAR

PUSTAKA Ferliana, J. M. (2016). Anak dan Gadget Yang Penting Aturan Main. Di unduh Pada 10 januari 2018 dari <http://nakita.grid.id/balita/anak-dangadgetyangpenting-aturan-main?page=2> KBBI, 2016. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). [Online] Available at: <http://kbbi.web.id/pusat>, [Diakses 21 Juni 2016]. 5Nurrachmawati, (2014). Pengaruh sistem

operasi mobile android pada anak usia dini. jurnal pengaruh system operasi mobile android pada anak usia dini. Jurnal Pengaruh Sistem Operasi Mobile Android Pada Anak Usia Dini. Skripsi. Universitas Hasanuddin. Makasar. Sugiyono (2015).¹² Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods). Bandung: Alfabeta. Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta Sugiyono. 2012. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&B. Bandung: Alfabeta. Trinika, Y., A.³ Nurfianti., dan A. Irsan. (2015). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah (3- 6 Tahun) di Tk Swasta Kristen Immanuel Tahun Ajaran 2014-2015. Skripsi. Universitas Tanjungpura. Pontianak. <http://repository.stkippacitan.ac.id> 2

Sources

1	https://metodologipenelitianpkkb.blogspot.com/2018/01/dampak-penggunaan-gadget-pada-anak-usia.html INTERNET 11%
2	https://www.scribd.com/document/376239207/Pengaruh-Gadget-Terhadap-Interaksi-Sosial-Anak INTERNET 5%
3	https://www.academia.edu/37009915/DAMPAK_PENGUNAAN_GADGET_PADA_ANAK_USIA_DINI_Studi_di_PAUD_dan_TK_Handayani_Bandar_Lampung_Skripsi INTERNET 4%
4	https://jovitaferliana.com/hubungan-anak-dan-gadget-yang-penting-aturan-main/ INTERNET 3%
5	http://eprints.ums.ac.id/62020/8/DAFTAR%20PUSTAKA.pdf INTERNET 2%
6	http://journal.thamrin.ac.id/index.php/jipmht/article/download/457/pdf INTERNET 1%
7	http://digilib.uinsgd.ac.id/16115/4/4_bab%201.pdf INTERNET 1%
8	https://www.slideshare.net/asepanwar5/metode-penelitian-kualitatif-158049380 INTERNET 1%
9	https://jequi.ridwaninstitute.co.id/index.php/jequi/article/download/18/40 INTERNET 1%
10	https://fitwiethayalisi.wordpress.com/teknologi-pendidikan/penelitian-kualitatif-metode-pengumpulan-data/ INTERNET 1%
11	https://ejurnal.biges.ac.id/index.php/kesehatan/article/download/102/70 INTERNET 1%
12	https://ajibayustore.blogspot.com/2016/10/metode-penelitian-kombinasi-mixed.html INTERNET 1%
13	https://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/7936/4/T1_292010161_BAB%20III.pdf INTERNET 1%
14	http://digilib.uinsby.ac.id/1514/6/Bab%203.pdf INTERNET <1%

15

<https://core.ac.uk/download/pdf/132421847.pdf>

INTERNET

<1%

16

<https://ejournal.bbg.ac.id/buahhati/article/download/1163/1049/>

INTERNET

<1%

17

<https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/pernik/article/download/3840/4703>

INTERNET

<1%
