



Pengaruh Pemberian Gadget Pada Perkembangan Anak Usia Dini Di Desa Pendarungan

Ni Wayan Suyanti¹, I Putu Suarnaya²

¹Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar, Indonesia

²STKIP Agama Hindu Singaraja, Indonesia

²suarnayaiputu@gmail.com

Keywords:

*Influence of
Gadgets; Child
Development*

Abstract

In today's modern era, almost everyone in various circles from young to old is inseparable from using gadgets. Gadgets as electronic devices that can make it easier for everyone to find and get information anywhere and anytime. Gadgets are also one of the communication tools that can connect a person from various countries easily. Behind the advantages of using gadgets, there is also another side that can affect early childhood development. The importance of early childhood education which aims to avoid unwanted things to children from an early age needs to be considered. This research uses a type of qualitative research using a descriptive analysis approach. The results of this study indicate that appropriate stimulation and experiences in childhood have a positive impact on children's learning abilities, health, and well-being as adults. The overuse of gadgets in early childhood is quite a concern nowadays because it can have a negative impact on the child's developmental system and can even be slow to respond when someone interacts with the child. Therefore, it is important to focus on the overall development of children from an early age and ensure that gadget use does not hinder their development. Each child has different needs, so it is important to monitor and adjust the use of equipment according to the child's development and needs.

Kata Kunci

**Pengaruh Gadget;
Perkembangan
Anak**

Abstrak

Di era modern saat ini hampir semua orang diberbagai kalangan dari usia muda sampai usia tua tidak ada yang terlepas dalam penggunaan gadget. Gadget sebagai alat elektronik yang dapat mempermudah semua orang untuk mencari serta mendapatkan informasi dimana saja dan kapan saja. Gadget juga merupakan salah satu alat komunikasi yang dapat menghubungkan seseorang dari berbagai negara dengan mjudah. Di balik keunggulan penggunaan gadget, terdapat pula sisi lain yang dapat memengaruhi perkembangan anak usia dini. Pentingnya pendidikan anak usia dini yang bertujuan untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan kepada anak sejak dini perlu diperhatikan. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian

kualitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif analisis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa stimulasi dan pengalaman yang tepat pada masa kanak-kanak berdampak positif pada kemampuan belajar, kesehatan, dan kesejahteraan anak saat dewasa. Penggunaan gadget secara berlebihan pada anak usia dini cukup menjadi perhatian dimasa sekarang ini hal ini karena dapat berdampak negatif dalam sistem perkembangan anak bahkan dapat lambat merespon ketika ada seseorang yang berinteraksi pada anak tersebut. Oleh karena itu, sangat penting untuk fokus pada perkembangan anak sejak usia dini secara keseluruhan dan memastikan bahwa penggunaan gadget tidak menghambat perkembangannya. Setiap anak mempunyai kebutuhan yang berbeda-beda, sehingga penting untuk memantau dan menyesuaikan penggunaan peralatan sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan anak.

Pendahuluan

Di era saat ini, hampir semua orang di berbagai kalangan muda hingga tua tidak bisa menghindari penggunaan gawai atau gadget. Kemajuan teknologi telah memudahkan manusia untuk berkomunikasi dengan orang lain tanpa harus bertemu secara fisik. Adanya teknologi ini orang-orang dapat memperoleh informasi dengan cepat dan mudah memperoleh informasi, meskipun informasi tersebut berasal dari negara lain hanya dengan menggunakan gawai. Gadget ini dirancang dengan peningkatan di atas teknologi yang ada sebelumnya, serta untuk kegunaan dan fungsi praktis (Subarkah, 2019). Gadget merupakan salah satu komponen penting yang harus selalu dibawa kemana-mana. Gadget merupakan perlengkapan atau perangkat yang sangat digandrungi dan menarik banyak rasa penasaran tak hanya di Indonesia tetapi di seluruh penjuru dunia.

Lebih jelasnya, gadget ini juga sebagai alat elektronik yang dapat mempermudah semua orang untuk mencari serta mendapatkan informasi dimana seseorang hanya duduk santai lalu mensearching diinternet terkait dengan informasi yang akan dicari maka akan keluar informasi tersebut dengan beberapa sumber terpercaya dan Gadget juga merupakan salah satu alat komunikasi yang dapat menghubungkan seseorang dari berbagai negara dengan cara menelephone,sms atau dengan menggunakan whatapps dimana hal tersebut dapat mengurangi rasa rindu seseorang terhadap keluarganya yang berada di negara berbeda.

Di samping memiliki banyak manfaat positif, di sisi lain penggunaan gadget secara berlebihan pada anak usia dini cukup menjadi perhatian dimasa sekarang ini. Pada dasarnya, anak-anak di bawah umur belum pantas diberi barang elektronik seperti telepon seluler, hal ini dapat menyebabkan generasi muda berperilaku konsumtif berlebihan. Tentu saja masih dilarang total atau memerlukan pengawasan ketat bagi anak di bawah

umur dalam menggunakan alat elektronik dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, orang tua harus lebih cerdas dalam menyediakan sumber daya yang dibutuhkan anak-anaknya serta terus memantau konten di perangkatnya (Ariston & Frahasini, 2018). Sejalan dengan hal tersebut, penggunaan gadget secara berlebihan dapat mempengaruhi sosial dan emosional anak (Perbowosari & Sudarsana, 2019). Pemberian gadget kepada anak usia dini juga dapat berdampak negatif dalam sistem perkembangan anak bahkan dapat lambat merespon ketika ada seseorang yang berinteraksi pada anak tersebut (Saniyyah et al., 2021). Setiap anak mempunyai kebutuhan yang berbeda-beda, sehingga penting untuk memantau dan menyesuaikan penggunaan peralatan sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan anak.

Gadget juga memiliki keunggulan jika digunakan secara tepat pada perkembangan anak berikut adalah salah satu cara pastikan informasi yang diterima anak sesuai dengan usia dan perkembangannya. Pilih aplikasi, permainan, atau video yang mendidik, menyenangkan, dan memungkinkan perkembangan kognitif, motorik, dan bahasa anak (Sri Rahayu & Mulyadi, 2021). Namun walaupun gadget sangat memiliki keunggulan dan cenderung menguntungkan penggunanya, penting juga untuk kita tidak menggunakannya secara berlebihan dan gunakan seperlunya atau secukupnya, karena penggunaan gadget secara berlebihan bisa berdampak pada terganggunya kesehatan penggunanya. Berikut adalah beberapa gangguan yang timbul akibat kecanduan gadget seperti gangguan tidur dimana seseorang mulai kesulitan untuk mengatur jam tidurnya atau bahkan bisa saja menjadi begadang karena gadget. Meyebabkan tidak fokus dalam belajar karena perangkat saat belajar dapat mengakibatkan multitasking, seperti membuka banyak aplikasi atau menonton video sambil membaca informasi. Namun, multitasking mempengaruhi kualitas pengetahuan dan retensi informasi (Wulandari & Hermiati, 2019). Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk membahas tentang pengaruh pemberian gadget pada perkembangan anak usia dini dimana hal ini cukup menjadi perhatian yang besar saat ini.

Metode

Metode penelitian merupakan suatu cara untuk mencari solusi terhadap permasalahan yang muncul. Dalam berbagai konteks, metode dapat merujuk pada pendekatan, teknik, atau strategi yang digunakan dalam berbagai bidang seperti ilmiah, penelitian, pengajaran, manajemen, dan banyak lagi (Ramdhan, 2021). Metode Penelitian adalah cara melakukan sesuatu dengan menggunakan pikiran secara seksama untuk

mencapai suatu tujuan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk memahami dan menjelaskan fenomena sosial atau perilaku manusia dengan menggunakan metode deskriptif dan interpretative (Siyoto & Sodik, 2015). Pendekatan deskriptif merupakan pendekatan penelitian yang bertujuan mengumpulkan informasi berupa kata-kata, gambar, dan suara serta menganalisisnya secara mendalam untuk memperoleh pemahaman menyeluruh tentang topik penelitian. Menurut Sugiyono (2018) metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat yang digunakan untuk meneliti pada kondisi ilmiah (eksperimen) dimana peneliti sebagai instrumen, teknik pengumpulan data dan di analisis yang bersifat kualitatif lebih menekankan pada makna. Semua data yang disajikan diperoleh dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi. Dimana yang dijadikan narasumber dalam penelitian ini adalah Kepala sekolah, Guru, Siswa dan Orang tua siswa. Pada metode penelitian kualitatif manusia merupakan salah satu instrument paling penting dimana dapat memberikan pernyataan sebenar-benarnya sesuai dengan keadaan lingkungan yang diteliti tanpa adanya kebohongan dalam pernyataan tersebut. Data diperoleh secara langsung melalui observasi, narasumber yang dipercaya dan menguasai terkait dengan topik penelitian yang akan dibahas (Salim, 2012).

Hasil Dan Pembahasan

1. Pengertian dari Gadget

Gadget adalah istilah yang digunakan untuk merujuk pada perangkat elektronik pintar atau canggih yang memiliki fungsi khusus dan seringkali bersifat portabel. Istilah ini umumnya digunakan untuk menggambarkan perangkat seperti ponsel pintar, tablet, laptop, jam tangan pintar, kamera digital, dan sejenisnya (Sunita & Mayasari, 2018). Gadget biasanya memiliki desain yang kompak dan karakteristik teknis yang tinggi. Gadget adalah istilah bahasa Inggris yang berarti perangkat elektronik kecil dengan fungsi khusus. Gadget disebut “acang” dalam bahasa Indonesia. Satu hal yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya adalah “kebaruannya”. Artinya setiap hari selalu ada perangkat yang menawarkan teknologi terkini untuk membuat hidup manusia semakin praktis.

American Academy of Pediatrics (AAP): AAP menyarankan batasan waktu penggunaan gadget pada anak-anak. Mereka merekomendasikan bahwa anak di bawah usia 18 bulan sebaiknya tidak menggunakan gadget kecuali untuk panggilan video dengan anggota keluarga jauh. Untuk anak usia 2-5 tahun, batasan penggunaan gadget sebaiknya

tidak lebih dari 1 jam per hari dengan pengawasan orang dewasa. Selain itu, AAP juga menekankan pentingnya interaksi fisik dan sosial yang sehat pada anak (Sudarsana, et al., 2019). World Health Organization (WHO): WHO menyatakan bahwa terlalu banyak waktu yang dihabiskan di depan layar gadget dapat berdampak negatif pada kesehatan anak, termasuk risiko obesitas, kurang tidur, dan masalah kesehatan mental. Mereka merekomendasikan batasan waktu yang tepat untuk penggunaan gadget pada anak-anak dan remaja, serta mempromosikan gaya hidup yang aktif dan seimbang.

Gadget merupakan salah satu alat komunikasi yang sering digunakan dan diketahui oleh banyak orang, dimana gadget pasti dibawa kemana-mana baik itu dibawah oleh orang yang memiliki rentan usia muda-usia tua. Di indonesia khususnya penggunaan gadget pada anak usia dini cukup banyak terjadi orang tua mereka bahkan tidak menyadari bahwa ketika menggunakan gadget secara berlebihan dapat mengganggu perkembangan anak. Gadget memiliki banyak aplikasi yang canggih daripada perangkat elektronik lainnya, dimana gadget dilengkapi dengan berbagai macam teknologi salah satunya layar yang bisa disentuh dan banyak aplikasi yang sangat menguntungkan berada ada didalamnya serta memiliki kegunaan yang berbeda-beda sesuai dengan fungsinya. Gadget juga bisa digunakan tanpa menggunakan kabel hanya perlu dengan adanya koneksi internet yang memadai.

2. Anak Usia Dini

Anak usia dini mengacu pada masa perkembangan yang mencakup beberapa tahun pertama kehidupan seseorang, sejak lahir hingga usia delapan tahun. Istilah “anak” biasanya mengacu pada tahun-tahun prasekolah, yaitu anak-anak sebelum bersekolah formal. Secara umum masa kanak-kanak merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan yang pesat pada anak (Marpaung, 2018). Masa ini dianggap sangat penting untuk membangun keterampilan dasar fisik, mental, sosial dan emosional. Selama masa bayi, anak mengembangkan keterampilan motorik kasar dan halus, pemikiran abstrak, komunikasi, interaksi dengan orang lain, dan pengaturan emosi. Pentingnya pendidikan anak usia dini telah disadari dengan baik oleh para akademisi dan praktisi. Berinvestasi dalam pengasuhan dan pendidikan anak dipandang sebagai langkah penting dalam membangun landasan yang kuat untuk pengembangan lebih lanjut. Penelitian menunjukkan bahwa stimulasi dan pengalaman yang tepat pada masa kanak-kanak berdampak positif pada kemampuan belajar, kesehatan, dan kesejahteraan anak saat dewasa.

UNESCO (United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization): Anak usia dini adalah anak-anak dalam rentang usia 0-8 tahun, yang mencakup periode masa kanak-kanak awal yang penting dalam pembentukan kepribadian, belajar, dan perkembangan holistik (Prima, 2020). Anak usia dini juga cenderung lebih mengikuti apa yang dilakukan oleh orang-orang yang berada disekitarnya, misalnya ketika ada orang yang menggunakan gadget pasti anak tersebut akan meminta gadget tersebut namun jika tidak diberikan kemungkinan anak itu akan menangis dan merengek-rengok kepada orang tuanya. Dalam lingkungan pendidikan, anak kecil sering kali mengikuti program pendidikan atau pelatihan anak usia dini. Program ini bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang merangsang dan menyenangkan melalui permainan, interaksi dan kegiatan belajar terbimbing. Meskipun definisinya berbeda-beda, masa kanak-kanak mengacu pada periode perkembangan awal kehidupan seseorang, termasuk masa bayi dan awal sekolah dasar, ketika pertumbuhan dan perkembangan fisik, mental, sosial, dan emosional.

3. Peranan Orang Tua Terhadap Pemberian Gadget Pada Anak Usia Dini

Orang tua memegang peranan penting dalam menyediakan alat bagi anak kecil. Berikut beberapa hal yang harus diingat orang tua:

- a. Kelola waktu pemakaian perangkat: Orang tua harus menetapkan jumlah waktu yang wajar saat anak-anak mereka menggunakan perangkat. Menghabiskan terlalu banyak waktu di depan layar gawai dapat berdampak buruk pada perkembangan fisik, mental, dan emosional anak. Penting agar anak mempunyai banyak waktu untuk bermain, berinteraksi dengan orang lain, berolahraga, dan banyak tidur.
- b. Pilih yang benar: Orang tua harus memilih yang tepat sesuai usia dan perkembangan anak mereka. Pilihlah aplikasi, permainan, dan video yang memiliki nilai edukasi, mendukung kreativitas, dan mengembangkan keterampilan anak. Penting untuk memantau konten yang dapat diakses oleh anak-anak dan memastikan bahwa mereka tidak terpapar pada konten yang tidak pantas atau tidak pantas.
- c. Gunakan alat sebagai alat pembelajaran: Alat dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif bila digunakan dengan benar. Orang tua dapat memilih program atau permainan edukasi untuk membantu anak mereka mempelajari angka, huruf, keterampilan bahasa dan keterampilan kognitif lainnya. Pilih aplikasi yang interaktif dan dorong partisipasi aktif anak-anak.

- d. Berpartisipasi aktif dalam penggunaan perangkat: Orang tua harus terlibat dalam penggunaan perangkat oleh anak-anak mereka. Bermainlah dengan mereka, bicarakan tentang apa yang telah Anda lihat dan pelajari dengan alat ini, dan beri mereka panduan dan arahan bila diperlukan. Hal ini membantu menciptakan ikatan antara orang tua dan anak-anak serta mendorong penggunaan perangkat yang sehat.
- e. Berikan contoh yang baik: Orang tua harus memberikan contoh yang baik tentang cara menggunakan alat tersebut. Jika orang tua sering atau dalam waktu lama menggunakan gawai di depan anak, anak akan meniru perilaku tersebut. Jadilah panutan yang baik dengan menyeimbangkan waktu pemakaian perangkat dan memastikan interaksi yang tepat dengan anak-anak Anda.
- f. Sediakan aktivitas menyenangkan lainnya: Selain perlengkapan, berikan anak berbagai aktivitas menyenangkan seperti membaca, permainan di luar ruangan, permainan tradisional, dan aktivitas kreatif. Bantu anak Anda menemukan kegembiraan dalam hal-hal yang tidak bergantung pada gadget.

Secara keseluruhan, penting bagi orang tua untuk memantau dan mengatur penggunaan gadget oleh anak kecil agar tetap sehat dan memberikan manfaat yang baik. Komunikasi terbuka antara orang tua dan anak juga sangat penting agar anak mempunyai pemahaman yang baik mengenai batasan dan manfaat penggunaan gadget. Dengan mengemban tanggung jawab ini, orang tua dapat memberikan dukungan kepada anak-anak dalam menggunakan gadget secara cerdas, memanfaatkan potensinya secara optimal, dan menjaga mereka dari risiko yang mungkin muncul akibat penggunaan yang tidak terkontrol.

4. Kecanduan Menggunakan Gadget

Jika anak Anda sudah kecanduan menggunakan gawai, penting bagi Anda untuk segera mengambil langkah yang tepat untuk membantu mereka mengatasi kecanduan tersebut. Berikut cara yang dapat dilakukan :

- a. Penting untuk berbicara dengan anak Anda tentang kecanduannya dan dampak negatifnya. Dorong anak untuk memahami konsekuensi penggunaan perangkat yang berlebihan terhadap kesehatan, pendidikan, atau interaksi sosial. Jelaskan dengan jelas dan jangan mengkritik anak.
- b. Buat aturan yang konsisten dan terstruktur, seperti tidak ada waktu menatap layar sebelum tidur atau saat makan. Bantu anak memahami pentingnya mengatur waktu dengan baik dan membagi waktu di antara berbagai aktivitas. Tetapkan batas waktu

- penggunaan gadget. Buat aturan yang konsisten dan terstruktur, seperti tidak ada waktu menatap layar sebelum tidur atau saat makan. Bantu anak memahami pentingnya mengatur waktu dengan baik dan membagi waktu di antara berbagai aktivitas.
- c. Bantu anak-anak menemukan dan berpartisipasi dalam berbagai aktivitas di luar penggunaan peralatan. Ajak anak bermain fisik, membaca buku, memecahkan teka-teki, bermain game, dan berinteraksi dengan lingkungannya. Dukung minat dan bakat anak melalui kegiatan yang bermakna dan memperkaya.
 - d. Jadilah teladan yang baik dengan membatasi penggunaan perangkat Anda dan tunjukkan kepada mereka cara menggunakan waktu mereka secara lebih produktif dan bermakna. Anak cenderung meniru perilaku orang tua atau walinya, sehingga penting untuk menunjukkan kepada mereka bahwa menggunakan gadget bukanlah satu-satunya cara untuk mengisi waktu luangnya.
 - e. Memantau dan mengawasi penggunaan perangkat oleh anak-anak. Gunakan fitur kontrol orang tua atau pemantauan yang tersedia di perangkat atau aplikasi Anda untuk membatasi akses ke konten yang tidak pantas atau berisiko tinggi. Pastikan anak-anak memiliki akses ke konten yang aman, mendidik, dan bermanfaat.
 - f. Melibatkan keluarga dan teman dalam upaya Anda mengatasi kecanduan pada anak Anda dapat memberikan dukungan sosial yang berharga. Diskusikan kecanduan Anda dengan guru atau konselor sekolah, dan mintalah nasihat atau dukungan dari orang-orang yang berpengalaman mengatasi kecanduan teknologi.
 - g. Jika kecanduan anak Anda parah dan sulit diobati, penting untuk mencari bantuan profesional. Bicaralah dengan psikolog, pekerja penitipan anak, atau konselor yang memahami masalah terkait kecanduan perangkat atau teknologi. Mereka dapat memberikan strategi dan pendekatan yang lebih spesifik berdasarkan kebutuhan anak.
 - h. Menghentikan kecanduan gawai pada anak memerlukan waktu, kesabaran, dan persiapan. Penting untuk memberikan dukungan yang baik untuk anak Anda dan fokus pada kemampuan mengurangi kecanduan dan menggantinya dengan aktivitas yang seimbang dan produktif.

5. Perbedaan Perkembangan Anak Yang Menggunakan Gadget Dengan Yang Tidak Menggunakan Gadget

Perbedaan perkembangan antara anak-anak yang menggunakan perangkat dan mereka yang tidak bergantung pada banyak faktor, termasuk jenis dan durasi penggunaan

perangkat, konten yang terlibat, interaksi sosial, dan faktor lingkungan lainnya. Beberapa perbedaan yang mungkin dialami meliputi :

- a. Anak-anak yang menggunakan gadget secara teratur cenderung memiliki akses terhadap aplikasi dan permainan edukatif yang dapat meningkatkan keterampilan kognitif seperti pemecahan masalah, perhatian, dan pemahaman konseptual. Namun, jika penggunaan perangkat tidak dikelola dengan baik, anak-anak dapat menjadi kecanduan perangkat tersebut, yang dapat berdampak negatif pada keterampilan kognitif dan pemrosesan informasi mereka.
- b. Anak-anak yang tidak dapat menggunakan peralatan lebih cenderung berpartisipasi dalam aktivitas fisik dan bermain di luar ruangan. Hal ini memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kemampuan motorik halus dan kasarnya. Di sisi lain, penggunaan gawai yang berlebihan mengurangi waktu yang dihabiskan untuk bermain fisik dan berinteraksi dengan dunia nyata sehingga berdampak negatif pada perkembangan motorik anak.
- c. Interaksi sosial dan komunikasi dengan orang dewasa dan teman sebaya penting dalam mengembangkan kemampuan bahasa dan komunikasi anak. Anak-anak yang menghabiskan banyak waktu menggunakan gawai mempunyai risiko lebih besar mengalami keterlambatan perkembangan bahasa dan keterampilan komunikasi. Konten yang dikonsumsi di perangkat memengaruhi perkembangan kosa kata, pemahaman dan ekspresi bahasa anak-anak.
- d. Anak-anak yang menggunakan gawai sepanjang waktu mempunyai interaksi yang lebih sedikit dengan orang lain. Mereka menjadi lebih egois dan cenderung tidak berinteraksi dengan orang dewasa dan teman sebaya. Hal ini berdampak pada perkembangan keterampilan sosial, empati, dan kesadaran sosial anak.
- e. Penggunaan gadget secara berlebihan belum tentu berdampak pada kesehatan mental anak. Anak-anak yang terpapar terlalu banyak usia yang sah atau tidak standar dapat mengalami masalah seperti gangguan tidur, kecemasan, dan penurunan kesejahteraan mental.
- f. Penting untuk diingat bahwa dampak perangkat pada anak bisa sangat berbeda tergantung pada cara penggunaannya, jam berapa perangkat tersebut disetel, dan konten apa yang diakses. Penting bagi orang tua dan wali untuk terlibat dalam mengawasi dan membimbing penggunaan perangkat oleh anak serta memberikan pengalaman yang seimbang antara berinteraksi dengan perangkat dan berinteraksi dengan dunia nyata.

Kesimpulan

Gadget merupakan perangkat elektronik yang memudahkan setiap orang dalam mencari dan memperoleh informasi, dari manapun seseorang berada hingga mencari informasi yang dicari di internet. Informasi tersebut berasal dari banyak sumber terpercaya dan perangkat tersebut merupakan alat komunikasi yang memungkinkan seseorang terhubung dengan orang lainnya dari berbagai negara melalui telepon, pesan teks atau WhatsApp, dan lainnya. Gadget merupakan alat komunikasi yang banyak digunakan dan dipahami, dibawa kemana-mana, mulai dari anak-anak hingga orang tua. Di Indonesia, penggunaan gawai merupakan hal yang sangat umum terutama di kalangan anak kecil, dan orang tua tidak menyadari bahwa penggunaan gawai secara berlebihan dapat menghambat tumbuh kembang anak.

Secara umum masa kanak-kanak merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan yang pesat pada anak. Masa ini dianggap sangat penting bagi perkembangan keterampilan dasar, fisik, mental, sosial dan emosional. Adapun dampak penyediaan perlengkapan terhadap tumbuh kembang anak diantaranya dampak pada keterampilan kognitif, dampak terhadap keterampilan motorik, dampak terhadap keterampilan berbahasa dan komunikasi, dampak terhadap interaksi sosial serta dampak terhadap kesehatan mental. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk memantau dan mengontrol penggunaan perangkat anak-anaknya agar tetap aman dan mendapatkan manfaat terbaik. Komunikasi terbuka antara orang tua dan anak penting agar anak memahami keterbatasan dan manfaat penggunaan gawai. Dengan mengambil tanggung jawab ini, orang tua dapat memberikan dukungan untuk membantu anak-anak mereka menggunakan perangkat mereka dengan bijak, memaksimalkan kemampuannya, dan melindungi mereka dari potensi masalah jika penggunaan yang tidak terkontrol.

Daftar Pustaka

- Ariston, Y., & Frahasini, F. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. In *Journal of Educational Review and Research*. 1(2).
- Perbowosari, H., & Sudarsana, I. (2019, September). The Role of Parents to Educate Their Children in the Midst of Technology Advancement. In *Proceedings of the 1st Seminar and Workshop on Research Design, for Education, Social Science, Arts, and Humanities, SEWORD FRESSH 2019, April 27 2019, Surakarta, Central Java, Indonesia*.

- Marpaung, J. (2018). Pengaruh penggunaan gadget dalam kehidupan. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 5(2).
- Prima, E. (2020). Peranan Orang Tua Dalam Mengembangkan Bakat Anak Usia Dini. *Al Fitrah: Journal Of Early Childhood Islamic Education*, 4(1), 108-.
- Ramdhan, M. (2021). *Metode penelitian*. Jakarta: Cipta Media Nusantara.
- Salim, S. (2012). Penelitian Kualitatif: Metode Penelitian Kualitatif. In *Jurnal EQUILIBRIUM* (Vol. 5, Issue January).
- Saniyyah, L., Setiawan, D., & Ismaya, E. A. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2132–2140.
- Sri Rahayu, N., & Mulyadi, S. (2021). Analisis Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 5(2), 202-210.
- Subarkah, M. A. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak. *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(1).
- Sudarsana, I. K., Jayanti, I. D. A. P. D., Puspa, I. A. T., & Sugata, P. I. M. (2019, March). The utilization of gadgets in instilling character of children using hypno parenting. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1175, No. 1, p. 012163). IOP Publishing.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunita, I., & Mayasari, E. (2018). Pengawasan Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak. *Jurnal Endurance*, 3(3), 510.
- Siyoto, S., & Sodik, A. (2015). *Dasar Metodoogi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Wulandari, D., & Hermiati, D. (2019). Deteksi Dini Gangguan Mental dan Emosional pada Anak yang Mengalami Kecanduan Gadget. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 3(1), 382–392.