

## PENTINGNYA “PENDAMPINGAN DIALOGIS” ORANG TUA DALAM PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI

Yusmi Warisyah

PG PAUD FKIP UAD Yogyakarta

email: yusmiwarisyah@gmail.com

### Abstrak

Di zaman yang semakin moderen, Perkembangan teknologi di Indonesia kian hari kian bertambah. Terbukti dengan banyaknya pengguna gadget dengan berbagai merek dan tipe tersebar luas diseluruh wilayah Indonesia. Penggunaanya tidak hanya orang dewasa saja akan tetapi anak usia dinipun ikut andil di dalamnya. Menurut perusahaan survei eMarketer, pengguna gadget meningkat secara signifikan di Indonesia dan diprediksi masuk empat besar populasi pengguna gadget terbesar di dunia pada tahun 2016 (Sumber : id.korantempo.com, 2015). Sebuah penelitian baru saja dikeluarkan American Association of Pediatrics (AAP). Penelitian ini mengambil tajuk “penggunaan media menjadi dominan dalam kehidupan anak-anak zaman sekarang. Media yang paling umum digunakan anak adalah gadget, jumlah anak-anak yang menggunakan gadget meningkat hampir dua kali lipat (dari 38 persen menajari 72 persen), dan semakin banyak bayi yang berusia 1 tahun (Sumber:id.ParentsIndonesia.com, 2013). Masalah ini muncul karena orang tua memberikan kebebasan kepada anak tanpa adanya “Pendampingan dialogis”. Peran orang tua dalam pendampingan dialogis anak adalah tugas utama para orang tua, dengan pendampingan dialogis orang tua dapat mengontrol apa saja yang dilakukan dan dilihat anak supaya mencegah anak dari pengaruh negatif pemakaian gadget.

**Kata kunci :** pengaruh negatif gadget , anak usia dini, pendampingan dialogis orang tua

### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di Indonesia kian hari kian bertambah terbukti dengan semakin beragamnya jenis *gadget* dengan berbagai merek dan tipe yang tersebar luas di wilayah Indonesia. Berbagai perusahaan besar seperti perusahaan Xiaomi cina, *Apple* Amerika Serikat bersaing memproduksi *gadget* canggih dengan suguhan aplikasi-aplikasi terbaru (Sumber:id.bedahtekno.com,2013). *Gadget* yang semakin canggih menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, informasi gaya hidup, hobbi, hingga hiburan yang disajikan secara *online* maupun *offline* kini sukses menarik banyak perhatian masyarakat. Tentunya barang canggih ini bukan hanya sekedar dijadikan media hiburan semata,

tetapi juga digunakan sebagai teman hidup yang selalu mendampingi.

Berbagai macam merek, tipe serta harga banyak tersedia pada tempat-tempat penjualan *gadget*, terkesan memancing pelanggan untuk membeli, ditambah lagi fitur-fitur yang ada pada *gadget* semua tersedia sehingga dapat memancing masyarakat luas untuk memilikinya. Menurut perusahaan survei *eMarketer*, pengguna *gadget* meningkat secara signifikan di Indonesia dan diprediksi masuk empat besar populasi pengguna *gadget* terbesar di dunia pada tahun 2016(Sumber:id.korantempo.com, 2015).

*Gadget* sebenarnya digunakan oleh orang-orang yang memiliki kepentingan, baik dalam hal sekolah, kuliah, berkerja dan

bisnis. Namun pada faktanya, *gadget* tidak hanya beredar dikalangan orang-orang yang membutuhkan saja. Akan tetapi *gadget* beredar dikalangan anak usia dini. Bahkan ironisnya lagi *gadget* bukan barang asing untuk anak usia dini yang kenyataannya belum layak menggunakan *gadget* (Prianggoro, Hasto, 2014).

Sebuah penelitian baru saja dikeluarkan *American Association of Pediatrics* (AAP). Penelitian ini mengambil tajuk “penggunaan media menjadi dominan dalam kehidupan anak-anak zaman sekarang”. Media yang paling umum digunakan anak adalah *gadget*, jumlah anak-anak yang menggunakan *gadget* meningkat hampir dua kali lipat (dari 38 persen menjadi 72 persen), dan semakin banyak bayi yang berusia 1 tahun (Sumber: [id.ParentsIndonesia.com](http://id.ParentsIndonesia.com), 2013).

Penggunaan *gadget* dikalangan anak usia dini menyita banyak perhatian dari berbagai kalangan, dari fakta di atas terlihat dari tahun ke tahun mengalami peningkatan signifikan. Tentu ini menjadi masalah besar bagi Negara kita selanjutnya. Anak-anak biasa mendapatkan *gadget* canggih dari kedua orang tuanya. Kedua orang tua sengaja memberikan *gadget* canggih kepada anaknya dengan tujuan, yang pertama untuk bermain *games* pada fitur-fitur yang telah disediakan pada *gadget* tersebut. Dibandingkan orang dewasa anak-anak lebih cepat untuk menguasai *gadget*. Bahkan, orang tua mereka belum tentu bisa mengoperasikan *gadget* yang dimilikinya (Ismanto dan Onibala, 2015).

Penggunaan *gadget* dikalangan anak-anak semakin memprihatinkan dan tentu memiliki dampak negatif terhadap tumbuh kembang. Terlihat jelas anak-anak lebih cepat beradaptasi dengan teknologi yang ada. Sehingga anak-anak sering terlena dengan kecanggihan *gadget* dengan fitur-fitur yang tersedia di dalamnya. Anak-anak yang sering

menggunakan *gadget*, seringkali lupa dengan lingkungan sekitarnya. Mereka lebih memilih bermain menggunakan *gadget* dari pada bermain bersama dengan teman-teman dilingkungan sekitar tempat tinggalnya. Sehingga interaksi sosial antara anak dengan masyarakat, lingkungan sekitar berkurang, bahkan semakin luntur (Ismanto dan Onibala, 2015).

Perkembangan anak-anak yang semakin individualis ini menyebabkan anak-anak kurang peka terhadap lingkungan sekitarnya. Sehingga sosialisasi dimasyarakat tidak terjalin dengan baik. Padahal proses sosialisasi ini akan berkelanjutan sampai anak dewasa. Jika anak-anak masih terpaku dengan kecanggihan teknologi, maka anak akan mengalami kesulitan dalam berinteraksi dengan masyarakat sekitarnya

Pendampingan dialogis orang tua sangat dibutuhkan dalam mengawasi setiap kegiatan anak dalam bermain *gadget*, dan perlu batasan-batasan dalam mengakses fitur-fitur tertentu. Orang tua harus lebih cerdas dari anaknya. Perlu adanya strik kusus dalam mengurangi dan menghindari anak dalam pemakaian *gadget*. Pola kedisiplinan yang konsisten perlu diterapkan oleh para orang tua, apa saja yang boleh dan tidak boleh diakses, supaya menghindari anak dari pengaruh negatif penggunaan *gadget*.

Pada kondisi idealnya, dengan berkembangnya pesatnya *gadget* di Indonesia sebenarnya *gadget* digunakan untuk hal-hal yang bermanfaat. Mengkafer penggunaan *gadget* dengan sebaik-baiknya. Mengedukasi, tidak hanya menjadi bangsa pasar, akan tetapi bisa digunakan untuk menaikkan sumber daya manusia, baik untuk kepentingan pendidikan, bisnis maupun kepentingan lainnya. *Gadget* tidak hanya digunakan untuk kepentingan hiburan semata, dengan Indonesia dijadikan bangsa pasar sebaiknya *gadget* digunakan pada hal yang tepat, sasaran yang tepat dengan begitu

perkembangan *gadget* dapat menaikkan sumber daya manusia Indonesia.

Penggunaan *gadget* pada kalangan anak usia dini, bisa digunakan untuk alat atau media pembelajaran untuk anak. Membuka fitur-fitur yang dapat membantu dalam proses belajar anak, tidak hanya digunakan untuk bermain *games*. Akan tetapi *gadget* bisa dimanfaatkan untuk alat dan atau media pembelajaran. Dengan begitu anak akan terfokus pada kegiatan positif, mendapatkan dua manfaat sekaligus yaitu belajar memalui bermian.

Tentu kegiatan diatas tidak akan terlaksana tanpa ada keterlibat dari orang tua. Orang tua harus mampu memahami akan penggunaan *gadget* yang baik dan tepat, penggunaan yang baik dan tepat untuk anak-anaknya. Setelah orang tua memahami, orang tua dapat menerapkan penggunaan *gadget* kepada anaknya tentu dengan pendampingan dan pengawasan yang tepat dan konsisten.

*Modelling* yang baik dari orang tua sangat diperlukan dalam penerapan penggunaan *gadget*. Orang tua harus mampu mengontrol dirinya dalam penggunaan *gadget*, jangan sampai penerapan penggunaan *gadget* yang baik dan tepat hanya diberlaku untuk anak saja, tanpa mereka sendiri tidak mempraktekan. Perilaku orang sangat mempengaruhi perilaku anak. Salah satu teori yang dikemukakan oleh John Locke bahwa *modelling* yang baik sangat mempengaruhi perilaku anak, dalam artian lain bahwa anak belajar dari apa yang ia lihat dari lingkunganya. Hal demikianlah yang perlu orang tua tahu, bahwa *modelling* dari meraka sangat berpengaruh terhadap perilaku anak-anaknya (Sodik. 2014. Medel-medel Pembelajaran disampaikan dalam perkuliahan tidak dipublikasikan).

Semakin banyaknya teknologi yang tersebar, maka semakin banyak pula dampak negatif yang didapat. Kecenderungan anak terhadap penggunaan *gadget* menjadi

masalah yang harus diatasi oleh para orang tua di Indoneia, supaya dampak negatif akan penggunaan *gadget* tidak berlarut dalam kehidupan anak usia dini. Makalah ini akan mengkupas secara detail perkembangan *gadget* dikalangan anak usia dini serta peran orang tua dalam pendampingan anak dalam penggunaan *gadget*.

## PEMBAHASAN

### 1. Data Penggunaan Gadget Di Dunia Dan Di Indonesia

#### a. Data Penggunaan Gadget Di Dunia

Ilmu pengetahuan yang semakin berkembang memunculkan banyak teknologi baru yang memiliki ragam, bentuk dan fungsi tertentu. Berkembangnya teknologi yang semakin pesat bertujuan untuk memenuhi kebutuhan hidup. Negara-negara besar yang biasa menciptakan teknologi diantaranya adalah Jepang, Amerika, cina dan masih banyak Negara-negara lainnya. Salah satu teknologi yang diciptakan adalah *gadget*, jenis *gadget* yang paling akrab dalam kehidupan sehari-hari adalah *handphone*. *Gadget* jenis ini mengalami kemajuan dan pertumbuhan yang cukup signifikan. Penemuan baru selalu menjadi daftar spesifikasi yang dihadirkan. Sekarang ini *handphone* tidak semata-mata hanya digunakan untuk berkomunikasi, teknologi baru ini bisa digunakan sebagai kamera, perekam video, peta digital, pemutar musik, jaringan internet dan lain sebagainya (Iskandar, 2014).

Menurut data dari *Mediacells*, India akan menduduki posisi kedua dalam daftar 10 negara dengan penjualan *smartphone* terbanyak di dunia pada tahun 2014. Pertumbuhan *smartphone* di India diperkirakan akan naik lebih dari dua kali lipat, dari 156 juta menjadi 364 juta pengguna dari populasi penduduk 1,2 milyar. Sementara itu penjualan *smartphone* di China diperkirakan mencapai 283 juta, dengan 216

juta pengguna baru. Di Amerika Serikat, penjualan *smartphone* diperkirakan akan mencapai 89 juta dengan pengguna baru 47,5 juta orang (Iskandar, 2014)

Daftar 10 negara dengan penjualan *smartphone* terbanyak di dunia lainnya adalah Brasil dengan 47 juta penjualan dan 38,2 juta pengguna baru, Indonesia dengan 46 juta penjualan dan 39,8 juta pengguna baru, serta Rusia dengan 31 juta penjualan dan 21,4 juta pengguna baru. Disusul Jepang dengan 30 juta penjualan dan 22,9 juta pengguna baru, Meksiko dengan 23 juta penjualan dan 16,3 juta pengguna baru, Jerman dengan 22 juta penjualan dan 12,2 juta pengguna baru, Prancis dengan 18,7 juta penjualan dan 11,21 juta pengguna baru, dan terakhir adalah Inggris dengan 17,7 juta penjualan dan 8,24 juta pengguna baru (Iskandar, 2014).

Data penjualan *gadget* di atas menunjukkan bahwa perkembangan *gadget* di dunia berkembang sangat pesat. Daftar pengguna diberbagai Negara rata-rata mengalami peningkatan yang signifikan dari tahun ke tahun.

#### **b. Data Penggunaan Gadget Di Indonesia**

Indonesia adalah Negara pengguna internet terbesar di Asia Tenggara. Internet di Indonesia saat ini sudah menjadi kebutuhan primer untuk para penggunanya, perkembangan sosial media juga menjadi salah satu faktor penting. Berdasarkan *Survei Data Global Web Index*, Indonesia adalah Negara yang memiliki pengguna sosial media yang paling aktif di asia. Indonesia memiliki 79,7% user aktif di sosial media mengalahkan Filipina 78%, Malaysia 72%, Cina 67%. Data statistik perkembangan internet di Indonesia mencapai 15% atau 38,191,873 pengguna internet dari total populasi kita 251,160,124, Sedangkan pengguna internet dengan menggunakan *gadget* mencapai 14% dari populasi (Ahmad,2014).

Tidak heran lagi Negara kita adalah target pemasaran *gadget* saat ini. “Berdasarkan data statistik indikator pengguna internet di Indonesia yang kami dapatkan, rata-rata waktu yang dibutuhkan pengguna internet mengakses informasi melalui PC atau laptop kisaran 5 jam 30 menit setiap harinya, persentase pengguna internet melalui *mobile* atau *smartphone* 14% dari total populasi. Sedang rata-rata waktu yang dihabiskan oleh pengguna internet melalui *mobile* atau *smartphone* di Indonesia sekitar 2 jam 30 menit setiap harinya” (Ahmad, 2014).

Menurut perusahaan survei *eMarketer* mengemukakan bahwa pengguna *gadget* meningkat secara signifikan di Indonesia dan diprediksi masuk empat besar populasi pengguna *gadget* terbesar di dunia pada tahun 2016 (Anonim,2015). Sudah tidak terbantahkan lagi jika saat ini popularitas *smartphone* di Indonesia semakin meningkat pesat. Kondisi tersebut juga diakui oleh raksasa mesin pencari *Google*. Untuk memperkuat pernyataan tersebut, *Google* sudah melakukan *survey* seputar penetrasi pengguna *smartphone* di Indonesia. “Hasil *survey Google* yang berdasarkan rekapitulasi data dari salah satu fitur *toolGoogle*, yakni *Consumer Barometer*, mengungkapkan pengguna *smartphone* di Indonesia telah meningkat hingga 43 persen. Menurut *Google*, jika dibandingkan data tahun lalu dimana penetrasi *smartphone* di Indonesia mencapai 28 persen, bertati tahun ini peningkatan pengguna perangkat pintar nyaris mencapai 2 kali lipat” (Iqbal, Muhammad, 2015).

#### **2. Penggunaan Gadget Di Anak Usia Dini**

Di era sekarang ini perkembangan *gadget* semakin merajalela. Bentuk *gadget* yang semakin menarik serta sunguhan aplikasinya yang beragam memudahkan

setiap orang untuk mengakses berbagai informasi dari segala aspek kehidupan. Perkembangan *gadget* membuat setiap orang tua berpikir "instan" dalam mendidik anaknya. Sehingga di masa sekarang, bukan hal yang aneh lagi apabila ada orang tua yang menyediakan fasilitas berupa *gadget* untuk anaknya yang masih berusia dini atau masih dalam usia emas (*golden age*) (Widiawati & Sugiman, 2014).

*Gadget* memang memudahkan setiap orang dalam mengakses segala informasi, tetapi bagaimana ketika *gadget* digunakan anak usia dini yang seharusnya bermain dengan teman sebayanya, bersosialisasi dengan lingkungan tempat tinggalnya, mengeksplor dirinya, dan berpikir kreatif dalam menyikapi masalah. Karena keunggulan aplikasi *gadget*, maka *gadget* lebih pantas digunakan untuk mengembangkan suatu pikiran, ide, usaha dan gaya hidup remaja atau orang dewasa atau orang yang memiliki kepentingan khusus dalam penggunaan *gadget*. Bukan hanya sekedar dijadikan sebagai media hiburan, untuk *nge-games* atau menonton suatu acara secara *online* (menggunakan aplikasi *tv online* atau *youtube*) untuk anak usia dini (Widiawati & Sugiman, 2014).

Kemudahan pengoperasian *gadget* dan aplikasi yang terdapat di dalamnya baik *online* maupun *offline*, baik berupa *games* atau situs web telah memberikan keluasaan pada anak usia dini secara bebas untuk memperoleh berbagai hal yang seharusnya belum pantas mereka peroleh di usianya.

Menurut para pakar pendidikan (dalam Maulida, Hidayati : 2013) “Sebaiknya seorang anak dikenalkan pada fungsi dan cara menggunakan *gadget* saat berusia enam tahun. Karena di usia tersebut perkembangan otak anak meningkat hingga 95% dari otak orang dewasa. Sebab, jika mengenalkan *gadget* di bawah usia enam tahun, anak lebih banyak untuk bermain

karena anak tertarik dengan visual (gambar) dan suara yang beragam yang terdapat pada *gadget*”.

Namun menurut sebuah studi pada 2004 yang dipublikasikan jurnal *Pediatrics* (dalam Maulida, Hidayati :2013) “Anak-anak yang menonton televisi saat usia mereka 1 sampai 3 tahun mengalami penurunan perhatian saat usia mereka tujuh tahun”. Anak usia dini memiliki potensi besar dalam mengembangkan segala potensi yang ada di dalam dirinya. Bercajak, bersosialisasi, mengenal lingkungan, menunjukkan kemampuan dirinya, memahami suatu masalah lalu dengan alami menyelesaikan masalah tersebut sesuai dengan pola pikir anak seusianya yang memiliki cara pandang tersendiri meskipun masih sulit menerima dan memahami masalah apa yang sesungguhnya sedang ia pecahkan. Di masa usia emas ini banyak kegiatan yang dapat dilakukan oleh para orang tua dan pembimbing di taman belajar untuk terus meningkatkan kreativitas anak usia dini agar terus berkembang dan lebih baik agar siap dalam perkembangannya di masa-masa berikutnya (Maulida, Hidayati :2013).

Generasi penerus bangsa harus dididik lebih baik sejak dini karena pendidikan pada anak usia dini akan sangat berpengaruh besar pada kehidupan anak selanjutnya. Pengenalan budaya tradisional seperti permainan tradisional seringkali hanya didapatkan di sekolah saja, itu juga tidak terlalu luas dan mendalam. Kebanyakan hanya dikenalkan lewat gambar atau video, anak tidak secara langsung mengeksplor dirinya dalam bermain (Widiawati & Sugiman, 2014).

### 3. Manfaat Penggunaan Gadget Bagi Tumbuh Kembang Anak Usia Dini

*Gadget* memiliki manfaat terhadap tumbuh kembang anak usia dini, yang pertama Pertama, menambah pengetahuan anak usia



dini. Di dalam *gadget*, terdapat banyak aplikasi edukatif yang disediakan untuk anak-anak dan dapat melatih proses perkembangan otak dan membantu proses pembelajaran anak usia dini. Dengan menggunakan *gadget* yang berteknologi canggih, anak-anak juga dapat mengakses fitur-fitur permainan yang dapat mendukung aspek-aspek perkembangannya. Kedua, memperluas jaringan persahabatan anak usia dini. Melalui *gadget* anak usia dini dapat memperluas jaringan persahabatan mereka karena dapat dengan mudah dan cepat bergabung ke sosial media yang telah disediakan (Nurrachmawati, 2014).

Mereka dapat dengan mudah untuk berbagi bersama teman mereka. Ketiga, mempermudah komunikasi anak usia dini. *Gadget* merupakan salah satu alat yang memiliki teknologi canggih. Semua orang dengan mudah dapat berkomunikasi dengan orang lain dari seluruh penjuru dunia menggunakan *gadget*. Anak usia dini pun perlu diajarkan untuk berkomunikasi, tidak menutup kemungkinan jika ada sesuatu hal yang penting maka anak usia dini dapat menghubungi orang tua mereka atau siapapun melalui *gadget* (Nurrachmawati, 2014).

#### **4. Resiko Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini**

Kemajuan teknologi *gadget* tentu dirasakan oleh hampir seluruh lapisan masyarakat, hal ini dikarenakan *gadget* tergolong sangat mudah didapat atau terjangkau oleh berbagai kalangan. Jika dulu teknologi hanya bisa dirasakan oleh pihak yang memiliki ekonomi di atas rata-rata, sekarang teknologi bisa dirasakan oleh semua kalangan. Bahkan ironisnya anak-anak usia 5 hingga 12 tahun yang menjadi pengguna paling banyak. Tidak heran jika banyak kasus-kasus porno grafi dan porno aksi pada anak.

Ameliola & Nugraha (2013) Seperti yang dikutip pada *New York Times* “sebuah

kasus terjadi dimana seorang anak kecanduan pada iPad. Anak tersebut terus merengek ketika *gadget* kesayangannya itu tidak berada dalam genggamannya. Anak ini dapat dikatakan telah mengalami ketergantungan terhadap salah satu terobosan terbaru pada era globalisasi ini. Pada saat makan, saat belajar, saat bermain. Bahkan saat tidur tidak dapat lepas dari *gadget* tersebut. Orang tua tidak dapat melakukan banyak hal selain menuruti keinginan anak tersebut”.

Penggunaan *gadget* dikalangan anak berdampak negatif terhadap perkembangannya, dengan adanya kemudahan dalam mengakses berbagai media informasi dan teknologi, sehingga menyebabkan anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktifitas. Mereka lebih memilih duduk di depan *gadget* dan menikmati permainan yang ada pada fitur-fitur tertentu dibandingkan berinteraksi dengan dunia nyata. Hal ini tentu berdampak buruk bagi perkembangan dan kesehatan anak. terutama di segi otak dan psikologis. dampak negatif lain juga dapat menyebabkan kurangnya mobilitas sosial pada anak. mereka lebih memilih bermain menggunakan *gadgetnya* dari pada bermain bersama teman sebayanya. Tidak jarang kita lihat anak mengalami kesulitan untuk berkonsentrasi karena otak anak sudah diporsir pada dunia yang tidak nyata (Ameliola & Nugraha, 2013).

Pada hakikatnya, anak-anak belum saatnya mengenal *gadget*, mereka masih memerlukan permainan-permainan yang dapat merangsang otak dan menunjang semua aspeknya baik aspek fisik, kognitif, sosial-emosional, bahasa dan moral. Orang tua perlu mendampingi dan membimbing anaknya saat sedang menggunakan *gadget*, dan peran orang tua dalam mendisiplinkan sangat dibutuhkan agar anak tidak mengalami ketergantungan yang akan menyebabkan dampak negatif terhadap perkembangan anak (Ameliola & Nugraha, 2013).

Menurut Maulida (2013) “Tanda-tanda anak usia dini kecanduan *gadget*: (1) Kehilangan keinginan untuk beraktivitas; (2) Berbicara tentang teknologi secara terus menerus; (3) Cenderung sering membantah suatu perintah jika itu menghalangi dirinya mengakses *gadget*; (4) Sensitif atau gampang tersinggung, menyebabkan *mood* yang mudah berubah; (5) Egois, sulit berbagi waktu dalam penggunaan *gadget* dengan orang lain; (6) Sering berbohong karena sudah tidak bisa lepas dengan *gadgetnya*, dengan kata lain anak akan mencari cara apapun agar tetap bisa menggunakan *gadgetnya* walaupun hingga mengganggu waktu tidurnya”.

#### 5. Pendampingan Dialogis Orang Tua

Sebagaimana kita ketahui bahwa keluarga adalah lingkungan pertama bagi anak. Anak lebih banyak menghabiskan waktu di rumah dari pada di sekolah, bisa dikatakan bahwa pendidikan pertama bagi anak adalah pendidikan di rumah. tentu orang tua berperan aktif dalam keberhasilan anaknya. Keterlibatan orang tua dalam pendidikan di rumah sangat dibutuhkan, baik dalam hal memberikan dorongan atau motivasi, kasih sayang, tanggung jawab moral, tanggung jawab sosial, tanggung jawab atas kesejahteraan anak baik lahir maupun batin.

Berkembangnya *gadget* dikalangan anak usia dini, para orang tua harus lebih waspada terhadap dampak negatif dari pemakaiannya. Sikap anak yang terlalu bergantung dengan *gadget* sebenarnya hasil dari pola asuh dan pembiasaan dari orang tuanya. Jika orang tuanya tegas dalam memberikan batasan-batasan waktu anak dalam penggunaan *gadget*, tentu dapat meminimalisir dampak-dampak negatif dari penggunaan *gadget*.

Pendampingan dialogis dari orang tua sangat diperlukan untuk meminimalisir anak dari pengaruh negatif penggunaan *gadget*.

Apabila anak sedang menggunakan *gadget* orang tua harus mendampingi anaknya, mengarahkan untuk membuka fitur-fitur yang sesuai dengan tahap perkembangannya. Pendampingan yang dimaksud adalah orang tua tidak hanya melihat anaknya yang sedang bermain *gadget*, akan tetapi orang tua harus mampu menjadi guru bagi anaknya. *Gadget* dijadikan media untuk menstimulasi anak. Misalnya, fitur-fitur yang sesuai dengan anak (Permainan) bisa dikembangkan untuk bahan diskusi supaya anak tidak terlalu fokus pada *gadgetnya*, dengan penerapan seperti itu anak dilatih untuk tetap berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Apabila anak sudah terlanjur kecanduan *gadget* maka bisa dilakukan pembiasaan positif dan stimulasi yang tepat (Fadilah, Ahmad. 2011).

Tidak mudah melepaskan *gadget* dari kehidupan anak yang sudah kecanduan *gadget*. Banyak hal-hal yang dianggap sepele tetapi sebenarnya dapat membantu meminimalisir pemakaian *gadget* pada anak, seperti orang tua tidak menggunakan *gadget* terlalu sering ketika bersama anak dan keluarga misalnya pada saat makan bersama, bermain bersama keluarga dan lain-lain.

Orang tua juga harus memberi batasan-batasan waktu untuk anak menggunakan *gadget*, misalnya sehari anak hanya diperbolehkan bermain *gadget* selama satu jam tentu fitur-fitur yang mendukung perkembangannya. Setelah bermain sebaiknya orangtua dapat selalu menaruh *gadget* dengan baik, tidak sembarang diletakkan karena hal ini akan memungkinkan anak bermain *gadget* tanpa sepengetahuan orang tua. Mengalihkan perhatian anak untuk bermain *gadget* dengan mengajaknya bermain keluar bersama teman-temannya, mengenalkan anak dengan permainan tradisional dengan cara yang menarik karena jika pengenalan permainan tradisional hanya dikenalkan pada saat di sekolah saja sangat tidak efektif (Fadilah, Ahmad. 2011).

Orang tua juga dapat mengajak anak untuk menggambar, membuat kerajinan tangan sesuai keinginan anak, memasak, memberi fasilitas untuk mengembangkan bakat yang dimiliki anak, seperti menyanyi, menari dan sebagainya. Hal ini juga tidak hanya diterapkan dalam beberapa waktu saja karena harus ada prosesnya agar anak yang sudah kecanduan bermain *gadget* dapat sedikit demi sedikit mengurangi bermain *gadget* (Fadilah, Ahmad. 2011).

Hal-hal yang dilakukan orang tua untuk meminimalisir anak dari pengaruh negatif penggunaan *gadget* (1) Mendampingi anak (2) Membuat kesepakatan waktu dalam menggunakan *gadget* (3) Membuat kesepakatan dalam membuka fitur-fitur yang akan di buka (4) *Modelling* yang baik dari orang tua (5) Orang tua dapat selalu menaruh *gadget* dengan baik (6) Orang tua dapat selalu menaruh *gadget* dengan baik (7) Mengajak anak untuk belajar bersama (Fadilah, Ahmad. 2011).

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Perkembangan teknologi di Indonesia berkembang sangat pesat terbukti dengan banyaknya pengguna *gadget* dengan berbagai merek dan tipe tersebar luas diseluruh wilayah Indonesia. Menurut data di atas pengguna *gadget* meningkat secara signifikan di Indonesia dan diprediksi masuk empat besar populasi pengguna *gadget* terbesar di dunia pada tahun 2016. Sebuah penelitan di atas juga menyebutkan bahwa jumlah menggunakan *gadget* meningkat hampir dua kali lipat dikalangan anak-anak (dari 38 persen menjadi 72 persen), dan semakin banyak bayi yang berusia 1 tahun.

Berkembangnya *gadget* pada anak usia dini tentu memiliki dampak negatif. Perlu adanya Pendampingan dialogis dari orang tua untuk meminimalisir anak dari pengaruh negatif penggunaan *gadget*.

Pendampingan dialogis yang dimaksud adalah pendampingan yang dilakukan secara berkelanjutan. Apabila anak sedang menggunakan *gadget* orang tua harus mendampingi anaknya, membuka fitur-fitur yang sesuai dengan tahap perkembangannya. Disamping itu orang tua harus mampu menjadi guru bagi anaknya. *Gadget* dijadikan media untuk menstimulasi anak. Misalnya, fitur-fitur yang sesuai dengan anak (Permainan) bisa dikembangkan untuk bahan diskusi supaya anak tidak terlalu fokus pada *gadgetnya*, dengan penerapan seperti itu anak dilatih untuk tetap berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ahmad, 2014. *statistik-internet-di-indonesia*. Diakses dari <http://www.kompasiana.com/labolong/statistik-internet-di-indonesia> 2014\_54f854b0a33311a57e8b4588 pada tanggal 18 Oktober 2015.
- Ameliola, Nugraha. 2013. *Perkembangan Media Informasi dan Teknologi Terhadap Anak dalam Era Globalisasi*. Diakses dari <http://icssis.files.wordpress.com/2013/09/2013-0229> pada tanggal 18 Oktober 2015.
- Fadilah, Ahmad. 2011. “Pengaruh Penggunaan Alat Komunikasi Handphone (Hp) Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Smp Negeri66 Jakarta Selatan” *Skripsi S-1 progdi Ilmu Tarbiyah*. FKIP. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Iskandar, 2014. *10-negara-dengan-penjualan-smartphone-terbanyak-indonesia*. Diakses dari <http://tekno.liputan6.com/read/800204/ini-10-negara-dengan-penjualan-smartphone-terbanyak-indonesia> pada tanggal 18 Oktober 2015.
- Iqbal, Muhamad. 2015. *67-persen-pengguna-smartphone-di-indonesia-doyan-belanja-onlin*. Diakses dari



- <http://selular.id/news/2015/08/google-67-persen-pengguna-smartphone-di-indonesia-doyan-belanja-online/> pada tanggal 18 Oktober 2015.
- Ismanto, Yudi & Onibala, Franly. 2015. Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di Sma Negeri 9 Manad. *Ejournal Keperawata Volume 3(2)*. FK Unsrat Manado
- Prianggoro, Hasto. 2014. *Anak dan Gadget: Yang Penting Aturan Main*. Diakses dari <http://www.tabloid-nakita.com/read/1/anak-dan-gadget-yang-penting-aturan-main> pada tanggal 18 Oktober 2015.
- Maulida, Hidayah. 2013. Menelisik Pengaruh Penggunaan Aplikasi Gadget Terhadap Perkembangan Psikologis Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan 2013*. FKIP Universitas Negeri Semarang.
- Nurrachmawati, 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*. FT Universitas Hasanuddin.
- Widiawati & Sugiman. 2014. *Pengaruh penggunaan gadget terhadap daya kembang anak*. Diakses dari <http://stmikglobal.ac.id/wpcontent/uploads/2014/05/ARTIKELIIS.pdf> pada tanggal 18 Oktober 2015.
- Anonim, 2015. *Indonesia-empat-besar-pengguna-smartphone*. Diakses dari <http://koran.tempo.co/konten/2015/01/24/363157/2016-Indonesia-Empat-Besar-Pengguna-Smartphone> pada tanggal 18 Oktober 2015.
- Anonim, 2013. *Parentsindonesia*. Diakses dari <http://www.parentsindonesia.com/article.php?type=article&cat=kids&id=1585> pada tanggal 18 Oktober 2015.
- Anonim, 2013. *Sosok-teknopenciptateknologi-terbaik-steve-jobs*. Diakses dari [www.bedahtekno.com/sosok-teknopenciptateknologi-terbaik-steve-jobs-ala-china/](http://www.bedahtekno.com/sosok-teknopenciptateknologi-terbaik-steve-jobs-ala-china/) pada tanggal 18 Oktober 2015.