

# PENGARUH PENGGUNAAN GADGET PADA RENDAHNYA POLA PIKIR PADA ANAK USIA SEKOLAH (6-12 TAHUN) DI SDN GEMPOL SARI KABUPATEN TANGERANG

Ina Magdalena<sup>1</sup>, Aniq Insyirah<sup>2</sup>, Nadila Anggraeni Putri<sup>3</sup>, Salsa Bila Rahma<sup>4</sup>  
Universitas Muhammadiyah Tangerang  
inapgsd@gmail.com , aniqinsyirah12@gmail.com

## Abstract

*This study aims to determine the extent of the influence of gadgets on school-age children, especially on the low mindset of children at SDN Gempol Sari, Tangerang Regency, and how the efforts of parents in providing supervision and direction to their children. This type of research is qualitative with case study method. The instruments used are observation, interviews, and documentation. Meanwhile, for data analysis, researchers used descriptive-analytic techniques. The analyzed data was then tested for validity using credibility, transferability, dependability, and confirmability tests. The results of this study indicate that there is an influence of gadgets on the low mindset of children at the age of 6-12 years, and the mindset is fast developing. This research is far from perfect, the author realizes that there are limitations in the research process, one of which is that the subject and object of research are only taken within the family scope. This research is expected to be useful in the world of education, especially educators and the family environment as a reference in implementing digital parenting for their children.*

**Keywords:** *Gadgets, Mindset, Children of School Age*

**Abstrak :** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh gadget terhadap anak usia sekolah khususnya pada rendahnya pola pikir anak di SDN Gempol Sari Kabupaten Tangerang, serta bagaimana upaya orang tua dalam memberikan pengawasan dan pengarahan kepada anaknya. Jenis penelitian ini adalah kualitatif dengan metode studi kasus. Instrumen yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan untuk analisis data, peneliti menggunakan teknik deskriptif-analitik. Data yang dianalisis kemudian diuji validitasnya dengan menggunakan uji kredibilitas, transferabilitas, dependabilitas, dan konfirmabilitas. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada Pengaruh Gadget Terhadap Rendahnya Pola Pikir Anak Pada Usia 6-12 Tahun, dan pola pikir cepat berkembang. Penelitian ini jauh dari sempurna, penulis menyadari adanya keterbatasan dalam proses penelitian, salah satunya subjek dan objek penelitian hanya diambil dalam lingkup keluarga. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam dunia pendidikan khususnya pendidik dan lingkungan keluarga sebagai acuan dalam menerapkan digital parenting bagi anaknya.

**Kata Kunci :** Gadget, Pola Pikir, Anak Usia Sekolah

## PENDAHULUAN

Pola pikir seseorang dalam menghadapi berbagai situasi masalah kondisi lingkungan, sesamanya, dirinya dan permasalahan dalam kehidupannya sangat dipengaruhi pendidikan yang telah diperolehnya baik secara formal maupun informal. Adanya covid-19 ini membuat kegiatan mengajar tidak berjalan sesuai dengan sebelumnya dan menjadi sekolah berbasis online yaitu dengan belajar dari rumah dengan menggunakan gadget karena itu, anak-anak lebih sering menggunakan gadget dirumah bukan hanya untuk belajar tetapi kesempatan untuk mereka membuka aplikasi lain seperti games, aplikasi sosil seperti wa, ig dan facebook dan terlebih lagi sekarang banyak orang yang menggunakan youtube dan tiktok membuat anak lebih mudah mengaksesnya, karena keadaan tersebut mempengaruhi rendahnya pola pikir anak dalam menggunakan gadget bukan hanya sekedar untuk belajar tetapi juga menggunakan untuk yang lain.

Teknologi berkembang dengan pesat sesuai dengan zamannya. Salah satu bentuk teknologi yang beredar adalah gadget. Pengertian gadget, Menurut Ensiklopedia, Gadget (Bahasa Indonesia: Gawai) merupakan istilah yang berasal dari Bahasa Inggris yang merujuk pada suatu peranti atau instrumen berukuran kecil yang memiliki fungsi praktis yang spesifik pada setiap perangkatnya dibandingkan dengan teknologi sebelumnya (Ensiklopedia, 2019). Gadget didesain lebih pintar karena memiliki fitur lengkap dibandingkan dengan teknologi normal pada masanya. Dari banyaknya jenis gadget yang diciptakan, handphone adalah salah satu bantuk gadget yang paling banyak digunakan, karena bentuknya yang kecil, praktis dan mudah dibawa kemana-mana (Tatminingsih, 2017).

Pada mulanya, gadget diciptakan untuk memudahkan konsumen dalam menggunakan media komunikasi. Jenis gadget tidak hanya tertuju pada handphone (*smartphone*) tetapi dalam lingkup yang cukup luas. Hampir setiap perangkat elektronik kecil yang mempunyai fitur khusus serta menyajikan teknologi terbaru bisa tergolong jenis gadget (Ladika, 2018).

Para pakar menyarankan untuk memberi kesempatan pada anak bermain gadget hanya berkisar 1-2 jam per hari, itu pun disesuaikan jenjang umur. Untuk anak dibawah 2 tahun dianjurkan tidak sama sekali terpapar gadget. Kemudian anak

dengan usia 2-5 tahun disarankan hanya 1 jam per hari dengan pengawasan. Sedangkan anak sekolah dasar usia 6 tahun keatas maksimal hanya 2 jam per hari atau hanya sekali pemakaian di akhir pekan (misalnya hari minggu). Jadi dapat disimpulkan bahwa, *pertama* penggunaan gadget dengan intensitas jarang (kategori ideal) maka hanya 1-2 jam per hari bagi anak usia sekolah dasar.

Berdasarkan perkembangan kognitif dan karakteristik kebutuhan anak usia SD/MI di atas, pembelajaran di sekolah harus mampu mengembangkan kemampuan berpikir anak sehingga akhirnya menunjukkan kualitas diri anak.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **a. Perkembangan anak**

Anak merupakan generasi penerus dimasa depan yang akan menjadi bagian dari masyarakat. Orang tua harusnya menyadari bahwa dirinya juga merupakan bagian kecil dari masyarakat, sehingga sejak dini orang tua berkewajiban menyiapkan anaknya untuk bersosialisasi yang didalamnya terjadi proses interaksi satu sama lain. Masa anak merupakan periode perkembangan yang berlangsung cepat dan juga periode dimana terjadinya perubahan dalam berbagai aspek, mulai dari aspek psikologi, fisik, akademis, maupun sosial (Basire, 2010). Hurlock menyebutkan bahwa manusia pada umumnya berkembang melalui beberapa tahapan yang saling berurutan serta terus menerus (Al-Ayouby, 2017). Tahapan-tahapan tersebut dapat dipahami lebih jelas pada uraian berikut:

- 1) Masa prenatal : Sejak masa konsepsi sampai lahir
- 2) Masa jabang bayi (*infancy*): Sejak lahir - 10/14 hari
- 3) Masa bayi (*babyhood*) : 2 minggu - 2 tahun
- 4) Masa anak-anak awal : 2 tahun - 6 tahun
- 5) Masa anak-anak akhir : 6 tahun- 13/14 tahun
- 6) Masa remaja : 12/13 tahun-21 tahun
- 7) Masa dewasa : 21 tahun-40 tahun

8) Masa tengah baya : 40 tahun-60 tahun

9) Masa tua : 60 tahun-meninggal

Berdasarkan usia, anak sekolah dasar (SD) dikategorikan kedalam masa anak-anak akhir (*late childhood*). Masa ini berlangsung dari usia 6-12 tahun yang umumnya mempunyai kemampuan membaca, menulis, berhitung, dan mengenal budaya (Haryadi & Irawan I. U., 2016). Di Indonesia rata-rata anak mulai masuk di sekolah dasar saat ia berusia 6 tahun dan diusia 12 tahun. Menurut Havighurts, tugas perkembangan anak sekolah dasar meliputi (Hurlock, 1972):

- 1) Belajar membaca, menulis, dan berhitung.
- 2) Mulai menguasai keterampilan fisik yang diperlukan dalam aktivitas.
- 3) Belajar hidup sehat serta bekerja kelompok dengan teman sebaya.
- 4) Memahami peranan sosial sesuai dengan jenis kelamin.
- 5) Membangun sejumlah konsep untuk berpikir efektif.
- 6) Mengembangkan hati nurani, moralitas dan nilai-nilai.
- 7) Mencapai kemandirian pribadi.
- 8) Mengembangkan sikap terhadap komunitas dan intitusi.
- 9) Mulai belajar memahami tentang masalah perkembangan usia.

#### **b. Gadget (Smartphone)**

Menurut Ensiklopedia, Gadget (Bahasa Indonesia: Gawai) merupakan istilah yang berasal dari Bahasa Inggris yang merujuk pada suatu peranti atau instrumen berukuran kecil yang memiliki fungsi praktis yang spesifik pada setiap perangkatnya dibandingkan dengan teknologi sebelumnya (Ensiklopedia, 2019). Gadget didesain lebih pintar karena memiliki fitur lengkap dibandingkan dengan teknologi normal pada masanya. Dari banyaknya jenis gadget yang diciptakan, handphone adalah salah satu bantuk gadget yang paling banyak digunakan, karena bentuknya yang kecil, praktis dan mudah dibawa kemana-mana (Tatminingsih, 2017).

Pada mulanya, gadget diciptakan untuk memudahkan konsumen dalam menggunakan media komunikasi. Jenis gadget tidak hanya tertuju pada handphone (*smartphone*) tetapi dalam lingkup yang cukup luas. Hampir setiap perangkat elektronik kecil yang mempunyai fitur khusus serta menyajikan teknologi terbaru bisa tergolong jenis gadget (Ladika, 2018).

Para pakar menyarankan untuk memberi kesempatan pada anak bermain gadget hanya berkisar 1-2 jam per hari, itu pun disesuaikan jenjang umur. Untuk anak dibawah 2 tahun dianjurkan tidak sama sekali terpapar gadget. Kemudian anak dengan usia 2-5 tahun disarankan hanya 1 jam per hari dengan pengawasan. Sedangkan anak sekolah dasar usia 6 tahun keatas maksimal hanya 2 jam per hari atau hanya sekali pemakaian di akhir pekan (misalnya hari minggu). Jadi dapat disimpulkan bahwa, *pertama* penggunaan gadget dengan intensitas jarang (kategori ideal) maka hanya 1-2 jam per hari bagi anak usia sekolah dasar. *Kedua*, penggunaan gadget dengan intensitas sering (berlebihan) apabila lebih dari 2 jam perhari akan membuat mata menjadi sakit.

### c. Dampak gadget

Dampak pengaruh Gadget pada perkembangan anak sangat banyak. Dampak yang diberikan terbagi dua yaitu, dampak positif dan dampak negatif.

#### 1) Dampak positif

- a) Menambah pengetahuan/wawasan.
- b) Mempermudah untuk belajar.
- c) Meningkatkan motivasi dan minat belajar anak (Alia, 2018).
- d) Melatih kreativitas anak.
- e) Memperluas jaringan persahabatan.
- f) Mempermudah komunikasi (Rahmawati, 2018).

#### 2) Dampak Negatif

- a) Pertumbuhan otak tidak stabil.
- b) Penyakit mental.
- c) Adiksi (Kecanduan).
- d) Gangguan tidur (Hasanah, 2017).

- e) Mengganggu kesehatan.
- f) Rawan terhadap tindak kejahatan (Rahmawati, 2018).
- g) Tumbuh kembang anak terhambat.
- h) Prestasi menurun.

**d. Pola Pikir**

Mindset (pola pikir) adalah cara menilai dan memberikan kesimpulan terhadap sesuatu berdasarkan sudut pandang tertentu. Perbedaan pola pikir seseorang disebabkan oleh bedanya jumlah sudut pandang yang dijadikan dasar, landasan atau alasan. Banyaknya sudut pandang seseorang untuk berfikir dipengaruhi oleh emosi (*mentality*)

**METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian ini mempunyai ciri khas yang terletak pada pemahaman akan proses, yakni mendeskripsikan tentang segala sesuatu yang berkaitan dengan fokus penelitian mengenai “PENGARUH PENGGUNAAN GADGET PADA RENDAHNYA POLA PIKIR PADA ANAK USIA SEKOLAH (6-12 TAHUN) DI SDN GEMPOL SARI KABUPATEN TANGERANG” penelitian ini bertujuan untuk memahami fenomena yang terjadi secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

Penelitian ini dilakukan pada siswa untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan gadget pada rendahnya pola pikir anak usia 6-12 tahun. Data merupakan hal yang sangat esensi untuk menguak suatu permasalahan, dan data juga diperlukan untuk menjawab fokus penelitian. Data akan diperoleh dalam melakukan observasi dan wawancara kepada siswa yang ada di SDN GEMPOL SARI. Subjek penelitian yaitu kepada kelas 1-6 dengan masing-masing satu perwakilan kelas.

Teknik pengumpulan data merupakan suatu kegiatan yang dilakukan peneliti guna mendapatkan data-data yang digunakan dalam penelitian. Pada penelitian kualitatif pengumpulan data dilakukan dengan natural setting (kondisi yang

alamiah), dan sumber data primer. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

#### Data Observasi

Observasi yang dilakukan peneliti mengambil beberapa aspek yakni segi lingkungan dan kepribadian dengan beberapa indikator. Data dalam tabel observasi berikut ini :

**Tabel 1. Data Observasi**

Sumber	Aspek	Indikator	Data
Kelas 1-6	Kepribadian	Pola pikir	Dari segi pola pikir terdapat 2 hal yang dipengaruhi gadget. <i>Pertama</i> melatih berpikir kreatif saat bermain game online. <i>Kedua</i> pola pikir yang berkembang pesat tanpa disertai tahapan yang sesuai, artinya pada usia anak umur 9 tahun stimulus untuk pola berpikirnya seharusnya disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan. Namun dengan adanya gadget tersebut, dunia anak seakan-akan berubah menjadi dunia remaja. Mengapa dapat disimpulkan demikian, karena peneliti juga mengamati gerak-gerik anak tersebut melalui aplikasi sosial media ( <i>whatsaap</i> ), yang dalam aplikasi tersebut terlihat bahwa dalam akses sosial medianya khususnya fitur “tampilan status” ia sering menggunakan simbol-simbol seorang remaja, mulai dari video percintaan, galau, video atau gambar pembullyan, “status” kata-kata jorok, dan lain sebagainya.

Kami mewawancarai satu anak dari setiap kelas 1-6 ketika mewawancarai mereka kami juga telah menyiapkan pertanyaan seputar pengetahuan dasar yang sangat umum seperti “siapa nama presiden ke-3?” dan rata-rata dari mereka tidak

tahu atau menyebutkan secara asal. dan ketika mereka kami memberi tahu semuanya ada di gadget kalian bisa melihatnya dan mereka hanya menjawab “kami hanya menggunakan gadget untuk bermain game, melihat aplikasi social seperti tiktok dan youtube, jika ingin mencari tau tentang ilmu pengetahuan hanya ketika sedang ada tugas rumah dari guru nya disekolah”. Dan ketika kita tidak sengaja mendengar kata-kata yang tidak pantas perkataan mereka dan kami bertanya mereka tahu dari mana, mereka menjawab “kami melihat dan mendengar kata-kata itu dari youtube yang isinya kartun” dan ternyata itu adalah konten karton yang sudah diubah suaranya oleh pemilik akun yang menggunakan bahasa kasar yang tersembunyi.

### **Pembahasan**

Gadget merupakan wujud dari perkembangan teknologi saat ini, bahkan uniknya gadget dijadikan sebagai keharusan yang harus dimiliki oleh setiap individu mulai dari anak-anak sampai dewasa. Gadget sejatinya mempunyai ruang lingkup yang cukup luas artinya gadget merupakan suatu istilah untuk mengelompokkan macam-macam teknologi mini yang mempunyai multifungsi, seperti *smartphone*, *handphone*, *i-pad*, *netbook*, *blackberry*, dan lain-lain. Gadget umumnya diciptakan untuk memudahkan aktivitas manusia yang berarti dalam hal-hal yang positif. Tapi faktanya gadget bukan hanya berdampak pada hal positif namun juga menimbulkan berbagai hal negatif bagi orang yang tidak bisa mengoptimalkan penggunaan gadget. Jenis gadget yang sudah menjadi seperti makanan sehari-hari setiap kalangan baik di perkotaan-pedesaan, miskin-kaya, tua-muda adalah gadget berjenis *smartphone*.

Berdasarkan rumusan-rumusan masalah yang telah dibuat pada sub bab sebelumnya serta mengacu dari proses observasi, wawancara sekaligus dokumentasi ditemukan bahwa dampak gadget terhadap rendahnya pola pikir anak sekolah dasar sangatlah besar dan beraneka macam. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dampak gadget yang berjenis *smartphone* bagi seseorang khususnya anak sekolah dasar sangat bermacam-macam. Dampak penggunaannya pun ada yang positif dan negatif, tergantung bagaimana ia menggunakannya. Dalam penelitian ini diketahui bahwa anak sekolah dasar harusnya belum dianjurkan menggunakan gadget.

Anak sekolah dasar yang berusia 6-12 tahun sejatinya belum memiliki jiwa yang stabil. Itu artinya anak belum bisa memilah-milih mana yang baik dan mana yang

buruk bagi dirinya. Dilihat pada objek utama pada penelitian ini menunjukkan bahwa anak tersebut belum memfilter dengan baik apa yang ia terima. Terbukti ia menggunakan gadget hanya untuk kesenangannya saja, seperti bermain game, menonton video diyoutube dan sosial media. Bahkan intensitas penggunaan gadget anak tersebut melebihi batas wajar yakni sehari 3 kali dengan durasi 1 jam bahkan lebih dalam sekali pemakaian. Hal ini sudah berlangsung selama kurang lebih setengah tahun dan sampai saat ini sudah terlihat sekali dampak yang ditimbulkan.

Memang sudah sewajarnya anak dikenalkan dengan teknologi (gadget) yang ada sekarang agar anak tidak ketinggalan perkembangan zaman. Namun tentunya hal tersebut tidak terlalu berlebihan dalam mengenalkannya. Hal ini sangat tidak baik bagi tumbuh kembang anak, jika anak berlebihan dengan gadget bahkan sampai kecanduan, maka anak akan sulit diatasi karena ia sudah menganggap bahwa gadget lebih dari sekedar teman (Mustikawati, 2018). Pada orang dewasa, umumnya waktu yang dihabiskan untuk menggunakan gadget berkisar 1 jam sekali dalam pemakaian serta dalam sehari dapat memakai gadget berkali-kali. Kondisi ini tidak sewajarnya disamakan dengan usia anak-anak, penggunaan gadget pada anak-anak harus dibedakan atau diminimalisir dibandingkan dengan orang dewasa. Karena jika hal ini disamakan maka bukan tak mungkin akan menimbulkan dampak negatif bagi anak, salah satunya rasa kecanduan terhadap gadget akan cepat dirasakan (Nugraheni, 2018).

Seperti yang diungkapkan oleh Sri Tatminingsih dalam penelitiannya tahun 2017 yang berjudul "*Dampak Penggunaan TIK terhadap Prilaku Anak Usia Dini: Studi Kasus pada Anak Usia 4-7 Tahun*". Dalam penelitiannya diketahui bahwa intensitas penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi khususnya gadget bagi anak adalah 5-6 jam perhari. Waktu tersebut lebih lama dibandingkan waktu untuk belajar dan bahkan hampir sama dengan waktu tidurnya. Selain itu penggunaan gadget dapat berdampak positif dan negatif yang dapat berlangsung dalam jangka pendek maupun jangka panjang (Tatminingsih, 2017).

Dari sekian dampak, dampak negatiflah yang paling banyak, diantaranya ; (1) anak sering mengabaikan perintah orang tua, (2) waktu belajar terganggu/prestasi menurun, (3) tempramental, (4) bahasa anak melebihi sistem bahasa pada fase anak umumnya, (5) perkembangan otak anak terlalu cepat tanpa melalui *step by step*, (6)

kecanduan/adiksi, (7) gangguan kesehatan. Namun ternyata masih menyisakan dampak positif bagi anak, seperti ; (1) melatih kreatifitas, (2) belajar berbagi, dan (3) media sosialisasi. Dampak yang telah disebutkan tersebut merupakan dampak secara keseluruhan, namun jika mengacu pada variabel dalam penelitian ini yakni tentang kepribadian anak maka dapat diklasifikasikan sebagai berikut; (1) gampang tempramental, (2) acuh, (3) pola pikir yang berkembang pesat tanpa disertai tahapan yang sesuai, (4) suka berbagi, (5) kreatif.

Melihat dampak-dampak tersebut jika penggunaan gadget berlangsung secara terus menerus tanpa pengawasan, maka bukan tidak mungkin akan timbul banyak lagi dampak negatifnya bagi anak. Untuk itu peran keluarga dibutuhkan untuk mengawasi, membimbing serta memperingatkan anak dalam penggunaan gadget. Bercermin dari objek keluarga dari penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa mereka belum ada aturan dan konsistensi dalam mengasuh anak. Artinya peran keluarga bukan hanya melalui lisan saja tetapi juga disertai dengan tindakan. Contoh umumnya, jika anak diperingatkan untuk berhenti bermain gadget tetapi anak mengabaikan maka hal ini perlu adanya tindakan keluarga seperti menyita sementara gadget dari tangan anak. Contoh lain, saat anak diperintah untuk belajar maka orang tua juga harus turut mendampingi anak dalam proses belajar serta membimbing anak menggunakan gadget sebagai media belajar.

Perlu kita ketahui bahwa, sebetulnya segala jenis bentuk dampak penggunaan gadget terhadap anak itu tergantung pada pengawasan orang tua. Seperti halnya dijelaskan oleh Denak Sintia Rahmawati tahun 2018 dalam penelitiannya yang berjudul “*Analisis Penggunaan Gadget terhadap Akhlak Anak (Studi Kasus di SD N 01 Kebonharjo, Klaten)*”, yang menyatakan bahwa gadget memiliki dampak besar bagi tumbuh kembang anak terlebih dalam pembentukan kepribadian anak. Berdampak positif jika orang tua selalu mengawasi penggunaan gadget pada anak serta mengajarkannya dalam hal positif. Namun juga berdampak negatif jika orang tua memberikan fasilitas gadget pada anak tanpa pengawasan. Dampak positif diantaranya meningkatkan kemampuan bahasa, mengikuti perkembangan teknologi, menghilangkan rasa jenuh belajar, dan internet pendukung akademis. Sedangkan negatifnya yakni kesehatan, kecanduan, sosialisasi berkurang, daya pikir lemah, serta anak jadi pemalas (Rahmawati, 2018).

Pada objek utama penelitian ini sebenarnya anak belum kecanduan secara berlebihan. Anak masih dapat dicegah dengan aturan-aturan dan kebiasaan dari keluarga yang disepakati bersama. Oleh karena itu orang tua harus menerapkan pola *digital parenting* bagi anak-anaknya.

Dalam penelitian ini penulis menyarankan beberapa alternatif yang dapat dipakai setiap keluarga umumnya yang mempunyai masalah sama untuk mencegah terjadinya kecanduan gadget pada anak, diantaranya sebagai berikut ; (1) membuat peraturan bersama kapan dan berapa lama anak boleh menggunakan gadget, (2) keluarga harus mengawasi secara aktif, sehingga anak pun akan meminta izin pada keluarga jika hendak menggunakannya, (3) adanya konsistensi dalam menegakkan kebiasaan atau aturan, (4) keluarga harus mendampingi anak saat menggunakan gadget serta membimbing anak dalam mengoperasikan gadget dalam hal positif, seperti media belajar, (5) peringatkan anak jika sudah terlalu lama bermain gadget, (6) gadget sebaiknya disimpan oleh orang tua, jangan diserahkan secara penuh kepada anak, (7) berikan hukuman yang bersifat mendidik terhadap anak jika anak mengabaikan perintah keluarga. Peran keluarga bukan hanya pembimbing dan pengingat saja tetapi juga keluarga harus berperan aktif membantu anak dalam proses berkembangnya. Menindak lanjuti kondisi tersebut maka *digital parenting* perlu dilakukan oleh orang tua, diantaranya sebagai berikut (Primasari dkk., 2019):

1. Memberikan pemahaman tentang dunia internet dan gadget.
2. Pantau aktivitas internet anak melalui aplikasi penyadap khusus atau mengecek secara rutin riwayat browser setiap harinya.
3. Batasi waktu penggunaan gadget pada anak.
4. Berikan peraturan secara tegas apa saja yang tidak boleh diakses dalam gadget pada anak.
5. Menjalin komunikasi yang terbuka dua arah dengan anak.

## KESIMPULAN

Dampak negatif keseluruhan ; anak sering mengabaikan perintah orang tua, waktu belajar terganggu/prestasi menurun, tempramental, bahasa anak melebihi sistem bahasa pada fase anak umumnya, perkembangan otak anak terlalu cepat tanpa

melalui *step by step*, kecanduan/adiksi, gangguan kesehatan. Dampak positif keseluruhan, seperti ; melatih kreatifitas, belajar berbagi, dan media sosialisasi. Sedangkan untuk dampak gadget terhadap kepribadian anak sekolah dasar dapat diklasifikasikan sebagai berikut; tempramental, acuh, pola pikir yang berkembang pesat tanpa disertai tahapan yang sesuai, suka berbagi, kreatif. Peran keluarga bukan hanya pembimbing dan pengingat saja tetapi juga keluarga harus berperan aktif membantu anak dalam proses berkembangnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Ayouby, M. H. (2017). Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini (Studi di PAUD dan TK. Handayani Bandar Lampung) [Skripsi]. Universitas Lampung.
- Alia, T. (2018). Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam penggunaan Teknologi Digital. *Polyglot*, 14(1).
- Alodokter. (2018, Juli 6). Berapa Jam Waktu ideal Anak Gunakan Gadget Setiap Hari? *Alodokter* <https://www.alodokter.com/berapa-jam-waktu-ideal-anak-gunakan-gadget-setiap-hari>
- Basire, J. Hi. T. (2010). Urgensi Pendidikan Agama dalam Keluarga terhadap Pembentukan Kepribadian Anak. *Jurnal Hunafa*, 7(2).
- Chairilisyah, D. (2012). Pembentukan Kepribadian Positif Anak Sejak Usia Dini. *Educhild*, 1(1).
- Ensiklopedia. (2019, Oktober 18). Gawai. *Wikipedia*. <https://id.m.wikipedia.org/wiki/Gawai>
- Haryadi, T., & Irawan I. U., D. (2016). Penanaman Nilai dan Moral pada Anak Sekolah Dasar dengan Pendekatan Storytelling melalui Media Komunikasi Visual. *Andharupa*, 2(1).
- Hasanah, M. (2017). Pengaruh Gadget terhadap Kesehatan Mental Anak. *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education*, 2(2).
- Hurlock, E. B. (1972). *Child Development* (5th ed). McGraw-Hill.
- Istiyanto, S. B. (2016). Telepon Genggam dan Perubahan Sosial: Studi Kasus Dampak Negatif Media Komunikasi dan Informasi Bagi Anak-Anak di Kelurahan Bobosan Purwokerto Kabupaten Banyumas. *Jurnal Komunikasi Ikatan Sarjana Komunikasi Indonesia*, 1(1).