

Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid-19

Karmila Machmud, Apriyanto A.J Pauweni, Ainun Karim, Windrawati Djahara

Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Gorontalo

ainunkarim6899@gmail.com

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima (Januari) (2022)

Disetujui (Februari) (2022)

Dipublikasikan (Februari)

(2022)

Keywords:

Gadget; Anak Usia Dini, belajar dari rumah.

Abstrak

Tujuan artikel ini adalah untuk mengkaji tentang pengaruh penggunaan gadget pada anak usia dini di masa Pandemi Covid – 19 . Gadget adalah barang elektronik kecil yang di desain sedemikian rupa sehingga menjadikannya sebagai suatu inovasi terbaru, atau juga bisa dikatakan sebagai suatu penemuan yang benar – benar menakjubkan pada masanya. Penggunaan media pembelajaran elektronik memang sangat memberikan dampak yang baik untuk anak usia dini bagi proses pembelajaran di masa pandemic covid – 19 seperti sekarang ini. Namun penggunaan gadget yang terlalu lama juga bisa memberikan dampak negative pada anak usia dini, maka dari itu peran orang tua dalam mendampingi anaknya pada masa pandemic sekarang ini sangatlah penting.

Abstract

The purpose of this article is to examine the effect of using gadgets at an early age during the Covid-19 Pandemic. Gadgets are small items that are designed in such a way that electronics are the latest innovations, or can also be said to be truly amazing at their time. The use of electronic learning media does have a very good impact on the learning process during the COVID-19 pandemic as it is today. The name of using gadgets for too long can also have a negative impact at an early age, therefore the role of parents in accompanying their children during the current pandemic is important.

© 2022 Karmila Machmud, Apriyanto A.J Pauweni, Ainun Karim, Windrawati Djahara

Under the license CC BY-SA 4.0

Pendahuluan

Anak usia dini merupakan anak yang berada pada masa golden age period. Dimana pada masa ini perkembangan dan pertumbuhan anak berada pada tingkat tinggi. Pada masa ini anak sangat membutuhkan pendidikan yang baik pula sehingga mampu membantu anak dalam menjalani masa perkembangan dan pertumbuhan ini dengan baik.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang di lakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan, sebagai bentuk bantuan bagi pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan daalam memasuki

pendidikan lebih lanjut. Untuk itu mengapa pendidikan anak sejak usia dini sangat penting.

Akan tetapi, pada saat ini sektor pendidikan mengalami permasalahan yang di akibatkan oleh adanya pandemi Covid-19. Hal ini mengharuskan pemberlakuan kebijakan pendidikan untuk melakukan pembelajaran dari rumah (BDR). Dengan kata lain, pembelajaran akan di laksanakan secara online dengan penggunaan gadget. Hal ini menjadi pilihan yang tidak dapat di hindari mulai jenjang pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi.

Proses BDR ini membuat anak lebih sering berinteraksi dengan gadget karena pembelajaran di lakukan secara daring. Meningkatnya intensitas penggunaan gadget di khawatirkan akan meningkatkan kecanduan gadget terhadap anak. Seperti yang di ungkapkan oleh Chen & Chang (2008) menyebutkan bahwa ada empat aspek perilaku kecanduan. Yang pertama, Compulsion (Kompulsif atau dorongan untuk melakukan secara terus menerus). Aspek ini merupakan tekanan kuat yang berasal dari dalam diri untuk melakukan sesuatu hal secara terus menerus. Kedua, withdrawal (penarikan diri), yaitu suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Perilaku seorang pengguna gadget merasa tidak mampu untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal – hal yang berkenan dengan gadget. Ketiga, tolerance (toleransi). Dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri ketika melakukan suatu hal. Keempat, interpersonal and health-related problems (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan). Aspek ini melibatkan persoalan yang berkaitan dengan interaksi dengan orang lain serta masalah kesehatan.

Pada masa pandemi ini banyak sekali anak – anak yang sudah terbiasa menggunakan atau mengoperasikan gadget sebagai media belajar, akan tetapi gadget juga digunakan untuk bermain game dan membuat anak – anak menjadi kecanduan menggunakan gadget. Banyak yang beranggapan bahwa gadget dapat merusak perkembangan atau perilaku psikologis anak. Namun gadget juga memberikan dampak positif pada anak di antaranya dapat membentuk pola pikir anak dalam mengatur kecepatan, mengolah strategi dalam permainan dan membantu meningkatkan kemampuan otak anak selama dalam pengawasan yang baik. Dalam hal ini orang tua di tuntut untuk lebih kreatif dalam mengawasi anak dalam penggunaan gadget sehingga

dapat menunjang kesempatan untuk anak dalam mengembangkan prestasi yang anak miliki, terutama pada masa pandemi ini.

Penggunaan gadget menimbulkan banyak dampak positif yang menjadi alat pendidikan sebagai stimulasi perkembangan bahasa anak dan dampak negatif pada perubahan perilaku yang signifikan yang semua ini harus di waspadai oleh orang tua, peran mengantisipasinya dengan cara mengawasi, memantau, dan mengendalikan anak menggunakan gadget secara bijak. (Nirwana, 2018; M Sundus 2018; Harbi, 2015).

Dapat di simpulkan bahwa penggunaan gadget dapat menyebabkan keterhambatan perkembangan anak di masa keemasannya. Baik dari aspek perkembangan bahasa, kemampuan berbicara, komunikasi interpersonal, kesehatan, serta sosial dan emosional anak. Namun hal ini dapat dihindarkan apa bila orang tua lebih kreatif dalam melakukan pengawasan terhadap anak dalam penggunaan gadget.

Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian studi pustaka atau studi teks. Dalam penelitian studi pustaka atau studi teks mencakup beberapa bagian. Pertama, telaah teori yang merupakan langkah disiplin ilmu yang perlu di lanjutkan secara empiris untuk memperoleh kebenaran secara empiris pula. Kedua, studi yang berupaya dalam mempelajari seluruh objek penelitian secara teoritik yang terkait dengan validitas. Adapun penelitian ini lebih kepada studi pustaka yang mengkaji pengaruh penggunaan gadget pada anak usia dini di masa pandemic covid – 19. Tentunya penelitian ini sedikit membantu orang tua maupun guru dalam penggunaan gadget pada anak usia dini.

Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini

Pada bidang pendidikan teknologi sering digunakan untuk membantu dalam media pembelajaran yaitu audio visual, video, dan masih banyak lagi yang bisa diterapkan dalam dunia pendidikan. Kehadiran media elektronik dalam proses pembelajaran di PAUD memiliki peranan yang penting, adanya teknologi di dunia pendidikan menjadikan metode pembelajaran terasa lebih menyenangkan. Selain itu bagi guru juga lebih memudahkan penyampaian materi kepada anak sehingga capaian pendidikan lebih mudah tercapai. Anak leih tertarik dengan media pembelajaran

elektronik yang diterapkan sehingga akan memudahkan anak untuk mengerti tujuan pembelajaran yang dijelaskan oleh guru.

Penggunaan media pembelajaran elektronik memang sangat memberikan hasil yang baik bagi proses pembelajaran. Selain di dunia pendidikan pemanfaatan penggunaan teknologi dapat dirasakan pada lingkungan sekitar contohnya penggunaan gadget Penggunaan gadget pada kelompok usia kanak-kanak memiliki dampak negatif yang akan memuat anak semakin memprihatinkan perkembangannya, anak-anak yang terlalu sering beradaptasi dengan gadget akan lebih mudah menemukan fitur-fitur yang belum sepatutnya ditonton oleh anak sehingga akan mengganggu perkembangan anak, fitur-fitur tersebut jika belum difilter dengan usia anak juga akan mengakibatkan gangguan pada psikologis anak itu sendiri. Pendampingan orang tua sangatlah diperlukan oleh anak dalam menggunakan gadget. Pada penelitian Delima, Arianti, dan Pramundyawardani (2015) menemukan bahwa penggunaan alat teknologi terutama pada anak untuk game yakni(94%) orang tua menyatakan bahwa menggunakan perangkat teknologi untuk bermain game tanpa adanya bantuan dari orang tuanya untuk mencari aplikasi yang diinginkan anak. Anak membutuhkan waktu untuk bermain game (63%) selama 30 menit untuk sekali bermain game dan (15%) menggunakan waktu 30-60 menit untuk sekali bermain game namun jika tidak ada pengawasan intensitasnya bias semakin tinggi. Di Indonesia penggunaan gadget dapat dalam bentuk smartphone, laptop, tablet, komputer, kamera dan lainnya namun anak-anak pada usia 5-6 tahun lebih mengenal smartphone, tablet untuk digunakan dalam bermain atau belajar menggunakan media pembelajaran elektronik.

Perkembangan teknologi informasi sekarang ini semakin maju. Kemajuan teknologi informasi dan internet saat ini mengakibatkan sumber daya informasi digital sangat melimpah (Salim, et al., 2020). Salah satu alat komunikasi yang banyak digunakan saat ini adalah smartphone. Smartphone adalah alat komunikasi baik jarak dekat maupun jarak jauh (Imam, 2019). Penggunaan smartphone sudah tidak lazim lagi di era milenial, sebab smartphone merupakan barang yang wajib dimiliki setiap individu. Di zaman yang serba canggih ini, smartphone merupakan alat yang sudah menyatu dengan kehidupan sosial masyarakat.

BDR Pada Masa Pandemi Covid 19

Pandemi Coronavirus Diseases (Covid-19) telah menciptakan kebutuhan dan perlunya menjaga jarak dalam interaksi sosial (WHO, 2020). Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) menyarankan bahwa anak-anak di bawah 5 tahun menghabiskan tidak lebih dari 1 jam waktu layar menetap per hari dan bahwa bayi di bawah 1 tahun tidak boleh terpapar layar elektronik (Organisasi Kesehatan Dunia, 2019). Temuan kami mengungkapkan bahwa siswa telah menghabiskan lebih banyak waktu dengan layar elektronik selama pengunduran kelas tatap muka. Hampir 80% orang tua dari anak-anak taman kanak-kanak mengatakan anak-anak mereka menghabiskan lebih dari satu jam sehari menggunakan layar elektronik, melebihi batas maksimum yang direkomendasikan oleh WHO.

Cara tersebut dilakukan salah satunya dengan tujuan agar sistem perawatan kesehatan tidak kewalahan dan akhirnya dapat menyebabkan meningkatnya jumlah pasien yang harus dilayani. Jika semakin tinggi frekuensi aktivitas di luar rumah (tempat keramaian), maka seorang akan semakin rentan terkena virus (Widyaningrum et al., 2020). Hal pencegahan tersebut juga memiliki konsekuensi pada perubahan proses belajar mengajar anak usia dini. Dalam keadaan normal, pembelajaran model BDR (belajar di rumah) dan BDS (belajar di sekolah) bisa relatif sama tujuan dan kualitasnya. Perbedaannya terdapat pada sarana pendukung yang digunakan. Akan tetapi, pada keadaan darurat, ketika masyarakat (termasuk anak usia dini dan guru) masih dibayangi wabah Covid-19, desain dan proses pembelajaran dalam jangka waktu lama yang diterapkan menjadi berbeda. Pembelajaran daring yang dilakukan dari rumah memiliki konsekuensi secara psikologis pada siswa (Irawan et al., 2020). Walau demikian, kebijakan BDR yang diputuskan dengan tujuan untuk menghambat penyebaran virus dalam praktiknya tetap harus mengacu pada kurikulum nasional yang digunakan.

Proses BDR membuat anak lebih sering mempunyai hubungan dengan gadget karena pembelajaran dilakukan secara daring. Meningkatnya intensitas penggunaan gadget dikhawatirkan akan meningkatkan angka kecanduan gadget. Kecanduan gadget dapat meningkatkan keiasaan resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas. Selain itu, kecanduan gadget juga dapat mempengaruhi pemenuhan hormon dopamin

yang berlebihan sehingga menyebabkan penurunan kematangan pada Pre-Frontal Cortex (PFC) (Paturel, 2014).

Dampak pembelajaran online untuk anak

Kajian tentang kuantitatif menunjukkan bahwa orang tua kurang positif tentang manfaat pembelajaran online. Subskala dua umumnya memiliki 2,80 dan standar deviasi sedang 0,66. Sebagian kecil orang tua percaya bahwa pembelajaran online dapat meningkatkan kemajuan bahasa anak-anak (21,2%), literasi (25,2%), keterampilan sosial (24,8%), keterampilan mandiri (17,8%), seni (21,1%) dan kesehatan fisik (10,9%). Secara umum, lebih banyak orang tua yang sadar bahwa pembelajaran online dapat membantu anak-anak memperoleh lebih banyak pengetahuan sains (37,6%). Sekitar setengah dari peserta memiliki sikap objektif terhadap peran pembelajaran online untuk mendukung perkembangan anak dalam bahasa, literasi, kemandirian, keterampilan sosial, pengetahuan sains, dan seni.

Analisis kualitatif menemukan bahwa beberapa orang tua beranggapan bahwa "selama situasi [pandemi] khusus, anak-anak dapat belajar online" Sebaliknya, yang lain berpandangan bahwa "meskipun anak-anak dapat belajar melalui pendekatan online, kualitas pembelajarannya tidak baik" dan "efek belajar dari pembelajaran online buruk" (orang tua 2). Beberapa orang tua lebih lanjut menjelaskan bahwa anak kecil memiliki kontrol diri yang lemah dan rentang atensi yang pendek sehingga tidak dapat terlibat dalam pembelajaran online. Misalnya, mereka berkomentar "anak-anak terlalu muda, dan pikirannya tidak dapat fokus" dan "pembelajaran online tidak efektif atau rendah, dan kontrol diri anak-anak buruk" dan "inisiatif mereka tidak tinggi, meskipun mereka mempelajari makna seperti di sekolah."

Bersamaan dengan orang tua menunjukkan perlawanan dan penentangan yang kuat tentang pendidikan online yang disebabkan oleh kekhawatiran mereka tentang akibat negatif pada perkembangan anak. Seperti yang ditunjukkan dalam kutipan berikut dari keterangan mereka terhadap dua pertanyaan terbuka, orang tua percaya bahwa pembelajaran online lebih berbahaya bagi anak-anak daripada manfaatnya. Pembelajaran online telah membuat anak-anak kehilangan kemerdekaan berpikir, mengurangi jumlah latihan fisik, dan penggunaan layar elektronik yang berlebihan hasilnya dapat menyebabkan ketegangan mata. Anak-anak kecil harus lincah dan aktif,

tetapi sekarang mereka harus menerima pembelajaran online secara pasif dan tidak aktif. Kurangnya interaksi sosial dengan teman sebaya dan guru membuat kodrat mereka tidak tergerak.

Di antara semua kekhawatiran, yang paling kritis adalah tentang akit negatif pada penglihatan mata anak kecil. Beberapa orang tua menekankan kapasitas bahaya bagi perkembangan sosial dan kesehatan fisik anak kecil, terpenting penglihatan mata. Ada dilema bagi orang tua untuk mengangkat pembelajaran online untuk anak-anak mereka, seperti yang diungkapkan oleh orang tua: anak-anak dapat belajar beberapa pengetahuan dengan pendekatan online, tetapi mereka akan mengembangkan minat menonton smartphome dan TV, yang tidak baik untuk mata mereka. Secara umum, banyak orang tua yang menyatakan masalah dan tantangan yang disebabkan oleh pembelajaran online tanpa menyebutkan manfaat apa pun, seperti yang ditunjukkan pada kutipan berikut. Kelemahan terbesar pembelajaran online berbahaya bagi mata. Anak kecil tidak bisa belajar online sama sekali, dan mereka tidak mendengarkan sama sekali. Penggunaan gadget dalam waktu yang lama tidak baik untuk mata anak.

Dampak Positif Yang Di Timbulkan Pada Penggunaan Gadget

Penggunaan smartphome di kehidupan sosial masyarakat jika penggunaannya berlebihan juga dapat memicu ketergantunagn gadget. Mereka yang sudah kecanduan, maka akan merasa imang apabila terlalu lama tidak menggunakan smartphome..Penggunaan smartphome yang dimanfaatkan secara efektif akan menimbulkan dampak-dampak positif. Penggunaan smartphome yang canggih menimbulkan dampak positif antara lain untuk memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak (Novitasari & Khotimah, 2016). Dampak positif penggunaan gadget diantaranya sebagai berikut: 1) Anak dapat Menemukan Aplikasi yang diinginkan Sendiri, 2) Anak dapat Mengaktifkan Data Seluler Sendiri, 3) Anak dapat Memilah Warna dan Mengetahui Beberapa Nama Benda dengan Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris, 4) Anak dapat Berhitung 1–10 dengan Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris, 5) Anak hafal lagu anak-anak Berbahasa Indonesia dan Bahasa Inggris, dan 6) Anak Hafal Gerakan Beberapa Tari-tarian Moderen dan Tradisional.

Penggunaan *smartphone* pada anak usia 2-3 tahun memberikan dampak positif khususnya pada penambahan wawasan anak seperti anak dapat membedakan warna dan mengenal beberapa nama benda dengan Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris. Selain itu anak juga aktif dan bisa secara mandiri menghidupkan dan membuka aplikasi dalam *smartphone*. Peran pengawasan orang tua terhadap penggunaan *smartphone* oleh anak menjadi aspek kunci bagi berkembangnya pengetahuan anak. Orang tua harus turut terlibat dalam menentukan konten-konten apa saja yang harus dimainkan anak dalam *smartphon*enya. Pelayanan konten-konten edukatif oleh orang tua dalam *smartphone* yang digunakan oleh anak mejadikan *smartphone* sebagai penghubung yang menyenangkan dan efektif dalam membangun dan meningkatkan pengetahuan anak.

Dampak Negatif Yang Di Timbulkan Pada Penggunaan Gadget

Salah satu dampak negatif dari penggunaan *smartphone* yaitu mampu menghasilkan kepribadian anak kurang baik, apabila dalam penggunaannya tidak ada pengawasan yang tepat dari orang tua. Anak-anak yang sering menggunakan *smartphone* secara berlebihan, maka akan menumbuhkan pengaruh yang tidak baik bagi anak. Di saat pandemi seperti ini anak akan menghabiskan waktunya untuk bermain *smartphone* dibandingkan untuk belajar. Belajar merupakan adalah jalan perubahan di dalam watak manusia yang ditampakkan dalam bentuk peningkatan kapasitas tingkah laku (Saputra, 2019). Belajar dapat diartikan proses penting bagi perubahan perilaku manusia dan melibatkan segala sesuatu yang difikirkan dan dikerjakan Zuhaira & Subkhan dalam (Fenti, Sudia, & Kadir, 2020). Hal ini juga selaras dengan Rachman dalam (Alia & Irwansyah, 2018) yang menyebutkan bahwa akibat negatif dan efek samping dari pemakaian teknologi digital antara lain merendahnya prestasi belajar karena penggunaan yang berlebihan, menghambat aktivitas fisik yang dibutuhkan untuk tumbuh kembang anak, masalah kesehatan mata, dan lain-lain.

Orang tua sering mengeluhkan penyimpangan penggunaan *smartphone* yang mengganggu proses belajar, karena digunakan tidak dalam waktu yang tepat. Dampak negatif penggunaan gadget untuk anak. 1) Mengganggu kesehatan yaitu gadget dapat mengganggu kesehatan manusia karena akibat radiasi dari teknologi sangat

berbahaya bagi kesehatan manusia terutama pada anak-anak yang berusia 12 tahun kebawah. Efek radiasi yang berlebihan dapat memicu munculnya penyakit kanker, 2) Mengganggu perkembangan anak yaitu gadget memiliki berbagai karakter yang canggih seperti, kamera, video, games dan lain-lain. Fitur itu semua dapat mengganggu proses pembelajaran di sekolah. Misalnya ketika guru menerangkan pelajaran di depan salah satu siswa bermain gadget nya di belakang atau biasa juga di pergunakan sebagai alat untuk hal-hal yang tidak baik, 3) Rawan terhadap tindak kejahatan yaitu setiap orang pasti ada yang memiliki sifat update di mana saja. Jadi orang ingin berbuat eksploitasi dengan mudah mencari nya dari hasil update nya yang boleh dibilang terlalu sering, 4) Mempengaruhi karakter Anak yaitu Kemajuan teknologi berpotensi membuat anak cepat puas dengan pengetahuan yang diperolehnya sehingga merasa apa yang didapatnya dari internet atau teknologi lain adalah pengetahuan yang terlengkap. Pada hakikatnya ada begitu banyak hal yang harus digali lewat proses pembelajaran tradisional dan internet tidak bisa menggantikan kedalaman suatu pengetahuan. Kalau tidak dicermati, maka akan ada kecenderungan bagi turunan mendatang untuk menjadi generasi yang cepat puas dan cenderung berpikir sempit.

Efek Penggunaan Gadget Pada Masa Pandemi Covid 19

Pada aspek keharusan, terlihat hampir separuh anak tidak pernah memiliki dorongan atau tekanan untuk menggunakan gadget. Hal ini menjelaskan bahwa tidak semua anak menjadikan gadget sebagai pilihan utama untuk aktivitas mereka. Beberapa kemungkinan juga mengindikasikan, bahwa dorongan untuk menggunakan gadget secara terus-menerus juga berasal dari budaya orang tua anak. Karena diketahui bahwa banyak orangtua yang mengizinkan anaknya untuk menggunakan gadget tanpa aturan yang jelas dan pembatasan waktu. Pada dasarnya, anak usia di bawah 5 tahun, boleh diberi gadget dengan memperhatikan lama pemakaiannya (Ferliana, 2016).

Penelitian yang dilakukan oleh Delima (2015) menunjukkan hampir semua orang tua (94%) menyatakan bahwa anak mereka biasa memakai perangkat teknologi untuk bermain game. Sebagian besar anak (63%) menghabiskan waktu maksimum 30 menit untuk sekali bermain game. Sementara 15% responden menyatakan bahwa anak bermain game selama 30 sampai 60 menit dan sisanya dapat berinteraksi dengan sebuah game lebih dari satu jam.

Selanjutnya, dari aspek withdrawal, terlihat lebih dari setengah anak tidak pernah memiliki perasaan tidak nyaman pada saat tidak menggunakan gadget dan bahkan cenderung menjauhkan diri dari menggunakan gadget. Berdasarkan penelitian Feliana (2016), anak usia dini yang menggunakan gadget minimal 2 jam tetapi berkelanjutan setiap hari dapat mempengaruhi psikologis anak, misalnya, anak menjadi kecanduan bermain gadget daripada melakukan aktifitas yang seharusnya yaitu belajar.

Akibat penggunaan gadget terhadap perilaku anak dari aspek penerimaan tergolong banyak. Lebih dari separuh anak tidak pernah menghabiskan waktu hanya untuk menggunakan gadget saja. Menurut Sari, (2016), implementasi gadget dikategorikan dengan intensitas tinggi jika menggunakannya dengan durasi lebih dari 120 menit /hari dan dalam sekali pemakaiannya berkisar > 75 menit. Selain itu, dalam sehari bisa berkali-kali (lebih dari 3 kali) implementasi gadget dengan durasi 30 -75 menit akan menimbulkan kecanduan dalam pemakaian gadget. Selain itu, penggunaan gadget dengan intensitas sedang masuk dalam kategori menggunakan gadget dengan lama lebih dari 40-60 menit /hari dan intensitas penggunaan dalam sekali penggunaan 2 -3 kali /hari setiap penggunaan. Intensitas yang tinggi pada penggunaan gadget memberikan dampak negatif (Rahma, 2015).

Perilaku anak dari aspek Interpersonal and health-related problems tolerance di masa pandemi Covid-19 memperlihatkan lebih dari separuh anak tidak pernah mengalami masalah dengan kesehatan atau permasalahan dengan interaksi interpersonal walaupun memiliki kegemaran bermain game atau melihat youtube. Hubungan interpersonal dapat terjadi dari interaksi dan komunikasi sehingga anak pada dasarnya butuh interaksi dua arah. Oleh karena itu, belajar bersama dengan sejawat dapat mendukung semangat belajar anak karena belajar secara berkelompok bertindak dalam meningkatkan motivasi dan pengetahuan (Syarfina, 2020) serta meningkatkan hasil belajar anak (Roil Umamah, 2016).

Dari aspek kuantitas waktu, orangtua perlu mengawasi pemakaian gadget. Penggunaan gadget yang berlebihan pada anak akan berdampak negatif karena dapat menurunkan daya konsentrasi dan meningkatkan ketergantungan anak untuk dapat mengerjakan berbagai hal yang sewajarnya dapat mereka lakukan sendiri. Akibat lainnya adalah semakin terbukanya akses internet dalam gadget yang menampilkan

segala hal yang semestinya belum waktunya dilihat oleh anak-anak (Chusna, 2017). Oleh karena itu, jika anak mulai kecanduan gadget maka akan berimbas pada kurangnya bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Secara parsial dan simultan, intensitas penggunaan smartphone berpengaruh signifikan terhadap tingkah laku komunikasi (Gifary & Kurnia N, 2015; Yuniati et al., 2015) sehingga berdampak pada psikologis anak, terutama krisis percaya diri dan perkembangan fisik. Cara meminimalisir penggunaan gadget untuk anak usia dini. 1) Sebaiknya anak usia dibawah 3 tahun tidak diberikan gadget, apalagi ponsel pintar. Anak lebih diarahkan untuk bermain menggunakan mainan edukatif dan diarahkan untuk kegiatan yang dapat meningkatkan keterampilan bahasa, kognitif, motorik, dan sosial, 2) Orang tua harus lebih bijak dalam memfasilitasi anak dengan berbagai jenis gadget. Bahkan meskipun orang tua sibuk, lebih baik meluangkan waktu untuk bermain dan berinteraksi dengan anak, agar anak tidak merasa kesepian dan lalai, 3) Orang tua harus tetap mengawasi dan mendampingi anak saat bermain gadget, 4) Harus ada komitmen antar anggota keluarga dalam memberikan keterangan waktu dalam menggunakan gadget.

Simpulan

Intensitas penggunaan gadget oleh anak usia dini dapat meningkat dengan tajam ketika pola asuh yang dipilih untuk diterapkan oleh orang tua tidak tepat apalagi di era pandemic covid seperti sekarang ini, selain itu pendampingan orang tua akan penggunaan gadget juga membawa dampak yang positif jika dapat digunakan dengan baik namun jika tidak dilakukan kontrol maka penggunaannya bisa meningkat kearah yang negative sehingga menimbulkan dampak negatif bagi anak. Untuk mengatasi penggunaan yang terlalu tinggi perlu adanya pembatasan dan permainan yang kreatif yang diberikan kepada anak di rumah selama masa pandemic covid 19. Intensitas penggunaan gadget yang baik bagi anak seperti pemanfaatan penggunaan gadget untuk proses pembelajaran sangatlah baik dan membantu pembelajaran pada masa pandemic covid 19 karena adanya BDR sehingga sangat membantu anak.

Daftar Pustaka

Chen, C.Y., & Chang, S. I. 2008. An Exploration of the Tendency to Online Game Addiction Due to User's Liking of Design Features. *Asian Journal of Health and Information Sciences*, 3(4), 38 – 51.

- DONG, Chuanmei; CAO, Simin; LI, Hui. Young children's online learning during COVID-19 pandemic: Chinese parents' beliefs and attitudes. *Children and youth services review*, 2020, 118: 105440.
- Fahmi, MH. (2020). Komunikasi Synchronous dan Asynchronous Dalam Elearning Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Nomosleca*, 6(2).
- LAU, Eva Yi Hung; LEE, Kerry. Parents' views on young children's distance learning and screen time during COVID-19 class suspension in Hong Kong. *Early Education and Development*, 2021, 32.6: 863-880.
- Listiana, Aan, and Nelia Guswanti. "Dampak Positif Penggunaan Smartphone Pada Anak Usia 2-3 Tahun Dengan Peran Aktif Pengawasan Orang Tua." *Pedagogia* 18.1: 97-111.
- Maria,Iga.Novianti,Ria.2010. Efek Penggunaan Gadget Pada Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Perilaku Anak. *Journal Of Islamic Early Childhood Education*. Vol. 3 No. 2, 74-81.
- Nafaida, R. 2020. Dampak penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak. *BEST Journal (Biology Education, Sains and Technology)*, 3(2), 57-61.
- Najwa, N. 2021. Pola Asuh Orang tua dalam Mengantisipasi Dampak Penggunaan Gadget di Masa Pandemi Covid-19. *Islamic Counselling : Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, 5(1), 79 – 92.
- Ni Luh Gede Mita Widiastiti, Gusti Ngurah Sastra Agustika.2020. Intensitas Penggunaan Gadget Oleh Anak Usia Dini Ditinjau Dari Pola Asuh Orang Tua. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*.Vol. 8(2), Pp. 112-120.
- Nirmala, B., & Annuar, H. (2020). Home Visit: Strategi PAUD Dari Rumah Bagi Guru. Di Daerah 3T Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1052-1062.
- Nurhaeda, Nurhaeda. Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Dalam Pandangan Islam Di Paud Terpadu Mutiara Hati Palu. *ECEIJ (Early Childhood Education Indonesian Journal)*, 2018, 1.2: 70-78.

- Ramadadhani.Irfad.Arsyad.2020. Efek Penggunaan Smartphone Berkelanjutan Pada Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Perilaku Anak.Jurnal Amal Pendidikan. Vol. 1, No. 2, Hal: 96-105
- Rihlah, J., Shari, D., & Anggraeni, A.R. 2021. Dampak Penggunaan Gadget di Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Perkembangan Bahasa dan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Early Childhood : Jurnal Pendidikan*, 5(1), 45-55
- SUMARNI, Sri, et al. Behavior in early childhood (2-3) years: A case study on the use of gadgets in social environments. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 2019, 8.8: 384-404.
- Yulianingsih, W., Suhanadji, S., Nugroho, R., & Mustakim, M. (2020). Keterlibatan Orang Tua Dalam Pendampingan Anak Selama Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1138 – 1150.