

## THE IMPACT OF USING GADGETS ON EARLY CHILDHOOD IN SIDAMUKTI VILLAGE

Usep Saepul Mustakim<sup>1</sup>, Ajeng Muliasari<sup>2</sup>, Nunung Sumarni<sup>3</sup>, Diah Mardiah<sup>4</sup>, Hana Fatimah<sup>5</sup>

STKIP Syekh Manshur, Indonesia<sup>1-2</sup>

UNMA Banten, Indonesia<sup>3-5</sup>

Corresponding author email: [usepsam@gmail.com](mailto:usepsam@gmail.com)

### Article History

Received: 17 January 2023

Approved: 2 February 2023

### ABSTRACT

*The formulation of the problem in this study is how to analyze the impact of using gadgets in early childhood. The research objectives to be achieved in this study are readers can use gadgets wisely, readers can reduce dependence on gadgets, to provide information about the impact of using gadgets on health and to provide information about gadgets. The research method used is a qualitative research method. Based on the results of research on the negative and positive impacts of using gadgets on children aged 6-12 years in Sidamukti Village, it can be concluded: 1). The positive impact of using gadgets on respondents is 5 children aged 6-12 years in Sidamukti Village, showing data for 2 children who show a positive impact, this is classified as a minority because the other 3 respondents have not shown a positive impact. 2). The negative impact of using gadgets on respondents was 5 children aged 6-12 years in Sidamukti Village, showing data for 3 children showing a negative impact, this is classified as the majority because 2 other respondents have shown a positive impact.*

**Keywords:** *The Impact Of Using Gadgets, Early Childhood*

### LATAR BELAKANG

Gadget kini sudah menjadi kebutuhan sehari-hari masyarakat modern, mulai dari laptop, tablet, ponsel atau ponsel pintar. Semua perangkat teknologi canggih tersebut tak sekadar menjadi alat komunikasi dan hiburan, tetapi juga untuk mengetahui

berbagai informasi dan pengetahuan. Karenanya tak mengherankan bila banyak orang asyik menggunakan gadget hingga lupa waktu.

Perkembangan teknologi pada era sekarang ini banyak mengalami kemajuan. Perkembangan tersebut ditandai dengan munculnya suatu barang yang disebut gadget sehingga memudahkan kegiatan manusia misalnya dapat mencari informasi dengan cepat. Menurut (Syahudin, 2019) ‘*gadget* adalah suatu benda elektronik yang digunakan sebagai komunikasi oleh manusia seperti handphone, komputer dan lainnya. Pada awalnya penggunaan gadget hanya digunakan orang dewasa akan tetapi di jaman modern ini gadget banyak juga digunakan pada anak-anak.

Penggunaan *gadget* untuk anak usia Sekolah Dasar “tersebut bisa berdampak positif maupun negatif” yaitu anak dapat mencari materi pembelajaran dengan mudah dan dapat berkomunikasi jarak jauh selain itu bisa berdampak’ negatif anak lebih sering memainkan *gadget* daripada bermain dan berinteraksi dengan teman sekitar hal ini bisa menyebabkan anak menjadi seorang individualis, sehingga orang tua harus mengawasi anak saat bermain *gadget*.

Pada saat ini dunia mengalami musibah dengan munculnya ‘*virus corona* yang sangat menakutkan, virus ini tidak terlihat oleh mata manusia karena ukurannya sangat kecil apabila terinfeksi *virus corona* akan mengalami sesak nafas hingga paling parah kematian. Banyak orang yang

terdampak virus ini baik dalam hal ekonomi, sosial dan juga pendidikan. Dampak *virus corona* dalam bidang sosial yaitu manusia dilarang melakukan kegiatan yang berkelompok/dibatasi sehingga dalam bidang pendidikan juga terdampak yaitu banyak Sekolah Dasar meliburkan semua muridnya untuk mencegah Covid-19 semakin meluas maka pembelajaran yang awalnya tatap muka ‘tetapi sekarang ini memakai pembelajaran online menggunakan *gadget*. Melihat dari latarbelakang diatas maka rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimana analisis dampak penggunaan *gadget* pada anak usia dini.

Tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah Pembaca dapat menggunakan *gadget* dengan bijak, pembaca dapat mengurangi ketergantungan terhadap *gadget*, untuk memberikan informasi mengenai dampak penggunaan *gadget* terhadap kesehatan dan untuk memberikan informasi mengenai *gadget*.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif. Menurut Sugiyono (2011), metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *postpositivisme*, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya

eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara *purposive* dan *snowball*, teknik pengumpulan dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif atau kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.

Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang temuan-temuannya tidak diperoleh melalui prosedur statistik atau bentuk hitungan lainnya dan berusaha memahami dan menafsirkan makna suatu peristiwa interaksi tingkah laku manusia dalam situasi tertentu menurut perspektif peneliti sendiri.

Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis. Proses dan makna (perspektif subjek) lebih ditonjolkan dalam penelitian kualitatif. Landasan teori dimanfaatkan sebagai pemandu agar fokus penelitian sesuai dengan fakta di lapangan.

Penelitian kualitatif dikenal sejak tahun 1960-an dan sering disebut metode alternatif (*alternative method*). Metode ini tidak menggunakan pertanyaan yang rinci, tapi dimulai dengan yang umum tetapi kemudian meruncing dan mendetail. Metode kualitatif memperlakukan partisipan sebagai subjek bukan objek sehingga partisipan

menganggap dirinya berharga karena informasi dari mereka sangat bermanfaat.

Tujuan penelitian kualitatif menurut Kriyantono, adalah untuk menjelaskan suatu fenomena dengan sedalam-dalamnya dengan cara pengumpulan data yang sedalam-dalamnya pula, yang menunjukkan pentingnya kedalaman dan detail suatu data yang diteliti.

Ada lima tahapan penelitian kualitatif, yaitu:

1. Mengangkat permasalahan.
2. Memunculkan pertanyaan penelitian.
3. Mengumpulkan data yang relevan.
4. Melakukan analisis data.
5. Menjawab pertanyaan penelitian.

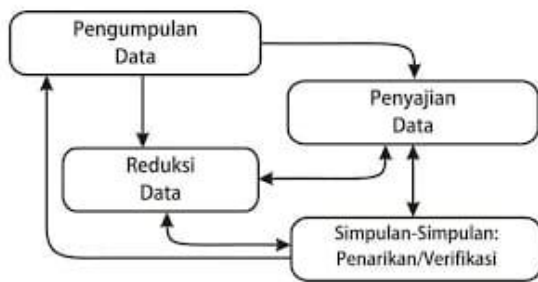
Prosedur pelaksanaan penelitian kualitatif bersifat fleksibel sesuai dengan kebutuhan, serta situasi dan kondisi di lapangan. Garis besar tahapan penelitian jenis kualitatif adalah sebagai berikut (Sudarwan Danim dan Darwis, 2003 : 80)

1. Merumuskan masalah sebagai fokus penelitian.
2. Mengumpulkan data di lapangan.
3. Menganalisis data.
4. Merumuskan hasil studi.
5. Menyusun rekomendasi untuk pembuatan keputusan.

Populasi yang diambil dalam penelitian ini adalah ana-anak usia 6-12 tahun yang aktif menggunakan *gadget* (Handphone, Laptop, Ipad) di kampung Sidamukti. Dengan sampel penelitian 5 orang anak

beserta orang tuanya.. Waktu penelitian dilakukan selama 1 bulan (Desember). Menggunakan instrumen penelitian observasi dan wawancara.

### 3.1 Bagan Penelitian



Gambar 1. Bagan Alur Penelitian

### 3.2 Alur Penelitian

Teknik analisis data yang digunakan dalam analisis kualitatif memiliki empat tahap yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan langkah terakhir adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Untuk lebih jelas dalam setiap langkahnya, akan kita bahas bersama di bawah ini :

#### 1. Reduksi Data

Reduksi data merupakan tahap dari teknik analisis data kualitatif. Reduksi data merupakan penyederhanaan, penggolongan, dan membuang yang tidak perlu data sedemikian rupa sehingga data tersebut dapat menghasilkan informasi yang bermakna dan memudahkan dalam penarikan kesimpulan. Banyaknya jumlah data dan kompleksnya data, diperlukan analisis data melalui tahap reduksi. Tahap

reduksi ini dilakukan untuk pemilihan relevan atau tidaknya data dengan tujuan akhir.

#### 2. Display Data

Display data atau penyajian data juga merupakan tahap dari teknik analisis data kualitatif. Penyajian data merupakan kegiatan saat sekumpulan data disusun secara sistematis dan mudah dipahami, sehingga memberikan kemungkinan menghasilkan kesimpulan. Bentuk penyajian data kualitatif bisa berupa teks naratif (berbentuk catatan lapangan), matriks, grafik, jaringan ataupun bagan. Melalui penyajian data tersebut, maka nantinya data akan terorganisasikan dan tersusun dalam pola hubungan, sehingga akan semakin mudah dipahami.

#### 2. Kesimpulan dan Verifikasi

Penarikan kesimpulan dan verifikasi data merupakan tahap akhir dalam teknik analisis data kualitatif yang dilakukan melihat hasil reduksi data tetap mengacu pada tujuan analisis hendak dicapai. Tahap ini bertujuan untuk mencari makna data yang dikumpulkan dengan mencari hubungan, persamaan, atau perbedaan untuk ditarik kesimpulan sebagai jawaban dari permasalahan yang ada.

Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan

memungkinan mengalami perubahan apabila tidak ditemukan bukti yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal didukung oleh bukti-bukti yang valid, maka kesimpulan yang dihasilkan merupakan kesimpulan yang kredibel. Verifikasi dimaksudkan agar penilaian tentang kesesuaian data dengan maksud yang terkandung dalam konsep dasar analisis tersebut lebih tepat dan obyektif. Salah satu cara dapat dilakukan adalah dengan Peer debriefing.

Teknik pengolahan data kualitatif terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Seperti kita ketahui tahap awal dalam pengolahan data kualitatif adalah pengumpulan data. Terdapat beberapa metode yang bisa digunakan untuk mengumpulkan data kualitatif yaitu :

#### 1. Focus Group Discussion

Focus Group Discussion (FGD) merupakan metode pengumpulan data kualitatif dengan melakukan diskusi suatu tema yang bertujuan untuk menemukan makna atau pemahaman kelompok tertentu. Diskusi disini bukan berbentuk wawancara melainkan interaksi yang terfokus pada suatu tema. Biasanya bentuk diskusi ini

dijembatani oleh moderator. Moderator akan bertugas menjaga jalannya diskusi yang terjadi antar peserta diskusi. Sehingga diskusi akan lebih interaktif dan dinamis.

#### 2. Metode Wawancara

Metode wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data kualitatif. Metode wawancara berlangsung dengan proses tanya jawab antara dua orang atau lebih secara lisan yang bertujuan mendapatkan informasi-informasi atau keterangan-keterangan secara langsung dari responden. Metode wawancara ini juga disebut dengan interview. Proses wawancara ini dapat direkam oleh pewawancara agar dapat dipelajari kembali jawaban-jawaban yang diberikan oleh responden. Selain dengan bertatap muka, proses wawancara juga bisa dilakukan via telepon.

#### 3. Metode Observasi

Teknik pengumpulan data lainnya yaitu dengan metode observasi. Metode observasi adalah teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung di lapangan. Metode ini dilakukan dengan prosedur atau aturan tertentu sehingga hasil observasi dapat ditafsirkan secara ilmiah. Metode observasi biasanya relevan dengan penelitian seperti mengamati interaksi belajar mengajar, mengamati tingkah laku anak terhadap kelompok sekitarnya, dan

sebagainya. Informasi yang akan didapatkan dengan metode observasi bisa berupa tempat, pelaku, kegiatan, perilaku, dan lainnya. Hasil dari observasi ini dapat dijadikan gambaran peristiwa atau perilaku pada manusia dan dapat dijadikan alat ukur penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian tentang dampak negatif dan positif penggunaan Gadget terhadap anak usia 6 – 12 tahun di desa sidamukti kecamatan Sukaresmi kab Pandeglang akan di uraikan pada bab ini.

Adapun jumlah sampel pada penelitian ini yaitu sebanyak 5 orang anak yang aktif menggunakan gadget. Lokasi penelitian Dilaksanakan di Desa Sidamukti Kecamatan Sukaresmi Kabupaten Pandeglang Provinsi Banten. Berikut datanya:

**Tabel 1. identitas narasumber**

NO	NAMA ANAK	USIA ANAK	NAMA ORANGTUA
1	M.A	11 Tahun	A.D
2	R	10 Tahun	E
3	M.R	12 Tahun	I
4	S	9 Tahun	F
5	W	10 Tahun	S

## Dampak positif penggunaan gadget

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdapat beberapa temuan dari dampak positif penggunaan *gadget* hasil menunjukkan dari 5 anak yang menggunakan *gadget* di Sidamukti menunjukkan kategori minoritas dalam pemanfaatan *gadget* kearah positif. Dampak positif yang muncul berupa : Menggunakan *gadget* untuk keperluan belajar dimasa pandemik, Pelaksanaan proses pembelajaran selama pandemic Covid -19, komunikasi dilakukan dengan menggunakan media-media komunikasi seperti telepon, computer, internet, e-mail, dan sebagainya. Interaksi antara mahasiswa dengan dosen hanya dilakukan dengan menggunakan media - media tersebut (Agus Hidayatullah, 2016). R saat diwawancara oleh penelliti R menyatakan selama kurang lebih 2 tahun selama masa pandemi R menggunakan *gadget* untuk mencari materi tentang tugas yang berkaitan dengan pelajaran matematika, IPA, dan IPS. R biasa mengakses *platform google, youtube*, dan aplikasi yang mendukung pembelajaran yang tersedia di *playstore*. R mengaku lebih mampu menangkap materi. Selain itu W pun mengalami hal serupa, bedanya W mengakses *youtube* untuk mempelajari bahasa-bahasa asing. Ini sejalan dengan penelitian Chusna, (2017) dalam hal ini *gadget* dapat mempermudah komunikasi

dengan orang lain yang berada jauh dari kita dengan cara sms, telepon, atau dengan semua aplikasi yang dimiliki, dalam hal pengetahuan kita dapat dengan mudah mengakses atau mencari situs tentang pengetahuan dengan menggunakan aplikasi yang berada di dalam *gadget*, dan dengan banyaknya jejaring sosial yang bermunculan kita dapat mempermudah manusia untuk menambah teman

Adapun untuk MA, MR, dan S, belum menunjukkan dampak positif. Karena minimnya pengarahan atau pengawasan dari orang tua, dan faktor lingkungan disekitar mayoritas menggunakan *gadget* hanya untuk bermain game online (FF, ML, PUBG, dll), bermain tiktok dan media sosial.

Dari pembahasan penelitian yang didapatkan bahwa dampak positif penggunaan *gadget* pada anak kurang. Oleh sebab itu, peran orangtua diharapkan lebih maksimal untuk mengawasi atau mendampingi anaknya dalam menggunakan *gadget* dengan baik dalam menunjang proses belajar anak.

### **Dampak negatif penggunaan *gadget***

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdapat beberapa temuan dari dampak negatif penggunaan *gadget* hasil menunjukkan dari 5 anak yang menggunakan *gadget* di Sidamukti menunjukkan kategori mayoritas dalam

pemanfaatan *gadget* kearah negatif. Dampak negatif yang muncul berupa : Menggunakan *gadget* untuk bermain *game*, scroll tiktok dan bermain media sosial. Saat diwawancara oleh penelliti MA menyatakan ia menggunakan *gadget* untuk bermain game online, scroll tiktok, dan media sosial. Selama masa pandemi MA menghabiskan waktunya hanya untuk bermain *gadget*. Begitu pula hasil wawancara dengan MR dan S juga menyatakan hal serupa dengan MA. Ini sejalan dengan penelitian Rozalia, (2017) dalam penelitiannya mengatakan bahwa mayoritas pemanfaatan *gadget* dengan kategori sedang yaitu sebanyak 144 siswa (67%), dari hasil ini menunjukkan bahwa tidak semua siswa pada setiap sekolah selalu menggunakan gadget untuk hal positif seperti yang berhubungan dengan pelajaran disekolah, kebanyakan anak menggunakan gadget untuk bermain *game* dan sosial media lainnya.

Dari hasil penelitian yang didapatkan, dampak negative penggunaan *gadget* pada anak usia 6 - 12 tahun di Desa Sidamukti cukup tinggi. Minimnya dampak positif dari penggunaan gadget pada anak di desa sidamukti dikarenakan :1). Kurangnya kontrol dari orang tua, 2). Orang tua kurang memberikan edukasi dan pengarahan batasan-batasan akses dalam menjelajahi internet.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai dampak negatif dan positif penggunaan *gadget* terhadap anak usia 6 – 12 tahun di Desa Sidamukti, maka dapat disimpulkan:

1. Dampak positif penggunaan *gadget* terhadap responden sebanyak 5 orang anak usia 6 – 12 tahun di Desa Sidamukti, menunjukkan data sebanyak 2 orang anak yang menunjukkan dampak positif, hal ini tergolong minoritas karena 3 responden lainnya belum menunjukkan dampak positif.
2. Dampak negatif penggunaan *gadget* terhadap responden sebanyak 5 orang anak usia 6 – 12 tahun di Desa Sidamukti, menunjukkan data sebanyak 3 orang anak yang menunjukkan dampak negatif, hal ini tergolong mayoritas karena 2 responden lainnya sudah menunjukkan dampak positif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ariston, Yummi., Frahasini. 2018. *Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar*. Journal OF Educational Review and Research.
- Asif, Ahmad, Ramadhan, Rahmadi, Farid, Agung. 2017. *Hubungan tingkat kecanduan gadget dengan Gangguan emosi dan perilaku remaja usia 11 – 12 tahun*. Jurnal kedokteran Diponegoro. Volume 6, nomor 2, 21 april 2017.
- Linawati, D. *Penggunaan gadget*. Jurnal IAIN Tulungagung. Volume 2. Nomor 2. 39 halaman.
- Marpaung, Junierissa. 2018. *Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam kehidupan*. Jurnal Kopasta. Universitas Riau Kepulauan Batam.
- Mukkaromah, Titik. 2019. *Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak*. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.
- Ningsih, Widya, R., Yakub, Elni., Arlizon, Raja. 2018. *Profil Dampak Positif dan negative Penggunaan Handphone Pada Peserta Didik Kelas X di SMA Negeri 12 Pekanbaru*. Program Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau.
- Puji Asmaul Chusna. 2018. *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*.
- Sandrawita, Elis. 2019. *Dampak Negatif Gadget (hanphone) Dalam Pengelolaan Waktu Belajar Anak Usia SMP di RT 01 Kelurahan Pelabuhan Baru*. Prodi Agama Islam. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
- Sari, Puspita, Tria., Mitsalia, Asma, Amy. 2016. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah di TKIT Al Mukmin*. Prodi DIII Kebidanan Stikes PKU Muhammadiyah Surakarta.



- Syifa, Layyinatul., Setianingsih, Sari, Eka., Sulianto, Joko. 2019. *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologis Pada Anak Sekolah Dasar*. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Semarang, Indonesia.
- Agus Hidayatullah. (2016). THE USE OF ONLINE LEARNING MEDIA TO IMPROVE STUDENTS 'CREATIVE THINKING ABILITY DURING COVID 19 PANDEMIC: A CASE STUDY AT ISLAMIC EDUCATION DEPARTMENT OF STAI SYEKH
- MANSHUR. *Cakrawala Pedagogik*, 5(July), 1–23.
- Muduli, J. R. (2013). Addiction to technological gadgets and its impact on health and lifestyle: a study on college students. *Department of Humanities and Social Sciences National Institute of Technology, Rourkela - India*, 412.
- Mukarromah, T. (2019). *DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA*.