

## **Kecanduan Penggunaan Gadget pada Anak Raudhatul Athfal di Masa Pandemi Covid-19**

**Wiwik Pratiwi<sup>1</sup>, Amalia Rizki Pautina<sup>2</sup>**

PIAUD FITK IAIN Sultan Amai Gorontalo<sup>1</sup>

PGMI FITK IAIN Sultan Amai Gorontalo<sup>2</sup>

Email : [wiwikalias88@iaingorontalo.ac.id](mailto:wiwikalias88@iaingorontalo.ac.id)<sup>1</sup>

[lia\\_pautina@iaingorontalo.ac.id](mailto:lia_pautina@iaingorontalo.ac.id)<sup>2</sup>

**Abstrak:** Pandemi Covid-19 menyebabkan sistem pembelajaran di Indonesia berubah menjadi daring khususnya untuk pendidikan di Raudhatul Athfal. Pembelajaran dengan sistem daring membuat anak sering menggunakan *gadget*, yang dapat menyebabkan anak mengalami kecenderungan kecanduan *gadget*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan *gadget* pada anak RA di Kota Gorontalo pada masa Pandemi Covid-19. Penelitian ini dilakukan di seluruh RA yang ada di kota Gorontalo. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dengan teknik survey. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner yang disebarakan secara *online* pada sampel yang berjumlah 140 orang. Penelitian ini juga menggunakan analisis data kuantitatif dengan teknik analisis deskriptif melalui presentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak RA di Kota Gorontalo menggunakan *gadget* untuk membuka aplikasi *game* dan *youtube*, dengan durasi penggunaan selama 1-2 Jam perhari, selain itu terdapat dampak positif dan negatif dari penggunaan *gadget* tersebut. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan bagi orang tua dalam memberikan akses penggunaan *gadget* pada anak.

**Kata Kunci:** Kecanduan *Gadget*, Masa Pandemi Covid-19

**Abstract:** The Covid-19 pandemic has caused the learning system in Indonesia to turn online, especially for education at Raudhatul Athfal. Learning with an online system makes children often use gadgets, which can cause children to experience gadget addiction tendencies. This study aims to determine the use of gadgets in RA children in Gorontalo City during the Covid-19 Pandemic. This research was conducted in all RAs in the city of Gorontalo. The research method used is descriptive quantitative with survey techniques. Data collection was carried out through a questionnaire which was distributed online to a sample of 140 people. This study also uses quantitative data analysis with descriptive analysis techniques through percentages. The results of the study show that RA children in Gorontalo City use gadgets to open game and YouTube applications, with a usage duration of 1-2 hours per day, besides that there are positive and negative impacts from using these gadgets. The results of this study can be used as consideration for parents in providing access to the use of gadgets for their children.

**Keywords:** Gadget Addiction, Covid-19 Pandemic Period

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi manusia, oleh karena itu, harus tetap terlaksana dalam keadaan bagaimana pun. Keberhasilan pendidikan dipengaruhi oleh berbagai komponen antara lain: tujuan, bahan pelajaran, kegiatan belajar mengajar, sumber dan alat evaluasi<sup>1</sup>.

Pandemi Covid-19 telah melanda seluruh dunia dan berdampak pada seluruh bidang kehidupan manusia. Wabah ini telah menyebabkan sistem pendidikan di Indonesia terganggu dan tidak dapat terlaksana sebagaimana mestinya. Meskipun saat ini pemerintah telah mengeluarkan kebijakan pelaksanaan Pembelajaran Tatap Muka (PTM Terbatas, namun belum semua sekolah dapat melaksanakannya.

Hal ini sesuai dengan Surat Edaran Kemendikbud Dikti No 1 Tahun 2020, sekolah di zona merah dilarang untuk melaksanakan pembelajaran tatap muka (konvensional) dan dihimbau untuk menyelenggarakan pembelajaran secara daring. Pada tataran pelaksanaannya pembelajaran daring memerlukan dukungan perangkat-perangkat mobile seperti smartphone atau telepon android, laptop, komputer, tablet, dan iphone yang dapat dipergunakan untuk mengakses informasi kapan saja dan dimana saja<sup>2</sup>.

Pemerintah Kota Gorontalo juga telah melaksanakan pembelajaran tatap muka terbatas di beberapa sekolah mulai dari jenjang SD, SMP dan SMA, sedangkan untuk tingkat TK/RA masih melaksanakan pembelajaran secara daring. Pembelajaran daring adalah pembelajaran jarak jauh yang memanfaatkan jaringan internet, sehingga memudahkan guru dan siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran meskipun berada di tempat yang berbeda. Hal ini sejalan dengan pendapat ahli, yang menyatakan bahwa: Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan

---

<sup>1</sup> Amalia Rizki Pautina, "Efektivitas Konseling Kognitif Dalam Mengatasi Disleksia Pada Anak Kelompok B TK Damhil DWP UNG Kota Gorontalo Tahun Ajaran 2014/2015," *Irfani* 12, no. 1 (2016): 146.

<sup>2</sup> Bintari, "Kecanduan Gadget Di Masa Pandemi Covid-19 Pada Siswa Kelas XII MIPA SMAN 1 Sutojayan Kabupaten Blitar," . . *Jurnal Kesehatan Hesti Wira Sakti* 8, no. 2 (2020).

berbagai jenis interaksi pembelajaran<sup>3</sup>

*Gadget* merupakan komponen penting dalam pelaksanaan pembelajaran daring. Penggunaan *gadget* ini memiliki dampak positif dan negatif. Adapun dampak positif penggunaan *gadget* yaitu yaitu siswa dapat belajar dari rumah dan meminimalisir resiko tertular Virus Covid-19, selain itu hubungan orang tua dan anak menjadi lebih dekat, hal ini disebabkan dalam pelaksanaan pembelajaran daring anak harus dibantu dan didampingi oleh orang tua.

Syarifudin mengemukakan bahwa pembelajaran daring adalah bentuk pembelajaran yang mampu menjadikan siswa mandiri tidak bergantung pada orang lain. Hal ini dikarenakan melalui pembelajaran daring siswa akan fokus pada layar *gadget* untuk menyelesaikan tugas ataupun mengikuti diskusi yang sedang berlangsung<sup>4</sup>

Pada anak usia dini, penggunaan *gadget* berdampak positif pada hal-hal berikut: perkembangan bahasa khususnya dalam pengenalan huruf, penambahan kosa kata, serta merangsang kemampuan kognitif seperti kemampuan pengenalan warna dan kemampuan anak dalam berfikir kritis, selain itu dampak positif penggunaan *gadget* pada anak dapat menstimulasi perkembangan motorik. Hal inipun sesuai dengan hasil penelitian oleh beberapa ahli yang menyatakan bahwa pemakaian gadget pada anak usia dini berdampak positif antara lain menyediakan ruang baru untuk melakukan eksplorasi serta penemuan-penemuan baru, menawarkan aktivitas menantang, merespon rasa ingin tahu, meningkatkan kemandirian, menyediakan game yang dapat menghibur serta menarik dan memicu anak usia dini untuk aktif dalam belajar, meningkatkan kreatifitas anak serta meningkatkan minat belajar anak<sup>5</sup>

Selain dampak positif, penggunaan *gadget* juga berdampak negatif yaitu anak menjadi kecanduan *gadget*. Istilah kecanduan, pada awalnya digunakan

---

<sup>3</sup> Sadikin dan Afreni, "Pembelajaran Daring Di Tengah Wabah Covid-19," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi* 6 (2020): 214–24.

<sup>4</sup> Albitar Septian Syarifudin, "Implementasi Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Sebagai Dampak Diterapkannya Social Distancing," *Jurnal Pendidikan Dan Sastra Indonesia* 5 (n.d.): 31–34.

<sup>5</sup> Aan Listiana dan Neila Guswanti, "Dampak Positif Penggunaan Smartphone Pada Anak Usia 2-3 Tahun Dengan Peran Aktif Pengawasan Orang Tua," *Pedagogia Jurnal Ilmu Pendidikan* 18, no. 01 (2020): 97–111.

mengacu pada penggunaan obat-obatan dan alkohol. Tetapi beberapa tahun terakhir ini, penggunaan istilah tersebut meluas, sehingga orang secara umum menggunakan istilah kecanduan untuk perilaku merokok, makan, berbelanja, seks, permainan internet, penggunaan gadget, dan lain-lain.

Kecanduan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berasal dari kata *candu* yang berarti sesuatu yang menjadi kegemaran dan membuat orang ketagihan.<sup>6</sup> Sedangkan dalam kamus Psikologi, *addiction* adalah keadaan bergantung secara fisik pada suatu obat bius.<sup>7</sup> Apabila penggunaan obat bius tersebut tidak dihentikan, akan menyebabkan ketergantungan baik secara fisik maupun psikologis serta menambah pula gejala-gejala pengasingan diri dari masyarakat.

Selain itu, kecanduan juga dapat didefinisikan sebagai

*“An activity or substance we repeatedly crave to experience, and for which we are willing if necessary to pay a price (or negative consequences).”*<sup>8</sup>

*American Society Addiction Medicine (ASAM)* menjelaskan bahwa kecanduan adalah penyakit kronis utama yang menyerang otak, motivasi, memori dan sirkuit terkait. Disfungsi di sirkuit ini menyebabkan manifestasi biologis, psikologis, sosial dan spiritual yang khas.<sup>9</sup>

Pendapat lain mengemukakan bahwa kecanduan ialah kondisi yang dihasilkan dengan mengkonsumsi zat alami atau sintesis yang berulang, sehingga orang menjadi tergantung secara fisik atau secara psikologis.<sup>10</sup> *Gadget* juga didefinisikan sebagai barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi,

---

<sup>6</sup> Pusat Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2018).

<sup>7</sup> JP Chaplin, *Kamus Lengkap Psikologi* (Jakarta: Rajawali Press, 2009).

<sup>8</sup> Arthur Hovart, “Addiction Game Online,” *Journal Online* 03, no. 02 (n.d.), www.scribd.com.

<sup>9</sup> American Society of Addiction Medicine, “Definition of Addiction,” n.d., <http://www.asam.org/for-the-public/definition-of-addiction>.

<sup>10</sup> Treacy Whitney Santoso, “Perilaku Kecanduan Permainan Internet Dan Faktor Penyebabnya Pada Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Jatisrono Kabupaten Wonogiri Studi Kasus Pada Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Jatisrono Kabupaten Wonogiri” (Universitas Negri Semarang, 2013).

***Kecanduan Penggunaan Gadget pada Anak Raudhatul Athfal....  
Wiwik Pratiwi, Amalia Rizki Pautina***

bahkan hiburan.<sup>11</sup> Selain itu, *gadget* juga dapat diartikan sebagai;

*“an often small mechanical or electronic device with practical use but often thought of as a novelty”*.<sup>12</sup>

Dengan demikian, dapat dirumuskan bahwa kecanduan *gadget* pada anak yang dimaksud penulis dalam artikel ini adalah suatu aktifitas yang dilakukan berulang-ulang dengan durasi lebih dari 1 jam dan berdampak ketergantungan pada alat canggih yang memiliki berbagai fitur.

*Gadget* akan membuat siapapun tertarik dan cepat akrab karena memiliki fitur-fitur yang menarik, tidak terkecuali anak usia dini. Pengenalan anak terhadap *gadget* biasanya berawal dari cara pengalihan yang salah dari orang tua ataupun keluarga, dengan cara memperlihatkan *game* atau video yang ada di *gadget* dengan harapan agar anak tidak rewel atau berhenti menangis. Berawal dari pengalihan yang salah tersebut, secara tidak langsung telah mengenalkan anak dengan *gadget* yang nantinya dapat memicu rasa keingintahuan anak yang lebih terhadap *gadget*.<sup>13</sup> Hal ini dikarenakan anak-anak yang berada dalam fase serba ingin tahu, pasti akan senang ketika memperoleh kesempatan untuk bermain-main dengan *gadget* dan beberapa aplikasi yang ada di dalamnya.

Sifat dasar *gadget* adalah multisensori. *Gadget* membuat anak-anak tertarik karena menstimuli mata dan telinga, *gadget* juga memiliki sistem *touch screen* dengan konten-konten yang bergerak dan berwarna menarik, hal ini membuat anak penasaran dan termotivasi untuk mengutak-atiknya.

Survey yang dilakukan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) terkait pengguna internet pada anak-anak Indonesia mulai dengan bersentuhan dengan internet. Berdasarkan statistik pengguna internet Indonesia, APJII mengklasifikasikan sembilan kategori usia dari anak-anak hingga orang tua. hasilnya, generasi produktif dengan umur 25-29 tahun

---

<sup>11</sup> H & Edy Widiawati, I, Sugiman, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap. Daya Kembang Anak* (Jakarta: Universitas Budi Luhur, 2014).

<sup>12</sup> Merriam-Webster, “Appl Copyright 2010-2016 Stanfy Corp, Version 2.0,” n.d.

<sup>13</sup> Rahma, “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kemandirian Anak Kelompok B Di TK Negeri Pembina Ki Hajar Dewantoro Kecamatan Kota Selatan Kota Gorontalo” (Universitas Negeri Gorontalo, 2014).

menjadi yang teratas dengan jumlah 24 juta. Angka 24 juta tersebut disaingi oleh pengguna internet pada kisaran 35-39 tahun. Kemudian disusul dengan 30-34 tahun mencapai 23,3 juta. Selanjutnya umur 20-24 tahun (22,3 juta), 40-44 tahun (26,9 juta), <50 tahun (1,5 juta), dan 10-14 tahun dengan 768 ribu. Jumlah total pengguna internet Indonesia sebanyak 132,7 juta. Angka ini mengalami kenaikan 51,8 % dari survey APJII 2014 sebanyak 88 juta pengguna.<sup>14</sup>

Selain itu, berdasarkan studi yang dilaksanakan oleh kementerian KOMINFO, ditemukan bahwa 98% anak mengetahui tentang internet dan 79,5% diantaranya adalah pengguna internet.<sup>15</sup> Hasil penelitian lain, yang dilakukan oleh Aisyah, diperoleh hasil bahwa Penggunaan *gadget* pada anak usia dini kini sudah menjamur di kawasan Jakarta Selatan. Data menunjukkan bahwa 80 % anak dari penduduk Jakarta Selatan menggunakan gadget sebagai sarana bermain. 23% orang tua yang memiliki anak berusia 0-5 tahun mengaku bahwa anak-anak mereka gemar menggunakan internet, sedangkan dari 82% orang tua melaporkan bahwa balita mereka *online* setidaknya sekali dalam seminggu. Keadaan yang memprihatinkan, ketika hasil riset tersebut menyatakan bahwa riset yang telah dilakukan menghasilkan hasil dengan angka persen yang tergolong cukup besar.<sup>16</sup>

Sementara itu, survey yang dilakukan oleh Dokter spesialis kedokteran jiwa dari Siloam Hospitals, dr Kristiana Siste Kurniasanti mengungkapkan peningkatan kasus kecanduan internet mencapai lima kali lipat. Survey ini dilakukan kepada 2.933 remaja dan 4.734 orang dewasa berusia 20-40 tahun di 33 provinsi Indonesia. Hasilnya, tingkat kecanduan internet pada remaja meningkat hingga 19,3% dengan rata-rata durasi bermain internet selama 11,6 jam per hari. Sementara kecanduan pada orang dewasa meningkat dari 3% sebelum Pandemi menjadi 14,4% selama Pandemi<sup>17</sup>

---

<sup>14</sup> Farida Rohayani, "Menjawab Problematika Yang Dihadapi Anak Usia Dini Di Masa Pandemi COVID-19. . Vol. 14, No. 1 (2020), Hal. 29-50," *QAWWAM: Journal for Gender Mainstreaming* 14, no. 01 (2020): 29–50.

<sup>15</sup> Keminfo., "Pengaruh Gadget Pada Anak," 2017, n.d.

<sup>16</sup> M. Hafiz Al-Ayouby, "Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini (Studi Di PAUD Dan TK.Handayani Bandar Lampung)," *Journal of Personality and Social Psychology*, 2017, 97–188, <https://doi.org/10.1111/j.1469-7610.2010.02280.x>.

<sup>17</sup> Suryani Wandari Putri Pertiwi, "Selama Pandemi Kasus Kecanduan Internet Naik 5 Kali Lipat Tersedia," n.d., <https://mediaindonesia.com/humaniora/364895/selama-Pandemi-kasus-kecanduan-internet-naik-5-kali-lipat>.

Angka-angka dalam data-data tersebut bukanlah angka yang kecil, orang tuaseharusnya mengawasi penggunaan *gadget* pada anak-anak mereka sehingga hal ini dapat dihindari. Penggunaan *gadget* dapat membantu anak dalam belajar di masa Pandemi, tetapi karena kurangnya edukasi membuat kebanyakan orang tua keliru dalam hal penggunaan *gadget* tersebut. Orang tua tidak memberikan batasan dan pengawasan pada anak dalam menggunakan *gadget*, sehingga anak mengalami kecanduan *gadget*.

Adapun tanda-tanda anak usia dini kecanduan *gadget* adalah sebagai berikut:

1. Kehilangan keinginan untuk beraktifitas
2. Berbicara tentang teknologi secara terus menerus
3. Cenderung sering membantah suatu perintah jika itu menghalangi dirinya untuk 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 dari *gadgetnya* atau anak mencari cara apapun agar tetap bisa menggunakan *gadgetnya* walaupun hingga mengganggu waktu tidurnya.<sup>18</sup>

Penggunaan *gadget* yang terlalu lama pada anak usia dini, dapat mempengaruhi perkembangannya, berikut perkembangan emosi anak yang mengalami kecanduan *gadget* antara lain:

1. Kurang memiliki empati dan simpati pada orang lain.
2. Mudah meluapkan apa yang dirasakan jika mengganggu kenyamanan. Ketika *gadgetnya* diambil anak akan marah sekali bahkan tantrum, mudah marah, teriak dan memukul-mukul orang lain yang berada didekatnya.
3. Memiliki respon rendah terhadap stimulasi yang diberikan. Hal ini terjadi karena anak kurang memberikan respon terhadap lawan berbicara dan lebih fokus kelayar *gadget*.<sup>19</sup>

---

<sup>18</sup> Sri Intan Wahyuni, "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Dini," in *Al Hikmah Proceedings on Islamic Early Childhood Education*, 2018, 72–463.

<sup>19</sup> Raihana, "Dampak Kecanduan Gadget Terhadap Perkembangan Emosi Dan Prilaku Anak Usia Dini," in *Al Hikmah Proceedings on Islamic Early Childhood Education*, 2018, 53–62.

***Kecanduan Penggunaan Gadget pada Anak Raudhatul Athfal....  
Wiwik Pratiwi, Amalia Rizki Pautina***

Noegroho juga menjelaskan bahwa dampak penggunaan *gadget* pada anakyaitu :

1. Penurunan konsentrasi saat belajar, pada saat belajar anak menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan *gadget*.
2. Malas menulis dan membaca, hal ini disebabkan penggunaan *gadget* misalnya pada saat anak membuka video anak hanya melihat gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang mereka cari.
3. Penurunan terhadap kemampuan sosialisasi misalnya anak kurang bermain dengan teman dilingkungan sekitarnya dan tidak memperdulikan lingkungan disekitarnya<sup>20</sup>

Selain itu dampak negatif dalam penggunaan *gadget* bagi anak adalah sebagai berikut : 1) anak memiliki kecenderungan mudah menyerah, 2) anak memiliki kemampuan motorik yang kurang, 3) anak memiliki emosi yang meledak-meledak, 4) anak kurang memiliki keterampilan sosial, dan 5) anak kemungkinan terpapar konten berbau pornografi dan kriminalitas.<sup>21</sup>

Anak yang telah kecanduan *gadget* cenderung memiliki perilaku yang menyimpang sebagai berikut :

1. Perilaku tidur : tidak semua orang tua dapat mengawasi penggunaan *gadget* pada anak sehingga kebanyakan anak menggunakan *gadget* dikamar tidurnya dan sebuah studi menemukan bahwa 75% anak menggunakan *gadget* dikamar tidur mengalami gangguan tidur yang berdampak pada penurunan prestasi belajar mereka.
2. Perilaku agresi. Jika hal fisik motorik menyusul perilaku pasif akibat pemakaian *gadget* dan sebaliknya perilaku agresi yang dipicu emosi- sosial justru menunjukkan gejala agresi bahkan kekerasan.<sup>22</sup>

Lingkungan keluarga merupakan faktor utama dalam pembentukan karakter, perilaku dan perkembangan anak. Secara kodrat, telah menjadi tanggung jawab orang tua untuk merawat, mendidik, memelihara dan membimbing anak sehingga anak dapat berkembang secara optimal. Masa Pandemi *Covid-19* membuat orang tua memiliki waktu yang banyak untuk berkumpul dengan anak, sehingga dapat menemani anak bermain, mengawasi, serta memantau secara langsung perkembangan anak. Akan tetapi, kebanyakan orang tua yang beranggapan bahwa *gadget* dapat mengganti peran orang tua

---

<sup>20</sup> Noegroho.A, *Teknologi Komunikasi* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2010).

<sup>21</sup> Raihana, "Dampak Kecanduan Gadget Terhadap Perkembangan Emosi Dan Prilaku Anak Usia Dini."

<sup>22</sup> Raihana.

dengan menjadi teman bermain anak yang aman bagi anak, yang dapat dengan mudah diawasi oleh orang tua.

Berdasarkan penjelasan-penjelasan sebelumnya, maka penulis tertarik untuk mengetahui tingkat kecanduan *gadget* pada anak RA di Kota Gorontalo pada masa Pandemi *Covid-19*.

## **MEDOTOLOGI**

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan deskriptif kuantitatif dengan teknik survey. Dalam penelitian ini populasinya adalah seluruh orang tua/wali murid Raudhatul Athfal di Kota Gorontalo yang berjumlah 231 anak dengan rincian sebagai berikut: (1) RA ANAJMUSAGHIR jumlah anak 91; (2) RA PERWANIDA jumlah anak 54; (3) RA ALMA'RIF jumlah anak 41; dan (4) RA SABILIL ILMI jumlah anak 45. Pengambilan sampel menggunakan teknik *probability sampling* dengan teknik *disproportionate stratified random sampling*. Dalam menentukan sampel yang menjadi responden, penulis menetapkan beberapa kriteria, sebagai berikut:

1. Kriteria Inklusi
  - a. Orang tua/wali murid RA di Kota Gorontalo yang tidak berkebutuhan khusus.
  - b. Orang tua/wali murid RA di Kota Gorontalo yang anaknya bermain *gadget* setiap hari.
  - c. Orang tua/wali murid RA di Kota Gorontalo yang dapat membaca dan menulis untuk keperluan pengisian kuesioner.

2. Kriteria Eksklusi

Orang tua/wali murid RA di Kota Gorontalo yang tidak aktif/tidak pernah mengikuti pembelajaran di sekolah. Adapun perhitungan jumlah sampel dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1 Perhitungan Jumlah Sampel**

Nama Sekolah	Jumlah populasi	Perhitungan	Jumlah sampel
RA Sabilil Ilmi	45	$45/231 \times 139$	27
RA Perwanida	54	$54/231 \times 139$	33
RA Almarif	41	$41/231 \times 139$	25
RA Anajmushagir	91	$91/231 \times 139$	55
Jumlah			140

Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner yang disebarakan secara *online*. Dalam penelitian ini, menggunakan analisis data kuantitatif dengan teknik analisis deskriptif melalui presentase.

## HASIL dan PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

#### 1. Gambaran Umum Penggunaan *Gadget* pada anak Raudhatul Athfal di Kota Gorontalo Pada Masa Pandemi Covid-19

##### a). Karakteristik Responden

Karakteristik responden dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 2 Karakteristik Responden**

Karakteristik Responden		Frekuensi	sentase(%)
Usia Anak	3 Tahun	4	2,86
	4 Tahun	12	8,57
	5 Tahun	41	29,29
	6 Tahun	82	58,57
	7 Tahun	1	0,71
Total		140	100
Tingkat Pendidikan Orang Tua	SD	9	6,43
	SMP	23	16,43
	SMA	58	41,43
	DIPLOMA	7	5
	SARJANA	39	27,86
	MAGISTER	4	2,85
Total		140	100
Jenis Pekerjaan Orang Tua	ANGGOTA DEWAN	1	0,71
	GURU	6	4,29
	HONORER	4	2,86

<b>Karakteristik Responden</b>		<b>Frekuensi</b>	<b>sentase(%)</b>
	IRT	66	47,14
	PEGAWAI BUMN	1	0,71
	PETANI	5	3,57
	PNS	30	21,43
	WIRASWASTA	24	17,14
	BURUH	3	2,14
Total		140	100

Tabel 2 menunjukkan bahwa secara umum karakteristik responden ditinjau dari usia anak yaitu responden dengan kategori usia 3 tahun berjumlah 4 anak dengan presentase 2,86 %, sedangkan pada kategori usia 4 tahun berjumlah 12 anak dengan presentase 8,57%, pada usia 5 tahun berjumlah 41 anak dengan presentase 29,29 %, selanjutnya pada kategori usia 6 tahun berjumlah 82 anak dan pada kategori usia 7 tahun berjumlah 1 anak dengan presentase 0,71%.

Sedangkan tingkat pendidikan orang tua anak usia RA di Kota Gorontalo dapat diuraikan berdasarkan tingkat pendidikan terakhir dengan uraian sebagai berikut, tingkat pendidikan SD berjumlah 9 orang dengan presentase 6,43%, pada tingkat pendidikan SMP berjumlah 23 orang dengan presentase 16,43%, sedangkan pada tingkat SMA berjumlah 58 orang dengan presentase 41,43%, orang tua anak dengan pendidikan terakhir Diploma berjumlah 7 orang dengan presentase 5%, tingkat pendidikan terakhir orang tua yang Sarjana berjumlah 39 orang dengan presentase 27,89%, terakhir tingkat pendidikan Magister berjumlah 4 orang dengan presentase 2,85%.

Berdasarkan tabel 2, data pekerjaan orang tua anak usia RA di Kota Gorontalo dapat diuraikan antara lain, Anggota Dewan berjumlah 1 orang dengan presentase 0,71%, jenis pekerjaan Guru berjumlah 6 orang dengan presentase 4,29%, sedangkan jenis pekerjaan sebagai IRT sebanyak 66 orang dengan presentase 47,14%, yang berprofesi sebagai Pegawai BUMN berjumlah 1 orang dengan presentase 0,71%, jenis pekerjaan Petani berjumlah 5 orang

dengan presentase 3,57 %, PNS berjumlah 30 orang dengan presentase 21,43% , jenis pekerjaan Wiraswasta berjumlah 24 orang dengan presentase 14,14 %, dan orang tuadengan jenis pekerjaan Buruh berjumlah 3 orang dengan presentase 2,14%.

**b). Jenis Aplikasi**

Berdasarkan hasil penyebaran instrumen tingkat kecanduan *gadget* pada anak Raudhatul Athfal di kota Gorontalo tahun 2021, diperoleh gambaran umum tentang penggunaan *gadget* pada anak Raudhatul Athfal, yaitu anak Raudhatul Athfal menggunakan *gadget* hanya untuk bermain *game* dan menonton *youtube*.

Data yang diperoleh berdasarkan penyebaran instrumen menjabarkan bahwa dari 140 anak Raudhatul Athfal di Kota Gorontalo, sebanyak 115 anak menggunakan *gadget* untuk membuka aplikasi *game*, dan sebanyak 116 anak menggunakan *gadget* untuk menonton *youtube*, hal ini menunjukkan bahwa selain bermain *game* anak juga menonton *youtube*, secara rinci dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 3**  
**Jenis Aplikasi Yang Diakses**

<b>Aplikasi yang Diakses</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>%</b>
<i>Game</i>	115	82,14
<i>Youtube</i>	116	82,86

Tabel 3 menunjukkan bahwa dari 140 anak, yang sering mengakses aplikasi *game* berjumlah 115 anak dan yang mengakses aplikasi *youtube* berjumlah 116. Hal ini menunjukkan bahwa sebesar 82,14 % anak menggunakan *gadget* untuk bermain *game* dan sebesar 82,86 % anak menggunakan *gadget* untuk membuka aplikasi *youtube*. Dengan demikian dapat diketahui bahwa pada saat anak memainkan *gadget*, hampir semua anak yang mengakses *youtube* juga mengakses aplikasi *game*.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini melibatkan responden dari empat RA yang ada di Kota Gorontalo, jika dibagi persekolah, maka rincian data tentang jenis aplikasi yang diakses dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 4**  
**Jenis Aplikasi yang Diakses persekolah**

<b>Nama Sekolah</b>	<b>Jenis Aplikasi</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase</b>
R.A. SABILIL ILMI	<i>Game</i>	22	81,48
	<i>Youtube</i>	18	66,67
R.A. PERWANIDA	<i>Game</i>	23	69,70
	<i>Youtube</i>	23	69,70
R.A. AL MA'RIF	<i>Game</i>	19	76
	<i>Youtube</i>	25	100
R.A. ANNAJMU SHAGIR	<i>Game</i>	51	92,73
	<i>Youtube</i>	50	90,91

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa jenis aplikasi *game* yang sering dimainkan oleh anak RA yaitu *My Talking Tom*, *Supermarket Game*, *Star Girl Salon*, Simulator Konstruksi, Simulator Truk, Dinosaurus Penggali, *My Little Poni*, Kota Bayi Panda, dan Zona Cacing. Sedangkan untuk *Youtube*, konten yang sering ditonton oleh anak RA adalah konten *unboxing* mainan, konten film animasi seperti Nusa dan Rara, Upin dan Ipin, Boboiboy, Frozen, Larva, selain itu mereka juga menonton konten video dan lagu seperti *Baby Bus*, *Badanamu*, *Cocomelon*, *Pinkfong*, dan lagu anak. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa terdapat beberapa anak yang hanya menonton video yang terdapat pada beranda *youtube*, selain itu terdapat juga anak yang sudah mampu menuliskan pada kolom pencarian judul konten yang ingin ditonton.

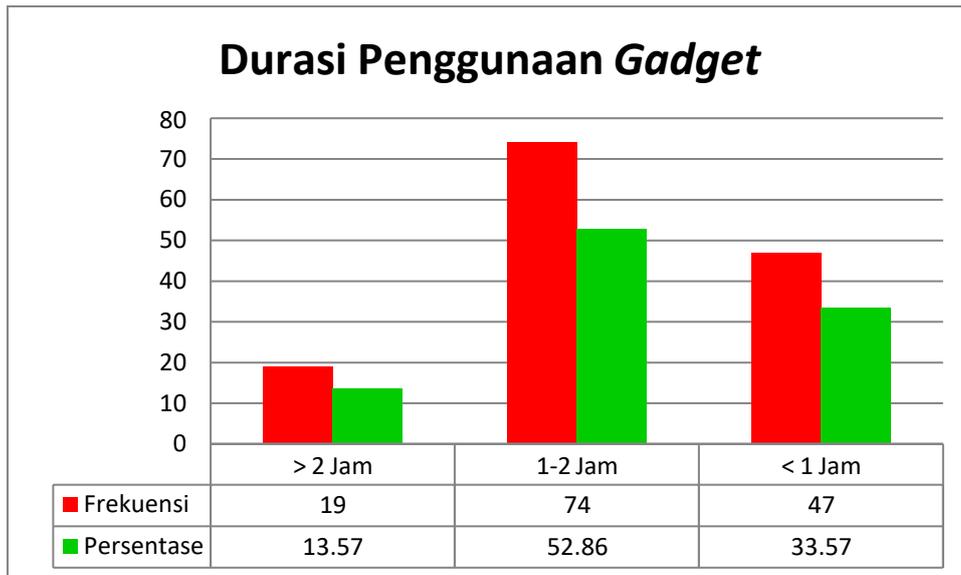
c). **Durasi Penggunaan Gadget**

Secara deskriptif, tingkat kecanduan *gadget* pada anak Raudhatul Athfal di Kota Gorontalo pada masa Pandemi Covid-19, disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 5**  
**Durasi Penggunaan Gadget**

<b>Kategori Durasi Penggunaan Gadget</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Presentase</b>
> 2 Jam	19	13,57
1 – 2 Jam	74	52,86
< 1 Jam	47	33,57
Total	140	100

Tabel 5 menunjukkan bahwa sebanyak 19 anak dengan persentase 13,57% menggunakan *gadget* dengan durasi selama > 2 Jam perhari, kemudian sebanyak 74 anak dengan persentase sebesar 52,86% menggunakan *gadget* dengan durasi 1–2 Jam perhari, sedangkan sisanya sebanyak 47 anak atau dengan presentase sebesar 33,57% anak menggunakan *gadget* dengan durasi < 1 Jam perhari. Secara rinci, durasi penggunaan *gadget* pada anak Raudhatul Athfal di Kota Gorontalo dapat dilihat pada grafik berikut.



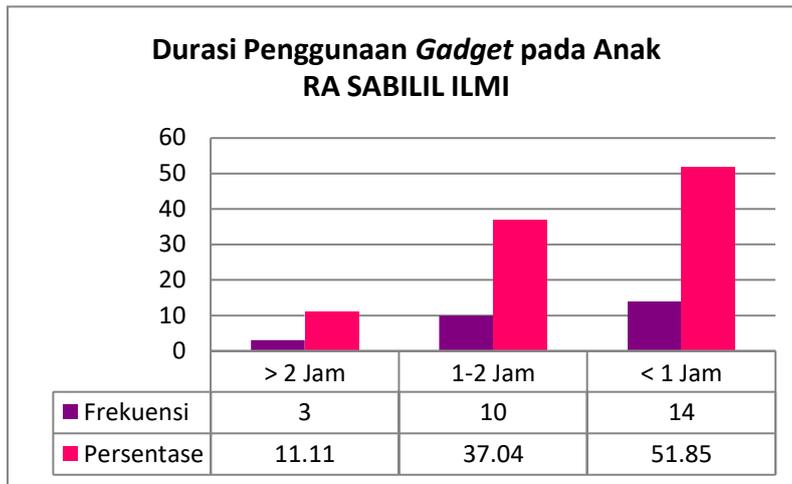
**Grafik 1**  
**Durasi Penggunaan Gadget**

Durasi penggunaan *gadget* pada anak Raudhatul Athfal di Kota Gorontalo pada masa Pandemi Covid-19, dapat ditinjau menurut sekolah, adapun rincian durasi penggunaan *gadget* pada anak Raudhatul Athfal di Kota Gorontalo menurut sekolah sebagai berikut.

**1) RA Sabilil Ilmi**

Durasi penggunaan *gadget* pada anak di Raudhatul Athfal Sabilil Ilmi Kota Gorontalo dengan jumlah keseluruhan sebanyak 27 anak, terdapat 3 anak atau sebesar 11,11% menggunakan *gadget* selama > 2 Jam perhari, sebanyak 10 anak dengan presentase 37,04% menggunakan *gadget* selama 1-2 Jam perhari, selanjutnya sebanyak 14 anak menggunakan *gadget* selama < 1 Jam perhari dengan persentase 51,85%. Secara rinci dapat dilihat pada grafik

berikut.

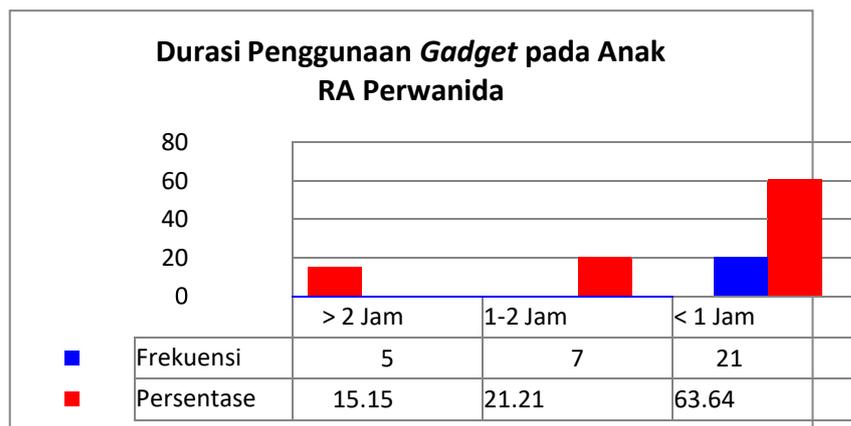


**Grafik 2**

**Durasi Penggunaan *gadget* pada anak Raudhatul Athfal Sabilil Ilmi**

## 2) RA Perwanida

Selanjutnya, durasi penggunaan *gadget* pada anak di Raudhatul Athfal Perwanida yaitu sebanyak 5 atau sebesar 15,15% anak, menggunakan *gadget* selama > 2 Jam perhari, 7 orang anak atau dengan presentase sebesar 21,21% menggunakan *gadget* selama 1-2 Jam perhari, dan sebanyak 21 anak atau sebesar 63,64% anak di Raudhatul Athfal Perwanida menggunakan *gadget* selama < 1 Jam perhari. Bila divisualisasikan dalam bentuk grafik, dapat dilihat pada grafik 3 berikut.

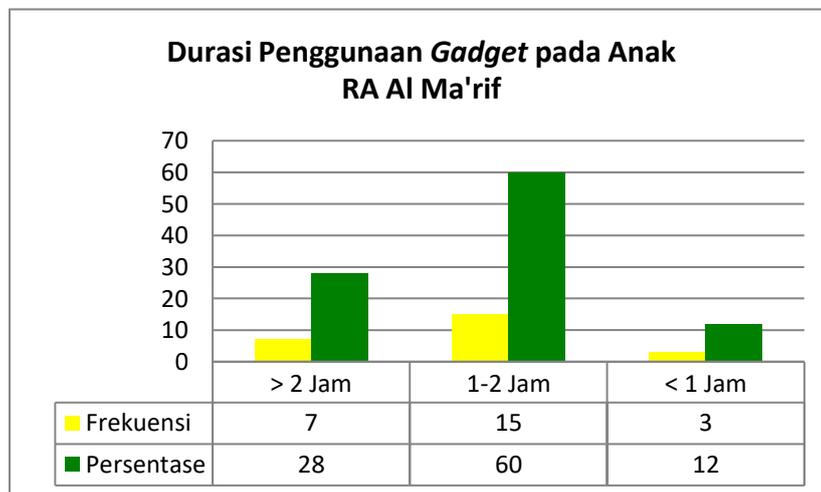


**Grafik 3**

**Durasi Penggunaan *gadget* pada anak Raudhatul Athfal Perwanida**

### 3) RA Al Ma'rif

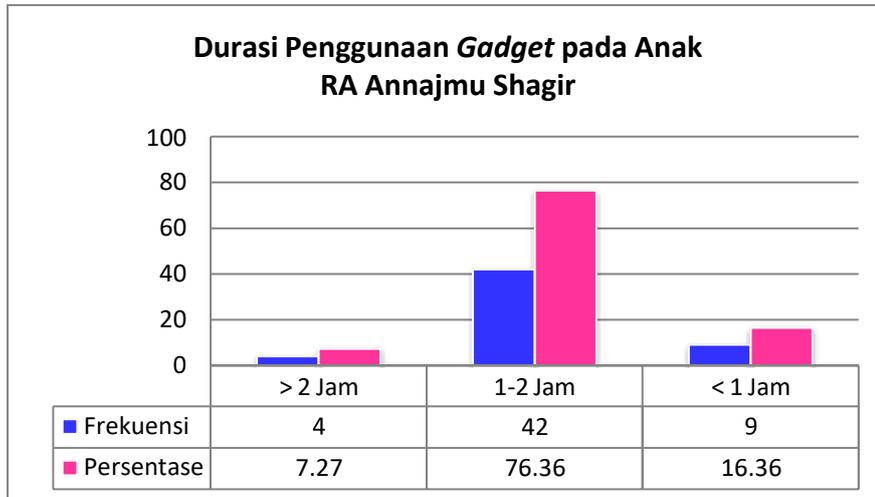
Durasi penggunaan *gadget* pada anak di Raudhatul Athfal Al Ma'rif Kota Gorontalo dapat diuraikan sebagai berikut, dari keseluruhan jumlah anak di Raudhatul Athfal Al Ma'rif yang berjumlah 25 anak, dapat diketahui bahwa sebanyak 7 anak dengan persentase sebesar 28% menggunakan *gadget* dengan durasi > 2 jam perhari, sebanyak 15 anak atau sebesar 60% menggunakan *gadget* dengan durasi 1-2 jam perhari, kemudian sebanyak 3 anak atau dengan persentase sebesar 12 % menggunakan *gadget* dengan durasi < 1 jam perhari. Untuk lebih jelasnya, dapat digambarkan pada grafik berikut.



**Grafik 4**  
**Durasi Penggunaan *gadget* pada anak Raudhatul Athfal Al Ma'rif**

### 4) RA An-Najmu Shagir

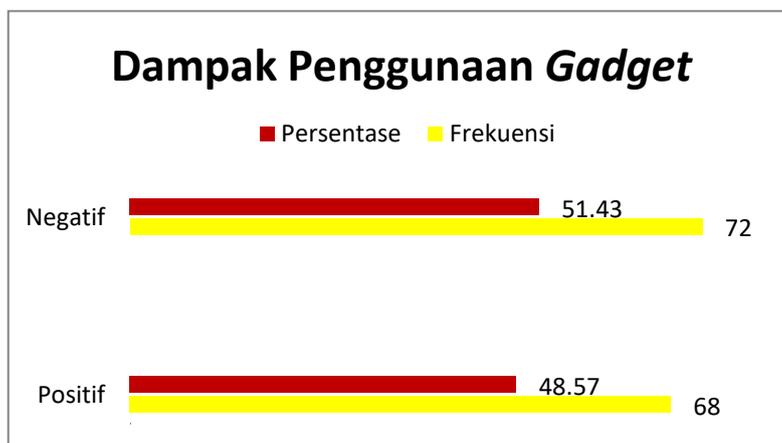
Selanjutnya durasi penggunaan *gadget* pada anak di Raudhatul Athfal Annajmu Shagir dengan jumlah responden terbanyak yaitu sebanyak 55 anak, diketahui bahwa 4 anak atau dengan persentase sebesar 7,27% menggunakan *gadget* selama > 2 jam perhari, selanjutnya sebanyak 42 orang anak atau sebesar 76,36% menggunakan *gadget* selama 1-2 jam perhari, dan sebanyak 9 anak dengan persentase sebesar 16,36% menggunakan *gadget* selama < 1 jam perhari. Secara rinci, uraian tersebut dapat diamati pada grafik berikut.



**Grafik 5**  
**Durasi Penggunaan gadget pada anak Raudhatul Athfal Annajmu Shagir**

## 2. Dampak Penggunaan Gadget

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa responden memberikan tanggapan terhadap dampak positif dan negatif penggunaan *gadget* pada anak RA, sebagai berikut :



**Grafik 6**  
**Dampak Penggunaan Gadget**

Grafik diatas memberikan gambaran tentang dampak penggunaan *gadget* pada anak RA di Kota Gorontalo. Sebanyak 72 responden dengan presentase sebesar 51,43% memberikan jawaban bahwa penggunaan *gadget* berdampak

negatif pada anak RA. Selanjutnya penggunaan *gadget* juga berdampak positif, hal ini sesuai dengan jawaban yang diberikan oleh responden sebanyak 68 atau sebesar 48,57 %, menyatakan bahwa penggunaan *gadget* berdampak positif.

## **B. Pembahasan**

Usia dini merupakan masa yang disebut dengan *Golden Age* dimana pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini berjalan dengan sangat pesat. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di RA Kota Gorontalo maka peneliti mendapatkan bahwa rentang usia pengguna *gadget* pada anak usia RA di Kota Gorontalo bervariasi dimulai pada usia 3 tahun hingga dengan 7 tahun, pada usia tersebut merupakan usia yang sangat krusial bagi anak dimana tingkat perkembangan dan pertumbuhan anak berjalan dengan sangat cepat.

Pernyataan ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Slamet, berdasarkan hasil penelitian dalam bidang Neurologi mengemukakan bahwa sekitar 50% kecerdasan anak terbentuk dalam kurun waktu 4 tahun pertama dan setelah 8 tahun perkembangan otak anak mencapai 80% dan pada usia 18 tahun mencapai 100%.<sup>23</sup> Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini merupakan anak yang berada pada usia 0-8 tahun yang disebut dengan masa *Golden Age* dimana perlunya mengoptimalkan setiap pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini.

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa anak-anak usia Raudhatul Athfal di Kota Gorontalo dapat mengakses aplikasi melalui *gadget* yang dimiliki sendiri oleh anak ataupun *gadget* orang tua, *gadget* merupakan barang yang pada umumnya dimiliki oleh setiap orang, dimana didalamnya dilengkapi dengan aplikasi yang dapat membantu dalam kehidupan sehari-hari jika digunakan sesuai dengan kebutuhannya dan sesuai dengan umurnya.

---

<sup>23</sup> Slamet Suyanto, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2005).

***Kecanduan Penggunaan Gadget pada Anak Raudhatul Athfal....***  
***Wiwik Pratiwi, Amalia Rizki Pautina***

*Gadget* merupakan suatu perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus, diantaranya *smartphone* seperti *iphone & blackberry*, serta *netbook* yang merupakan perpaduan antara komputer portable seperti notebook dan internet.<sup>24</sup> Penggunaan *gadget* bagi anak usia dini tentunya berbeda dengan orang dewasa, bagi anak usia dini penggunaan *gadget* tentunya haruslah memiliki aturan dan dalam pengawasan orang tua.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* pada anak usia Raudhatul Athfal hanya pada aplikasi *game* dan *youtube*. Diketahui bahwa pada saat anak memainkan *gadget*, hampir semua anak yang mengakses *youtube* juga mengakses aplikasi *game*, hal ini diperoleh dari hasil penyebaran instrumen yang menjelaskan bahwa sebesar 82,14 % anak mengakses *game* melalui *gadget* sementara untuk *youtube* sebesar 82,86% .

Jenis aplikasi *game* dan *youtube* merupakan jenis aplikasi yang paling sering diakses oleh anak usia dini karena kedua aplikasi tersebut merupakan aplikasi yang sangat menarik bagi anak seperti memiliki konten-konten yang menarik dengan kombinasi warna yang menarik bagi anak sehingga memberikan dampak ketertarikan bagi anak usia dini hal inipun sejalan yang dikemukakan oleh Nurrachmawati dalam Sapriadi mengemukakan bahwa seiring perkembangan zaman muncul *gadget* seperti *smartphone* yang dilengkapi fitur-fitur baru seperti social media, video, audio, gambar dan *game* sebagai sarana hiburan dan hal inilah menjadi alasan utama sebagian besar anak usia dini menggunakan *gadget*.<sup>25</sup>

Nurrachmawati menambahkan bahwa PC tablet atau *smartphone* tidak hanya berisi aplikasi tentang pembelajaran mengenal huruf atau gambar, tetapi terdapat aplikasi hiburan, seperti sosial media, *video*, gambar bahkan *video game*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak Raudhatul Athfal di kota Gorontalo menggunakan *gadget* dengan persentase sebagai berikut: sebesar 13,57% dengan jumlah responden sebanyak 19 anak menggunakan *gadget*

---

<sup>24</sup> Vivi Syofia Sapardi, "Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Anak Usia Prasekolah Di PAUD/TK Islam Budi Mulia," *Menara Ilmu* XII, no. 80 (2018): 45–137.

<sup>25</sup> Vivi Syofia Sapardi.

***Kecanduan Penggunaan Gadget pada Anak Raudhatul Athfal....  
Wiwik Pratiwi, Amalia Rizki Pautina***

*selama > 2 jam perhari*, sebesar 52,86% atau sebanyak 74 anak menggunakan *gadget* 1-2 jam perhari, sedangkan sisanya yaitu sebanyak 47 anak atau dengan persentase sebesar 33,57% menggunakan *gadget* dengan durasi < 1 jam perhari.

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh hasil bahwa tingkat penggunaan *gadget* pada anak usia Raudhatul Athfal di Kota Gorontalo menggunakan *gadget*nya lebih dari 1 jam hingga lebih dari 3 jam perhari dapat dikategorikan sebagai kecanduan *gadget* hal inipun sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Aulia Nurmalasari yang membagi intensitas penggunaan *gadget* menjadi 3 kriteria yaitu: (1) kategori rendah jika durasi 1-30 menit/hari dan frekuensi 1-3 hari/minggu, (2) kategori sedang jika durasi 31-60 menit/hari dan frekuensi 4-6 hari/minggu, (3) kategori tinggi jika durasi  $\geq 60$  menit/hari dan frekuensi setiap hari.<sup>26</sup>

Sejalan dengan pendapat sebelumnya, Starburger berpendapat bahwa seorang anak hanya dapat berada di depan layar  $\leq 1$  jam setiap harinya.<sup>27</sup> Pendapat tersebut didukung oleh Sigman yang menjelaskan bahwa waktu yang ideal lama anak usia prasekolah dalam menggunakan *gadget* yaitu 30 menit hingga 1 jam dalam sehari.<sup>28</sup>

Berdasarkan hasil penelitian dan teori diatas dapat disimpulkan bahwa anak usia Raudhatul Athfal di kota gorontalo menggunakan *gadget* dengan durasi penggunaan selama 1-2 jam perhari, dengan durasi tersebut dapat membuat anak mengalami kecenderungan kecanduan *gadget*, maka dari itu diharapkan orang tua untuk lebih selektif dalam memberikan mainan kepada anak, terutama pemberian izin untuk bermain *gadget*. Selain itu diperlukan ketegasan dan pendampingan dari orang tua dalam memberikan batasan durasi dan penggunaan *gadget* oleh anak, sehingga tidak akan berdampak negatif yang akan membuat proses pertumbuhan dan perkembangan anak terganggu. Sebagaimana pendapat yang dikemukakan oleh psikolog Jovita MF dalam

---

<sup>26</sup> Aulia Nurmasari, "Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Keterlambatan Perkembangan Pada Aspek Bicara Dan Bahasa Pada Balita Di Kelurahan Tambakrejo Surabaya", 2016, 49.

<sup>27</sup> Starburger VC, "Children, Adolescents, Obesity and the Media Pediatrics," 2011, n.d., <https://pediatrics.aappublications.org/content/128/1/201>.

<sup>28</sup> Sigman A, "The Impact of Screen Media on Children: A Eurovision for Parliament," 2010, n.d.

***Kecanduan Penggunaan Gadget pada Anak Raudhatul Athfal....  
Wiwik Pratiwi, Amalia Rizki Pautina***

Sujianti bahwa anak usia dini dibawah lima tahun boleh diberi *gadget* akan tetapi harus diperhatikan durasi pemakaiannya, karena hal ini akan memberikan dampak yang negatif jika penggunaannya berlebihan.<sup>29</sup>

Penggunaan *gadget* pada anak RA di Kota Gorontalo berdampak positif dan negatif. Dampak positif antara lain : anak dapat belajar mandiri; kemampuan bahasa anak meningkat khususnya dalam pengenalan huruf, angka dan kosa kata baik bahasa Indonesia maupun bahasa Asing; kemampuan kognitif anak juga meningkat khususnya dalam pembelajaran sains, dimana anak sudah dapat membedakan warna, bentuk, dan ukuran; selain itu, dampak positif penggunaan *gadget* pada anak juga dapat meningkatkan kemampuan motorik anak khususnya pada motorik halus. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Aan Listiana dan Nelia Guswanti yang menyatakan bahwa

Penggunaan *smartphone* selama 3,5 jam perhari berdampak positif dan meningkatkan pengetahuan anak dalam mengaplikasikan gadget sendiri, menemukan konten yang diinginkan, mampu berhitung 110, dapat membedakan warna, mengetahui beberapa kosakata bahasa inggris dan hafal beberapa lagu anak-anak.<sup>30</sup>

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* berdampak negatif pada anak, dampak tersebut antara lain: kemampuan sosial anak berkurang, anak rentan mengalami *cyberbullying*, muncul keluhan tentang kesehatan mata anak, anak sulit mengontrol emosi, serta anak mengalami gangguan pola tidur. Sebagai mana dikemukakan oleh Putri Miranti dan Lili Dasa Putri bahwa:

*Gadget* memiliki dampak terhadap perkembangan sosial anak usia dini. Penggunaan *gadget* yang berlebihan akan membawa dampak buruk bagi perkembangan sosial dan emosional anak. Dampak buruk penggunaan *gadget* pada anak antara lain anak menjadi pribadi tertutup, gangguan tidur, suka menyendiri, perilaku kekerasan, pudarnya kreativitas, dan ancaman

---

<sup>29</sup> Sujianti, “Hubungan Lama Dan Frekuensi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah Di Tk Islam Al Irsyad 01 Cilacap,” *Jurnal Kebidanan* 8, no. 1 (2018): 54, <https://doi.org/https://doi.org/10.31983/jkb.v8i1.3735>.

<sup>30</sup> Aan Listiana dan Neila Guswanti, “Dampak Positif Penggunaan Smartphone Pada Anak Usia 2-3 Tahun Dengan Peran Aktif Pengawasan Orang Tua,” *Pedagogia Jurnal Ilmu Pendidikan* 18, no. 1 (2020): 97–111.

*cyberbullying*.<sup>31</sup>

Terkait dampak-dampak penggunaan *gadget* pada anak RA, terdapat beberapa upaya yang dapat dilakukan untuk memaksimalkan dampak positif dan meminimalkan dampak negatif dari penggunaan *gadget* tersebut. Upaya tersebut antara lain : membatasi penggunaan *gadget* di luar kegiatan belajar, menjadwalkan waktu untuk menggunakan *gadget*, menyediakan alternatif kegiatan lain, menjelaskan dampak negatif penggunaan *gadget*, dan menjadi contoh yang baik dengan tidak menggunakan *gadget* saat bersama anak.

Putri Fitria berpendapat dalam *the asia parent* Indonesia, solusi kecanduan *gadget* pada anak sebagai berikut:

1. Membatasi penggunaan
  - a. Anak anak di bawah usia 2 tahun sebaiknya tidak di biarkan bermain gadget senfirian termasuk TV, smartphone dan tablet
  - b. Anak anak usia 2 sampai 4 tahun kurang dari satu jam sehari
  - c. Usia 5 tahun keatas sebaiknya tidak lebih dari 2 jam sehari untuk penggunaan rekreasional ( di luar kebutuhan belajar )
2. Beri Jadwal  
Jadwalkan waktu yang tepat saat anak bermain gadget. Terlepas itu, orang tua juga menyiapkan alternatif lain agar anak tidak bosan dan tidak teralihkan ke gadget lagi.
3. Berikan contoh yang baik  
Sudah jadi pengetahuan umum bahwa anak meniru apa yang dilakukan orang tuanya. Untuk itu, orang tua juga harus menjadi contoh yang baik, untuk tidak memainkan gadget saat bersama anak.<sup>32</sup>

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa anak RA di Kota Gorontalo menggunakan *gadget* untuk membuka aplikasi *game* dan *youtube* dengan durasi 1-2 jam perhari, selain itu terdapat dampak positif dan negatif dari penggunaan *gadget* tersebut. Diharapkan kepada orang tua/wali dapat lebih selektif dalam membatasi durasi penggunaan *gadget* pada anak. Selain itu diperlukan ketegasan dan pendampingan dari orang tua dalam penggunaan *gadget* oleh anak.

---

<sup>31</sup> Putri Miranti dan Lili Dasa Putri, "Waspada Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini.," *Jurnal Cendekiawan Ilmiah PLS* 6, no. 1 (2021): 58-66.

<sup>32</sup> Putri Miranti dan Lili Dasa Putri.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Aan Listiana dan Neila Guswanti. "Dampak Positif Penggunaan Smartphone Pada Anak Usia 2-3 Tahun Dengan Peran Aktif Pengawasan Orang Tua." *Pedagogia Jurnal Ilmu Pendidikan* 18, no. 01 (2020): 97–111.
- . "Dampak Positif Penggunaan Smartphone Pada Anak Usia 2-3 Tahun Dengan Peran Aktif Pengawasan Orang Tua." *Pedagogia Jurnal Ilmu Pendidikan* 18, no. 1 (2020): 97–111.
- Afreni, Sadikin dan. "Pembelajaran Daring Di Tengah Wabah Covid-19." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi* 6 (2020): 214–24.
- Al-Ayouby, M. Hafiz. "Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini (Studi Di PAUD Dan TK.Handayani Bandar Lampung)." *Journal of Personality and Social Psychology*, 2017, 97–188. <https://doi.org/10.1111/j.1469-7610.2010.02280.x>.
- Amalia Rizki Pautina. "Efektivitas Konseling Kognitif Dalam Mengatasi Disleksia Pada Anak Kelompok B TK Damhil DWP UNG Kota Gorontalo Tahun Ajaran 2014/2015." *Irfani* 12, no. 1 (2016): 146.
- American Society of Addiction Medicine. "Definition of Addiction," n.d. <http://www.asam.org/for-the-public/definition-of-addiction>.
- Aulia Nurmasari. "Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Keterlambatan Perkembangan Pada Aspek Bicara Dan Bahasa Pada Balita Di Kelurahan Tambakrejo Surabaya," 2016, 49.
- Bintari. "Kecanduan Gadget Di Masa Pandemi Covid-19 Pada Siswa Kelas XII MIPA SMAN 1 Sutojayan Kabupaten Blitar." . . *Jurnal Kesehatan Hesti Wira Sakti* 8, no. 2 (2020).
- Chaplin, JP. *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: Rajawali Press, 2009.
- Farida Rohayani. "Menjawab Problematika Yang Dihadapi Anak Usia Dini Di Masa Pandemi COVID-19. . Vol. 14, No. 1 (2020), Hal. 29-50." *QAWWAM: Journal for Gender Mainstreaming* 14, no. 01 (2020): 29–50.
- Hovart, Arthur. "Addiction Game Online." *Journal Online* 03, no. 02 (n.d.). [www.scribd.com](http://www.scribd.com).
- Keminfo. "Pengaruh Gadget Pada Anak." 2017, n.d.
- Merriam-Webster. "Appl Copyright 2010-2016 Stanfy Corp, Version 2.0," n.d.
- Noegroho.A. *Teknologi Komunikasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2010.
- Pertiwi, Suryani Wandari Putri. "Selama Pandemi Kasus Kecanduan Internet Naik 5 Kali LipatTersedia," n.d. <https://mediaindonesia.com/humaniora/364895/selama-Pandemi-kasus-kecanduan-internet-naik-5-kali-lipat>.
- Pusat Bahasa. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2018.
- Putri Miranti dan Lili Dasa Putri. "Waspada Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini." *Jurnal Cendekiawan Ilmiah PLS* 6, no. 1 (2021): 58–66.
- Rahma. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kemandirian Anak Kelompok B Di TK Negeri Pembina Ki Hajar Dewantoro Kecamatan Kota Selatan Kota Gorontalo." Universitas

***Kecanduan Penggunaan Gadget pada Anak Raudhatul Athfal....  
Wiwik Pratiwi, Amalia Rizki Pautina***

Negeri Gorontalo, 2014.

- Raihana. "Dampak Kecanduan Gadget Terhadap Perkembangan Emosi Dan Prilaku Anak Usia Dini." In *Al Hikmah Proceedings on Islamic Early Childhood Education*, 53–62, 2018.
- Sigman A. "The Impact of Screen Media on Children: A Eurovision for Parliament." 2010, n.d.
- Slamet Suyanto. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2005.
- Sri Intan Wahyuni. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Dini." In *Al Hikmah Proceedings on Islamic Early Childhood Education*, 72–463, 2018.
- Sujianti. "Hubungan Lama Dan Frekuensi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah Di Tk Islam Al Irsyad 01 Cilacap." *Jurnal Kebidanan* 8, no. 1 (2018): 54. <https://doi.org/https://doi.org/10.31983/jkb.v8i1.3735>.
- Syarifudin, Albitar Septian. "Implementasi Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Sebagai Dampak Diterapkannya Social Distancing." *Jurnal Pendidikan Dan Sastra Indonesia* 5 (n.d.): 31–34.
- Trecy Whitney Santoso. "Perilaku Kecanduan Permainan Internet Dan Faktor Penyebabnya Pada Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Jatisrono Kabupaten Wonogiri Studi Kasus Pada Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Jatisrono Kabupaten Wonogiri." Universitas Negeri Semarang, 2013.
- VC, Starburger. "Children, Adolescents, Obesity and the Media Pediatrics." 2011, n.d. <https://pediatrics.aappublications.org/content/128/1/201>.
- Vivi Syofia Sapardi. "Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Anak Usia Prasekolah Di PAUD/TK Islam Budi Mulia." *Menara Ilmu* XII, no. 80 (2018): 45–137.
- Widiawati, I, Sugiman, H & Edy. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*. Jakarta: Universitas Budi Luhur, 2014.