

PENGUNAAN *GADGET* DALAM PENGASUHAN ANAK USIA DINI DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0

Ria Astuti
Institut Agama Islam Negeri Madura
Email: ria.astuti@iainmadura.ac.id

Abstract

This study aims to analyze the intensity of gadget use in early childhood at RA Nurul Hikmah, Pamekasan Regency; analyze various gadget features that should be introduced to early childhood in the face of the industrial revolution 4.0.; and analyze how to overcome the negative impact of using Gadgets in early childhood at RA Nurul Hikmah, Pamekasan Regency. The results showed that: (1) In general, the intensity of using gadgets in early childhood at RA Nurul Hikmah Pamekasan was 10 minutes to 2 hours per day, given when their parents were doing work at home or on weekends. (2) Gadget features that should be introduced to early childhood in the face of the industrial revolution 4.0. in this institute are educational games and youtube apps. (3) Ways to overcome the negative impact of using gadgets in early childhood at RA Nurul Hikmah are (a) Agreement between children and parents in using gadgets. (b) Parents provide digital book facilitation in the gadgets used by children. (c) Parents stop the internet connection on the gadget as long as the child uses the gadget excessively. (d) Parents and children mutually understand the health effects of using gadgets. (e) Parents invite children to play outside and do fun activities that can distract children from gadgets. (f) Parents can give children educational toys or smart hafidz to reduce children's dependence on gadgets.

Keywords: *Gadget, Parenting, Early Childhood*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis intensitas penggunaan gadget pada anak usia dini di RA Nurul Hikmah Kabupaten Pamekasan; menganalisis berbagai fitur gadget yang sebaiknya dikenalkan pada anak usia dini dalam menghadapi revolusi industri 4.0.; dan menganalisis cara mengatasi dampak negatif penggunaan Gadget pada anak usia dini di RA Nurul Hikmah Kabupaten Pamekasan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Pada umumnya intensitas penggunaan *gadget* pada anak usia dini di RA Nurul Hikmah Pamekasan adalah 10 menit sampai 2 jam perhari, diberikan pada saat orang tuanya melakukan pekerjaan di rumah atau pada saat akhir pekan. (2) Fitur *gadget* yang sebaiknya dikenalkan pada anak usia dini dalam menghadapi revolusi industri 4.0. di lembaga ini adalah game edukatif dan aplikasi youtube. (3) Cara mengatasi dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak usia dini di RA Nurul Hikmah adalah (a) Kesepakatan anak dan orangtua dalam menggunakan *gadget*. (b) Orang tua memberikan fasilitasi buku digital dalam *gadget* yang digunakan anak. (c) Orang tua menghentikan koneksi internet pada *gadget* selama anak menggunakan *gadget* secara berlebihan. (d) Orang tua dan anak bersama-sama saling memahami dampak kesehatan dari penggunaan *gadget*. (e) Orang tua mengajak anak bermain di luar dan melakukan aktivitas yang menyenangkan yang dapat mengalihkan anak dari *gadget*. (f) Orang tua dapat memberikan anak mainan edukatif atau smart hafidz untuk mengurangi ketergantungan anak terhadap *gadget*.

Kata Kunci: Gadget, Pengasuhan, Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan zaman, perkembangan teknologi juga mengalami perkembangan yang pesat. Berbagai jenis teknologi yang bermunculan dan fitur baru selalu dari hari ke hari. Kebutuhan akan teknologi merupakan salah satu kebutuhan penting saat ini. Ini karena teknologi dibutuhkan untuk berbagai keperluan. Salah satu teknologi yang sangat diperlukan bagi kehidupan manusia adalah *gadget*. Pada *gadget* terdapat berbagai fitur yang dapat dimanfaatkan oleh manusia dengan berbagai cara, yang salah satu fitur utamanya adalah adanya internet.

Penemuan internet mengubah dunia menjadi lebih dinamis dan serba cepat. Kemajuan internet telah menyentuh banyak segi kehidupan manusia. Beberapa tahun lalu *gadget* hanya digunakan oleh para pebisnis menengah ke bawah. Alasan mereka menggunakan *gadget* adalah untuk memudahkan bisnis mereka. Namun saat ini *gadget* tidak hanya digunakan oleh para pebisnis saja, akan tetapi harus dimiliki oleh semua orang mulai dari dewasa, remaja bahkan anak-anak yang seharusnya belum layak untuk menggunakannya, hal ini dikarenakan *gadget* memiliki berbagai macam fitur dan aplikasi yang menarik, variatif, interaktif, fleksibel sehingga menambah daya tarik (Mayenti & Sunita, 2018).

Teknologi di era sekarang menjadi kebutuhan bagi individu dalam kehidupannya. Perkembangan yang semakin pesat dan cepat berubah membuat teknologi semakin canggih dan praktis. Teknologi berupa *gadget* bisa dimiliki oleh siapapun termasuk anak usia dini sehingga dalam menggunakan *gadget* tidak kalah cerdasnya dengan para remaja dan orang dewasa. *Gadget* merupakan sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu manusia (Widiawati, 2014). Fungsi yang praktis dari *gadget* sebagai bantuan teknologi yang mempermudah kegiatan manusia agar tidak memakan waktu yang lama.

Gadget merupakan salah satu bentuk nyata dari berkembangnya iptek pada zaman sekarang, hal ini sangat mempengaruhi pola kehidupan manusia baik dari segi pola pikir maupun perilaku. Pengaruh yang terjadi pada pola pikir manusia karena melalui *gadget* seseorang bisa menemukan informasi yang sangat cepat bagi anak. Penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari dapat mempengaruhi kognitif anak semakin cerdas, karena *gadget* bisa difungsikan dengan baik sebagai sarana yang melengkapi proses pembelajaran anak. Para peneliti menunjukkan bahwa penggunaan teknologi oleh anak-anak muda berkontribusi terhadap kognitif. Penggunaan teknologi anak-anak muda di prasekolah pada

awalnya tergantung pada peralatan yang disediakan pengaturan mereka dan tingkat aksesnya (Dong, 2016).

Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam *gadget* khususnya dan internet umumnya pada anak usia dini telah menjadi topik kontroversial selama beberapa dekade. Perdebatan ketat telah berpusat pada dampak teknologi baru pada anak-anak secara luas. Pengalaman penggunaan *gadget* oleh anak-anak dalam kelas diamati untuk mengatasi aspek-aspek yang diantaranya tingkat agensi anak, partisipasi, kompetensi dan keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran; cara *gadget* digunakan oleh anak-anak usia dini, serta interaksi anak-anak dalam kegiatan pembelajaran.

Perkembangan *gadget* yang semakin pesat yang mampu memberikan dampak yang baik pada proses pembelajaran anak karena penggunaan *gadget* menjadi hal yang menarik bagi mereka. Dilengkapi suara, warna dan juga berbagai gambar menarik sehingga anak tidak cepat bosan belajar dengan *gadgetnya*. Saat ini tidak sedikit anak sudah menggunakan *gadget* yang berisi aplikasi atau software yang beberapa isinya diciptakan khusus untuk kalangan anak usia disini. Seperti: Youtube Kids, dan beberapa software lainnya yang bernilai edukatif. Hal tersebut berdampak pada motivasi pada proses pembelajarannya sekaligus berpengaruh terhadap perkembangan kognitifnya (Dewanti et al., 2016).

Penggunaan *gadget* pada anak usia dini tidak lepas dari era revolusi industri 4.0. Era revolusi 4.0. Menurut Angela Merkel, transformasi komprehensif dari keseluruhan aspek produksi di industri melalui penggabungan teknologi digital dan internet dengan industri konvensional. Di samping itu, Schlechtendahl dkk mendefinisikan era revolusi 4.0. sebagai unsur kecepatan dari ketersediaan informasi, yaitu sebuah lingkungan yang keseluruhan selalu terhubung dan mampu berbagi informasi satu dengan yang lain (Schlechtendahl et al., 2015). Yang sekarang menjadi marak adalah informasi berbagai aplikasi menarik untuk memberikan pengenalan edukasi bagi anak usia dini melalui *Gadget* dan anak menikmati informasi edukasi yang didapatkan dengan perasaan menyenangkan.

Tanda dimulainya era Industri 4.0 dapat dilihat dari fenomena digitalisasi informasi dan pemanfaatan kecerdasan buatan (*artificial intelligence*) secara massif di berbagai sektor kehidupan manusia untuk menjalankan tugas dan fungsi tertentu. Pada era ini, segala informasi dapat diakses dengan mudah sesuai dengan keinginan dan kehendak para pengguna. Kemudahan ini tentunya memberikan dampak terhadap kehidupan manusia, khususnya kehidupan anak masa kini. Anak-anak yang hidup dan dipengaruhi oleh perkembangan teknologi ini kemudian dikenal dengan istilah generasi digital atau *digital native* (Baharun & Finori, 2019). Melihat perkembangan teknologi semakin pesat, tampaknya pengawasan terhadap anak sangat penting untuk diaplikasikan mengingat terdapat banyak

informasi yang telah diterima anak. Sementara seorang anak harus mampu memilah dan memilih informasi yang sesuai dengan tahapan-tahapan perkembangannya. Oleh karena itu, hal ini butuh peran orang tua dalam membantu anak melewati era digital.

Realitanya, pola asuh yang dilakukan oleh orang tua, baik di kota maupun di pedesaan tidak lepas dari *gadget*. Berdasarkan hasil observasi sementara yang peneliti lakukan dapat dilihat bahwa penggunaan *gadget* dapat membantu orang tua dalam mengasuh anak. Anak juga banyak belajar dari *gadget*. Hal ini, tampaknya sudah menjadi kebiasaan yang dilakukan oleh orang tua pada era ini, tanpa memandang status sosial dan ekonomi di masyarakat. Peneliti juga mengamati anak-anak yang berusia 2 tahun ke atas sudah mampu mengakses *gadget* sendiri, meskipun tanpa bantuan orang tua. Patut diduga bahwa digital native ini memang terjadi pada anak usia dini di era ini. Sebagaimana sudah disinggung di atas, penggunaan *gadget* pada anak usia dini ini masih menjadi pro kontra, sehingga sangat menarik untuk diteliti.

Penelitian ini dilakukan di Kabupaten Pamekasan dan objek penelitian diambil di RA Nurul Hikmah Pamekasan, yang mana sekolah ini merupakan salah satu sekolah terbaik yang ada di Pamekasan. Hal ini tentunya, anak-anak yang sekolah di sini memiliki latar belakang yang bervariasi. Selain itu, di lembaga ini banyak orang tua memberikan *gadget* pada anak usia dini. Berdasarkan pemaparan di atas, maka Peneliti akan melakukan pengkajian lebih lanjut terhadap penggunaan *gadget* pada anak usia dini, apakah sebuah kebutuhan untuk menghadapi revolusi industri 4.0 atau tidak perlu memberikan *gadget* pada anak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis intensitas penggunaan *gadget* pada anak usia dini di RA Nurul Hikmah Kabupaten Pamekasan; menganalisis berbagai fitur *gadget* yang sebaiknya dikenalkan pada anak usia dini dalam menghadapi revolusi industri 4.0.; dan menganalisis cara mengatasi dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak usia dini di RA Nurul Hikmah Kabupaten Pamekasan.

METODOLOGI

Jenis penelitian ini adalah studi kasus dengan pendekatan kualitatif yang bersifat deksriptif. Oun dan Bach menyebutkan metode kualitatif sebagai metode yang digunakan untuk menguji dan menjawab pertanyaan tentang bagaimana, dimana, apa, kapan, dan mengapa seseorang bertindak dengan cara-cara tertentu pada permasalahan yang spesifik (Oun & Bach, 2014). Peneliti memilih penelitian kualitatif untuk melihat fenomena-fenomena yang ada di masyarakat luas. Melalui penelitian ini, Penulis ingin melihat fenomena penggunaan *gadget* yang terjadi pada anak usia dini di Pulau Madura. Selain itu, Peneliti juga ingin melihat fenomena intensitas penggunaan *gadget* pada anak usia dini,

menganalisis berbagai fitur *gadget* yang sebaiknya dikenalkan pada anak usia dini dalam menghadapi revolusi industri 4.0., dan menganalisis cara mengatasi dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak usia dini di RA Nurul Hikmah Kabupaten Pamekasan.

Teknik penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Adapun subjek penelitian ini adalah orangtua dan Ustadzah di RA Nurul Hikmah sebanyak 10 orang yang ditentukan secara *purposive sampling*. Maksudnya adalah pemilihan sampel dikarenakan orang tersebut dianggap paling tahu dan dapat mewakili hasil penelitian. Peneliti juga melakukan triangulasi data untuk memperoleh data yang lebih valid, yakni triangulasi teknik maupun sumber. Teknik analisis data dilakukan dengan melakukan reduksi data, paparan data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Intensitas Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini di RA Nurul Hikmah Kabupaten Pamekasan

Gadget merupakan suatu benda yang dapat diakses mayoritas masyarakat saat ini, tidak terkecuali anak-anak usia dini. Hal ini dikarenakan *gadget* sudah menjadi suatu kebutuhan di era revolusi industri 4.0. ini yang dapat memudahkan seseorang untuk mengakses informasi dan komunikasi dengan orang lain di berbagai penjuru dunia. Schlechtendahl menekankan definisi revolusi industri 4.0 sebagai unsur kecepatan dari ketersediaan informasi, yaitu sebuah lingkungan industri dimana seluruh entitasnya selalu terhubung dan mampu berbagi informasi satu dengan yang lain (Nugroho & Anggraheni, 2019). Era Industri 4.0 digunakan untuk merujuk pada era dimana terjadi perpaduan teknologi yang mengakibatkan dimensi fisik, biologis, dan digital membentuk suatu perpaduan yang sulit untuk dibedakan. Misalnya, dua orang dapat saling berbagi informasi secara langsung dengan bantuan digital tanpa harus berada pada tempat yang sama atau pada waktu yang bersamaan baik secara fisik maupun biologis (Putrawangsa & Hasanah, 2018). Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, Industri 4.0 dapat diartikan sebagai era industri dimana seluruh entitas yang ada di dalamnya dapat saling berkomunikasi secara *real time* kapan saja.

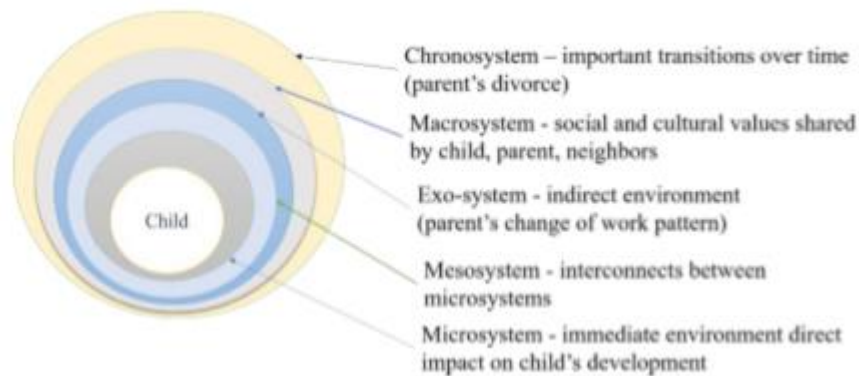
Namun dari beberapa nara sumber yang peneliti observasi dan wawancarai, hanya ada beberapa yang mengetahui apa yang dimaksud dengan revolusi industri 4.0., diantaranya adalah bapak Junaidi Wahyudi, Bapak Abdus Shoheh, dan Ustadzah Rizkiyatul Qamariyah. Ustadzah Rizkiyatus mengungkapkan bahwa revolusi industri 4.0 berkaitan dengan teknologi yang ada saat ini. Jadi, segala sesuatu yang ada saat ini tidak lepas dari teknologi yang ada (Qomariyah: Wawancara). Hal serupa juga diungkapkan oleh Bapak

Abdus Shoheh dan Junaidi Wahyu. Akan tetapi dari beberapa nara sumber yang ada tidak menjelaskan lebih spesifik makna dari revolusi industri 4.0 ini. Namun, ustadzah Rizkiyatus mengungkapkan bahwa kemampuan anak menggunakan *gadget* secara alami berkaitan dengan revolusi industri 4.0 yang secara prakteknya anak-anak sudah pintar dalam mengaksesnya (Qomariyah: Wawancara).

Berdasarkan pemaparan di atas, maka tidak mengherankan apabila penggunaan *gadget* di era ini adalah sebuah kebutuhan. Apalagi anak usia dini yang lahir di era ini dikenal sebagai *digital native*. *Digital native* merupakan kelompok anak-anak, remaja, dan dewasa muda (yaitu, mereka yang lahir setelah 1984) yang menggunakan teknologi digital dalam kehidupan mereka sehari-hari. Fakta membuktikan bahwa mereka yang telah terpapar teknologi digital ini, membuat mereka memiliki karakteristik yang unik dan berbeda dari generasi sebelumnya (Kirschner & Bruyckere, 2017). Hal ini dikarenakan banyak kemudahan-kemudahan yang mereka alami dalam mengarungi kehidupan dengan memanfaatkan teknologi digital yang ada.

Berbicara tentang *digital native*, para narasumber yang peneliti wawancarai tidak memahami makna ini secara mendalam. Akan tetapi, mereka meyakini bahwa anak-anak di era ini mampu menggunakan *gadget* secara alami karena dibentuk oleh lingkungan sekitarnya yang juga menggunakan *gadget*. Hal ini sebagaimana yang diungkapkan oleh Ustadzah Nurul yang mengungkapkan bahwa kebiasaan orang tua yang menggunakan *gadget* di depan anak, mempengaruhi kemampuan anak dalam mengoperasikan *gadget* itu sendiri (Hasanah: Wawancara). Namun, peneliti menduga, selain lingkungan yang membentuk anak bisa menggunakan *gadget*, anak juga belajar dan bereksplorasi dari percobaan untuk mengaplikasikan aplikasi yang ada. Selain itu, *gadget* sangat mudah diakses oleh anak-anak hanya dengan bermodal perekam suara. Hal ini senada dengan yang diungkapkan oleh Bapak Mahfud Ghazali yang mengungkapkan bahwa anak belajar dengan kemampuan anak itu sendiri (Ghazali: Wawancara).

Kebiasaan orang tua dan sikap mereka terhadap penggunaan teknologi media pada perangkat digital kemungkinan besar berdampak pada kebiasaan anak-anak (Lauricella et al., 2015). Menurut Bronfenbrenner, dampak langsung pada anak-anak dibuat dari sistem mikro, dan dampak tidak langsung dari *mesosystem*, *exo-system* dan *macrosystem*. Sistem makro yang mengacu pada sikap, nilai, dan kepercayaan orang tua dan tetangga memiliki efek *spill over* terhadap pembelajaran anak (Bronfenbrenner, 1994). Artinya, bagaimana perasaan orang tua tentang media, standar moral dan sikap mereka terhadap penggunaan media di rumah, kemungkinan besar akan mempengaruhi pikiran keturunannya.



Gambar 1.

Ecological Systems Theory of Human Development (Bronfenbrenner, 1994)

Sistem-sistem ini memiliki pengaruh langsung dan tidak langsung dalam proses perkembangan anak sebagai berikut:

- Microsystem* adalah pinggiran langsung di sekitar anak yang meliputi anak, keluarga dekat, guru di sekolah, dan teman sebaya.
- Mesosystem* mengacu pada interkoneksi antara mikrosistem ini. Hubungan antara orang tua dan keterkaitan antara orang tua dan guru, dan teman, berdampak besar pada proses tumbuh kembang anak.
- Exo-system* adalah hubungan antara lingkungan sosial dengan peran yang kurang aktif, dan konteks langsung, misalnya, perpindahan tempat tinggal orang tua, atau perubahan pola kerja.
- Microsystem* mencakup budaya yaitu lingkungan kolektif yang melibatkan anak, orang tua, sekolah dan lingkungan yang berbagi nilai dan kepercayaan yang sama.
- Choronosystem* menggambarkan pola peristiwa lingkungan dan transisi seperti, perceraian antara orang tua, atau perubahan signifikan dalam iklim sosial.

Pada umumnya yang sering memberikan *gadget* pada anak adalah ibu, karena ibu paling banyak memiliki waktu bermain bersama anak. Hal ini sebagaimana yang diungkapkan oleh beberapa narasumber yang peneliti wawancarai. Namun, hal yang berbeda terjadi pada bapak Ghazali yang menyatakan bahwa pemberian *gadget* pada anak diberikan oleh ayah dikarenakan ibunya bekerja di luar (Ghazali: Wawancara). Adapun bapak Junaidi mengungkapkan bahwa yang memberikan *gadget* pada anaknya adalah kakeknya, hal ini karena kedua orang tuanya bekerja, sehingga pengasuhan lebih banyak dilakukan oleh kakeknya (Wahyudi: Wawancara).

Berdasarkan data di atas, maka penggunaan *gadget* di era revolusi industri 4.0 ini dipengaruhi dengan kemampuan anak yang mampu mengoperasikan alat-alat digital secara

alami (*Digital Native*). Bahkan, beberapa anak-anak di Madura yang pernah peneliti observasi, mampu mengakses *gadget* pada usia 1 tahun ke bawah. Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan, anak-anak diberikan *gadget* oleh orang tuanya mulai dari usia 1 tahun dan ada juga yang mulai diberikan *gadget* saat pembelajaran dari rumah (BDR) (Astutik: Wawancara).

Jumlah waktu yang dihabiskan untuk berbagai jenis media teknologi atau digital pada anak-anak cenderung bervariasi sesuai dengan usia mereka, yang berarti anak-anak sangat cenderung menghabiskan lebih sedikit waktu di media digital. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Lauricella, dkk, pada tahun 2011, menemukan bahwa penggunaan komputer oleh anak sampai dengan usia 8 tahun sedikit meningkat seiring dengan bertambahnya usia. Hal ini juga ditemukan pada tahun 2013 bahwa, ketersediaan beragam pilihan memungkinkan anak-anak yang lebih muda (di bawah 8 tahun) untuk menghabiskan lebih banyak waktu dengan perangkat digital pintar (38 persen anak di bawah 2 tahun, 80 persen anak di bawah 4 tahun, dan 83 persen anak usia 5-8 tahun) (Lauricella et al., 2015).

Pemberian *gadget* pada anak usia dini selain sebagai kebutuhan, juga meringankan beban orang tua dalam mengasuh anak. *Gadget* diyakini dapat membantu orang tua dalam menjaga anak, terutama saat orang tua sedang memiliki pekerjaan, Hal ini sebagaimana yang diungkapkan oleh Bunda Ryeke yang menyatakan bahwa anak diberikan *gadget* pada saat orang tua sedang memasak atau ada pekerjaan lain. Akan tetapi, *gadget* diambil kembali setelah pekerjaan tersebut selesai (Astutik: Wawancara).

Gadget memiliki beberapa jenis, diantaranya adalah: **Pertama**, *Iphone* yaitu sebuah telepon yang memiliki koneksi internet. Selain itu memiliki aplikasi multimedia yang dapat digunakan untuk mengirim pesan gambar. **Kedua**, *Gadget* berupa *Ipad* yang memiliki ukuran lebih besar. Alat ini merupakan hampir serupa dengan komputer tablet yang memiliki fungsi-fungsi tambahan yang ada pada sistem operasi. **Ketiga**, *Notebook* alat perpaduan antara komputer portable. Alat ini seperti halnya dengan *notebook* dan internet. **Keempat**, *Handphone* perangkat komunikasi elektronik tanpa kabel. Alat ini dapat dibawa kemana-mana dan memiliki kemampuan dasar yang sama halnya dengan telepon konvensional saluran tetap. Namun, di era ini, beberapa televisi sudah menggunakan aplikasi android dimana anak juga dapat menonton youtube di dalam televisi tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan dapat diketahui bahwa jenis *gadget* yang sering diberikan orang tua kepada anak adalah hp android. Hal ini dikarenakan anak mudah mengaksesnya tanpa bantuan orang tua, sebagaimana yang diungkapkan oleh Bapak Ghazali yang menyatakan bahwa:

"Anak saya diberikan *handphone*. Pernah diberikan laptop. Namun, karena susah mengoperasikan sendiri, maka anak saya lebih suka menggunakan *handphone*. Tidak perlu yang mewah atau bagus, yang penting anak bisa belajar dari hp tersebut (Ghazali: Wawancara)."

Ada juga jenis *gadget* yang diberikan oleh orang tua ke anaknya adalah televisi android atau dikenal dengan *smart tv*. Junaidi mengungkapkan bahwa anaknya tidak diberikan *handphone* melainkan televisi agar tidak mengalami ketergantungan dan mudah dipantau oleh orang tua.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan terkait penggunaan *gadget* pada anak usia dini yang diberikan oleh orang tua dapat diketahui bahwa ada anak yang diberikan menggunakan *gadget* selama 10-15 menit sehari (Yustin: Wawancara). Selain ini, ada juga orang tua yang memberikan *gadget* selama 1-2 jam saja dan ada juga orangtua yang memberikan *gadget* hanya pada saat libur sekolah. Dengan demikian, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa orang tua memberikan *gadget* kepada anaknya setelah anak-anak selesai belajar atau mengaji. Hal ini dikarenakan agar anak tidak bosan dan jenuh serta tidak mengganggu kakaknya yang sedang belajar (Wahyuni: Wawancara).

Intensitas pemakaian *gadget* dalam satu hari jika dilihat dari setiap pekan hanya dikenalkan pada akhir pekan karena di hari aktif anak melakukan kegiatan di sekolah dan bermain dengan lingkungan sekitarnya. Lalu anak hanya diberikan saat waktu senggang sehingga intensitas pemakaian *gadget* tidak terlalu sering karena orang tua memberikan aturan waktu dalam menggunakan *gadget* dan aturan tontonan yang diperbolehkan. Berdasarkan data yang diperoleh peneliti, orang tua memperbolehkan anak mereka untuk menonton video anak-anak dan beberapa aplikasi seperti *Iqro for kids*, anak mengaji, lagu-lagu, huruf hijaiyah dan sebagainya. Hal tersebut masih dikatakan batas wajar dengan penggunaan yang semestinya anak dikenalkan teknologi.

B. Fitur *Gadget* yang Dikenalkan pada Anak Usia Dini dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0

Hasil penelitian melalui observasi dan wawancara dari orang tua yang memiliki anak usia 4-5 tahun adalah penggunaan *gadget* pada anak usia dini sering dipakai untuk bermain *game* dan menonton animasi kartun dari total keseluruhan pemakaian (Estu: Wawancara). Pada umumnya anak-anak yang menggunakan *gadget* di rumah hanya mengakses youtube dan game edukatif. Hal ini berdasarkan kesepakatan dan pengawasan yang dilakukan oleh orang tua kepada anak agar tidak melakukan penyimpangan dalam penggunaan *gadget*

(Ghazali: Wawancara). Meskipun demikian, cukup banyak juga di kalangan anak menggunakan *Gadget* untuk menonton animasi dan serial kartun anak.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, anak usia dini 4-5 tahun sudah pintar mengoperasikan *gadgetnya*, hal ini terbukti ketika peneliti memantau beberapa anak yang sedang memainkan *gadget* begitu lincah. Dan ada beberapa anak yang belum mampu membaca alfabetis tetapi juga mahir dalam menggunakan *gadget*, mereka hanya mengandalkan hafalan dan simbol-simbol yang ada pada *gadget* tersebut.

Kekhasan setiap individu dari aspek motivasi, motif, dan faktor-faktor yang menarik dalam menggunakan *gadget* sebagai sarana pembelajaran anak usia dini di era revolusi industri 4.0. Istilah revolusi industri terkait dengan beberapa perubahan mendasar yang terjadi di bidang industri. Mulai dari industri 1.0, 2.0, 3.0, hingga industri 4.0. Industri 1.0 ditandai dengan munculnya mekanisasi produksi untuk mendukung efektivitas dan efisiensi kegiatan manusia. Fase ini terjadi sekitar akhir abad 18 yang lalu ditandai dengan ditemukannya kereta api pertama dan mesin uap pada 1784. Saat itu, industri diperkenalkan ke fasilitas produksi mekanik menggunakan tenaga air dan uap. Pekerjaan peralatan yang awalnya mengandalkan tenaga manusia dan hewan akhirnya digantikan oleh mesin. Revolusi industri 2.0 terjadi pada awal abad ke 20 yang ditandai dengan produksi massal dan standarisasi kualitas. Perkembangan ini diikuti oleh lahirnya era industri 3.0 sekitar tahun 1970 yang ditandai dengan penyesuaian massa dan fleksibilitas otomatisasi dan manufaktur berbasis robot. Revolusi industri 4.0 untuk menggantikan industri yang ada ditandai oleh *cyber* dan kolaborasi manufaktur (Afrianto, 2018).

Transformasi digital manufaktur dan pemanfaatan teknologi platform ketiga menjadi identitas revolusi industri 4.0. Teknologi Informasi menjadi basis dalam kehidupan manusia. Semuanya tanpa batas dengan penggunaan daya dan data komputasi tak terbatas, karena dipengaruhi oleh perkembangan internet dan teknologi digital masif sebagai tulang punggung gerakan manusia dan mesin serta konektivitasnya (Erfan Gazali, 2018).

C. Cara Mengatasi Dampak Negatif Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini di RA Nurul Hikmah Kabupaten Pamekasan

Gadget memiliki banyak manfaat apalagi digunakan dengan cara yang benar dan semestinya diperbolehkan orang tua mengenalkan *gadget* pada anak usia dini memang perlu tetapi harus diingat terdapat dampak positif dan dampak negatif pada *gadget* tersebut. Berikut merupakan hasil dari lapangan terkait dampak positif dan negatif penggunaan *gadget* oleh anak usia dini, diantaranya adalah:

Pertama, anak lebih leluasa mengembangkan imajinasinya melalui daya visual dan kinestetik yang diamatinya dan kemudian aktifitas tersebut menjadi sarana latihan berpikir kreatif bagi anak usia dini. *Kedua*, Ketika anak diberikan kesempatan untuk melihat video animasi yang dilengkapi dengan tulisan angka, gambar akan melatih kecerdasan intelektualnya dan hal tersebut akan membantu anak senang dalam proses belajarnya. *Ketiga*, Anak dapat berfikir kritis dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi saat memainkan permainan *game* yang ia lakukan. *Problem Solving* diajarkan melalui aplikasi permainan di *gadget*. *Keempat*, Anak memiliki rasa ingin tahu yang besar saat ia sering dilatih menyelesaikan persoalan, dengan rasa ingin tahu tersebut anak secara tidak sadar sudah menyukai proses pembelajaran yang dilaluinya.

Berdasarkan uraian mengenai dampak positif di atas dari penggunaan *gadget* dapat disimpulkan bahwa *gadget* merupakan teknologi yang bisa membantu proses pembelajaran bagi anak usia dini dalam melakukan aktifitas yang anak sukai dan minim tekanan orang dewasa. Melalui proses yang dilalui dengan kesenangan tersebut, maka dapat menambah motivasi anak dalam belajar berbagai hal.

Orang tua yang memberikan *gadget* pada anaknya memiliki keinginan agar anaknya dapat mudah untuk belajar membaca, menulis, berhitung, mengenal warna, mengenal bentuk dan sebagainya. Banyak aplikasi-aplikasi edukatif hingga permainan edukatif yang membuat anak akan semakin pintar. *Gadget* juga digunakan untuk mengenal huruf dan bilangan yang menjadikan keterampilan mengetik bisa membantu anak yang lemah pada motorik halus dalam meningkatkan koordinasi tangan dan mata. Bagi anak usia dini yang memiliki kelemahan dalam kemampuan mendengar, dapat menggunakan permainan mengeja supaya muncul minat untuk belajarnya. *Gadget* yang memiliki fungsi sebagai alat elektronik yang biasa digunakan untuk komunikasi kini menjadi punya fungsi yang lebih yaitu sebagai media informasi, sarana pembelajaran anak, dan juga sebagai hiburan. Kelebihan fungsi tersebut menjadi nilai tambah dalam dunia Pendidikan, karena sebagai nilai-nilai transformasi edukasi pada anak usia dini di zaman revolusi industri 4.0. Pengenalan *gadget* tersebut menjadi anak lebih cepat menguasai *gadget* dari pada orang dewasa. Bahkan orang tua saja belum tentu bisa mengoperasikan beberapa aplikasi yang ada pada *gadget*nya.

Perempuan memegang peranan penting dalam mengantisipasi dampak tingginya penetrasi teknologi di kalangan generasi muda. Pasalnya, penggunaan gawai oleh anak-anak kerap melebihi batas kewajaran. Oleh karena itu, ibu dapat memainkan peran penting sebagai manajer teknologi dalam keluarga. Direktur Tata Kelola Aplikasi Informatika Ditjen Aptika Kemterian Kominfo, Mariam Fatima Barata, dalam Diskusi menyampaikan pentingnya mendampingi anak saat bermain *Gadget* dan memasang parental kontrol pada *gadget* anak.

Kemampuan anak dalam menggunakan *gadget* sudah bukan hal aneh lagi di era revolusi industri 4.0. Kehadiran teknologi ini telah menjadi magnet yang berdampak positif maupun negatif bagi sebagian anak. Terutama bagi para orang tua yang belum bisa mengontrol penggunaan *gadget* pada anaknya. Saat ini anak lebih tertarik untuk bermain *gadget* dari pada harus membaca buku. Bagi anak yang lahir di era revolusi industri 4.0. buku menjadi hal yang tidak menarik karena banyaknya aplikasi-aplikasi di *gadget* yang lebih seru dan bisa dimainkan melalui *gadget*. Maka dari itu, peran orang sangat dibutuhkan dalam memperhatikan permasalahan ini dengan cara ikut mengawasi ketika anak menggunakan *gadget*.

Hal yang lebih penting dari itu, ada beberapa yang perlu diperhatikan oleh orang tua supaya *gadget* bisa bukan saja sebagai media hiburan melainkan bisa menjadi sarana pembelajaran bagi anak. Beberapa diantaranya adalah:

1. Anak dan orang tua perlu membuat perjanjian dalam menggunakan *gadget*, caranya dengan menyesuaikan jadwal baca sang anak.
2. Orang tua bisa memberikan fasilitasi buku digital atau elektronik book dalam *gadget* yang digunakan anak.
3. Orang tua bisa menghentikan koneksi internet pada *gadget* selama anak menggunakan *gadget* apabila aplikasi pembelajaran bisa digunakan secara *offline*.
4. Orang tua dan anak bersama-sama saling memahami dampak kesehatan apabila *gadget* digunakan secara terus menerus bagi kesehatan mata dan tubuh lainnya.
5. Orang tua bisa mengajak anak bermain di luar dan melakukan aktivitas yang menyenangkan yang dapat mengalihkan anak dari *gadget*.
6. Orang tua dapat memberikan anak mainan edukatif atau smart hafidz untuk mengurangi ketergantungan anak terhadap *gadget*.

Optimalisasi fungsi *gadget* sebagai sarana pembelajaran bisa dilakukan apabila beberapa hal di atas bisa dilakukan bersama-sama dengan anak. Dampak positif yang terjadi adalah anak akan bijak dalam menggunakan *gadget* karena sudah memahami fungsi *gadget* bagi dirinya bukan sebatas hiburan saja, melainkan bisa meningkatkan minat belajar anak melalui aplikasi-aplikasi dalam *gadget* yang digunakan. Ketika minat belajar sudah muncul pada kemampuan anak dalam pembelajaran mengenal huruf alfabet, mengenal angka, mengenal warna maka akan mudah dengan cara menyenangkan. Kemudahan anak dalam mengingat pembelajaran seiring pengembangan kemampuan visual (pengamatan), auditori (pendengaran) hingga aspek kinestetik (gerakan) sehingga multisensori hadir dalam memberikan kompetensi pada anak dari proses pembelajarannya.

Bentuk pengenalan huruf alfabet, angka, mengenal warna, mengenal bentuk dan mengenal simbol pada anak usia merupakan bagian dari pendidikan literasi yang bisa dilakukan dengan kondisi informal. Kondisi informal ini merupakan bagian yang terintegrasi pula dengan kegiatan anak selama mengikuti kegiatan formal di sekolah, namun bedanya orang tua tidak harus menyiapkan materi khusus bagi anak. Pada kondisi ini tentu anak tidak merasa tertekan dengan keadaannya yang secara tidak sadar sedang melalui proses pengenalan literasi melalui aplikasi-aplikasi yang ada di *gadget*.

Penelitian yang dilakukan oleh Mappapoleonro senada dengan penelitian yang peneliti lakukan. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa Perkembangan teknologi saat ini mengalami kemajuan pesat. *Gadget* adalah produk teknologi yang saat ini menjadi tren dengan menghadirkan berbagai model dan harga yang terjangkau terutama di Indonesia. Pengguna *gadget* tidak dibatasi oleh usia. Sekarang kehidupan sosial anak-anak lebih banyak dipengaruhi oleh teknologi. Anak usia dini yang berinteraksi dengan *gadget* dan dunia maya memengaruhi pemikiran mereka tentang sesuatu di luar media digital itu. Mereka juga akan merasa tidak terbiasa dengan lingkungan sekitar karena kurangnya interaksi sosial dengan teman sebaya mereka, yang menghambat kemampuan berbicara mereka. Orang tua harus memperhatikan anak-anak mereka ketika mereka bermain *gadget* sehingga mereka tidak bergantung pada alat-alat itu dan jangan lupa untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. *Gadget* memang dibutuhkan untuk sarana komunikasi, tetapi pengawasan dan bimbingan orang tua pada anak harus selalu dilakukan. Karena jika orang tua tidak dapat mengendalikan anak-anak mereka dalam penggunaan *gadget*, itu akan memperlambat kemampuan mereka untuk berkomunikasi dengan lingkungan sekitar (Nirwana et al., 2018).

SIMPULAN

Pada penelitian ini ada beberapa kesimpulan yang dapat diambil dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang peneliti lakukan. *Pertama*, Intensitas penggunaan *gadget* pada anak usia dini di RA Nurul Hikmah Kabupaten Pamekasan pada umumnya berbeda-beda dan disesuaikan dengan kebutuhan anak. Pada umumnya ada anak yang menggunakan *gadget* hanya 10-15 menit perhari, ada yang 1-2 jam perhari, ada yang diberikan pada saat orang tuanya melakukan pekerjaan di rumah, dan ada yang diberikan pada akhir pekan.

Kedua, fitur *gadget* yang sebaiknya dikenalkan pada anak usia dini dalam menghadapi revolusi industri 4.0. di lembaga ini adalah game edukatif dan aplikasi youtube. Hal ini karena memiliki dampak negatif yang rendah dan anak dapat belajar berbagai hal dari fitur-fitur ini.

Ketiga, cara mengatasi dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak usia dini di RA Nurul Hikmah Kabupaten Pamekasan, sebagai berikut: (a) Anak dan orang tua perlu membuat perjanjian dalam menggunakan Gadget, caranya dengan menyesuaikan jadwal baca sang anak. (b) Orang tua bisa memberikan fasilitasi buku digital atau elektronik book dalam Gadget yang digunakan anak. (c) Orang tua bisa menghentikan koneksi internet pada Gadget selama anak menggunakan Gadget apabila aplikasi pembelajaran bisa digunakan secara offline. (d) Orang tua dan anak bersama-sama saling memahami dampak kesehatan apabila Gadget digunakan secara terus menerus bagi kesehatan mata dan tubuh lainnya. (e) Orang tua bisa mengajak anak bermain di luar dan melakukan aktivitas yang menyenangkan yang dapat mengalihkan anak dari *gadget*. (f) Orang tua dapat memberikan anak mainan edukatif atau smart hafidz untuk mengurangi ketergantungan anak terhadap *gadget*.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrianto. (2018). Being a professional teacher in the era of industrial revolution 4.0: opportunities, challenges and strategies for innovative classroom practices. *English Language Teaching and Research*, 2(1), 3. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/eltar/article/view/102675>
- Baharun, H., & Finori, F. D. (2019). Smart Techno Parenting: Alternatif Pendidikan Anak Pada Era Teknologi Digital. *Jurnal Tatsqif*, 17(1), 52–69. <https://doi.org/10.20414/jtq.v17i1.625>
- Bronfenbrenner, U. (1994). Ecological Models of Human Development. *International Encyclopedia of Education*, 3(2), 37–43.
- Dewanti, T., Widada, W., & Triyono, T. (2016). Hubungan Antara Keterampilan Sosial Dan Penggunaan Gadget Smartphone Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sma Negeri 9 Malang. *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling*, 1(3), 126–131. <https://doi.org/10.17977/um001v1i32016p126>
- Dong, C. (2016). Young children's use of ICT in Shanghai preschools. *Asia-Pacific Journal of Research In Early Childhood Education*, 97–123.
- Erfan Gazali. (2018). Pesantren Di Antara Generasi Alfa Dan Tantangan Dunia Pendidikan Era Revolusi Industri 4.0. *OASIS: Jurnal Ilmiah Kajian Islam*, 2(2), 94–109.
- Kirschner, P. A., & Bruyckere, P. De. (2017). The Myths of the Digital Native and the Multitasker. *Teaching and Teacher Education*, 67, 135–142.
- Lauricella, A. R., Wartella, E., & Rideout, V. J. (2015). Young Children's Screen Time: The Complex Role of Parent and Child Factors. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 36(11–17). <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.appdev.2014.12.001>
- Mayenti, N. F., & Sunita, I. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini Di Paud Dan Tk Taruna Islam Pekanbaru. *Photon: Jurnal Sain Dan*

Kesehatan, 9(1), 208–213. <https://doi.org/10.37859/jp.v9i1.1092>

- Nirwana, Mappapoleonro, A. M., & Chairunnisa. (2018). The Effect of Gadget Toward Early Childhood Speaking Ability. *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*, 7(2), 85–90.
- Nugroho, K. P. A., & Anggraheni, S. D. (2019). Persepsi Anak Usia Sekolah terhadap Kesehatan Diri dan Upaya PHBS di Kabupaten Boyolali. *Media Ilmu Kesehatan*, 6(3), 249–259. <https://doi.org/10.30989/mik.v6i3.215>
- Oun, M. A., & Bach, C. (2014). Qualitative Research Method Summary. *Jornal of Multidisciplinary Engineering and Science and Technology*, 1(5).
- Putrawangsa, S., & Hasanah, U. (2018). Integrasi Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Di Era Industri 4.0. *Jurnal Tatsqif*, 16(1), 42–54. <https://doi.org/10.20414/jtq.v16i1.203>
- Schlechtendahl, J., Keinert, M., Kretschmer, F., Lechler, A., & Verl, A. (2015). Making existing production systems Industry 4.0-ready: Holistic approach to the integration of existing production systems in Industry 4.0 environments. *Production Engineering*, 9(1), 143–148. <https://doi.org/10.1007/s11740-014-0586-3>
- Widiawati. (2014). *Pengaruh Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*. Universitas Budi Luhur.