

Penomena Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Anak Usia Dini 5-6 Tahun Di TK Teratai Merah Kab. Bandung

Ageng Saepudin Kanda S

Universitas Teknologi Digital

Email: agengsaepudin@digitechuniversity.ac.id

Didah Nurhidayah

Universitas Teknologi Digital

Email: didah10121626@digitechuniversity.ac.id

Alamat: Jl.Cibogo No.Indah 3, Mekarjaya, Kec, Rancasari, Kota Bandung, Jawa Barat

Korespondensi penulis : agengsaepudin@digitechuniversity.ac.id*

Abstract. Education is the key to the development of a nation. Education is carried out through efforts to determine all the natural strengths that children have, both as humans and as members of society, to achieve the highest safety and happiness. In line with this, the educational process should also be focused on the process of developing all human potential so that we can become ourselves with superior abilities and personalities so that we can create adequate resources. The method used in writing this article is a qualitative method. Qualitative research is research that looks at the perspective of social reality, namely by seeing the world as it is, therefore a qualitative researcher must be someone with an open mind. Basically, qualitative research has two objectives, namely: first, describing and revealing and second, describing and explaining. According to Ma'Tuf in M.Hatis, a gadget is a small technological electronic device or item that has a special function, but is often associated as an innovation or new item. A gadget among the public is no longer foreign, in this advanced era it is very sophisticated because the gadgets that are made are small and have many benefits and there are positive and negative sides to the use of gadgets. The use of gadgets in young children aged 5-6 years is indeed the use of gadgets It has a big influence on children because nowadays children are more concerned with playing with gadgets than studying and some of these children's families give their children a personal gadget.

Keywords: Use of Gadgets, Interest in Learning, Early Childhood

Abstrak. Pendidikan merupakan kunci pembangunan suatu bangsa. Pendidikan dilakukan melalui usaha menentukan segenap kekuatan kodrat yang dimiliki anak, baik sebagai manusia maupun sebagai anggota masyarakat untuk mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya. Sejalan dengan hal itu proses pendidikan juga seharusnya difokuskan pada proses perkembangannya segala potensi yang ada secara manusiawi agar dapat menjadi dirinya sendiri yang mempunyai kemampuan dan kepribadian unggul sehingga dapat menciptakan sumber daya yang memadai. Metode yang digunakan dalam penulisan artikel ini adalah metode kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang melihat sudut pandang realita sosial, yaitu dengan melihat dunia apa adanya, oleh karena itu seorang peneliti kualitatif haruslah orang yang pikirannya terbuka. Pada dasarnya penelitian kualitatif terdapat dua tujuan, yaitu: pertama, menggambarkan dan mengungkapkan dan kedua, menggambarkan dan menjelaskan. Menurut Ma'Tuf dalam M.Hatis gadget adalah sebuah alat atau barang elektronik teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru. Sebuah gadget di kalangan masyarakat sudah tidak asing lagi, di zaman yang sudah maju ini sangat canggih sekali karena gadget yang terbentuk kecil dan banyak manfaatnya dan adanya sisi positif juga negatif dalam penggunaan gadget. Penggunaan gadget pada anak usia dini 5-6 tahun memang penggunaan gadget sangat berpengaruh pada anak-anak karena memang saat ini anak-anak lebih mementingkan bermain gadget daripada belajar dan dari beberapa keluarga dari anak-anak tersebut memberikan anaknya sebuah gadget pribadi.

Kata kunci: Penggunaan Gadget, Minat Belajar, Anak Usia Dini

LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan kunci pembangunan suatu bangsa. Pendidikan dilakukan melalui usaha menentukan segenap kekuatan kodrat yang dimiliki anak, baik sebagai manusia maupun sebagai anggota masyarakat untuk mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya. Sejalan dengan hal itu proses pendidikan juga seharusnya difokuskan pada proses perkembangannya segala potensi yang ada secara manusiawi agar dapat menajdi dirinya sendiri yang mempunyai kemampuan dan kepribadian unggul sehingga dapat menciptakan sumber daya yang memadai. (Suriansyah, 2011)

Pendidikan adalah bagian penting dari kehidupan manusia yang tak pernah bisa di tinggalkan. Sebagai sebuah proses ada dua jasmani yang berbeda mengenai pendidikan dalam kehidupan manusia. Pertama ia anggap sebagai sebuah proses yang terjadi secara ilmiah. Dalam hal ini, pendidikan bukanlah proses yang di organisasikan secara teratur, terencana, dan menggunakan metode- metode yang dipelajari serta berdasarkan aturan-aturan yang disampaikan mekanisme penyelenggaranya oleh suatu komunitas masyarakat (negara), melainkan lebih merupakan bagian dari kehidupan yang memang telah belajar sejak manusia itu ada. Pengertian ini merujuk pada fakta bahwa pada dasarnya manusia secara alami merupakan makhluk yang belajar dari peristiwa alam dan gejala-gejala kehidupan yang ada untuk mengembangkan kehidupannya. Kedua, pendidikan bisa di anggap sebagai proses yang terjadi secara sengaja, direncanakan, didesain dan diorganisasikan berdasarkan aturan yang berlaku terutama dalam perundang-undangan yang dibuat atas dasar kesepakatan masyarakat. Dalam UU sistem pendidikan nasional (sisdiknas) yang merupakan dasar penyelenggaraan pendidikan. (Ilham, 2008)

“Pengertian pendidikan lainnya juga tedapat pada UU RI No. 20 Tahun 2003 : "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dalam proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan Negara.

Pendidikan adalah “bimbingan secara sadar oleh si pendidik terhadap perkembangan jasmani dan rohani di terdidik menuju terbentuknya kepribadian yang utama”. Pendidikan dalam konteks Otonomi Daerah diharapkan dapat mengambil peran sesuai dengan fungsi dan tujuan pendidikan Nasional yang tertuang dalam Undang-Undang Republik Indonesia No 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen dijelaskan bahwa kompetensi adalah seperangkat

pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang harus dimiliki, dihayati dan dikuasai oleh guru atau dosen dalam melaksanakan tugas keprofesionalan. (Bagaskara, 2019)

Lembaga pendidikan formal yang sangat penting adalah Taman Kanak- Kanak (TK). TK merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan Pendidikan yang bertujuan mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan yang meliputi fisik motorik, sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa, moral dan agama, kognitif, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. (Larasati, 2023)

Pendidikan anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun, pendidikan anak usia dini memiliki peranan yang sangat penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan anak untuk memasuki jenjang pendidikan yang lebih lanjut Pada anak usia dini ini, anak mengalami perkembangan dalam tahap mengeksplor dan berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitarnya. Anak usia dini biasanya cenderung senang dengan ahal-hal yang baru yang didapatnya melalui aktivitas bermain. Tidak jarang pula anak bermain dan memuaskan rasa penasaran mereka melalui gadget, karena gadget merupakan hal yang menarik bagi mereka apalagi ditambah dengan aplikasi game online yang terdapat pada gadget.. (Hermawan, 2023)

Seiring perkembangan zaman, teknologi pun akan terus berkembang. Perkembangan teknologi yang begitu pesat sangat mempermudah setiap pekerjaan dan urusan. Teknologi membawa manfaat bagi kehidupan, salah satunya yaitu gadget. Gadget pada era globalisasi sangatlah gampang dijumpai karena hampir semua kalangan masyarakat memiliki gadget. Peralnya gadget tidak hanyaberedar di kalangan remaja (usia 12-21 tahun) dan dewasa atau lanjut usia (usia 60 tahun keatas) tetapi juga beredar di kalangan anak-anak (usia 7-11 tahun) dan ironasinya lagi gadget bukan barang asing untuk anak (usia 3-6 tahun) yang seharusnya belum layak menggunakan gadget. (Elvina, 2022)

Media yang sangat berpengaruh pada masa sekarang adalah gadget karena dengan gadget dapat digunakan sebagai alat komunikasi, memperoleh informasi, media belajar serta media hiburan. Gadget merupakan alat komunikasi yang sangat membantu sebagai sarana informasi. Kemajuan teknologi yang semakin canggih pada masa sekarang ini membuat gadget dengan berbagai jenis dan fitur yang menarik seperti BBM, instagram, facebook, line, whatsapp, dan lain-lain. Gadget yang dahulu merupakan barang mewah dan hanya dimiliki oleh orang-orang yang tingkat ekonomi menengah ke bawah atas, sekarang setiap orang dapat memilikinya sampai pada masyarakat kelas bawah mulai dari anak-anak hingga orang dewasa, hampir di seluruh lapisan masyarakat telah menggunakan gadget. (Kusuma, 2022)

Berdasarkan Berdasarkan penjelasan di atas diketahui memang penggunaan gadget sangat berpengaruh pada anak-anak dikarenakan memang saat ini anak-anak lebih

mementingkan bermain gadget daripada belajar dan beberapa keluarga dari anak-anak tersebut memberikan anaknya sebuah gadget pribadi. Ketika anak tersebut sudah sangat kecanduan pada gadgetnya maka anak tersebut akan malas untuk belajar. Padahal jika kita cermati bahwa anak yang dibawah umur 5 tahun mayoritas masih belum bisa membedakan dan mencerna baik atau buruknya sesuatu yang ada di hadapannya. Jadi penggunaan gadget pada anak saat berlebihan dapat berpengaruh pada anak dan minat belajarnya.

KAJIAN TEORITIS

Penelitian sebelumnya yang menjadi acuan dan peneliti tertarik untuk meneliti adalah penelitian yang berjudul *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Anak Usia Dini Di TK PGRI Kulo* di tulis oleh Nurshalinawati penelitian ini menjelaskan adanya dampak penggunaan gadget pada anak usia dini di tk PGRI Kulodan adanya dampak positif dan negative pada anak karena pada penggunaan gadget anak usia dini sering di pakai untuk bermain game. Dan Penelitian dari Raden Diana tahun 20203 yang berjudul *Dampak Negatif Gadget Pada Prilaku Agresif Anak Usia Dini* penelitian ini menjelaskan menyebabkan terjadinya perilaku agresif pada anak. Pengakuan yang orang tua lontarkan memang bukan salah satu dari penyebab anak berperilaku agresif, namun dari dalam keluargalah anak mendapatkan kebiasaan itu.

Pada zaman sekarang gadget merupakan alat komunikasi yang memberikan informasi dan banyak digunakan oleh anak usia dini sampai orang dewasa, dalam hal penggunaan gadget yang diketahui oleh anak di TK seperti anak menggunakan kamera, video, menonton youtube dan bermain game. Dalam penggunaan gadget di TK Tratai Merah Kab. Bandung Guru memanfaatkan gadget sebagai alat belajar secara audio dan visual seperti video youtube dan aplikasi yang memiliki nilai edukasi dalam mengenal huruf, angka, memahami bentuk, dan perbedaan suara sehingga anak semangat dalam belajar.

Penggunaan gadget di TK Teratai Merah sudah diterapkan pada masa pandemik sampai sekarang, agar guru dapat memberi informasi dan menyampaikan tugas kepada orang tua murid atau kepada muridnya dan dapat menyampaikan informasi ketika libur atau ketika tidak masuk kesekolah dulu karena ada kegiatan kepada guru-guru.

Hal ini sesuai yang dikatakan oleh ibu Hj. Pahimah (guru kelas) TK Tratai Merah menyatakan bahwa : Karena adanya hp pembelajaran di TK Tratai Merah maka sangat memudahkan guru untuk menyampaikan tugas yang diberikan kepada anak-anak karena sekarang adanya covid maka adanya penggunaan gadget dapat memudahkan pembelajaran

secara daring dan anak pun tetap semangat untuk belajarnya dan tidak akan bosan dalam belajar.

Perilaku Perilaku Dari wawancara diatas memberikan pemahaman bahwa dalam penggunaan gadget merupakan salah satu cara yang dilakukan agar guru dapat mudah menyampaikan informasi atau tugas rumah (PR) karena sekarang masih dalam masa pandemik dan anak pun tidak akan pernah bosan dalam belajar.

Jadi dalam penggunaan gadget di TK Tratai Merah berdasarkan hasil observasi peneliti menunjukkan bahwa penggunaan gadget sangat penting digunakan karena untuk guru dapat membantu atau memudahkan guru dalam menyampaikan informasi atau menyampai tugas rumah kepada anak muridnya agar tetap rajin dan aktif dalam belajar.

Dari wawancara di atas bersama orang tua murid bahwa pemberian arahan kepada anak memang sangat penting dikarenakan anak usia dini belum bisa membedakan antara yang baik dan yang buruk. Disinilah peran orang tua sebagai pemberi arahan serta mengontrol penggunaan gadget pada anak sangat diperlukan.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penulisan artikel ini adalah metode kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang melihat sudut pandang realitas sosial, yaitu dengan melihat dunia apa adanya, oleh karena itu seorang peneliti kualitatif haruslah orang yang pikirannya terbuka. Pada dasarnya penelitian kualitatif terdapat dua tujuan, yaitu: pertama, menggambarkan dan mengungkapkan dan kedua, menggambarkan dan menjelaskan. (Nanda, 2023)

Data yang diambil menggunakan cara simak catat dan wawancara salah satu Kepala TK Tratai Merah yang bernama Ibu Mimin untuk memperkuat lagi penelitian. Sumber data diperoleh dari observasi langsung, tujuan dari penelitian adalah Untuk mengetahui adanya damfak gadget pada TK Tratai Merah Kab.Bandung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara yang di lakukan kepada Kepala TK Tratai Merah tanggal 23 November 2023. Dalam wawancara tersebut kami mengajukan beberapa pertanyaan mengenai masalah Adanya Dampak Gadget Pada TK Tratai Merah Di antaranya “Bagaimana Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak Pada Tk Tratai Merah.



Figure 1 Dokumen Wawancara Kepala TK

Sebagai informan Ibu Mimin mengungkapkan “bahwa di Tk Tratai Sudah Mengatasi adanya dampak dan pengaruh pada anak usia dini di TK Tratai Kab.Bandung”.



Figure 2 Dokume Anak Kecanduan Gadget

KESIMPULAN

Penelitian ini dapat memberikan kesimpulan bahwa Penggunaan gadget pada anak usia dini 5-6 tahun memang penggunaan gadget sangat berpengaruh pada anak-anak karena memang saat ini anak-anak lebih mementingkan bermain gadget daripada belajar dan dari beberapa keluarga dari anak-anak tersebut memberikan anaknya sebuah gadget pribadi. Ketika anak tersebut sudah sangat kecanduan pada gadgetnya maka anak tersebut akan malas untuk belajar. Padahal jika kita cermati bahwa anak yang usianya 5-6 tahun mayoritas masih belum bisa membedakan baik atau buruknya sesuatu yang ada di hadapannya.

Dampak penggunaan gadget terhadap minat belajar anak itu sangat berdampak negatif pada anak karena dengan adanya gadget maka anak menjadi malas dalam belajar dan anak susah di kontrol. Dari penggunaan gadget anak hanya ingin bermain game dan menonton youtube sehingga ketika anak memiliki tugas dari sekolah maka anak malas untuk mengerjkannya dan sangat berpengaruh pada kesehatan anak ketika sering bermain gadget. Mengenai dampak negatif dan positif dari penggunaan gadget memiliki beberapa manfaat dan kerugian yang dapat ditimbulkan dari gadget itu sendiri tergantung dari segi pemanfaatan media gadget sendiri.

SARAN

Kepada. Kepada seluruh pendidik diharapkan memberikan pengarahan dan pemahaman dalam mengembangkan perkembangan sosial anak, termasuk kemampuan interaksi sosial anak. Agar anak tidak terlalu fokus dalam bermain gadget. Kepada masyarakat terkhususnya untuk orang tua anak agar lebih memperhatikan anaknya karena orang tua adalah madrasah pertama anak. Jadi orang tua juga sangat berperan penting terhadap perkembangan anak. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian mengenai dampak penggunaan gadget terhadap minat belajar anak usia dini 5-6 tahun.

DAFTAR REFERENSI

- Bagaskara. (2019, Mei 17). Tentang Sistem Pendidikan Indonesia. Dipetik Januari 4, 2024, dari <https://mutucertification.com/uu-no-20-tahun-2003-sistem-pendidikan/>: <https://mutucertification.com/>
- Elvina, A. (2022). Perkembangan Zaman dalam Aspek Penampilan. Uinsaid, 1.
- Hermawan. (2023). Pendidikan Anak Usia Dini. Ilmu Komunikasi, 1.
- Ilham, M. (2008). pentingnya pendidikan bagi semua orang. Universitas Bung Hatta, 1.

- Kusuma. (2022). Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Anak. wikipedia, 1.
- Larasati, C. (2023, Februari 14). Mengenal Lembaga Pendidikan, Fungsi hingga Contoh Formal dan Informal. Dipetik Januari 04, 2024, dari <https://www.medcom.id/pendidikan/news-pendidikan/PNgyxdok-mengenal-lembaga-pendidikan-fungsi-hingga-contoh-formal-dan-informal#:~:text=Contoh%20yang%20paling%20umum%20dari,universitas%2C%20institusi%2C%20maupun%20politeknik.:https://www.medcom.id/>
- Nanda, S. (2023, Agustus 01). Metode Penelitian Kualitatif: Pengertian, Tujuan, Ciri, Jenis & Contoh. Dipetik Januari 04, 2024, dari <https://www.brainacademy.id/blog/metode-penelitian-kualitatif> : <https://www.brainacademy.id/>
- Nurafiani, V. (2023). Peran: Ruang Guru Sebagai Aplikasi Berbasis Mobile Dalam Perkembangan Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa MTS. Jurnal Bahasa dan Pendidikan, 161-168.
- Suriansyah, A. (2011). Landasan Pendidikan. Banjar Masin: comdes.