



Penggunaan *Gadget* Oleh Anak Usia Dini Pada Era Revolusi Industri 4.0

Yuli Salis Hijriyani, Ria Astuti

IAIN Ponorogo, Ponorogo, Indonesia
hijriyani@iainponorogo.ac.id

Ria Astuti

IAIN Madura, Pamekasan, Indonesia
ria.astuti@iainmadura.ac.id

Abstract: *UTILIZING GADGET FOR EARLY CHILDREN IN FACING 4.0 INDUSTRY REVOLUTION. In this milineal era, the majority of human needs are based on digitization and can be managed using gadgets. The use of gadgets has now spread to the world of children, so it is a challenge for parents and kindergarten teachers in dealing with children in the industrial revolution era 4.0. In Indonesia, the use of gadgets has many negative effects, especially in early childhood. This phenomenon is the background of the problem in this study. This study uses descriptive qualitative research methods and aims to determine the use of gadgets that can support early childhood learning facilities. The process of collecting data is done through observation of early childhood aged 4-6 years, interviews with parents who give gadgets to young children, and related documentation on children who use gadgets in the learning process. The results of research by the author can be seen that the use of gadgets can increase children's learning interest in the learning process. So that the gadget for children can be a tool to complement the learning process facilities,*

Keywords: *Gadget, Learning Tool, Industrial Revolution Era 4.0.*

Abstrak: Pada era milineal, mayoritas kebutuhan manusia berbasis digitalisasi dan bisa diatur menggunakan *gadget*. Penggunaan *gadget* saat ini sudah merambat ke dunia anak, sehingga menjadi tantangan bagi orang tua dan pendidik PAUD dalam menghadapi anak di era revolusi industri 4.0. Di Negara Indonesia penggunaan *gadget* banyak berdampak negatif, khususnya pada anak usia dini. Fenomena tersebut menjadi latar belakang masalah pada an ini. an ini menggunakan metode an kualitatif deskriptif dan bertujuan untuk mengetahui penggunaan *gadget* yang dapat menunjang sarana pembelajaran anak usia dini. Proses pengumpulan data dilakukan melalui observasi pada anak usia dini yang berusia 4-6 tahun, wawancara terhadap orang tua yang memberikan *gadget* pada anak usia dini, dan dokumentasi yang terkait pada anak yang menggunakan *gadget* dalam proses pembelajarannya. Hasil penelitian yang dilakukan dapat diketahui bahwa penggunaan *gadget* dapat meningkatkan minat belajar anak dalam proses

PENGUNAAN GADGET OLEH ANAK USIA DINI...

pembelajaran. Sehingga *gadget* bagi kalangan anak bisa sebagai alat untuk melengkapi sarana proses pembelajarannya.

Kata kunci: Era Revolusi Industri 4.0, *Gadget*, Sarana Pembelajaran,

A. Pendahuluan

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 pada pola pikir manusia karena melalui *gadget* 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 *gadget*nya. 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 (Tania Clara Dewanyti, Widada, 2016). Era revolusi 4.0 menurut Angela Merkel adalah transformasi komprehensif dari keseluruhan aspek produksi di industri melalui penggabungan teknologi digital dan internet dengan industri konvensional.

Schlechtendahl dkk mendefinisikan era revolusi 4.0 adalah unsur kecepatan dari ketersediaan informasi, yaitu sebuah lingkungan yang keseluruhan selalu terhubung dan mampu berbagi informasi satu dengan yang lain (Schlechtendahl, J., Keinert, M., Kretschmer, F., Lechler, A., & Verl, 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. Guru adalah faktor esensial yang terpenting dalam pendidikan. Pengajaran yang efektif dan menarik dapat menentukan kualitas pendidikan ke tingkat yang substansial. Untuk memenuhi tugas-tugasnya, guru harus dilengkapi dengan kualifikasi yang dibutuhkan dalam masyarakat kontemporer, termasuk dalam penggunaan media-media kontemporer seperti *gadget* (Erdemir, E, 2016).

Gadget dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran yaitu media audio visual. Media audio visual dapat diartikan sebagai media yang diterapkan dengan menyampaikan materi dengan menggunakan sistem elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Media audio visual cenderung diminati oleh peserta didik anak usia dini karena konten yang ditawarkan terlihat menarik, hal ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Hartati menyimpulkan bahwa penggunaan media audio visual dapat mempengaruhi kemampuan mendengar pada anak, dengan rata-rata yang diperoleh dari kelas eksperimen lebih tinggi (8,31) dibandingkan kelas kontrol (6,69) dalam pengujian hipotesisnya (S, 2019). Berbicara tentang minat dalam dunia pendidikan, Djamarah mengungkapkan bahwa minat dapat diekspresikan oleh peserta didik dengan pernyataan lebih menyukai sesuatu daripada yang lainnya, Partisipasi aktif dalam suatu kegiatan yang diminati, serta memberikan perhatian yang lebih besar terhadap sesuatu yang diminatinya tanpa menghiraukan yang lain (Djamarah, 2008)

Minat melahirkan perhatian spontan yang memungkinkan terciptanya konsentrasi untuk waktu yang lama dengan demikian, minat merupakan landasan bagi konsentrasi. Minat bersifat sangat pribadi, orang lain tidak bisa menumbuhkannya dalam diri siswa, tidak dapat memelihara dan mengembangkan minat itu, serta tidak mungkin berminat terhadap sesuatu hal sebagai wakil dari masing-masing peserta didik (Gie., 1995). Minat belajar anak usia dini harus dibangkitkan sedini mungkin karena minat merupakan salah satu pendorong berhasilnya tujuan pembelajaran. Semangat peserta didik dalam suatu pembelajaran dipicu oleh minat yang ada pada dirinya. Namun minat juga dapat pula dipicu dari aktivitas tertentu seperti habituasi belajar, seorang anak yang sukses pada suatu aktivitas lalu menimbulkan suatu ketertarikan pada diri anak terhadap suatu hal.

Pengasuhan, perkembangan, dan pendidikan anak usia dini, adalah awal untuk pendidikan dasar dan merupakan bagian integral dari pendidikan formal secara global. Hal ini adalah tahap pendidikan yang nilainya tidak bisa terlalu ditekankan. Pentingnya bahan ajar dalam pencapaian pengajaran yang efektif tidak bisa terlalu ditekankan (Akindede, 2017). Ini akan meningkatkan pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan siswa, untuk memantau asimilasi informasi mereka, dan untuk berkontribusi pada pengembangan dan pendidikan mereka secara keseluruhan. Ini juga menjelaskan pentingnya konsep-konsep untuk membangkitkan dan mempertahankan minat siswa, memberikan kesempatan semua siswa di kelas untuk berbagi pengalaman yang diperlukan untuk pembelajaran baru, membantu menjadikan pembelajaran lebih permanen. Berdasarkan hal di atas, maka kajian menarik pada penelitian ini adalah penggunaan *gadget* sebagai sarana pembelajaran bagi anak usia dini di era revolusi 4.0.

Era revolusi 4.0. merupakan bentuk peralihan antara generasi Z dan Generasi Alfa. Generasi Z sebutan bagi anak-anak yang lahir tahun 1990-an hingga 2015an (Mccrindle.2014). Generasi alpha sebutan lain dari generasi Glass bagi anak-anak yang

lahir pada 2010, tahun yang sama ketika Apple, iPad dan whatsapp pertama kali dilahirkan. Generasi alpha merupakan generasi yang dihiasi oleh barang-barang canggih yaitu zaman yang hampir semuanya serba layar kaca dan multi tugas. Layar kaca sebagai media baru bagi anak untuk menikmati konten yang visual, kinestetik, interaktif dan praktis bisa dibawa dan dilihat kapan saja dimana saja (tatik dkk, 2019).

Keberadaan anak usia dini sebagai generasi alpha ini tidak terlepas dari dampak positif maupun negatif bagi perkembangan anak usia dini. Beberapa hal diantara dampak positifnya antara lain adalah menanamkan nilai-nilai budaya yang bisa dipelajarinya melalui *gadget* yang ada, menstimulasi pemikiran yang kritis dan membantu anak-anak dalam membangun pandangan positif dari setiap permasalahan yang selalu muncul di media visual dan kinestetik yang dilihat. Dampak negatif yang kemungkinan akan muncul pada anak usia dini sebagai generasi alpha adalah intensitas anak dalam menggunakan *gadget* secara berlebihan akan mampu mengurangi aktivitas gerak dengan teman sebayanya (tatik dkk, 2019).

Melalui penelitian ini berusaha memandang fungsi *gadget* dari berbagai perspektif yang akan menghasilkan berupa kajian ilmiah terkait keberhasilan penggunaan *gadget* pada anak usia dini sebagai sarana pelengkap pada proses pembelajarannya di era revolusi 4.0.

B. Pembahasan

1. Kajian Teori

a. Definisi dan Jenis-jenis *Gadget*

Gadget merupakan instrumen elektronik atau perangkat yang mempunyai fungsi dapat membantu pekerjaan manusia. Seperti: *smartphone*, laptop atau komputer portabel semisal *notebook*. Sebuah inovasi teknologi terbaru yang telah memiliki kemampuan lebih baik dari fitur-fitur yang telah tersedia dan mempunyai tujuan yang lebih praktis dan juga lebih berguna. Menurut Irawan (2013) ada beberapa jenis *gadget* diantaranya: **Pertama**, *Iphone* yaitu sebuah telepon yang memiliki koneksi internet. Selain itu memiliki aplikasi multimedia yang dapat digunakan untuk mengirim pesan gambar. **Kedua**, *Gadget* berupa *Ipod* yang memiliki ukuran lebih besar. Alat ini merupakan hampir serupa dengan komputer tablet yang memiliki fungsi-fungsi tambahan yang ada pada sistem operasi. **Ketiga**, *Netbook* 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.

Dewasa ini, masyarakat baik yang muda maupun yang tua dan dari bermacam golongan telah mampu mengoperasikan *gadget* dengan baik. Bahkan *gadget* memang cenderung ditargetkan kepada anak-anak usia sekolah termasuk pada anak usia dini. Mereka sudah tidak merasa aneh pada teknologi yang memberikan kemudahan dan kecanggihan yang ditawarkan oleh *gadget*. Berbagai kemudahan yang didapatkan dari *gadget* sehingga masyarakat menjadi ketergantungan dengan alat elektronik.

Keberadaan *Gadget* di zaman sekarang tentu memiliki fungsi dan manfaat bagi penggunaannya, diantaranya adalah:

1) Sosial

Gadget mempunyai aplikasi dan banyak fitur untuk bisa berbagi cerita, kabar bahkan berita. Manfaat tersebut dapat dirasakan oleh pengguna sebagai ajang untuk menjalin

hubungan kerabat yang jauh tanpa harus menggunakan waktu yang relatif lama untuk bisa berbagi. Selain itu, *gadget* bisa juga memiliki manfaat untuk menambah relasi pertemanan baik di berbagai bidang kehidupan, seperti relasi bisnis, pendidikan dan kesehatan.

2) Komunikasi

Menelaah dari zaman dahulu hingga sekarang, cara manusia berkomunikasi dengan satu sama lain memiliki perkembangan yang pesat. Mulai dari tulisan (surat) yang dikirimkan melalui pos hingga sekarang memasuki era globalisasi manusia dapat berkomunikasi dengan cepat, praktis dan mudah serta efisien karena menggunakan *handphone*.

3) Pendidikan

Manfaat *gadget* semakin banyak dirasakan oleh penggunanya, termasuk pada proses belajar anak usia sekolah hingga orang dewasa. Di zaman yang semakin canggih dengan keberadaan *gadget*, manusia dapat mengakses berbagai ilmu pengetahuan yang dibutuhkan. Mulai dari pendidikan, ilmu pengetahuan umum, agama, dan politik sehingga tidak perlu untuk pergi ke perpustakaan atau toko buku yang mungkin jauh dijangkau (Puji,2017).

b. Bentuk Penggunaan *Gadget* Bagi Anak Usia Dini

Gadget bisa digunakan oleh siapapun tergantung dari kebutuhan pemiliknya, di era sekarang *gadget* sudah mulai digunakan oleh anak usia dini. Hal tersebut tidak dapat dipungkiri lagi bahwa kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah menjangkau ke berbagai lapisan masyarakat dari segala usia, tingkat pendidikan dan segala bidang. Penggunaan *gadget* pada anak usia dini biasanya hanya sebatas menonton video animasi, kartun, menjalankan fitur berbagai permainan yang secara tidak langsung dapat menstimulasi otaknya. Selain itu, pada kalangan anak usia dini *gadget* biasa digunakan sebagai media pembelajaran. Terlepas dari itu, intensitas pemakaiannya pun perlu diperhatikan agar tidak menimbulkan kecanduan *gadget* yang sulit untuk disembuhkan.

Penggunaan *gadget* membutuhkan pembatasan dan pengawasan orang tua atau orang dewasa pada saat anak menggunakan *gadget* kapanpun dan dimanapun. Bentuk penggunaan *gadget* pada anak rata-rata sebatas memainkan *game* dan menonton video atau *youtube*. Hal tersebut yang membedakan bentuk penggunaan *gadget* pada orang dewasa. Bila dipandang dari segi tempat, kebanyakan anak menggunakan *gadget* melakukan dirumah sepulang sekolah, pada saat makan, dan terkadang hendak sebelum tidur. Berdasarkan uraian tersebut, jelas bahwa kebanyakan anak menggunakan *gadget* hanya sebagai media hiburan saja seperti bermain *game* dan menonton *youtube*, ketimbang dengan hal lainnya. Oleh karena itu, *youtube* sebaiknya mengisi konten yang bermanfaat supaya dapat memaksimalkan dampak positif pada anak ketika mereka menonton konten video animasi atau kartun.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penggunaan *Gadget*

Penggunaan *gadget* pada anak tidak dapat dihindari dari beberapa faktor, diantaranya adalah:

1) Kecanggihan dari *gadget*

Kecanggihan dari *gadget* ini menjadi perhatian bagi anak usia dini terlebih dalam bermain *game* sehingga muncul rasa penasaran untuk ingin terus mencobanya.

PENGUNAAN GADGET OLEH ANAK USIA DINI...

2) Keterjangkauan harga *gadget*

Keterjangkauan harga *gadget* merupakan sebab dari persaingan teknologi yang menjadikan harga dari *gadget* bisa semakin terjangkau.

3) *Gadget* hadir dengan fitur-fitur menarik

Fitur-fitur yang menarik inilah yang menjadi indikator dari kecanduan *gadget* yang selalu ingin merasa tahu dengan konten fitur tersebut.

4) Iklan yang merajalela di media sosial

Iklan sering kali muncul bila koneksi internet sedang dijalankan, maka terkadang sesaat kadang-kadang muncul video iklan yang belum pantas dikonsumsi pada anak usia dini.

5) Lingkungan

Lingkungan membuat adanya penekanan dari teman sebaya dan juga masyarakat. Hal ini menjadi banyak orang yang menggunakan *gadget*, maka masyarakat lainnya enggan menjadi meninggalkan *gadget*. Selain itu, tidak jarang setiap kegiatan menuntut seseorang untuk menggunakan *gadget* (Fadilah, 2015)

d. Dampak Positif dan Negatif *Gadget*

Penggunaan *gadget* dikalangan anak usia dini akan banyak menimbulkan dampak yang terjadi berupa dampak positif maupun negatif.

1) Dampak positif

Pertama, Hubungan jarak jauh tidak lagi menjadi masalah dan menjadi halangan. Hal ini karena kecanggihan dari aplikasi yang ada di dalam *gadget* (Harfiyanto dkk, 2015).

Kedua, memudahkan untuk berinteraksi dengan orang banyak lewat media sosial. Sehingga memudahkan berkomunikasi dengan orang yang jauh.

Ketiga, mempermudah anak dapat pengalaman dan diharapkan mengambil hikmah dari setiap yang di tonton.

2) Dampak negatif

Hadirnya *gadget* tentu muncul dampak positif dan negatif. Beberapa diantaranya adalah:

Pertama, Aplikasi yang ada dalam *gadget* membuat anak lebih mementingkan diri sendiri. Sering kali mengabaikan orang sekitar ketika sedang asyik menggunakan *gadget*.

Kedua, paling dikhawatirkan adalah menimbulkan gejala kecanduan pada anak, sehingga intensitas penggunaan *gadget* di kalangan anak akan lebih banyak dibanding dengan kegiatan diluar rumah.

e. Era Revolusi 4.0.

Istilah Industri 4.0 lahir dari ide revolusi industri ke empat. Davies (2015) menyampaikan bahwa revolusi industri terjadi empat kali. Revolusi industri pertama terjadi di Inggris pada tahun 1784 dimana penemuan mesin uap dan mekanisasi mulai menggantikan pekerjaan manusia. Revolusi yang kedua terjadi pada akhir abad ke-19 di mana mesin-mesin produksi yang ditenagai oleh listrik digunakan untuk kegiatan produksi secara masal. Penggunaan teknologi komputer untuk otomatisasi manufaktur mulai tahun 1970 menjadi tanda revolusi industri ketiga. Saat ini, perkembangan yang pesat dari teknologi sensor, interkoneksi dan teknologi digital memunculkan gagasan untuk mengintegrasikan seluruh teknologi tersebut ke dalam berbagai bidang industri. Gagasan

iniilah yang menjadi revolusi industri 4.0. Angka empat pada istilah Industri 4.0 merujuk pada revolusi yang ke empat. Industri 4.0 merupakan fenomena yang unik jika dibandingkan dengan tiga revolusi industri yang mendahuluinya. Dan lebih lanjut dijelaskan Oleh Hermann dkk, (2015) bahwa industri 4.0 selanjutnya hadir menggantikan industri 3.0 yang ditandai dengan cyber fisik. Revolusi industri 4.0 merupakan babak baru perindustrian yang akan lebih banyak melibatkan teknologi digital. Kementerian perindustrian Republik Indonesia memperkirakan keberadaan revolusi industri membawa beberapa dampak dalam proses industri dan kehidupan manusia seperti inovasi, daya saing, pengelolaan, keamanan dan penggunaan teknologi. Sehubungan dengan itu, perluantisipasi cepat menghadapi revolusi industri 4.0 yang akan serba digital ke depan, salah satunya di bidang industri kecil dan menengah (IKM), karena menurut Kementerian Perindustrian bahwa pemanfaatan teknologi digital untuk memacu produktivitas dan daya saing bagi industri kecil dan menengah agar mampu menghadapi persaingan global.

Penelitian Jared Keengwe dan Grace onch-wari (2009: 217) dalam *Journal Technology And Early Childhood Education*, "A technology interaction professional development model for practicing teachers", menyatakan bahwa teknologi akan terus menjadi bagian integral dari ruangan kelas dan kehidupan sehari-hari. Menggunakan teknologi membantu anak usia dini untuk berkomunikasi, praktek keterampilan hidup dan lebih memahami konsep. Salah satu produk teknologi yang dapat digunakan sebagai inovasi dalam pembelajaran adalah *gadget*. Hal tersebut sesuai digunakan sebagai inovasi dalam pembelajaran adalah *gadget* (Ishartiwi, 2015).

Rekomendasi yang dihasilkan dari studi yang dilakukan oleh Kominfo dan UNICEF tentang mengenai perilaku anak dalam menggunakan internet (Kominfo, n.d.-b). Pertama, karena internet telah menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari anak-anak di Indonesia, diperlukan upaya-upaya untuk meningkatkan kesadaran, pengetahuan dan keterampilan mereka dalam kaitannya dengan keamanan berinternet. Hal ini dapat dicapai melalui sosialisasi, pendidikan literasi maupun pelatihan. Pemahaman penggunaan dan keamanan media digital sangat penting utamanya dari perspektif anak-anak, sebelum merancang program-program informasi tentang keamanan digital. Termasuk memahami tentang cara mereka mengartikan dan menggunakan teknologi digital, komunikasi secara online dan perilaku berisiko atau tidak aman. Kedua, anak-anak tertarik untuk belajar tentang keamanan berinternet. Setiap kampanye atau program yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan tersebut harus didasarkan pada bukti-bukti empiris dan melibatkan anak-anak itu sendiri sehingga kampanye atau program tersebut tepat sasaran. Ketiga, pihak orang tua dan guru harus mengawasi dan mendampingi anak-anak mereka dalam aktivitas digitalnya, dan terlibat didalamnya. Salah satu cara sederhana, contohnya orang tua dapat menjadi 'teman' di akun jejaring sosial anak, karena di sinilah anak-anak 'bermain' di dunia maya. Di sini orang tua dapat bergabung dan berkomunikasi secara intensif dengan anak-anak untuk menciptakan lingkungan yang aman dan positif bagi pertumbuhan dan perkembangan anak-anak mereka di dunia cyber. Keempat, pihak-pihak yang bertanggung jawab terhadap keamanan isi internet - ISP dan pemerintah perlu meningkatkan keamanan konten atau proteksi sehingga dapat menjadikan dunia maya sebagai ruang yang aman dan positif bagi anak-anak untuk hidup dan tumbuh. Studi ini menemukan bahwa banyak anak-anak yang tidak terlindungi dari konten negatif yang ada di internet, sebagian besar sampai kepada

mereka tanpa sengaja melalui pesan pop-up atau melalui link yang menyesatkan. Anak-anak dan remaja harus terus dimotivasi untuk memandang dan menjadikan internet sebagai sumber informasi yang berharga, dan untuk memanfaatkan teknologi digital secara maksimal untuk membantu pendidikan, meningkatkan pengetahuan, memperluas kesempatan dan keberdayaan mereka dalam meraih kualitas kehidupan yang lebih baik.

2. Metode

Penelitian ini berjenis kualitatif yang bersifat deskriptif. Metode penelitian kualitatif merupakan suatu cara yang digunakan untuk menjawab masalah penelitian yang berkaitan dengan data berupa narasi yang bersumber dari aktivitas wawancara, pengamatan, pengalihan dokumen (Sugiyono,2009). Penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan mengambil fokus penelitian pada penggunaan *gadget* bagi anak usia dini. Memilih anak usia dini karena masa-masa emas dalam periodik kehidupan manusia terletak pada usia 0-6 tahun, masa-masa itulah yang sangat urgent untuk menanam benih-benih pemahaman intelektual dan emosional yang harus dibangun oleh orang dewasa disekitarnya.

Subjek penelitian ini adalah orang tua di kecamatan Babadan, Kelurahan Kertosari, Kabupaten Ponorogo yang memiliki anak usia 4-6 Tahun. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, *indepth interview* (wawancara mendalam), dan dokumentasi. Pedoman yang tertulis dari wawancara, draft pertanyaan, observasi atau pengamatan yang dipersiapkan untuk mendapatkan informasi dengan menyesuaikan metode kualitatif yang digunakan (Gulo, 2000). Mengumpulkan data dari sumber informasi melakukan instrumen bantuan. Instrumen bantuan yang digunakan adalah pedoman wawancara mendalam (*indepth interview*) (yang menggambarkan sebuah tulisan yang singkat sebagai daftar informasi. Tulisan singkat yang berupa data yang diperlukan seperti intensitas penggunaan *gadget* pada anak, aplikasi-aplikasi yang ada di *gadget* anak, dampak pada perkembangan kognitif anak dan keberhasilan penggunaan *gadget* yang dilakukan oleh anak usia dini.

Alat ukur yang digunakan tentunya telah melalui kredibilitas dan reliabilitas untuk menghasilkan kesimpulan yang sesuai dengan di lapangan dan memberikan informasi sesuai dengan keadaan individu. Kredibilitas yang dimaksud adalah menjelaskan uraian yang benar tentang pengalaman anak dalam menggunakan *gadget*, dimana anak lainnya yang mengalami hal sama dalam menggunakan *gadget* akan mempunyai tafsiran yang sama. Sedangkan reliabilitas instrumen yang dimaksud adalah merujuk pada hasil konsistensi perekaman data atau pengukuran. Kegunaan instrumen an bagi adalah sebagai pencatat informasi yang disampaikan oleh responden, sebagai alat dalam mengorganisasi proses wawancara yang dilakukan oleh , dan alat evaluasi pekerjaan dalam melihat keberhasilan indikator dalam menggunakan *gadget* pada anak usia dini. Kegunaan tersebut bagi sangatlah berperan penting dalam pengumpulan data sehingga bisa mengikuti data yang telah didapatkan di lapangan. Adapun instrumen yang digunakan oleh adalah pedoman wawancara dan daftar pertanyaan yang telah dipersiapkan untuk mendapatkan informasi. Data hasil observasi, wawancara, serta dokumentasi kemudian direduksi sesuai keberhasilan indikator sehingga mengerucut pada sebuah kesimpulan.

3. Hasil Penelitian

Hasil penelitian melalui wawancara dari orang tua yang memiliki anak usia dari 4-5 tahun adalah penggunaan *gadget* pada anak usia dini sering dipakai untuk bermain *game* dan menonton animasi kartun dari total keseluruhan pemakaian. Meskipun demikian, cukup banyak juga di kalangan anak menggunakan *gadget* untuk menonton animasi dan serial kartun anak. Adapun dari hasil observasi penelitian yang dilakukan peneliti, anak usia dini 4-5 tahun sudah pintar mengoperasikan *gadgetnya* terbukti ketika peneliti memantau beberapa anak yang sedang memainkan *gadget* begitu lincah meskipun ada beberapa dari mereka yang hanya mengandalkan pembacaan symbol dari *gadget*. Bagi anak yang belum mampu membaca alfabetis tetapi sudah memahami simbol instruksi dalam mengoperasikan *gadgetnya*.

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 industry 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 (Gazali, 2018).

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 memakai waktu tidak terlalu sering karena menggunakan aturan waktu dalam menggunakan *gadget* dan aturan tontonan yang diperbolehkan. Seperti, video anak-anak dan beberapa aplikasi seperti *Iqro for kids*, Anak Mengaji dan sebagainya. Hal tersebut masih dikatakan batas wajar dengan penggunaan yang semestinya anak dikenalkan teknologi. *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:

- a. 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.

PENGGUNAAN GADGET OLEH ANAK USIA DINI...

- b. 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.
- c. Anak dapat berfikir kritis dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi saat memainkan permainan *game* yang ia lakukan. *Problem Solving* diajarkan melalui aplikasi permainan di *gadget*.
- d. 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* sebagai sarana pembelajaran bagi anak maka 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 barang aneh lagi karena dalam 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:

- 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.

Optimalisasi fungsi *gadget* sebagai sarana pembelajaran bisa dilakukan apabila ke empat hal diatas 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 (Mappapoleonro, 2018).

C. Simpulan

Penggunaan *gadget* sebagai sarana pembelajaran bagi anak usia dini berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan adalah anak terlebih dahulu diberikan pemahaman terkait pemakaian internet yang baik sebelum mereka menggunakan *gadget*. Setelah anak memahami tersebut, maka anak bisa diberikan *gadget* guna sebagai pengenalan warna, huruf, bentuk geometri, dan berbagai fitur lainnya yang dapat memberikan informasi terbaik bagi perkembangan kognitifnya. Adapun hasil penelitian yang didapatkan dari lapangan bahwa orang tua lebih memperhatikan pada intensitas anak saat menggunakan *gadget*, dengan intensitas yang dapat terkontrol dengan baik maka anak akan lebih bertanggung jawab dengan dirinya bahwa *gadget* bukan segalanya dalam kehidupan. *Gadget* bisa digunakan hanya sebatas sarana pembelajaran yang menarik yang dikemas seperti hiburan bagi anak. Adanya kesadaran pada penggunaan *gadget* yang tidak berlebihan dan juga mengerti akan pentingnya *gadget* sebatas sarana pembelajaran yang bisa menarik bagi anak maka akan berdampak positif bagi anak di era revolusi industri 4.0. Oleh karena itu, maka dapat diketahui bahwa penggunaan *gadget* pada anak usia dini memiliki dampak positif bagi anak dengan catatan harus mendapat kontrol dari orang tua agar anak tidak salah menggunakannya.

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.
- Akindele, I. (2017). Quest for quality early childhood care, development and education: reflections on teacher and teaching factors in nigeria's context. *International Journal of Early Childhood Education Research*, 4–25.
- Djamarah, S. B. (2008). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Dong, C. (2016). Young children's use of ICT in Shanghai preschools. *Asia-Pacific Journal of Research In Early Childhood Education*, 97–123. Retrieved from <http://dx.doi.org/10.17206/apjrece.2016.10.3.97>
- Erdemir, E, et. al. (2016). Self-efficacy and life satisfaction levels of early childhood teachers in the u.s. And turkey. *International Journal of Early Childhood Education Research*, 4–16.
- Gazali, E. (2018). Pesantren di antara generasi alfa dan tantangan Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0. *OASIS: Jurnal Ilmiah Kajian Islam*, 2(2), 96.
- Gie. (1995). *Cara Belajar yang Efisien*. Yogyakarta: Liberti.
- Gulo, W. (2000). *Metodologi an*. Jakarta: PT Grasindo Anggota.
- Husain, Muhammad. (2009). *Mengasuh Anak Fase Menyusu & Usia Prasekolah*. Bandung: Irsyad Baitus Salam.
- Ishartiwi, L. dan. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenal Angka dan Huruf untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(2), 170.
- Kominfo. (n.d.-a). Peran Utama Ibu sebagai Manajer Teknologi Keluarga. Retrieved from https://www.kominfo.go.id/content/detail/17526/peran-utama-ibu-sebagai-manajerteknologi-keluarga/0/berita_satker
- Juwariyah. (2010). *Dasar-dasar Pendidikan Anak dalam Al-Qur'an*. Yogyakarta: Teras.
- Kominfo. (n.d.-b). Riset Kominfo dan Unicef Mengenai Perilaku Anak dan Remaja dalam Menggunakan Internet. Retrieved from https://kominfo.go.id/content/detail/3834/siaran-pers-no-17pihkominfo22014-tentang-riset-kominfo-dan-unicef-mengenai-perilaku-anak-dan-remaja-dalam-menggunakan-internet/0/siaran_pers
- Mappapoleonro, A. M. (2018). *Indonesian Journal of Early Childhood The Effect of Gadget Toward Early Childhood Speaking Ability*. 7(2).
- Mufidah, Luk Luk Nur. (2014). *Brain Based Teaching and Learning*. Yogyakarta: Teras.
- Musbikin, Imam. (2012). *Cerdaskan Otak Anak dengan Doa!*. Yogyakarta: Safirah.
- S, H. (2019). Pengaruh media audio visual terhadap stimulasi sensori pen-dengaran bagi anak Toddler di TPA/PAUD. *Early Childhood Education Journal of Indonesian*, 2(1),

PENGGUNAAN GADGET OLEH ANAK USIA DINI...

1-5.

Schlechtendahl, J., Keinert, M., Kretschmer, F., Lechler, A., & Verl, A. (2015). *Making existing production systems Industry 4.0-ready. Production Engineering. Vol. 9*(Issue.1), 143–148.

Tania Clara Dewanyti, Widada, dan T. (2016). Hubungan Keterampilan Sosial dan Penggunaan *Gadget* Smartphone dengan Prestasi Belajar Siswa SMAN 9 Malang. *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling, 1*(3), 127

Prabowo, Ari. (2017). Pentingnya Berkisah Al-Qur'an dan Sunnah bagi Anak Usia Dini. *Proceedings of The 2nd Annual Conference on Islamic Early Childhood Education. Volume 2, August 2017.*

Widiawati. (2014). *Pengaruh Gadget terhadap Daya Kembang Anak.* Jakarta: Universitas Budi Luhur.