

THE IMPACT OF ICT USE ON EARLY-AGE CHILDREN BEHAVIOR: A CASE STUDY OF 4-7 YEARS OLD

Sri Tatminingsih
Universitas Terbuka
e-mail: tatmi@ecampus.ut.ac.id

Abstract: *This study aims to determine the impact of the use of gadgets by early childhood. This is a case study employing descriptive qualitative method. Data was collected by means of interviewing parents and observing children's behavior. The source of data is two mothers with 4 children aged 4 to 7 years. The results showed that the use of information and communication technology, in the forms of lpad and mobile phones can have a positive as well as negative impact on the children's behavior. When playing a gadget, children tend to play intensively and with a high frequency. It is interesting to note that at an early age the children already have the skills to use gadget features, and they can concentrate on the game for quite a long time. Another positive impact is the improved ability of conversational English by children, due to frequent exposure to many English programs. The negative impacts are the tendency of children to be selfish when sharing gadgets with other children, and tendency to delay their routine obligations. Parents needs to control the use of gadgets by children so that it brings more positive impacts than negative consequences.*

Keywords: *early childhood, use of ICT, gadget*

DAMPAK PENGGUNAAN TIK TERHADAP PERILAKU ANAK USIA DINI: STUDI KASUS PADA ANAK USIA 4-7 TAHUN

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak yang ditimbulkan pada penggunaan gadget oleh anak usia dini. Penelitian ini merupakan studi kasus dengan metode kualitatif deskriptif. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara terhadap orang tua dan observasi perilaku anak. Sumber data adalah 2 orang ibu dengan 4 anak usia 4-7 tahun. Waktu penelitian selama 2 Minggu, yaitu tanggal 7-20 Mei 2017. Hasil penelitian menunjukkan: 1) Setiap anak, rata-rata bermain *gadget* (lpad dan/atau telepon genggam) selama 5-6 jam/hari yang dilakukan setelah pulang sekolah hingga waktu tidur; 2) Orang tua melarang lunak, dalam arti melarang tapi ketika anak merengek maka akan diijinkan; 3) Anak memiliki pengetahuan dan keterampilan yang baik dalam menggunakan fitur-fitur *gadget*; 4) Anak dapat berbahasa Inggris terutama dalam percakapan; 5) Anak cenderung tenang dan diam selama bermain *gadget* sendiri; 6) Anak cenderung rebut dan sulit mengalah saat bermain *gadget* bersama; 7) Anak cenderung menunda kewajiban rutinnnya, seperti makan, mandi, tidur, belajar ketika sudah bermain *gadget*; 8) Anak cenderung tidak peduli dengan situasi di sekitarnya dan asyik sendiri; 9) Anak tidak suka jika diajak kegiatan di luar rumah dan selalu ingin cepat pulang agar bisa segera bermain *gadget*. Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi khususnya lpad dan telepon genggam dapat berdampak positif dan negatif bagi perilaku anak usia dini. Rekomendasi yang dapat

disampaikan adalah sebaiknya orang tua benar-benar mengontrol penggunaan *gadget* pada anak agar dampak positifnya lebih banyak dibanding dampak negatifnya.

Kata kunci: anak usia dini, penggunaan TIK, *gadget*

PENDAHULUAN

Pada masa sekarang ini seringkali disebut sebagai era digital. Hampir semua segi kehidupan bergantung dengan teknologi yang terus berkembang. Dengan berkembangnya teknologi ini maka secara langsung maupun tidak langsung, akan berdampak pada gaya hidup manusia menjadi gaya hidup digital. Artinya adalah bahwa pola kehidupan manusia akan merupakan efek dan sebab dari pemanfaatan teknologi itu sendiri. Manusia menciptakan teknologi untuk mempermudah kehidupannya dan kehidupan manusia berubah seiring perkembangan teknologi tersebut. Feri (2016 dalam Sri Tatminingsih, 2016: 205) juga mengemukakan bahwa era digital mempermudah banyak hal. Dengan *Handphone* yang tersambung jaringan internet ditangan, seseorang dapat mengakses berbagai informasi dan pengetahuan tanpa batas. Sebab dan akibat penggunaan teknologi, informasi dan komunikasi yang sangat pesat ini juga terjadi dalam kehidupan anak-anak, termasuk di dalamnya adalah anak usia dini. Penggunaan TIK khususnya *gadget* secara langsung maupun tidak langsung dapat mempengaruhi perilaku anak usia dini.

Kita tidak dapat memungkiri bahwa anak-anak usia dini, bahkan dari usia yang sangat muda (di bawah satu tahun) banyak yang sudah pandai menggunakan teknologi, diantaranya *handphone* (telepon genggam), *smartphone* (telepon pintar) dan atau alat komunikasi canggih lainnya. Hal itu dapat kita lihat dari banyak video yang beredar di media sosial seperti *Youtube* yang menggambarkan anak-anak bahkan bayi yang kecanduan bermain alat teknologi ini. Dalam video tersebut tampak bahwa anak-anak tersebut akan menangis jika alat komunikasinya diambil atau dijauhkan darinya. Selain fakta tersebut, kita juga sering melihat banyak anak-anak usia dini yang cenderung duduk tenang saat berada di tempat keramaian, seperti mal atau pusat perbelanjaan. Mereka tampak asyik dengan *gadget* yang dipegangnya. Sementara orang dewasa di sekitarnya asyik bercakap-cakap dengan koleganya. Memperhatikan fakta demikian maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian sederhana terkait penggunaan *gadget* seperti *handphone* dan tablet dan dampaknya pada perilaku anak usia dini.

Gadget merupakan istilah dari bahasa asing, namun tidak asing bagi telinga kita. Menurut Wikipedia, *Gadget* (Bahasa Indonesia: acang) adalah suatu istilah yang berasal dari Bahasa Inggris untuk merujuk pada suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna yang umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru. *Gadget* dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Contohnya: komputer, *handphone*, *game* konsole, dan lainnya. *Gadget* adalah sebuah obyek (alat atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi

sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru. *Gadget* selalu diartikan lebih tidak biasa atau didesain secara lebih pintar dibandingkan dengan teknologi normal pada masa penemuannya. *Gadget* kadang juga disebut dengan *gizmos*. *Tablet* dan *smartphone* (telepon pintar) ialah *gadget* yang paling banyak digunakan saat ini karena ukurannya yang kecil, mudah dibawa kemana-mana sehingga orang menganggapnya lebih praktis (Wikipedia, 2017).

Pengertian *gadget* tidak selalu seputar *mobile handset* (*handphone*, *smartphone*, *tablet PC*) saja, tetapi memiliki ruang lingkup yang luas. Pengertian *gadget*, dapat ditelusuri kembali pada abad 19 di mana asal-usul dari kata "*gadget*" pertama kali muncul. Menurut Kamus Inggris Oxford, ada bukti anekdot untuk penggunaan *gadget* sebagai nama tempat untuk menyimpan item teknis yang mana orang tidak dapat mengingat nama sebenarnya, hal ini berlangsung sejak tahun 1850-an. Contoh, pada buku Robert Brown, *Spunnam and Spindrift* pada tahun 1886 menyebutkan seorang pelaut pulang dengan membawa *clipperteh* Cina yang pertama kali dibuat dan digunakan lalu menyebutnya *gadget* (Plimbi Editor, 2012).

Etimologi dari kata *gadget* telah lama diperdebatkan. Sebuah cerita beredar luas menyatakan bahwa kata *gadget* diciptakan ketika Gagat, Gauthier & Cie, perusahaan di balik penundaan dari pembangunan Patung Liberty (1886), membuat versi kecil dari monumen tersebut dan menamakannya setelah perusahaan mereka, namun hal ini bertentangan dengan bukti bahwa kata itu sudah digunakan sebelumnya di kalangan kelautan, dan fakta bahwa kata itu belum populer setidaknya di Amerika Serikat, sampai setelah Perang Dunia I. Sumber lain menyebutkan bahwa kata *gadget* merupakan penurunan dari *gchette* bahasa Perancis dari alat pemicu yang diterapkan pada berbagai mekanisme alat tembak, atau *gag* yang dalam bahasa Perancis berarti alat kecil atau aksesoris. (Plimbi Editor, 2012).

Plimbi, (2012) juga mengatakan bahwa penggunaan istilah *gadget* dalam bahasa militer melampaui pengertian *gadget* pada bidang kelautan. Dalam buku *Above the Battle* tulisan Vivian Drake, yang diterbitkan pada tahun 1918 oleh D. Appleton & Co, New York dan London yang menjadi memoar seorang pilot di *British Royal Flying Corps* terdapat kutipan sebagai berikut: "Perasaan bosan kami kadang-kadang hilang dengan *gadget* baru". "*Gadget*" adalah istilah slang *Flying Corps* untuk penemuan baru.

Pada paruh kedua abad 20, istilah *gadget* diambil sebagai konotasi dari *compactness and mobility*. Dalam esai 1965 *The Great Gizmo* (istilah yang digunakan bergantian dengan *gadget* di seluruh esai), kritikus arsitektur dan desain Reyner Banham dalam Plimbi, (2012) mendefinisikan pengertian *gadget* sebagai berikut: Kelas karakteristik produk AS (mungkin yang paling berkarakteristik) adalah unit berukuran kecil dengan kinerja tinggi, dalam kaitannya dengan ukuran dan biaya, yang berfungsi untuk mengubah keadaan yang sebelumnya tidak bisa dibedakan menjadi kondisi yang lebih dekat dengan keinginan manusia. Minimum keterampilan diperlukan dalam instalasi dan penggunaannya, dan ia tidak bergantung pada infrastruktur fisik atau sosial di luar dirinya, dan ia dapat dipesan dari katalog dan dikirimkan ke pengguna. Sebuah pelayan atas kebutuhan manusia, perangkat *clip-on*, *gadget portable*, telah mewarnai pemikiran Amerika dan tindakan yang jauh lebih

dalam. Secara garis besar, pengertian *gadget* adalah obyek teknologi seperti perangkat atau alat yang memiliki fungsi tertentu, dan sering dianggap sebagai hal yang baru. *Gadget* selalu dianggap sesuatu yang tidak biasa atau sesuatu yang dirancang secara cerdas melebihi objek teknologi normal yang ada pada saat penciptaannya.

Perilaku manusia merupakan hasil daripada segala macam pengalaman serta interaksi manusia dengan lingkungannya yang terwujud dalam bentuk pengetahuan, sikap dan tindakan. Dengan kata lain, perilaku merupakan respon/reaksi seorang individu terhadap stimulus yang berasal dari luar maupun dari dalam dirinya. Respon ini dapat bersifat pasif (tanpa tindakan: berpikir, berpendapat, bersikap) maupun aktif (melakukan tindakan). Perilaku aktif dapat dilihat, sedangkan perilaku pasif tidak tampak, seperti pengetahuan, persepsi, atau motivasi. Beberapa ahli membedakan bentuk-bentuk perilaku ke dalam tiga domain yaitu pengetahuan, sikap, dan tindakan atau sering kita dengar dengan istilah *knowledge, attitude, practice* (Sarwono, 2004).

Perilaku manusia terjadi melalui suatu proses yang berurutan. Penelitian Rogers (1974 dalam definisi.com, 2017) mengungkapkan bahwa sebelum orang mengadopsi perilaku baru (berperilaku baru), di dalam diri orang tersebut terjadi proses yang berurutan, yaitu:

1. *Awareness* (kesadaran), yaitu orang tersebut menyadari atau mengetahui stimulus (objek) terlebih dahulu.
2. *Interest* (tertarik), yaitu orang mulai tertarik kepada stimulus.
3. *Evaluation* (menimbang baik dan tidaknya stimulus bagi dirinya). Hal ini berarti sikap responden sudah lebih baik lagi.
4. *Trial*, orang telah mulai mencoba perilaku baru.
5. *Adoption*, subjek telah berperilaku baru sesuai dengan pengetahuan, kesadaran, dan sikapnya terhadap stimulus.

Pengaruh penggunaan Gadget pada anak-anak sudah mulai banyak disoroti oleh masyarakat dan para ilmuwan. Salah satunya adalah Bill Gates seorang pencipta teknologi modern pada industri komputer. Sebagai seorang yang benar-benar memahami baik dan tidak baiknya alat komunikasi dan informasi canggih ini, dia memberika aturan pada anak-anaknya sendiri, yaitu baru diijinkan memiliki telepon pintar atau *Gadget* saat sudah berusia 14 tahun. Selain melarang anak-anaknya memiliki *smartphone*, Bill Gates juga menerapkan aturan terkait penggunaan teknologi pada keluarganya tersebut. Berikut adalah resume aturan yang diterapkan Bill Gates dalam keluarganya (dimuat dalam Tenplay, 2017 dalam The Asian Parent, 2017).

1. Melarang anaknya memiliki telepon seluler (ponsel) sebelum berusia 14 tahun.
2. Membatasi waktu dengan komputer, dengan cara ini keluarga mereka memiliki waktu yang lebih banyak untuk berkumpul bersama keluarga.
3. Tidak mengijinkan anggota keluarga membawa ponsel ketika waktu makan.
4. Menentukan waktu dan jumlah jam setiap hari untuk menonton televisi dan menggunakan ponsel sehingga anak-anak bisa pergi tidur lebih awal dibanding anak lain.

Selain Bill Gates, Steve Jobs juga termasuk orang tua yang melarang anaknya menggunakan teknologi terbaru. Padahal Steve adalah seorang yang dikenal sebagai pimpinan perusahaan *gadget* terkenal "Apple".

Belajar dari dua orang terkenal tersebut yang berkecimpung dan sukses dengan bisnis teknologinya, maka sebaiknya kita juga dapat melakukan pembatasan penggunaan teknologi informasi canggih bagi anak-anak kita khususnya bagi anak-anak usia dini. Menurut Tenplay (2017) juga, terdapat beberapa dampak buruk yang dapat ditimbulkan akibat penggunaan *gadget* pada anak-anak, diantaranya adalah: 1) Anak bisa terkena pengaruh buruk dari internet termasuk rentan menjadi korban predator, atau *bullying* (kekerasan) di dunia maya; 2) perkembangan otak anak dapat terpengaruh; 3) Perkembangan fisiknya dapat terhambat karena anak menjadi malas bergerak, 4) perkembangan kesehatan mental dan sosialnya dapat terganggu karena biasanya anak yang kecanduan internet dan *gadget* tidak mampu bersosialisasi dengan baik; 5) kemungkinan anak tidak bisa mandiri dalam menyelesaikan masalah akibat ketergantungannya pada *gadget* dan 6) kemampuan berpikirnya menjadi lamban terutama saat menghadapi masalah dalam situasi nyata.

Selain fakta-fakta tersebut, Elizabet B. Hurlock (1978) menyatakan bahwa kemampuan sosial merupakan hasil perolehan kemampuan seseorang dalam berperilaku agar sesuai dengan tuntutan sosial dan untuk mencapainya diperlukan tiga proses sosialisasi, meliputi belajar untuk berperilaku dengan cara yang dapat diterima masyarakat, belajar memainkan peran sosial dalam masyarakat dan mengembangkan sikap atau perilaku sosial terhadap orang lain dan aktivitas sosial yang ada di masyarakat.

Berdasarkan beberapa teori tersebut, seharusnya masa usia dini adalah masa bermain dan bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Namun dengan berkembangnya teknologi komunikasi dan informasi, maka banyak anak-anak bahkan yang masih berusia dini (lahir-8 tahun) sudah terbiasa atau dibiasakan dengan alat komunikasi yang canggih sehingga perkembangan sosial mereka bisa saja terganggu.

Menurut Kunarwoko & Juliana (2012), dalam Ernie Martsiswati, Yoyon Suryono (2014) menyatakan sebuah fakta bahwa anak-anak Indonesia memiliki tingkat bermain paling rendah dibandingkan dengan anak-anak dari negara lain seperti Jepang, Thailand dan Vietnam. Hasil penelitian yang dirujuk oleh Kunarwoko dan Juliana menyatakan bahwa anak Indonesia menghabiskan sebagian besar waktu mereka untuk belajar dan menonton TV dan atau bermain game. Penelitian tersebut juga menyatakan bahwa banyak orang tua tidak menyadari bahwa anak mereka butuh perhatian saat mereka marah atau sedih. Dampak dari kondisi ini adalah anak-anak tumbuh menjadi anak yang tertutup dan tidak bisa mengelola emosinya dengan baik.

Hasil penelitian Anggrahini (2013) menyatakan bahwa anak-anak menjadi sulit diajak berkomunikasi, ketika mereka mulai menggunakan *gadget*. Selain itu mereka juga menjadi tidak peduli, mudah *badmood* dan sering tidak mendengarkan nasehat orang tua. Hasil penelitian tersebut juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Delima, Arianti dan Pramudyawardani (2015) yang menyatakan bahwa hampir semua orang tua yang menjadi responden penelitiannya (94%) menyatakan penggunaan

perangkat teknologi oleh anaknya adalah untuk bermain game. Sebanyak 63% anak menghabiskan waktu kurang 30 menit untuk sekali bermain game. Sementara itu penelitian yang dilakukan oleh Iswidharmanjaya dan Agency (2014) menunjukkan dampak negatif penggunaan gadget pada anak. Menurutnya, anak yang telah kecanduan gadget, akan menganggap gadget adalah bagian dari hidupnya. Hal ini dapat mengganggu sosialisasi dan kedekatan anak dengan orang tua, lingkungan, dan teman sebayanya.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif deskriptif, yang dilakukan melalui teknik observasi dan wawancara secara mendalam dengan subjek penelitian dan informan penelitian. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Menurut Djarm'an Satori (2011: 23) penelitian kualitatif dilakukan karena peneliti ingin mengeksplor fenomena-fenomena yang tidak dapat dikuantifikasikan yang bersifat deskriptif seperti proses suatu langkah kerja, formula suatu resep, pengertian-pengertian tentang suatu konsep yang beragam, karakteristik suatu barang dan jasa, gambar-gambar, gaya-gaya, tata cara suatu budaya, model fisik suatu artifak dan lain sebagainya.

Pada penelitian kualitatif tidak menggunakan istilah populasi, karena penelitian kualitatif berangkat dari kasus tertentu yang ada pada situasi sosial tertentu dan hasil kajiannya tidak akan diberlakukan ke populasi, tetapi ditransferkan ke tempat lain pada situasi sosial yang memiliki kesamaan dengan situasi sosial pada kasus yang dipelajari. Spradley (dalam Sugiyono, 2009:215) mengungkapkan bahwa dalam penelitian kualitatif tidak menggunakan istilah populasi, tetapi dinamakan social situation atau situasi sosial yang terdiri dari tiga elemen, yaitu tempat (*place*), pelaku (*actors*), dan aktivitas (*activity*) yang berinteraksi secara sinergis. Sugiyono (2009:216) mengemukakan bahwa sampel dalam penelitian kualitatif bukan dinamakan responden, tetapi sebagai nara sumber, atau partisipan, informan dalam penelitian. Subjek penelitian ini adalah empat anak usia 4-8 tahun beserta ibunya seperti tertera pada Tabel 1.

Tabel 1. Data Singkat Subjek Penelitian.

| No | Nama Anak | Usia | Nama Ibu | Usia |
|----|-----------|---------|----------|----------|
| 1. | Bs | 7 tahun | Es | 40 tahun |
| 2. | Bl | 4 tahun | | |
| 3. | Al | 6 tahun | En | 38 tahun |
| 4. | Js | 5 tahun | | |

Penelitian dilakukan pada bulan Mei 2017 selama 2 minggu yaitu tanggal 7-20. Lokasi penelitian adalah tempat tinggal keempat anak yang menjadi subjek penelitian, yaitu di Daerah Pondok Cabe-Pamulang-Tangerang Selatan. Penelitian menggunakan teknik observasi dengan pengamatan langsung dan mengamati CCTV yang dimiliki oleh keluarga Es serta wawancara terbuka dengan semua subjek penelitian.

Hasil Penelitian

Informasi Tentang Subjek Penelitian

Bs adalah anak laki-laki kedua dari Ibu Es. Bs duduk kelas 4 SD swasta di Jakarta. Setiap pagi, Bs berangkat ke sekolah bersama dengan ayahnya sekitar pukul 05.00 karena ayah harus apel pagi pukul 06.00 dan sekolah Bs masuk pukul 06.30. Bs pulang sekolah pukul 14.00 dengan menggunakan ojek motor langganan. Bs masuk sekolah dari hari Senin-Jumat. Hari Sabtu dan Minggu libur. Bl anak ketiga dari Ibu Es. Kedua kakaknya laki-laki dan dia sendiri adalah perempuan. Bl sekolah di TK swasta di dekat tempat tinggalnya (sekitar satu kilometer dari rumah). Bs sekolah dari Senin-Jumat mulai pukul 08.00–11.30. Bl diantar jemput oleh asisten rumah tangga dengan menggunakan motor. Es adalah seorang ibu rumah tangga berpendidikan S1 manajemen. Kesehariannya Es berada di rumah mengurus semua urusan rumah tangga. Es memiliki dua orang asisten rumah tangga yang membantunya membereskan rumah dan mengurus ketiga anaknya. Anak pertama ES sudah kelas 1 SMA. Sesekali Es mengikuti kegiatan di kantor suami sebagai anggota perkumpulan dharma wanita. Selama dua minggu penelitian, Es selalu berada di rumah.

Al adalah anak laki-laki berusia 6 tahun 4 bulan dan duduk di kelas 2 SD swasta di Jakarta. Al berangkat dan pulang sekolah menggunakan ojek motor baik ojek langganan maupun ojek *online*. Al berada di sekolah pukul 07.00–14.00 dan biasanya sampai di rumah sekitar pukul 15.00. Al sekolah pada hari Senin-Jumat. Pada hari Sabtu mengikuti ekstrakurikuler *Soccer* dan futsal. Dan pada hari Minggu sering didisi dengan mengikuti kompetisi *soccer* atau futsal antar SD di berbagai tempat. Js adalah anak laki-laki kedua dari En. Js berusia 5 tahun dan bersekolah di TK dekat rumah di Pondok Cabe. Js pergi dan pulang sekolah menggunakan jemputan sekolah. Js berada di sekolah dari Senin-Jumat pukul 08.00–11.00 dan sampai rumah sekitar pukul 11.30. Pada hari Sabtu Js mengikuti les *Soccer* bersama Al di Klub. En adalah ibu rumah tangga berpendidikan D4 pariwisata. Kesehariannya En cukup sibuk, yaitu mengikuti senam, *dance* dan kursus menjahit. Selain kesibukan tersebut, En berada di rumah. Suami En (Ayah Al dan Js) adalah seorang *Chef* di kapal Pesiar di Eropa.

Aturan Ibu terhadap penggunaan Gadget pada anaknya

Kedua Ibu dalam penelitian ini memiliki aturan khusus dalam penggunaan *gadget* dan TIK terhadap anak-anaknya. Berikut adalah aturan yang diterapkan tersebut.

Es menyatakan bahwa: 1) anak-anak hanya boleh bermain *gadget* (*handphone*, *tablet* dan *smartphone*) serta menonton televisi hanya pada hari Sabtu, Minggu dan hari libur; 2) anak-anak memiliki *tablet* masing-masing yang disimpan di kamar Ibu.

En menyatakan bahwa: 1) anak-anak hanya boleh main *gadget* setelah pulang sekolah dan semua tugasnya sudah selesai; 2) setiap anak memiliki *tablet* masing-masing.

Fakta Penggunaan Gadget pada Subjek Penelitian

Fakta penggunaan *gadget* dan alat TIK di rumah masing-masing subjek penelitian menunjukkan hal-hal berikut ini.

- 1) Bs patuh terhadap aturan penggunaan *gadget* yang diterapkan Ibu. Dia tidak menyentuh *tablet* miliknya tanpa seijin Ibu. Namun untuk televisi (yang juga tersambung dengan jaringan *internet*) masih dilakukannya setiap hari sepulang sekolah. Bs menonton tv sekitar 1-2 jam tanpa mengganti seragam sekolahnya dahulu. Acara yang ditonton adalah film-film kartun dan sesekali memainkan *game online*. 5 kali dari (13 kali observasi) Bs tampak tertidur di kursi depan tv masih dengan menggunakan seragam hingga waktu maghrib tiba.
- 2) BI menggunakan *gadget* dan TIK mengikuti kakaknya (Bs). Jika kakaknya main *gadget* maka BI juga akan ikutan dan jika Bs menonton tv maka BI juga ikut menonton.
- 3) AI hampir setiap hari memainkan *gadget* dan atau menonton tv setiap kali tiba di rumah. Bahkan 10 dari 13 hari observasi AI bermain *gadget* hingga waktunya tidur. Beberapa kali juga AI tidur hingga pukul 24.00 karena asyik dengan *tablet*-nya. AI tampak kesal jika *tablet* miliknya habis baterai, dimainkan oleh adiknya, dilarang main oleh Ibu karena waktunya makan atau mandi.
- 4) Js bermain *gadget* atau menonton tv jika berada di rumah. Kesehariannya Js lebih senang bermain di luar rumah. Js sering tidak mau melepaskan *tablet*-nya ketika waktunya mandi. Saat makan lebih banyak ditemani *gadget*.
- 5) Es, mengizinkan anaknya (Bs dan BI) menonton tv sepulang sekolah dengan alasan agar anaknya bisa istirahat dan menenangkan pikiran setelah seharian belajar di sekolah. Anak-anak tidak diijinkan menggunakan *tablet*-nya jika harus sekolah, namun Es beberapa kali mengizinkan anaknya memainkan HP miliknya dan bermain *game* di tv. Beberapa kali juga ketika Bs atau BI tidak mau makan, maka Es mengatakan "nanti boleh main Ipad, kalau makannya sampai habis".
- 6) En lebih bersikap bebas terhadap penggunaan *gadget* pada anak-anaknya. En menyatakan bahwa "yang penting anak-anak tenang, belajar dengan baik dan prestasinya menonjol di sekolah, danawasannya luas akibat penggunaan *gadget*".

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terhadap keempat anak tersebut maka berikut ini adalah hasil pembahasannya dan temuan yang diperoleh.

1. Setiap anak, rata-rata bermain *gadget* (Ipad dan/atau telepon genggam dan menonton tv) selama 5-6 jam/hari yang dilakukan setelah pulang sekolah hingga waktu tidur. Penggunaan *gadget* dan menonton televisi yang dilakukan ternyata memiliki waktu yang cukup panjang. Jika diperhitungkan dengan matang, anak-anak ini berada di sekolah sekitar 4-8 jam sehari. Waktu tidur rata-rata mulai jam 9 malam sampai pukul 04.00 atau sekitar 6 jam sehari. Waktu makan, mandi dan mengerjakan PR sekitar 3 jam sehari. Maka rata-rata waktu yang digunakan bersama *gadget* atau alat TIK sekitar 5-6 jam sehari.
2. Orangtua melarang lunak, dalam arti melarang tapi ketika anak merengek maka akan diijinkan. Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan ibu keempat anak-anak maka tampak jelas sekali bahwa kedua ibu ini tidak tega jika

melihat anak mereka menangis atau merasa resah saat meminta *gadget*. Mereka lebih senang anak-anak mereka tenang dan berada di rumah dengan *gadget* atau televisi daripada bermain di luar rumah. Alsannya adalah jika bermain di luar rumah sulit dipantau, cenderung menjadi kotor, berkeringat. Selain itu, Ibu menjadi lunak ketika anak-anak mereka merajuk tidak mau makan atau tidur jika belum diberikan tabletnya.

3. Anak memiliki pengetahuan dan keterampilan yang baik dalam menggunakan fitur-fitur *gadget*. Hal ini sangat terlihat dengan jelas, saat peneliti menanyakan beberapa fitur dalam *tablet* dan mereka dapat menjelaskannya dengan lancar bahkan mengajari peneliti cara mengunduh dan menggunakan beberapa fitur di *tablet*. Mereka juga memiliki jari-jari yang sangat trampil dan cepat dalam memanikna *gadget*-nya.
4. Anak dapat berbahasa Inggris terutama dalam percakapan. Hal ini didapat ketika anak-anak ini bermain game atau mendengarkan lagu atau menonton film berbahasa Inggris. Bagi Bs dan Al sangat tampak dalam percakapan sehari-hari betapa mereka fasih mengucapkan kosa kata bahasa Inggris. Bagi Bl dan Js mereka tampak mengerti dan dapat mengucapkannya dengan baik meski kadang belum benar betul karena mereka masih TK dan kemampuan bahasa Inggris nya belum digunakan dalam kehidupan sehari-hari.
5. Anak cenderung tenang dan diam selama bermain gadget sendiri. Hal ini terlihat hampir setiap hari saat mereka berada di rumah. Saat mereka bermain berdua (kakak dan adik) maka keduanya akan saling berkomunikasi terkait konten dalam *tablet* yang sedang dimainkannya.
6. Anak cenderung rebutan dan sulit mengalah saat bermain *gadget* bersama. Meskipun masing-masing sudah memiliki *tablet* namun saat bermain bersama maka mereka cenderung saling merebut. Terutama saat salah satu dari *tablet* mereka mati (*off*). Beberapa kali bahkan mereka berebut hingga keduanya sama-sama menangis karena tidak ada yang mengalah. Saat terjadi seperti ini biasanya Ibu akan mengambil *gadget* yang menjadi rebutan tersebut lalu membiarkan keduanya menangis.
7. Anak cenderung menunda kewajiban rutinnnya, seperti makan, mandi, tidur, belajar ketika sudah bermain *gadget*. Perilaku ini terjadi pada keempat anak. Hampir setiap hari (terutama mandi sore dan makan malam) keempat anak ini harus diingatkan berulang-ulang untuk mandi dan makan. Al bahkan sering kali baru mandi setelah pukul 19.00 malam. Sementara saat makan keempatnya sering melakukannya sambil memainkan *tablet*-nya. Js sering makan malam sambil menonton tv.
8. Anak cenderung tidak peduli dengan situasi di sekitarnya dan asyik sendiri. Perilaku ini terjadi pada keempat anak itu. Saat kumpul keluarga besarpun mereka lebih senang berada di kamarnya masing-masing dan memainkan *tablet*-nya.
9. Anak tidak suka jika diajak kegiatan di luar rumah dan selalu ingin cepat pulang agar bisa segera bermain *gadget*. Perilaku ini paling tampak pada anak-anak yang sudah SD. Jika diberi pilihan mau ikut ke suatu tempat di luar rumah atau di rumah

saja mereka akan memilih tinggal di rumah. Kedua ibu ini biasanya tidak akan memberi pilihan, tapi langsung mengajak anak-anak mereka tanpa bertanya mau ikut atau tidak. Anak-anak biasanya juga tidak menolak tetapi wajah mereka menunjukkan keengganan dan solusi agar mereka nyaman adalah dengan membawa *tablet* mereka.

Simpulan dan Saran

Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi khususnya *gadget* dapat berdampak positif dan negatif bagi perilaku anak usia dini. Pengaruh ini dapat terjadi secara langsung dalam jangka pendek maupun tidak langsung dalam jangka panjang. Seyogyanya alat komunikasi dan teknologi ini membantu manusia untuk menjadi lebih baik baik secara kognitif dan juga seluruh aspek perkembangan lainnya termasuk sosial emosional dan moral dimana perilaku merupakan salah satunya. Anak-anak dengan perilaku yang baik maka kemungkinan besar akan dapat bersaing dalam kehidupan di era globalisasi ini dan tidak akan terjerumus pada hal-hal negative yang dapat menghancurkan diri sendiri dan lingkungannya. Oleh karenanya pendidik (termasuk orang tua dan guru) harus bijaksana dalam mengizinkan anak-anak bersentuhan dengan TIK dan atau gadget. Rekomendasi yang dapat disampaikan adalah sebaiknya orang tua benar-benar mengontrol penggunaan *gadget* pada anak agar dampak positifnya lebih banyak dibanding dampak negatifnya.

REFERENSI

- Anggrahini, S. A. (2013). *Dinamika Komunikasi Keluarga Pengguna Gadget.*, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, Yogyakarta, (Skripsi).
- Definisi.com . (2017). Definisi pengertian perilaku menurut ahli, diunduh pada hari Rabu, 2 November 2017 dari <http://www.definisi-pengertian.com/2015/07/definisi-pengertian-perilaku-menurut-ahli.html>.
- Delima, R., Arianti, N.K., & Pramudyawardani, B. (2015). Identifikasi Kebutuhan Pengguna Untuk Aplikasi Permainan Edukasi Bagi Anak Usia 4 sampai Sampai 6 Tahun. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi* , Vol.1, No.1.
- Djam'an Satori & Komariah Aan. (2011). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Ernie Martsiswati, E., & Yoyon Suryono, Y. (2014).). Peran Orang Tua dan Pendidik dalam Menerapkan Perilaku Disiplin terhadap Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*, Vol.ume 1(– Nomor 2), November 2014, Pendidikan Luar Sekolah PPs UNY, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hurlock, E. B. (1978). *Perkembangan Anak*: Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Iswidharmanjaya, D., & Agency, B. (2014). *Bila Si Kecil Bermain Gadget*. Yogyakarta.

- Plimbi Editor, (2012). Tahukan Anda Apa itu Pengertian Gadget?. Diunduh pada hari Jumat tanggal 3 November 2017 pukul 15.30 dari: <http://www.plimbi.com/article/7000/tahukah-anda-apa-itu-pengertian-gadget>.
- Sugiyono. (2009). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D. Bandung: Alfabeta.
- Sri Tatminingsih, S., dan & Dian Novita, D. (2016). Kearifan Lokal Dan Pembelajaran Era Digital; Antara Harapan Dan Fakta (Persepsi Guru Tk TK Di Wilayah Yogyakarta). Jakarta: Universitas Terbuka. Diunduh tanggal 28 Oktober 2017 pukul 14.00 dari <https://drive.google.com/file/d/0BzZz6eAeXReURIZIMmFoNmZlcEE/view>.
- Tenplay, (2017). Bill Gates reveals the 'safe' minimum age for kids to get a smartphone. Diunduh pada hari Sabtu, 4 November Pukul 13.30 dari <https://tenplay.com.au/news/national/april-2017/bill-gates-reveals-the-safe-minimum-age-for-kids-to-get-a-smartphone>.
- The Asian Parent Indonesia. (2017). Usia Terbaik Memberikan Gadget Pada Anak Menurut Bill Gates. Diunduh pada hari Sabtu, 4 November Pukul 13.45 dari <https://id.theasianparent.com/memberikan-gadget-pada-anak/>.
- Wikipedia,. (2017). Pengertian Gadget. Diunduh pada hari Jumat, tanggal 3 November 2017 pukul 15.00 dari <https://www.scribd.com/document/258784532>.