



Pemanfaatan *Gadget* Dalam Pola Asuh Anak Usia Prasekolah Di Kenagarian Kamang Tengah Anak Suku Kecamatan Kamang Magek Kabupaten Agam Sumatera Barat (Studi Kasus 5 Keluarga)

Esa Nikmatul Huda

^{1,2,3}Dra. Indrawati, M.Si
Universitas Riau

Received: 20 Maret 2025
Revised: 27 Maret 2025
Accepted: 04 April 2025

Abstrak

Penelitian ini dilakukan di Kenagarian Kamang Tengah Anam Suku Kecamatan Kamang Magek Kabupaten Agam Sumatera Barat dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana cara pemanfaatan *gadget* dalam pola asuh anak usia prasekolah terutama oleh orangtua. Seterusnya bagaimana perilaku anak yang memanfaatkan *gadget* dalam bermain. Dalam penelitian ini menggunakan teori budaya yang dikemukakan oleh George Ritzer dan teori sosialisasi yang dikemukakan oleh Peter L. Berger. Penelitian ini menggunakan pendekatan metode kualitatif deskriptif dengan studi kasus. Subjek dalam penelitian ini yaitu lima orangtua yang memiliki anak usia prasekolah. Hasil analisa dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa cara pemanfaatan *gadget* dalam pola asuh anak yang diberikan oleh orangtua yaitu kurangnya pendampingan oleh orangtua sehingga anak bebas dalam menggunakan *gadget*. Dampak perilaku yang terjadi akibat dari kurangnya pendampingan oleh orangtua membuat anak tidak bisa mengendalikan emosional serta kehidupan sosial anak di mana kurang terjadinya interaksi dengan teman-teman sebaya di lingkungan sekitarnya.

Kata Kunci: Pemanfaatan *Gadget*, Pola Asuh, Anak Usia Prasekolah

(*) Corresponding Author:

How to Cite: Huda, E. (2025). Pemanfaatan *Gadget* Dalam Pola Asuh Anak Usia Prasekolah Di Kenagarian Kamang Tengah Anak Suku Kecamatan Kamang Magek Kabupaten Agam Sumatera Barat (Studi Kasus 5 Keluarga). *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11(4.C), 36-44. Retrieved from <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/11826>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi telah menghasilkan berbagai perangkat elektronik canggih yang mudah diakses oleh semua orang, termasuk anak-anak. Alat seperti tablet, smartphone, dan perangkat elektroknik lainnya telah menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari. Kemudahan akses dan penggunaannya membuat *gadget* semakin sering digunakan oleh anak-anak, termasuk anak usia prasekolah. Hal inilah yang menjadi tantangan sekaligus peran penting bagi orangtua dalam lingkungan keluarga untuk menyesuaikan metode pengasuhan dengan mempertimbangkan penggunaan *gadget*.

Anak merupakan generasi penerus bagi keluarga, bangsa dan agama, oleh karena itu anak membutuhkan pola asuh yang baik dari orangtua yang akan membentuk dan menciptakan perilaku pada anak, sehingga anak tumbuh dengan kepribadian yang tangguh dan mampu menjalani kehidupan yang baik serta memiliki kemampuan dan keterampilan yang berguna untuk diri sendiri dan masyarakat. Maka orang tua memiliki peran yang sangat penting dalam

menciptakan dan membentuk perilaku anak agar dapat tumbuh dan berkembang dengan baik.

Lingkungan keluarga merupakan tempat tumbuh dan berkembangnya seorang anak, sehingga lingkungan sangat berperan besar dalam pembentukan kepribadian, perilaku dan karakter seseorang. Bagi sebagian besar anak, lingkungan keluarga merupakan lingkungan yang mempengaruhi perkembangan anak, setelah itu sekolah dan kemudian masyarakat (Kusdi, 2019).

Beberapa aspek perkembangan anak yang dimana selanjutnya akan mempengaruhi kehidupan anak adalah kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial, dan emosional. Seluruh aspek tersebut akan berkembang dengan optimal jika lingkungan dapat memberikan respons yang positif bagi anak, karena pengaruh yang paling kuat dalam perkembangan anak adalah keluarga. Jika lingkungan memberikan respons yang negatif maka perkembangan anak juga akan terganggu. Pada dasarnya, berbagai lingkungan baik lingkungan yang dekat maupun jauh, memiliki keterkaitan langsung dengan proses perkembangan individu.

Perkembangan anak terjadi mulai dari aspek sosial, emosional, dan intelektual yang berkembang pesat yaitu saat anak memasuki usia prasekolah (3-6 tahun). Masa prasekolah adalah masa dimana kognitif anak mulai menunjukkan perkembangan dan anak telah mempersiapkan diri untuk memasuki sekolah (Makagingge et al., 2019).

Lingkungan terdekat dalam perkembangan anak adalah lingkungan keluarga yang didalamnya terdapat orangtua. Peran orangtua dalam mendidik anak sangat penting dan berpengaruh kepada perkembangan anak. Semenjak anak berada di dalam kandungan semua perilaku yang ditunjukkan oleh orangtua terhadap anak dapat mempengaruhi perilaku anak pada masa yang akan datang. Pengalaman kehidupan awal yang positif akan mampu mencegah depresi dan perilaku tidak baik anak di kemudian hari.

Orangtua adalah pendidik utama dan pertama yang dibutuhkan oleh seorang anak. Setiap keluarga memiliki perbedaan dengan keluarga lainnya, hal ini dapat dilihat dari cara orangtua mendidik dan keadaan ekonomi keluarga dan lain sebagainya. Setiap keluarga memiliki kebiasaan, cara pandang dan perjuangan yang diturunkan dari generasi ke generasi tanpa disadari yang dapat membentuk perilaku anak. Pengaruh keluarga sangat berpengaruh bagi pertumbuhan dan perkembangan anak dalam pembentukan fondasi kepribadian anak. Keluarga yang gagal membentuk perilaku anak biasanya adalah keluarga yang penuh konflik dan tidak ada kebahagiaan. Tugas utama orangtua adalah menyediakan dan memastikan fungsi keluarga dapat dilaksanakan dengan baik, aman dan nyaman.

Masa usia dini atau prasekolah sendiri merupakan *golden age period* artinya dalam hal ini adalah masa emas untuk seluruh aspek perkembangan manusia, baik secara fisik, kognitif, sosial emosional dan lain sebagainya (Latifah, 2020). Masa yang disebut sebagai masa *golden age* atau masa keemasan karena pada usia ini seluruh aspek perkembangan yang ada di dalam diri anak mengalami peningkatan yang pesat dibandingkan pada masa-masa selanjutnya.

Berbagai penelitian menyatakan bahwa pada masa tersebut sebagian besar perkembangan otak anak mencapai 80% sedangkan selanjutnya akan berkembang setelah masa usia dini hingga usia 18 tahun. Implikasi dari sebuah paradigma

pendidikan bahwa pembelajaran terjadi tidak hanya pada masa kanak-kanak, remaja, dan dewasa, namun akan berlangsung seumur hidup (Eliasa, 2012).

Anak prasekolah merupakan anak yang berumur antara 3-5 tahun, pada masa ini anak-anak senang berimajinasi dan percaya bahwa mereka memiliki kekuatan. Pertumbuhan anak usia prasekolah cenderung lambat, tetapi pada usia ini kemampuan kognitif dan sosial yang terjadi selama masa *toddler* mengalami penyempurnaan. Pada usia prasekolah, anak membangun kontrol sistem tubuh seperti kemampuan ke toilet, berpakaian, dan makan sendiri. Anak prasekolah juga dapat berjauhan lebih lama dengan orangtua dan dapat berinteraksi dengan orang lain (Potts & Mandeleco, 2012). Pada usia tersebut, perkembangan juga terjadi dengan sangat pesat. Oleh karena itu, usia ini dipandang sangat penting sehingga diistilahkan sebagai usia emas (*golden age*). Sebab pada masa ini perkembangan otak anak terjadi dengan sangat pesat yang mencapai 50% - 80% dari keseluruhan perkembangan usia selama hidupnya (Rani Handayani, 2021).

Salah satu aspek perkembangan yang penting bagi anak usia prasekolah ini adalah aspek sosial-emosional. Maka dari itu pentingnya peran keluarga, terutama orang tua, dalam sosialisasi awal anak usia prasekolah yang sedang berada pada tahap perkembangan sosial-emosional yang penting. Pada fase ini, anak-anak sangat sensitif terhadap lingkungannya dan memerlukan arahan yang konsisten dari orang tua untuk menyerap norma dan nilai sosial. Pola asuh yang efektif sangat penting karena anak-anak mulai menunjukkan perilaku menantang, seperti membangkang terhadap otoritas orangtua dan melanggar aturan, sebagai bagian dari upaya mereka menguji batasan dan mengembangkan identitas diri. Dalam perspektif sosiologis, dinamika kekuasaan dalam hubungan orangtua dan anak membutuhkan keseimbangan antara kontrol dan dukungan, agar anak dapat belajar menyesuaikan diri dengan harapan sosial sambil mempertahankan rasa otonomi dan inisiatif.

Perhatian dan kontrol serta tindakan orangtua merupakan salah satu bentuk pengasuhan yang akan memberikan dampak yang berkelanjutan terhadap kelangsungan perkembangan kognitif, fisik, mental, karakter dan perilaku anak. Oleh karena itu, orangtua hendaknya tidak hanya menyuruh anaknya berbuat baik dari segi perkataan atau perbuatan saja, tetapi orangtua juga harus dapat memberikan contoh yang baik kepada anaknya, baik dari segi tingkah laku dan perkataan. Pada dasarnya apa saja yang dilakukan orangtua akan ditiru oleh anak itu sendiri.

Melalui pembentukan perilaku sejak dinilah diharapkan anak mampu berperilaku mandiri dengan mengetahui baik dan buruk serta mampu meningkatkan pengetahuannya untuk merealisasikan nilai-nilai perilaku tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Pada era digital ini, kemajuan teknologi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk cara orangtua mengasuh anak. *Gadget* seperti tablet, smartphone, dan komputer telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari, tidak hanya orang dewasa tetapi juga bagi anak-anak, termasuk mereka yang berada dalam berusia prasekolah.

Anak-anak prasekolah yang berusia antara 3-5 tahun, berada pada tahap perkembangan yang sangat penting. Pada usia yang dimana mereka mulai mengembangkan kemampuan kognitif, sosial, dan emosional secara lebih intensif.

Penggunaan *gadget* dalam keseharian mereka dapat mempengaruhi proses perkembangan baik secara positif maupun negatif pada masyarakat.

Pola asuh tradisional yang mengandalkan interaksi langsung dan aktivitas fisik mulai berubah. Orangtua kini lebih sering menggunakan aplikasi edukatif dan permainan digital sebagai alat bantu dalam mengasuh anak. Salah satu dampak positif dalam penggunaan teknologi gawai atau *gadget* antara lain dapat memudahkan seseorang dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan, seperti belajar mewarnai, belajar membaca, dan menulis huruf. Tersedianya berbagai aplikasi seperti ini tentunya memberikan dampak positif terhadap otak anak (Ismail et al., 2019). Dampak positif globalisasi adalah perkembangan teknologi yang semakin canggih sehingga mempermudah seseorang untuk memperoleh berbagai informasi yang tidak terbatas (Zohdi, 2017). Sedangkan dampak buruknya adalah anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Mereka lebih memilih duduk diam di depan *gadget* dan menikmati dunia yang ada dalam *gadget* tersebut. Bahkan akibat yang lebih besar lagi adalah habisnya waktu di depan *gadget* membuat interaksi sosial anak maupun orangtua mengalami gangguan. Kecenderungan penggunaan *gadget* yang berlebihan dan tidak tepat akan menjadikan seseorang bersikap tidak peduli pada lingkungannya, baik dalam lingkungan keluarga maupun masyarakat (Ismail et al., 2019).

Berdasarkan pengamatan yang penulis lakukan bahwa dalam pemanfaatan *gadget* oleh anak-anak khususnya anak yang berusia prasekolah, dimana orangtua yang notabene di desa atau "*plural*" yang selalu fokus pada anaknya tetapi sekarang proses sosialisasi dan pengasuhan tidak langsung dari orangtua melainkan dari *gadget*. Banyak dari orangtua yang menggunakan *gadget* sebagai sarana untuk menghibur atau menenangkan anak-anak mereka. Fenomena ini menunjukkan beberapa karakteristik yang penulis lihat diantaranya: pertama, anak-anak usia prasekolah mulai terbiasa menggunakan *gadget*. Mereka sering menggunakan alat seperti: *smartphone* untuk menonton video, bermain game, atau menggunakannya untuk aplikasi edukatif. Namun kebiasaan ini sering menimbulkan masalah saat anak dilarang menggunakan *gadget*, banyak yang kemudian menangis atau rewel menunjukkan ketergantungan yang cukup tinggi terhadap *gadget*. Kedua, permainan *gadget* yang berlebihan ini dapat menyebabkan pelanggaran nilai dan norma. Anak-anak menjadi lebih sulit dikendalikan dalam bermain dan berinteraksi. Mereka berkelahi jika dilarang menggunakan *gadget* atau merampas barang milik orang lain, atau karena kesibukan orangtua. Pola asuh yang cenderung menggunakan *gadget* inilah sebagai solusi cepat untuk menenangkan anak, dimana anak menjadi seperti "raja kecil" yang harus dituruti permintaanya, sementara orangtua merasa harus selalu menuruti keinginan anak untuk menghindari kerewelan anak-anak mereka.

Hal lain juga dapat dilihat adalah anak-anak mereka cenderung menjadi lebih pasif, dimana anak hanya melihat kemudian ia mencoba untuk meniru tanpa adanya terlibat dalam aktivitas fisik atau tindakan sosial sebagai suatu hal yang bersifat aktif. Saat diberikan *gadget*, mereka yang cenderung duduk diam dan hanya menonton atau bermain. Orangtua sering kali memberikan *gadget* pada anak mereka agar tetap tenang dengan tidak mengganggu saat bekerja. Misalnya, ketika orang tua sedang sibuk, ketika orangtua masak diberikan *gadget*, mau pergi diberikan *gadget*, dan semua hal yang membuat anak rewel akan diberikan *gadget*.

agar anak mereka bisa diam. Hal inilah yang mengurangi kesempatan anak untuk belajar berinteraksi secara langsung dengan lingkungan dan juga orang-orang sekitarnya.

Anak diusia ini dahulunya ketika ditinggal oleh orang tuanya baik itu pergi itu berbelanja, berpesta dan kemanapun orang tuanya pergi maka anak akan selalu ikut, begitu dekat hubungan antara anak dan orang tuanya. Saat sekarang ini sudah berbeda anak tidak lagi menangis jika ditinggal orang tuanya, tetapi dengan diberikan *gadget* mereka akan memilih untuk tinggal dirumah. Padahal dengan mereka ikut bersama orangtua anak akan mengetahui bagaimana keadaan lingkungan sekitarnya, orang-orang disekitarnya agar nantinya dapat berinteraksi dan berperilaku dengan baik terhadap masyarakat. Terutama kebiasaan masyarakat yang tinggal di pedesaan, dimana mereka cenderung membawa anaknya kemanapun orang tuanya pergi. Hal ini dilakukan orangtua agar anak dapat mengenal lingkungan sekitarnya.

Jika hal ini terus dibiarkan dan anak tidak diberikan pola asuh yang tepat, apalagi jika orangtua terus menjadikan anak sebagai raja kecil yang kehendaknya harus dipatuhi, maka masa depan anak akan terpengaruh. Tentu saja, hal ini tidak diinginkan oleh orangtua. Hal inilah yang mendorong penulis untuk melakukan penelitian.

METODE

Jenis penelitian ini jika ditinjau dari segi bidang keilmuan termasuk pada bidang sosial, jika dilihat dari segi tempat pelaksanaannya termasuk pada penelitian lapangan atau biasa disebut (*field research*), dan jika ditinjau dari segi pendekatannya, maka penelitian ini termasuk kedalam penelitian menggunakan metode kualitatif yang bersifat deskriptif.

Arikunto (2010) penelitian deskriptif merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui keadaan dan kondisi yang mana hasilnya dijelaskan dalam bentuk laporan penelitian. Tujuan dari penelitian ini adalah mengungkap fakta, keadaan, fenomena yang terjadi di lokasi penelitian. Disini penulis menggunakan metode kualitatif sebagai prosedur untuk menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari subjek atau perilaku individu yang diamati.

Lokasi penelitian ini terdapat di Kenagarian Kamang Tengah Anam Suku, Kecamatan Kamang Magek, Kabupaten Agam, Sumatera Barat. Alasan mengapa lokasi ini dipilih peneliti karena di daerah tersebut ada ditemui orangtua yang menerapkan pola asuh melalui *gadget*, maka dari itu perlu kajian bagaimana cara pemanfaatan gadget yang diberikan oleh orangtua kepada anaknya.

Teknik pengambilan subjek atau informan dalam penelitian ini adalah *accidental sampling*. Adapun teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pemanfaatan Gadget dalam Pola Asuh

Setiap orangtua memiliki pendekatan yang berbeda terhadap pola asuh anak-anak mereka, dipengaruhi oleh cara pandang mereka tentang bagaimana seharusnya mengasuh serta prinsip-prinsip yang mereka anut untuk masa depan anak-anak mereka. Perkembangan teknologi dan informasi telah mengakibatkan perubahan

dalam cara orangtua mengasuh anak-anak mereka, mempengaruhi pola asuh yang diterapkan didalam keluarga.

Pemanfaatan gadget merupakan menjelaskan cara atau langkah-langkah praktis yang bisa dilakukan oleh orangtua untuk memanfaatkan gadget secara efektif dan pola asuh. Penggunaan perangkat elektronik seperti smartphone yang dapat membantu untuk mempermudah aktivitas sehari-hari. Aktivitas ini tentunya saja yang memiliki nilai positif untuk penggunaannya. Begitu juga dalam pola asuh, pemanfaatan gadget ini dilakukan dengan cara memberikan dampak positif pada anak baik dalam segi kognitif, perilaku, batasan waktu dan juga keadaan sosial dan emosional anak.

Perubahan ini telah mencakup masyarakat Nagari Kamang Tengah Anam Suku yang dapat dilihat dari perubahan dalam kegiatan bermain anak-anak sehari-hari serta perubahan dalam pola pengasuhan yang diberikan oleh orangtua. Orangtua sekarang menerapkan pola asuh yang dianggap lebih efektif untuk memenuhi kebutuhan anak mereka dengan pendekatan yang dianggap lebih praktis dan meringankan beban kerja dan hal lainnya menurut pandangan para orangtua.

Menurut Albert Bandura dalam teori sosialisasi mengatakan bahwa individu terutama anak-anak, belajar melalui observasi, imitasi, dan modeling dari orang lain di sekitar mereka. Pada konteks penggunaan gadget, teori ini dapat membantu untuk memahami bagaimana anak-anak belajar dari konten yang mereka lihat dan interaksi mereka dengan teknologi serta orangtua mereka (Hidayat, 2020).

Berikut ini peneliti akan menguraikan hasil wawancara bersama dengan subjek mengenai pola asuh orangtua pada anak dapat dilihat dari cara pemanfaatan *gadget* yang diterapkan oleh orangtua untuk mengasuh anaknya dalam kehidupan sehari-hari dari indikator teori Albert Bandura.

1. Konten Edukatif

Konten edukatif yang diberikan oleh orangtua pada anaknya dilakukan dengan cara memberikan tontonan yang layak untuk anak lihat dan menginstal apa saja aplikasi yang mampu mengembangkan kognitif anak, misalnya aplikasi dan youtube untuk belajar membaca, menulis, angka, atau gambar dan juga warna serta film-film anak-anak.

2. Pengawasan orangtua

Pengawasan orangtua dapat dilihat sebagai bentuk pola asuh orangtua dalam cara penggunaan *gadget* adalah dimana anak diberi kesempatan untuk menggunakan gadget orangtua dapat mendampingi anak sebagai bukti bahwa anak diawasi dan didampingi saat menggunakan gadget. Bukan hanya sekedar didampingi tetapi orangtua juga menjelaskan pada anak terkait apa yang anak tonton agar anak lebih paham maksud dari apa yang anak lihat atau yang anak tonton melalui *gadget* tersebut. Kecenderungan orangtua menemani dan mendampingi anak, namun ada dua orangtua yang tidak selalu mendampingi anak dikarenakan pekerjaan, namun sesekali masih dapat mendampingi anaknya.

3. Pembatasan Waktu

Pembatasan waktu untuk anak menggunakan *gadget* sehingga waktu anak untuk bersosialisasi dengan teman dilingkungannya tetap bisa dilakukan oleh anak. Waktu yang diberikan oleh orangtua untuk anak menggunakan gadget sekitar 1-2 jam setelah itu anak dibiarkan untuk melakukan hal lain, apakah itu bermain dirumah atau diluar rumah. Namun ada satu orangtua yang *lost* kontrolnya sehingga anak

lebih cenderung dirumah dengan gadget dikarenakan pekerjaan orangtua agar anak terkontrol dalam segi pengawasan orangtua dan tidak main jauh dari rumah maka dari itu anak diberikan gadget.

4. Penguatan Positif

Penguatan positif diberikan oleh setiap orangtua berupa pujian, motivasi, nasehat atau penghargaan kepada anak mereka dari apa saja yang anak lihat melalui *gadget* sebagai suatu acar agar anak lebih percaya diri dan berkembang lebih baik kedepannya.

B. Dampak Pemanfaatan Gadget Pada Perilaku Anak Usia Prasekolah

Penggunaan yang tepat dan terkendali, teknologi dapat menjadi alat yang bermanfaat dalam mendukung perkembangan anak usia prasekolah dan membantu mereka mempersiapkan diri untuk sekolah dan masa depan yang semakin digital. Namun, penting bagi orangtua untuk tetap memastikan bahwa waktu yang dihabiskan oleh anak-anak mereka dengan teknologi seimbang dengan kegiatan lain yang mendukung perkembangan mereka secara menyeluruh.

Menurut Sherry Turkle menjelaskan tentang identitas online dan hubungan yang dikembangkan manusia dengan dan didalam teknologi, dampak tentang bagaimana interaksi dengan teknologi, termasuk *gadget*, mempengaruhi perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan perilaku anak-anak. Sikap *alone together* adalah sikap dimana mereka berada di kerumunan namun tanpa disadari mereka berada dalam kesunyian. Mereka yang menghadirkan orang yang jauh di sana dalam pikiran mereka dan menjauhi lingkungan sekitar karena terlalu fokus dengan *gadget* mereka masing-masing. Sikap ini tentunya merupakan sikap yang negatif jika dilihat dari sisi sosial komunikasi secara fisik karena sebagaimana poin-poin di atas hal ini telah mengurangi tata nilai sosial dan moral. Namun jauh daripada itu sikap ini telah membentuk kepribadian masyarakat di era revolusi 4.0 (Putri, 2022).

Sikap adalah upaya mengkoordinasikan diri, seakan-akan menjadi “sebuah organisasi” dalam pribadi, demi mempertahankan diri agar tetap dalam kondisi baik. Terdapat proses motivasi, emosi, persepsi, dan kognitif yang saling menguatkan dan membentuk keseluruhan dari sosok dan profil individu (Nuha & Subahri, 2020).

Bila ditinjau lebih jauh, terminologi “sikap” dapat diterjemahkan dalam tiga komponen: 1) komponen kognitif atau yang berupa seperangkat pengetahuan, 2) komponen afektif, atau yang biasa disebut dengan aspek emosional dan punya kaitan terhadap mental manusia, dan 3) komponen kecenderungan perilaku atau kedekatan diri terhadap model keputusan tindakan tertentu. Sebagian pakar berpendapat, sikap punya hubungan dengan evaluasi dalam rentang periode tertentu. Ia bergantung pada kesukaan dan atau ketiksukaan seseorang terhadap sebuah perasaan, tingkat emosional mental atau jiwa, serta kecenderungan untuk bertindak saat berhadapan dengan objek atau materi tertentu. Sikap memposisikan manusia pada seperangkat kerangka berpikir untuk menerjemahkan sebuah keadaan dan meresponnya. Sikap menjadi pedoman dalam bertindak serta berperilaku. Ia menjadi penguat watak karena aplikasinya terjadi secara konsisten. Sikap dalam diri seseorang sering kali sulit diubah (Ahmadi, 2003). Berikut ini indikator dampak pemanfaatan *gadget* dalam Teori Sherry Turkle sebagai berikut:

1. Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif anak memiliki kecenderungan yang dapat dilihat dari pemanfaatan *gadget* bahwa anak mampu memahami kata, huruf dan angka bahkan mampu memahami makna kata dalam bahasa Inggris dari apa yang ia lihat dan maiankan dari *gadget*.

2. Perkembangan Sosial dan Emosional Anak

Perkembangan sosial dan emosional anak memiliki kecenderungan yang dapat dilihat bahwa sulit mengontrol anak untuk berhenti menggunakan *gadget* sehingga membuat sosialisasi anak bersama teman-temannya dilingkungan menjadi terabaikan.

3. Perilaku Anak

Perilaku anak memiliki kecenderungan yang dapat dilihat bahwa adanya peniruan oleh anak terhadap apa yang ia lihat dan tonton dari *gadget*, baik dalam hal bahasa dan juga perilaku negatif.

Kesimpulan

1. Pemanfaatan *gadget* dalam pola asuh anak usia prasekolah terbukti dengan hasil wawancara bahwa lima diantara subjek tidak hanya mengasuh dengan *gadget* saja tetapi juga dengan metode lain, seperti flashcard, babyzone, dan electric book. Kecenderungan bagi para orangtua dalam mengasuh anaknya dengan *gadget* bahwa kurangnya pendampingan terhadap anak disaat anak menggunakan *gadget*. Salah satu dari orangtua tidak menetapkan waktu untuk anak menggunakan *gadget* sehingga anak bebas untuk menggunakan *gadget* tersebut. Namun dalam konteks konten edukatif, dan penguatan positif semua orangtua memiliki kecenderungan yang sama, dimana hal tersebut masih dalam kendali orang tua.
2. Perilaku anak yang memanfaatkan *gadget* dalam bermain dapat dilihat dari dampak yang dilihat oleh orangtua anak terbukti dengan hasil wawancara berikut: 1) Pengembangan kognitif pada anak usia prasekolah adalah anak mampu menambah pengetahuannya terhadap sesuatu hal yang baru, baik dari segi mengenal huruf dan angka, membaca, berhitung, dan mengeja dan mengelompokkan warna. 2) Perkembangan sosial emosional yang berdampak pada anak usia prasekolah yaitu dengan berkurangnya sosialisasi anak dengan teman sebaya dan juga lingkungannya karena lebih suka bermain menggunakan *gadget*. Emosional anak juga mengalami dampak dimana anak lebih cenderung menjadi anak yang memberontak jika keinginannya tidak dipenuhi sehingga menyebabkan nilai dan norma tidak berfungsi dengan baik. 3) Perilaku anak usia prasekolah menirukan apa saja yang mereka lihat ketika menggunakan *gadget*, sehingga anak menirukannya dan mempraktekkannya kepada orangtua atau temannya. Hal itulah yang menjadi kekhawatiran dari orangtua membuat anak tidak bisa dikontrol dari perilaku yang mereka tiru.

Saran

1. Orangtua sebaiknya menambah wawasan tentang cara pemanfaatan teknologi dalam pengasuhan anak, sehingga dapat menerapkan cara yang tepat dalam memperkenalkan dan memfasilitasi anak dengan teknologi komunikasi khususnya *gedget*.
2. Orangtua diharapkan melakukan pengawasan yang lebih intensif terhadap anak-anak yang diberikan fasilitas *gedget*, baik pengawasan terhadap konten-konten yang

dibuka maupun pengawasan terhadap durasi waktu anak dalam menggunakan *gedget*.

3. Para penelitian selanjutnya dapat melakukan penelitian tentang dampak jangka panjang penggunaan *gadget* pada perkembangan anak, dengan fokus pada aspek kognitif, sosial, emosional, dan perilaku, guna menyediakan panduan yang lebih komprehensif bagi orangtua dan pendidik.

REFERENCES

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*. Bandung: Rineka Cipta.
- Ahmadi, A. (2003). *Psikologi Umum*. PT. Asdi Mahasatya.
- Eliasa, E. I. (2012). *Counsellor Roles on Students' Lifelong Learning Understanding (A Psychological Study Based on Ecological System Theory)*. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 46(1), 5703–5706. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.06.501>
- Hidayat, R. L. *Pemanfaatan Media Teknologi dalam Pendidikan Anak Usia Dini: Perspektif Teori Pembelajaran Sosial*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 8, No. 3, 2020, pp. 201-216.
- Ismail, M., Sumarni, T., & Sofiani, I. K. (2019). *Pengaruh Gawai dalam Pola Asuh Orang Tua Terhadap Anak Usia Dini (Studi Kasus Orang Tua Dari Anak Usia 5 Tahun Di Tkit Ibu Harapan Kecamatan Bengkalis)*. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 11(1), 96. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v11i1.104>
- Kusdi, S. S. (2019). *Peranan Pola Asuh Orang Tua dalam Pembentukan Karakter Anak*. *AL-USWAH: Jurnal Riset Dan Kajian Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 100. <https://doi.org/10.24014/au.v1i2.6253>
- Latifah, A. (2020). *Peran Lingkungan dan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia Dini*. (JAPRA) *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal (JAPRA)*, 3(2), 101–112. <https://doi.org/10.15575/japra.v3i2.8785>
- Makagingge, M., Karmila, M., & Chandra, A. (2019). *Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perilaku Sosial Anak (Studi Kasus Pada Anak Usia 3-4 Tahun Di Kbi Al Madina Sampangan Tahun Ajaran 2017-2018)*. *YaaBunayya Jurnal Anak Pendidikan Usia Dini*, volume 3 n, 115–122. <https://doi.org/10.24853/yby.3.2.16-122>
- Nuha, A. A. U., & Subahri, B. (2020). *Deotoritasi Guru di Era New Media*. *Bidayatuna: Jurnal Pendidikan Guru Mandrasah Ibtidaiyah*, 3(2).
- Putri, A. R. (2022). *Dampak Gadget Terhadap Perilaku Alone Together*. *Jurnal Kopis: Kajian Penelitian Dan Pemikiran Komunikasi Penyiaran Islam*, 4(2), 115–125. <https://doi.org/10.33367/kpi.v4i2.2309>
- Rani Handayani. (2021). *Karakteristik Pola-pola Pengasuhan Anak Usia Dini dalam Keluarga*. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 159–168. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v2i2.4797>
- Zohdi, A. (2017). *Penguatan konsep parenting bagi masyarakat/orang tua murid Raudhatul Athfal Desa Batujai, Praya Barat, Lombok Tengah*. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 13(2), 133–146. <https://doi.org/10.20414/transformasi.v13i2.2196>