

# **PERSEPSI ORANGTUA TERHADAP FENOMENA PENGUNAAN GADGET PADA ANAK-ANAK DI DESA TALUNAJAYA**

Yana Cahyana

Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Buana Perjuangan Karawang  
yana.cahyana@ubpkarawang.ac.id

## **ABSTRAK**

Dalam era modernisasi yang sedang berlangsung saat ini, banyak hal yang terjadi dalam kehidupan manusia, termasuk pada bidang teknologi dan sosial budaya. Teknologi dapat digunakan secara luas sehingga menyebabkan pergeseran tatanan masyarakat bahkan masalah lingkungan. Oleh karena itu dilakukan penelitian yang ini yang berjudul persepsi orangtua terhadap fenomena penggunaan *gadget* pada anak-anak di desa Talunajaya Dengan bertujuan untuk mengedukasi orang tua untuk lebih memperhatikan anak-anak dari pengaruh *gadget* dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif melibatkan pendekatan Studi Kasus dengan menggunakan Teknik pengumpulan data melalui wawancara. Lanjutan

Kata kunci: *gadget*, anak-anak, orang tua, persepsi

## **PENDAHULUAN**

Dalam era modernisasi yang sedang berlangsung saat ini, banyak hal yang terjadi dalam kehidupan manusia, termasuk pada bidang teknologi dan sosial budaya. Teknologi dapat digunakan secara luas sehingga menyebabkan pergeseran tatanan masyarakat bahkan masalah lingkungan. Selain itu, Teknologi membuat masyarakat tidak dapat mengubah dirinya dengan cepat untuk mengimbangi dampak lingkungan khususnya dalam aspek komunikasi. Menurut website pengumpulan data Newzoo (2022), Indonesia menempati posisi ke 3 dari 8 negara di dunia untuk penggunaan *gadget* terbanyak di dunia dengan jumlah 192 juta. Patut diperhatikan juga bahwa dari angka tersebut bisa disimpulkan bahwa *gadget* sudah terbelang banyak digunakan di Indonesia. Selain itu, kemajuan teknologi membuat manusia lebih mudah mencari informasi dan melakukan pekerjaan dengan aplikasi canggih dengan menggunakan *gadget* \ seperti internet, SMS, jejaring sosial, dan game, dll.

Secara etimologi, *gadget* merupakan istilah dalam bahasa Inggris yang merujuk pada perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia, *gadget* sering disebut sebagai "gawai". Salah satu perbedaan utama antara *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur "kebaruan". *Gadget* adalah perangkat yang terkait erat dengan perkembangan teknologi masa kini. Beberapa contoh *gadget* meliputi tablet, smartphone, notebook, dan sejenisnya (Departemen Pendidikan nasional 2008). Artinya, setiap harinya

*gadget* selalu muncul dengan menawarkan teknologi terbaru yang membuat kehidupan manusia menjadi lebih praktis. Tidak dipungkiri lagi banyaknya penggunaan *gadget* dari dewasa hingga anak-anak yang seharusnya tidak menggunakan *gadget* sebagai mainan sehari-hari mereka. Selain itu, Dari segi psikologis, masa kanak-kanak dianggap sebagai fase yang sangat berharga artinya anak-anak akan aktif dalam proses pembelajaran dan penemuan hal-hal baru. Jika masa kanak-kanak dipengaruhi secara negatif oleh ketergantungan pada *gadget*, maka perkembangan anak dapat terhambat, terutama dalam hal pencapaian prestasi. Anak-anak pada masa ini juga merasa senang jika diberikan *gadget* oleh orang tua karena mereka selalu ingin tahu tentang teknologi terbaru. Terlebih lagi, dengan kemajuan teknologi informasi, generasi anak saat ini memiliki kesadaran teknologi yang lebih tinggi daripada generasi sebelumnya.

Anak-anak di era ini sekarang dengan mudah dapat mengakses aplikasi di *gadget* yang baru mereka peroleh, dan mereka tidak memerlukan waktu lama untuk menguasai fitur-fitur dari perangkat tersebut. Yohana Yembise (2012) menyatakan bahwa penting bagi para orang tua untuk mengontrol penggunaan *gadget* anak-anak mereka. Berbagai macam kendala muncul seiring usaha untuk membentuk karakter kuat dan tahan banting pada anak-anak. Gangguan dan rintangan, baik dari dalam maupun luar, seringkali ditemui. Salah satu hal yang paling mudah terlihat saat ini adalah penggunaan perangkat telepon seluler oleh anak-anak dalam tahap perkembangan pembelajaran mereka. Penggunaan *gadget* ini mencakup hal-hal praktis seperti komunikasi antar orang tua, terutama ibu dengan anak-anak di rumah. Selain itu, perhatian anak-anak yang akan menurun saat mengikuti proses pembelajaran di sekolah.

Namun, perlu dicatat bahwa anak-anak bukanlah satu-satunya pihak yang bertanggung jawab atas penggunaan perangkat telepon seluler ini, karena peran orang tua juga sangat penting dalam menjaga dan mengantisipasinya. Salah satu penelitian menyebutkan bahwa dari 55 orang yang berkunjung ke sebuah restoran, sebanyak 40 orang di antaranya langsung memeriksa dan menggunakan telepon seluler mereka selama makan bersama anak-anak dan anggota keluarga lainnya. Pengamatan ini dilakukan oleh seorang dokter anak bernama dr. Jenny S. Radesky dari Boston (Wijanarko, Februari 2017).

Dalam penelitian lain, ditemukan bahwa hampir sepertiga anak-anak merasa tidak dianggap penting ketika orangtua mereka sibuk dengan perangkat telepon seluler. Penelitian ini dilakukan pada bulan Juni 2015 oleh AVG Technologies dan melibatkan 6.000 anak berusia 8 hingga 13 tahun dari berbagai negara seperti Brazil, Australia, Kanada, Perancis, Inggris, Jerman, Republik Ceko, dan Amerika Serikat. Anak-anak diminta untuk berpartisipasi dalam survei untuk memberikan pendapat mereka. Hasilnya menunjukkan bahwa 32% dari anak-anak

merasa kurang penting saat orangtua mereka teralihkan oleh perangkat telepon seluler. Selain itu, anak-anak juga merasa harus bersaing dengan teknologi untuk mendapatkan perhatian orangtua mereka. Observasi ini disetujui oleh 28% dari orangtua. Selain itu, 54% anak-anak merasa bahwa orangtua mereka menghabiskan terlalu banyak waktu untuk telepon seluler (Setiawan, 2015).

Persepsi orang tua terhadap suatu hal, termasuk penggunaan perangkat telepon seluler oleh anak usia sekolah dasar, memiliki peran penting dalam cara mereka menginterpretasi fenomena tersebut. Meskipun secara verbal mereka mungkin menyatakan ketidaksetujuan terhadap penggunaan perangkat telepon seluler oleh anak-anak, namun ketika dihadapkan dengan situasi nyata, terlihat seolah mereka akhirnya menyetujui penggunaan tersebut. Konteks persetujuan ini terlihat jelas ketika orang tua sibuk dengan aktivitas kesehariannya dan memberikan perangkat telepon seluler kepada anak-anak dengan tujuan agar mereka tidak mengganggu kegiatan orang tua yang sedang sibuk. Namun, kenyataannya seringkali tidak sesuai dengan harapan. Menurut Sunaryo (2004) persepsi adalah proses pengorganisasian dan penginterpretasian terhadap rangsangan yang diterima oleh organisme atau individu sehingga membentuk makna dan merupakan aktivitas yang terintegrasi dalam diri individu. Sunaryo (2004) mengatakan bahwa terdapat dua jenis persepsi, yaitu, *External perception*: Merupakan persepsi yang terjadi karena adanya rangsangan yang datang dari luar individu. Artinya, persepsi ini dipengaruhi oleh faktor-faktor dari lingkungan atau stimulus eksternal yang diterima oleh individu. *Self-perception*: Merupakan persepsi yang terjadi karena adanya rangsangan yang berasal dari dalam diri individu itu sendiri. Dalam konteks ini, persepsi berfokus pada bagaimana individu melihat dirinya sendiri atau bisa diasumsikan bahwa objek dari persepsi tersebut adalah dirinya sendiri. Dalam hal ini, persepsi orang tua diidentifikasi terhadap sikapnya mengenai penggunaan telepon seluler pada anak usia sekolah dasar. Persepsi mereka meliputi bagaimana mereka menyikapinya dan sejauh mana mereka setuju atau tidak setuju terhadap penggunaan telepon seluler oleh anak-anak.

Dalam menghadapi fenomena ini, orang tua mungkin memiliki persepsi yang berbeda-beda. Beberapa orang tua mungkin melihat penggunaan telepon seluler sebagai cara praktis untuk menghibur dan menjaga anak-anak tetap tenang saat mereka sibuk dengan aktivitas keseharian. Namun, ada juga orang tua yang mungkin memiliki kekhawatiran terkait dampak negatif dari penggunaan perangkat teknologi pada anak-anak dan lebih membatasi atau mengawasi penggunaannya. Persepsi orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada anak-anak menuai berbagai asumsi. Oleh karena itu dilakukan penelitian yang ini yang berjudul persepsi orangtua terhadap fenomena penggunaan *gadget* pada anak-anak di desa Talunajaya Dengan

bertujuan untuk mengedukasi orang tua untuk lebih memperhatikan anak-anak dari pengaruh *gadget* dalam kehidupan sehari-hari.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan Studi kasus. Metodologi kualitatif adalah suatu pendekatan penelitian yang mengumpulkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang serta perilaku yang dapat diamati Bogdan dan Taylor di (Moleong 2014). Selain itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui fakta social tentang asumsi atau persepsi orang tua tentang penggunaan *gadget* pada anak-anak di desa Talunajaya. Penelitian ini dilaksanakan di desa Talunajaya pada tanggal 28 juli 2023 dengan menggunakan Teknik pengumpulan data melalui wawancara. Menurut Mudjia (2011) Wawancara adalah suatu proses interaksi atau komunikasi antara peneliti dengan informan atau subjek penelitian, yang dilakukan melalui tanya jawab. Tujuan utama dari wawancara adalah untuk mengumpulkan informasi secara mendalam tentang isu atau tema yang menjadi fokus dalam penelitian. Selain itu, wawancara juga berfungsi sebagai alat untuk memverifikasi atau menguji informasi atau data yang telah diperoleh dengan teknik penelitian sebelumnya. Namun, Perkembangan teknologi informasi saat ini membuat wawancara dapat dilakukan secara virtual tanpa perlu tatap muka, melainkan menggunakan media telekomunikasi. Hal tersebut membantu peneliti memperoleh data lebih cepat.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

#### **1. Pemahaman orang tua terhadap *Gadget***

Sebelum kepada persepsi orang tua terhadap penggunaan *gadget* bagi anak penting bagi peneliti untuk melihat sejauh mana pemahaman atau pengetahuan informan tentang *gadget*. Diketahui bahwa hampir semua informan sudah memiliki dan menggunakan *handphone*, namun jenis tipe dari *handphone* setiap informan berbeda-beda. Akan tetapi, sebagian kecil dari informan masih tidak memiliki *handphone*.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan informan diketahui bahwa sebagian besar informan sudah cukup mengetahui tentang pemahaman terhadap *gadget*. Akan tetapi, masih ada sebagian kecil informan yang masih belum mengetahui apa itu *gadget*. Seperti halnya orang tua A, orang tua B, orang tua D, dan orang tua E ketika ditanya mengenai *gadget*, mereka menjawab, "*gadget* itu untuk berkomunikasi". Namun, terdapat perbedaan pemahaman antara informan terhadap *gadget*, seperti halnya orang tua B dan orang tua D

merespon "*gadget* untuk komunikasi dan berjualan" yang menandakan bahwa mereka mengatakan bahwa *gadget* bisa memudahkan mereka berjualan. Selain itu, terdapat juga perbedaan pemahaman dari orang tua E terhadap *gadget*, beliau menjawab "*gadget* buat berkomunikasi dan hiburan". Di sisi lain ketika peneliti bertanya kepada orang tua C, beliau menjawab "apa itu *gadget*?". Hal tersebut menandakan bahwa sebagian kecil dari informan masih tidak mengetahui apa itu *gadget*.

## **2. Manfaat Penggunaan *Gadget* bagi Anak**

Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua A, manfaat penggunaan *gadget* bagi anak, beliau mengungkapkan: "Ya khusus buat belajar doang kayak gitu megang hp nya, kalo ada kegiatan hari sekolah dikasih".

Sementara itu, orang tua B mengungkapkan bahwa manfaat penggunaan *gadget* bagi anak adalah "Dia lebih aktif sama pinter sih, iya akademisnya".

Disisi lain, orang tua C mengungkapkan tentang manfaat penggunaan *gadget* bagi anak adalah "Untuk komunikasi, fleksibel lah sekarang. Seperti kalo ini kan saya sakit tangannya bisa *ngelodoh*, dikasih resep situ juga, jadi banyak banget lah manfaatnya".

Pandangan yang sama juga disampaikan oleh orang tua D terhadap pendapat orang tua C tentang manfaat penggunaan *gadget* bagi anak, yakni "Ya bisa jadi untuk komunikasi sama keluarga, dan jadi hiburan".

Selain itu, orang tua E juga memiliki pengungkapan yang cukup sama dengan beberapa informan lainnya tentang manfaat penggunaan *gadget* bagi remaja, beliau mengatakan: "Ada bagusnya juga kan buat nyari kerjaan ada yang dari hp. Kadang kalo ada temen dimana sempet ada keperluan itu juga bisa juga bel, jadi ga melalui jalan dulu ya kayak dulu ya, komunikasi gitu".

Mencermati hasil wawancara tersebut, dapat dipahami bahwa penggunaan *gadget* bagi remaja memiliki banyak manfaat dalam kehidupan sehari-hari. Selain mempermudah komunikasi dengan orang tua, saudara, maupun tetangga, *gadget* juga bisa dijadikan sebagai media pembelajaran, mencari informasi, dan sebagai media hiburan.

## **3. Pengawasan orang tua terhadap Anak dalam Penggunaan *Gadget***

Pengawasan orang tua terhadap anak dalam penggunaan *gadget* merupakan hal yang sangat penting untuk dilakukan untuk mengetahui aktivitas anak ketika menggunakan *gadget* dan mengantisipasi anak untuk tidak menggunakan *gadget* yang tidak semestinya digunakan.

Adapun hasil wawancara dengan beberapa informan akan diuraikan sebagai berikut:

Menurut orang tua A, terkait pengawasan orangtua terhadap anak dalam menggunakan *gadget* adalah:

"Ya engga terlalu dibebasin sih gitu, kalo anak masih sekolah ya seperlunya aja buat belajar, kalo ga buat belajar ya engga dikasih hp".

Sementara itu, pendapat dari orang tua B terkait pengawasan terhadap anaknya dalam menggunakan *gadget*, beliau mengungkapkan:

"Boleh aja sih megang hp asal dibatasin aja, iya ada batasan batasannya buat megang hp".

Selain itu, pendapat dari orang tua D terkait pengawasan terhadap anaknya dalam menggunakan gadget, beliau mengungkapkan:

"Diawasi, sampe yang bujangan pun masih saya awasi, harus kalo saya".

Disisi lain, orang tua E memiliki pandangan yang cukup berbeda dari beberapa informan tentang pengawasan orang tua terhadap anak dalam penggunaan gadget, beliau mengungkapkan:

"Kadang ngingetin doang ya, kalo tidur jangan sampe malem, jangan main hp mulu gitu kalo bisa buat belajar kayak tugas sekolah, boleh tapi ada waktunya gitu dan jangan disalahgunakan buat yang engga bener".

Mengamati hasil wawancara tersebut, pengawasan orang tua terhadap anak dalam penggunaan gadget sudah dilakukan yakni berupa mengingatkan, teguran, dan menasehati ketika anak sudah berlebihan dalam menggunakannya. Namun, seharusnya orangtua juga perlu melakukan pengawasan yang lebih detail terhadap anaknya dalam menggunakan gadget, seperti mengecek beberapa isi gadget anak yakni aplikasi apa saja yang digunakan, dan untuk apa saja anak menggunakan aplikasi tersebut.

#### **4. Dampak Penggunaan *Gadget* bagi Anak**

Pada umumnya, teknologi memiliki sifat yang bisa menimbulkan masalah pada lingkungannya jika digunakan secara meluas. Hal tersebut sama dengan gadget jika penggunaannya tidak dikontrol atau yang secara terus menerus dan dalam jangka waktu yang lama dapat menyebabkan dampak bagi penggunanya.

Terdapat beberapa persepsi yang diungkapkan oleh informan terhadap dampak negatif maupun dampak positif yang ditimbulkan dari penggunaan gadget bagi anak. Peneliti akan menguraikan hasil wawancara terhadap informan sebagai berikut:

Menurut orang tua A beliau mengungkapkan: "Engga ada sih, ya itu mah engga sering megang hp sih anak ibu ya, jadi jarang tea kalo ada tugas sekolah doang. Kalo anak ibu mah belum ada yang kecanduan sih belum ada kecanduan yang di hp gitu main hp gitu, jadi jarang main hp nya teh. Kalo ada tugas dari sekolah doang, pinjem kayak gitu, ga pernah pinjem buat mainan gitu, ga pernah".

Sementara itu, menurut orang tua B beliau mengungkapkan: "Kalo negatifnya tuh kayaknya kalo anak disuruhnya susah kalo udah megang hp, negatifnya tuh kayak gitu. Kalo hal positifnya dia lebih aktif sama pinter sih".

Selain itu, menurut orang tua D beliau mengungkapkan: "Kadang kadang anak lupa belajar kalo kita engga awasin yang bujangan juga ibu mah memang kalo dipake kode saya marah takutnya jaman sekarang kan banyak judi online, game, jadi saya agak kejam sama anak demi kebaikan. Dampak positifnya buat komunikasi yang paling utama".

Disisi lain, menurut orang tua E beliau mengungkapkan: "Suka telat makan, kesehatan juga kan. Kalo terus terusan juga kan kuota kan lebih lebih. Positifnya ada bagusnya juga kan buat cari informasi kerjaan, sama komunikasi".

Berdasarkan paparan hasil wawancara diatas, dapat dipahami bahwa penggunaan gadget bagi anak memiliki dampak positif maupun dampak negatif. Menurut orang tua anak dampak positif penggunaan bagi anak yaitu: Menjadi sarana pembelajaran untuk sekolah, anak bisa menjadi lebih aktif dan pintar dalam belajar, serta berkomunikasi dengan keluarga.

Sementara dampak negatif yang dihasilkan dari penggunaan gadget bagi remaja yaitu: anak jadi lebih susah untuk disuruh orang tuanya untuk melakukan sesuatu, lupa belajar, suka telat makan, dan pemborosan kuota.

## **5. Persepsi Orangtua terhadap Penggunaan *Gadget* bagi Remaja**

Persepsi merupakan cara pandang seseorang terhadap suatu hal yang dipengaruhi oleh pemahaman dan pengalamannya terhadap suatu perihal tersebut. Penggunaan gadget bagi anak merupakan suatu hal yang umum di era modern, namun pemahaman dan pengalaman orang tua terhadap penggunaan gadget akan berpengaruh terhadap cara pandangnya. Muncul beberapa persepsi orang tua terhadap penggunaan gadget bagi anak, berikut adalah uraian dari beberapa persepsi orang tua terhadap gadget bagi anak: Menurut orang tua A, beliau mengungkapkan: "Ya buat khusus belajar doang kayak gitu megang hp nya, kayak kegiatan dari sekolah dikasih". Menurut orang tua B, beliau mengungkapkan: "Gadget itu penting, soalnya kalo sekolah ada dari sekolah juga, jadi biar tau gitu". Menurut orang tua D, beliau mengungkapkan: "Ya saya sih ga melarang yah deh ya kalo untuk anak anak saya dia juga kan kerja juga kan komunikasi butuh juga ya, terus jaman sekarang juga sangat lah, cuma ya bagi kepentingan yang positif jangan sampe gaada pulsa dijual hp, jadi boleh aja untuk kebaikan, karena jaman sekarang sangat banget dibutuhkan". Menurut orang tua E, beliau mengungkapkan: "Gadget itu penting sih ya, tapi kan walaupun penting juga harus ada aturannya gitu menurut ibu mah, terus bisa menjaga hal yang diinginkan itu kan, kadang kan melalui hp kan sekarang, pake mah pake tapi seperlunya aja". Berdasarkan hasil paparan dari

wawancara yang dilakukan dengan informan, dapat dipahami bahwa pandangan orang tua terhadap penggunaan gadget bagi anak adalah positif dan diperlukan di era modern sekarang ini, namun harus memiliki batasan-batasan untuk digunakan seperlunya.

## **Hasil Pembahasan**

Perbedaan pandangan merupakan hal yang bisa saja terjadi dalam setiap individu yang disebabkan oleh pengalaman dan pemahaman masing-masing informan terhadap suatu hal. Hal tersebut juga dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal.

Faktor internal yang dapat memengaruhi pandangan informan adalah harapan, keinginan, prasangka, kebutuhan, minat dan motivasi dari informan. Sementara itu, faktor eksternal yang mempengaruhi pandangan informan seperti latar belakang keluarga, informasi yang diperoleh, pengetahuan dan kebutuhan sekitar, intensitas, hal-hal yang baru dan familiar ataupun ketidakasingan dari suatu objek bagi pemersepsi.

Dari kelima informan yang merupakan orang tua yang memiliki anak dengan status masih bersekolah, terdapat beberapa persepsi yang berbeda-beda dalam mengutarakan mengenai dampak positif dan dampak negatif penggunaan gadget bagi anak.

Persepsi negatif yaitu persepsi atau pandangan tentang suatu obyek yang menunjukkan pada keadaan dimana subyek yang mempersepsikan tersebut cenderung menolak atas obyek yang ditangkapnya karena tidak sesuai dengan pribadinya. Artinya dalam mempersepsikan penggunaan gadget bagi anak, informan cenderung tidak menyukai dengan penggunaan gadget bagi anak karena tidak sesuai dengan pribadinya. Persepsinya orang tua terhadap penggunaan gadget bagi anak mengarah kepada bentuk persepsi yang buruk karena memandang bahwa penggunaan gadget bagi anak itu suatu hal yang tidak baik, dan bisa mengarah kepada perbuatan-perbuatan yang merugikan bagi anak. Pandangan informan lebih fokus kepada dampak negatif yang ditimbulkan oleh penggunaan gadget bagi anak sehingga dirinya cenderung untuk menolak dan tidak mentolerir hal tersebut.

Sementara itu, persepsi positif adalah persepsi atau pandangan tentang suatu objek yang memiliki persepsi cenderung menerima objek yang ditangkapnya karena merasa sesuai dengan pribadinya. Artinya dalam mempersepsikan penggunaan gadget bagi anak, informan cenderung menerima dan menyukai dengan penggunaan gadget bagi anak tersebut karena sesuai dengan pribadinya. Persepsinya terhadap pelanggaran itu mengarah kepada bentuk persepsi yang baik karena memandang bahwa penggunaan gadget bagi anak itu sesuatu yang biasa dan wajar. Informan dapat memproporsikan antara manfaat dan dampak negatif yang ditimbulkan dari penggunaan gadget bagi anak, meskipun informan menyadari akan kurangnya pengawasan



yang detail secara langsung kepada anak-anaknya dalam menggunakan gadget. Namun, informan lebih mentolerir hal tersebut dan menganggap bahwa penggunaan gadget bagi anak sangat dibutuhkan dan merupakan hal yang wajar.

## KESIMPULAN DAN IMPLIKASI

*Gadget* merupakan alat elektronik yang memiliki berbagai macam fungsi sehingga dapat memudahkan berbagai macam aktivitas dalam kehidupan sehari-hari. Namun, penggunaan *gadget* dalam jangka waktu yang lama bisa menimbulkan beberapa dampak. Terdapat beberapa persepsi yang diungkapkan oleh orangtua terhadap penggunaan *gadget* bagi anak. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan diatas, dapat disimpulkan bahwa:

Adanya beberapa persepsi yang mengungkapkan bahwa penggunaan gadget bagi anak merupakan hal yang cukup penting, serta mendukung ketika anak menggunakan gadget dengan bijak dan hal yang bermanfaat.

Sementara itu, ada juga beberapa persepsi yang mengungkapkan bahwa penggunaan gadget bagi anak merupakan hal yang kurang baik, karena memandang bahwa anak sering menyalahgunakan gadget untuk hal yang tidak perlu dan tidak bermanfaat. Bahkan beberapa persepsi juga menyatakan ketidak sukannya terhadap gadget karena hanya menimbulkan dampak yang merugikan bagi anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Departemen Pendidikan Nasional. Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa, (Indonesia: Gramedia Pustaka Utama, 2008), h. 78.
- Newzoo. (2022). 8 Negara dengan Pengguna Smartphone Terbanyak di Dunia. <https://newzoo.com/>
- Susanto, Ahmad, Perkembangan Anak Usia Dini, (Jakarta: PT Kharisma Putra Utama, 2012), h. 111.
- Wijanarko, J. (Februari 2017). Pengaruh Pemakaian Gadget dan Perilaku Anak, terhadap kemampuan anak Taman Kanak-kanak Happy Holy Kids Jakarta. WIJANARKO, Jarot. Pengaruh Pemakaian Gadget dan Perilaku Anak, terhadap kemampuan anJurnal Institut Kristen Borneo, [S.l.], v. 2, n. 1, 1 - 40.
- Setiawan, S. R. (2015, Juli 3). Orangtua Sibuk dengan "Gadget," Anak Merasa Tidak Dibutuhkan. Diambil kembali dari <http://www.kompas.com:https://lifestyle.kompas.com/read/2015/07/03/071000120/Orangtua.Sibuk.dengan.Gadget.Anak.Merasa.Tidak.Dibutuhkan>
- Sunaryo. (2004). Psikologi untuk Keperawatan. Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC.

- Maleong, L J. (2013). Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Ratna Kutha, Nyoman. 2010. Metodologi Penelitian Kajian Budaya dan Ilmu Sosial Humaniora Pada Umumnya. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Rahardjo, Mudjia (2011) *Metode pengumpulan data penelitian kualitatif*. Disampaikan pada mata kuliah Metodologi Penelitian, Sekolah Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Susanto, Ahmad, Perkembangan Anak Usia Dini, (Jakarta: PT Kharisma Putra Utama, 2012), h. 111.