

Problematika Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19 Lingkungan V Kelurahan Tanjung Rejo Kecamatan Medan Sunggal

Dinni Mawarni^{1*}, Hadis Purba², Enny Nazrah Pulungan³

¹²³ Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia

dinnimawarni00@gmail.com^{1*}

Alamat: Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Sumatra Utara
Medan, Indonesia

Korespondensi penulis: dinnimawarni00@gmail.com

Abstract. *The aim of this research is to find out the problems of using gadgets in early childhood, the factors that cause problems in using gadgets in early childhood, parents' efforts to overcome the problems of using gadgets in early childhood during the COVID-19 pandemic, Environment V, Tanjung Rejo Village, Medan Sunggal District. This research was conducted using a descriptive qualitative approach. The subjects in this research were parents of children aged 1-6 years in Environment V, Tanjung Rejo Village, Medan Sunggal District. The researcher's data collection process used interview, observation and documentation methods. Analysis of the data obtained by the author uses the Miles and Huberman concept, namely data analysis, data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of this research reveal: 1) the problem of using gadgets in early childhood during the COVID-19 pandemic is that children are addicted to watching YouTube, children's emotions are uncontrolled and children are less responsive when called; 2) the factor causing problems in using gadgets in early childhood during the COVID-19 pandemic is the busyness of parents to make their work easier and seeing the family environment playing with gadgets; 3) parents' efforts to overcome the problem of using gadgets in early childhood during the COVID-19 pandemic include providing alternative games, giving gadgets when the battery is low, hiding gadgets from children, being strict about prohibiting children, not filling internet quotas.*

Keywords: *Gadget Problems, Early Childhood, COVID-19 Pandemic.*

Abstrak. Tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui problematika penggunaan *gadget* pada anak usia dini, faktor penyebab problematika penggunaan *gadget* pada anak usia dini, upaya orang tua dalam mengatasi problematika penggunaan *gadget* pada anak usia dini di masa pandemi COVID-19 Lingkungan V Kelurahan Tanjung Rejo Kecamatan Medan Sunggal. Penelitian ini dilakukan melalui pendekatan kualitatif deskriptif. Subjek dalam penelitian ini ialah orang tua anak usia 1-6 tahun di Lingkungan V Kelurahan Tanjung Rejo Kecamatan Medan Sunggal. Proses pengumpulan data peneliti menggunakan metode wawancara, observasi dan dokumentasi. Analisis data yang diperoleh penulis menggunakan konsep Miles dan Huberman yaitu analisis data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil dari penelitian ini mengungkap: 1) problematika penggunaan *gadget* pada anak usia dini di masa pandemi COVID-19 ialah anak kecanduan menonton *YouTube*, emosi anak tidak terkendali dan anak kurang respon saat dipanggil; 2) faktor penyebab problematika penggunaan *gadget* pada anak usia dini di masa pandemi COVID-19 ialah kesibukan orang tua untuk mempermudah pekerjaannya dan melihat lingkungan keluarga bermain *gadget*; 3) upaya orang tua dalam mengatasi problematika penggunaan *gadget* pada anak usia dini di masa pandemi COVID-19 ialah menyediakan alternatif permainan lain, memberikan *gadget* saat baterainya sedikit, menyembunyikan *gadget* dari anak, bersikap tegas melarang anak, tidak mengisi *kuota* internet.

Kata kunci: Problematika Gadget, Anak Usia Dini, Pandemi COVID-19

1. LATAR BELAKANG

Menurut Agoeng Noegroho, *gadget* adalah sebuah benda (alat atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering dikaitkan sebagai sebuah inovasi atau barang baru. Penggunaan *gadget* pada anak usia dini selama belakangan ini telah menjadi pertentangan antara pro dan kontra yang tak kunjung selesai dengan alasan akan menghambat perkembangan anak, di sisi yang lain orang tua tidak ingin anaknya ketinggalan dalam hal teknologi.

Anak usia dini berada pada rentang usia sejak lahir hingga 6 tahun, di usia tersebut berada pada masa usia emas (*golden age*) yang seluruh aspek kecerdasan mengalami perkembangan, sehingga diperlukan pemberian rangsangan dari orang lain untuk mencapai tumbuh kembang yang optimal. Pada masa ini anak menjadi peniru dan menyerap semua informasi dengan cepat. Berdasarkan Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2020 sebanyak 29% bahwa anak usia dini di Indonesia sudah menggunakan *gadget*, anak yang berusia kurang dari setahun sebesar 3,5% mulai dikenalkan pada *gadget*, anak balita 1-4 tahun sebesar 25,9% sudah aktif bermain *gadget*, dan anak prasekolah 5-6 tahun sebesar 47,7% yang paling banyak menggunakan *gadget*.

Pada awal tahun 2020 di Indonesia dilanda penyakit virus COVID-19 (*coronavirus disease 19*), virus tersebut menyebar dari mulut orang yang terinfeksi melalui batuk, bersin, atau berbicara. Dalam hal ini, Ikatan Dokter Anak Indonesia (IDAI) memberikan rekomendasi untuk mencegah penularan COVID-19 kepada anak di masa pandemi dengan tidak keluar rumah selama situasi di Indonesia belum memenuhi kriteria epidemiologi badan kesehatan dunia.

Gadget telah menjadi salah satu media yang digunakan orang tua dalam mendidik anaknya, alasan orang tua agar anak paham teknologi dan siap menghadapi pelajaran di sekolah yang saat ini sudah menggunakan *gadget*. Selain itu, mengasah kreativitas anak dengan berbagai aplikasi menarik seperti *Youtube Kids* yang dibuat khusus untuk kalangan anak usia dini dengan konten edukatif. Permasalahan yang ditemui di lapangan, selama masa pandemi COVID-19 anak-anak tidak dianjurkan untuk bermain di luar rumah. Hal ini membuat penggunaan *gadget* pada anak meningkat dengan aktivitas menonton video atau bermain *game* untuk menghilangkan kebosanan, dikarenakan anak kurang bersosialisasi bermain di luar rumah dengan teman sebayanya. Orang tua dengan sengaja memberikan *gadget* pada anak sebagai teman bermain untuk mengalihkan anak tetap tenang dan tidak rewel, agar orang tua bisa mengerjakan pekerjaan lainnya tanpa khawatir anaknya berkeluyuran dan berantakin rumah.

Hal tersebut menjadi kebiasaan untuk anak yang selalu mencari *gadget* ketika bangun tidur, saat sedang makan pun mata anak fokus menatap layar *gadget* hingga berjam-jam, sering kali anak bergadang sehingga kualitas tidur anak berkurang. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dan tanpa pengawasan dari orang tua dapat mengganggu proses tumbuh kembang anak, yaitu meningkatnya risiko kecanduan *gadget* yang ditandai dengan perasaan gelisah atau rewel saat anak tidak diberi *gadget*. Selain itu, radiasi layar *gadget* dapat merusak sistem jaringan saraf dan otak anak hingga menurunkan daya aktif anak dalam melakukan interaksi kepada orang lain. Anak lebih suka menyendiri dengan *gadget*, dan sikap anak mudah marah ketika dipanggil karena terlalu asyik dengan *gadget*.

Orang tua yang cemas dengan kondisi saat ini, karena ruang bereksplorasi bermain anak berkurang yang menyebabkan anak bisa berisiko mengalami masalah mental. Orang tua bisa memberikan stimulasi untuk tumbuh kembang anak dirumah dengan membangun *bonding time* bersama anak yang dapat mengurangi kecemasan pada anak, seperti mengajak anak bermain atau bercakap-cakap guna optimalkan perkembangan anak. Meski hanya di dalam rumah, orang tua dan anak harus tetap menerapkan protokol kesehatan untuk cegah COVID-19.

Peran orang tua sangat penting diperlukan dalam mengawasi anak menggunakan *gadget*, orang tua bisa memberikan pengetahuan pada anak bahwa penggunaan *gadget* yang lama akan memberikan dampak negatif bagi diri anak. Berdasarkan pengamatan sementara, peneliti mendapatkan di lapangan bahwa banyak anak usia dini yang sudah diberikan fasilitas *gadget* berupa *smartphone* oleh orang tuanya, pada saat pandemi COVID-19 orang tua terkesan membiarkan anaknya menggunakan *gadget* yang seharusnya belum layak diberikan, sebab anak masih membutuhkan kegiatan fisik atau interaksi sosial yang lebih dari orang sekitarnya. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Problematika Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini di Masa Pandemi COVID-19 Lingkungan V Kelurahan Tanjung Rejo Kecamatan Medan Sunggal”.

2. KAJIAN TEORITIS

Pengertian Gadget

Sebuah esai berjudul *The Great Gizmo* yang ditulis kritikus arsitektur bernama Reyner Banham mendefenisikan istilah *gadget* sebagai benda dengan karakteristik unik memiliki sebuah unit dengan kemampuan kinerja yang tinggi. Osland Cvano mengungkapkan sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan *gadget* adalah

sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia, *gadget* disebut sebagai “gawai” yang merupakan peranti elektronik dengan fungsi praktis. Menurut Derry Iswidharmanjaya menyatakan bahwa *gadget* adalah perangkat elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi yang praktis untuk membantu pekerjaan manusia. Jadi kesimpulannya *gadget* adalah alat elektronik yang memiliki aplikasi dan fitur-fitur yang menyajikan hal baru, membantu penggunanya dalam berkomunikasi dan mendapatkan informasi untuk melakukan berbagai kegiatan menjadi lebih praktis.

Berikut ini adalah beberapa jenis *gadget* yang biasa digunakan untuk kehidupan sehari-hari, yaitu: handphone, laptop, tablet dan ipad, kamera digital. Fasilitas dalam *gadget* mempunyai fungsi seperti menyimpan kontak nomor, *download* video, melakukan *video call*, bermain *game*, *browsing* internet, hingga fasilitas yang digunakan untuk membantu pekerjaan dalam kehidupan sehari-hari dengan *Microsoft* berupa *Microsoft word*, *Microsoft excel*, *Microsoft power point*, dan lain-lain.

Menurut Sari dan Mitsali, pemakaian *gadget* dikategorikan dengan intensitas tinggi jika menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 120 menit/hari dan dalam sekali pemakaiannya berkisar >75 menit. Selain itu, akan menimbulkan kecanduan dalam pemakaian *gadget* jika dalam sehari bisa berkali-kali (lebih dari 3 kali pemakaian) pemakaian *gadget* dengan durasi 30-75 menit. Penggunaan *gadget* dengan intensitas sedang, jika menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 40-60 menit/hari dan intensitas penggunaan dalam sekali penggunaan 2-3 kali/hari setiap penggunaan. Penggunaan *gadget* yang baik adalah dengan kategori rendah yaitu dengan durasi penggunaan <30 menit/hari dan intensitas penggunaan maksimal 2 kali pemakaian.

Bahwa *gadget* memiliki dampak positif dan dampak negatif yang sangat berpengaruh pada perkembangan anak. Oleh karena itu, diperlukan pengawasan orang tua terhadap penggunaan *gadget* dengan berbagai fitur-fitur yang dapat memblokir situs berbahaya, mengelola penggunaan aplikasi, mengatur batas waktu layar, dan juga memantau anak saat menggunakan *gadget*.

Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini

Bentuk penggunaan *gadget* pada anak usia dini hanya sebagai media hiburan, rata-rata anak menggunakan *gadget* sebatas memainkan *game* dan menonton video atau *Youtube* ketimbang dengan hal lainnya. Hal tersebut yang membedakan bentuk penggunaan *gadget* pada orang dewasa, bila dipandang dari segi tempat kebanyakan anak-anak menggunakan *gadget* dirumah pada saat makan dan terkadang sebelum tidur. Pada zaman sekarang

penggunaan *gadget* pada anak-anak tidak dapat dihindari, kecanggihan dari *gadget* menjadi perhatian bagi anak usia dini sehingga muncul rasa penasaran anak untuk ingin terus mencobanya.

Penggunaan *gadget* pada anak membutuhkan pembatasan dan pengawasan orang tua saat menggunakan *gadget* kapan pun dan di mana pun. Sikap orang tua saat anak bermain *gadget* yang perlu ditunjukkan dengan mendampingi dan memberikan arahan pada anak agar anak bisa mengetahui benar dan tidaknya situs- situs yang boleh di akses. Selain itu dengan di damping anak tentu akan lebih nyaman secara emosional dan merasa lebih dekat dengan orang tua karena memiliki orang tua yang begitu sangat peduli dengannya.

Pandemi Covid 19

Penyakit *coronavirus* ditemukan pada manusia sejak kejadian luar biasa pertama kali di Wuhan Cina pada Desember 2019, kemudian diberi nama *Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus 2* (SARS-CoV-2) dan menyebabkan penyakit *Corona Virus Disease-2019* (COVID-19). Penyakit COVID-19 dapat menyebar melalui mulut orang yang terinfeksi pada saat batuk atau bersin, dan dapat menyerang siapa saja juga menyebabkan gangguan ringan pada sistem pernafasan, infeksi paru-paru yang berat hingga dapat menyebabkan kematian.

Penularan COVID-19 sangat cepat menyebar menyebabkan masyarakat dituntut untuk mengurangi aktivitas di luar rumah yang bertujuan untuk memutus rantai penyebaran COVID-19, khususnya dengan anak-anak tidak dianjurkan untuk bermain di luar rumah. Hingga kini wabah COVID-19 dianggap sebagai suatu serangan yang datang dari luar, sebagaimana terlihat dari istilah yang digunakan “perang melawan COVID”. Lalu, masyarakat diinstruksikan bertahan dengan formula utama 3M: memakai masker, menjaga jarak dan mencuci tangan, sebagian mengikuti baik karena sadar risiko atau sekadar percaya dan taat pada pemerintah.

3. METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif kualitatif, yaitu penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan keadaan atau situasi dari objek penelitian. Sedangkan datanya bersifat deskriptif yaitu data berupa gejala-gejala yang dikategorikan atau berupa bentuk lainnya seperti foto, dokumen, catatan lapangan pada saat penelitian dilakukan. Dalam hal ini pemilihan sampel yang

akan dijadikan informan menggunakan teknik *purposive sampling* merupakan cara pengambilan subjek penelitian yang akan menjadi informan dalam penelitian yang berdasar pada kriteria tertentu. Data primer dalam penelitian ini yaitu 6 (enam) orang tua yang memberi *gadget* kepada anak (usia 1-6 tahun). Sedangkan data sekunder dalam penelitian ini yaitu 6 anak (usia 1-6 tahun) dan Kepala Lingkungan V Kelurahan Tanjung Rejo Kecamatan Medan Sunggal.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Problematika Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini di Masa Pandemi COVID-19 Lingkungan V Kelurahan Tanjung Rejo Kecamatan Medan Sunggal.

Masa pandemi COVID-19 membuat rutinitas yang dilakukan keluarga kini dengan menghabiskan banyak waktu *menggunakan gadget*, termasuk pada anak-anak yang *menggunakan gadget* bisa lebih lama atau melebihi batas yang disarankan. Hal tersebut membuat orang tua khawatir dengan penggunaan *gadget* pada anak, sehingga menjadi problematika bagi orang tua di Lingkungan V Kelurahan Tanjung Rejo Kecamatan Medan Sunggal. Sesuai dengan hasil wawancara dan observasi didapatkan beberapa penemuan yang peneliti lakukan kepada informan.

Hal ini didukung dengan hasil wawancara dengan informan 2 mengenai penggunaan *gadget* anak selama dirumah, ia mengatakan bahwa: “Setiap pagi dia minum susu selalu minta sambil nonton *YouTube*, siang dia kalau lagi bosan minta *smartphone* nonton *YouTube* nanti lama-kelamaan nonton mau sampai tertidur, sore habis mandi mau minta juga *smartphone*, biasanya jam 8 sebelum mau tidur harus nonton *YouTube* dia sampai tidur.”

Berdasarkan pernyataan di atas disimpulkan bahwa perhatian anak hanya tertuju pada *gadget* yang dianggap anak menarik. Perilaku anak tidak menghiraukan orang lain dapat berpengaruh terhadap konsentrasi anak, karena di dalam pikiran anak hanya ingin bermain *gadget*.

Faktor Penyebab Problematika Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini di Masa Pandemi COVID-19 Lingkungan V Kelurahan Tanjung Rejo Kecamatan Medan Sunggal.

Orang tua memegang peranan penting terkait dengan meningkatnya penggunaan *gadget* pada anak, orang tua memberikan *gadget* kepada anak terlalu dini tanpa pengawasan yang cukup dan tanpa ada batasan waktu dalam pemakaian *gadget*. Sebagian

besar informan sengaja memberikan *gadget pada anak* dengan alasan tidak tega melihat anaknya menangis, hal tersebut menjadikan salah satu faktor utama anak mengalami kecanduan *gadget*.

Hal ini didukung dengan hasil wawancara dengan informan 3 mengenai alasan orang tua memberikan anak menggunakan *gadget*, ia mengatakan bahwa: “Ya biar dia tenang gitu, biar dia enggak ganggu kerjaan kita yaudah lah saya bolehkan main *smartphone* sebentar. Memang udah kebiasaan juga jadi ketergantungan, memang begitu dimana-mana saya lihat orang tua biar anaknya tenang.”

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan informan penelitian bahwa faktor penyebab problematika penggunaan *gadget* pada anak usia dini di masa pandemi COVID-19 ialah kesibukan orang tua untuk mempermudah pekerjaannya membuat kurangnya waktu orang tua bersama anak di rumah, karena orang tua yang memiliki kesibukan memilih cara cepat untuk menenangkan anaknya dengan memfasilitasi anak dengan *gadget* agar anak tetap berada di rumah dan tidak rewel.

Upaya Orang Tua Dalam Mengatasi Problematika Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini di Masa Pandemi COVID-19 Lingkungan V Kelurahan Tanjung Rejo Kecamatan Medan Sunggal.

Orang tua yang memberikan fasilitas penggunaan *gadget* pada anak, orang tua dituntut untuk menemani, mengawasi, dan mengarahkan pemakaian *gadget* agar bermanfaat bagi tumbuh kembangnya anak. Anak usia dini masih awam dan labil dalam pemakaian *gadget*, maka sangat perlu diperhatikan dan dibimbing agar anak tidak menyalahgunakan dalam menggunakan *gadget*. Di era digital saat ini sangat tidak mungkin anak dapat bebas dari dampak buruk penggunaan *gadget*, jadi yang sangat realistis adalah mempersiapkan anak agar mampu menolak dan menjauhi pengaruh negatif yang menghampirinya.

Informan penelitian memiliki problematika pada anak yang aktif menggunakan *gadget*, untuk mengurangi penggunaan *gadget* pada anak terutama selama pandemi COVID-19. Beberapa hal yang dilakukan informan agar anak mengurangi pemakaian *gadget* agar tidak berlebihan. Hal ini didukung dengan hasil wawancara dengan informan 1 mengenai yang orang tua lakukan agar anak mengurangi pemakaian *gadget* supaya tidak berlebihan, ia mengatakan bahwa: “Kami kasih permainan lain, biasanya kami sediakan selalu mainannya disampingnya. Ada waktu kami menemani dia main, kami upayakan supaya dia senang dan tertarik lah biar enggak fokus main *smartphone* terus.”

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan informan penelitian bahwa orang tua memiliki cara penanganan yang dilakukan dalam mengatasi penggunaan *gadget* yang mudah diterima oleh anak. Peran orang tua mendampingi anak harus tetap dilakukan dengan mengajak anak bermain bersama, hal tersebut dapat membuat anak merasa nyaman tanpa harus menggunakan *gadget* dan dapat melatih perkembangan anak.

Pembahasan

Problematika Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini di Masa Pandemi COVID-19 Lingkungan V Kelurahan Tanjung Rejo Kecamatan Medan Sunggal.

Anak yang sudah mengenal *gadget* cenderung memiliki kecanduan dalam menggunakan *gadget*, anak yang senang bermain dengan teman sebayanya dapat berubah dengan terbiasanya diberikan *gadget* sebagai pengganti teman bermain, hal tersebut yang akan mempengaruhi perkembangan anak hingga anak beranjak dewasa. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terdapat tiga permasalahan penggunaan *gadget* pada anak usia dini yang dirasakan oleh informan penelitian di masa pandemi COVID-19 Lingkungan V Kelurahan Tanjung Rejo Kecamatan Medan Sunggal, yaitu sebagai berikut: Anak Kecanduan Menonton *YouTube*, anak mudah marah, anak kurang respon.

Faktor Penyebab Problematika Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini di Masa Pandemi COVID-19 Lingkungan V Kelurahan Tanjung Rejo Kecamatan Medan Sunggal.

Penggunaan *gadget* pada anak usia dini harus dalam jangka waktu tertentu agar anak tidak ketergantungan, pengawasan maupun pendampingan orang tua sangatlah penting terhadap anak. Penggunaan *gadget* merupakan suatu yang mempunyai dampak positif maupun dampak negatif bagi pengguna. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan informan penelitian, dapat dijelaskan bahwa terdapat faktor penyebab problematika penggunaan *gadget* pada anak usia dini pada masa pandemi COVID-19 di Lingkungan V Kelurahan Tanjung Rejo Kecamatan Medan Sunggal, yaitu sebagai berikut: Kesibukan Orang Tua Karena Pekerjaannya, Melihat Lingkungan Sekitar Bermain *Gadget*

Upaya Orang Tua Dalam Mengatasi Problematika Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini di Masa Pandemi COVID-19 Lingkungan V Kelurahan Tanjung Rejo Kecamatan Medan Sunggal.

Upaya merupakan suatu usaha yang dilakukan untuk menyelesaikan suatu permasalahan dalam menghadapi problematika. Berdasarkan hasil penelitian bahwa informan penelitian menggunakan berbagai macam upaya dalam mengatasi penggunaan *gadget* pada anak usia dini, yaitu: a. Menyediakan alternatif permainan lain dan mengalihkan perhatian anak dengan hal yang disukainya. b. Memberikan *gadget* saat baterainya sedikit. c. Menyembunyikan *gadget* dari anak. d. Tidak mengisi *kuota* internet.

Upaya dari permasalahan di atas adalah sebagai orang tua harus memiliki waktu bermain bersama anak, untuk meningkatkan peran orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak usia dini agar anak merasa diperhatikan sehingga lama kelamaan anak akan terbiasa tanpa *gadget*.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti mengenai “Problematika Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini di Masa Pandemi COVID-19 Lingkungan V Kelurahan Tanjung Rejo Kecamatan Medan Sunggal”. Maka dapat disimpulkan sebagai berikut: Problematika penggunaan *gadget* pada anak usia dini di masa pandemi COVID-19 ialah anak kecanduan menonton *YouTube*, anak mudah marah, anak kurang respon saat dipanggil. Masalah penggunaan *gadget* pada anak karena anak banyak menghabiskan waktu menggunakan *gadget* lebih lama dari batas yang disarankan.

Faktor penyebab problematika penggunaan *gadget* pada anak usia dini di masa pandemi COVID-19 ialah orang tua dengan sengaja memberikan *gadget* pada anak agar orang tua dapat menyelesaikan pekerjaannya agar tidak mengganggu dan tidak rewel. Anak melihat lingkungan keluarga bermain *gadget*, karena anggota keluarga terlalu sering menggunakan *gadget* di depan anak membuat anak menjadi lebih mudah terpengaruh menggunakan *gadget*. Orang tua harus memberikan contoh yang baik pada anak, apabila anak sudah pandai dalam menggunakan *gadget* maka sulit untuk menghilangkan kebiasaan anak.

Upaya orang tua dalam mengatasi problematika penggunaan *gadget* pada anak usia dini di masa pandemi COVID-19 ialah menyediakan alternatif permainan lain, memberikan *gadget* saat baterainya sedikit, menyembunyikan *gadget* dari anak, tidak mengisi *kuota* internet. Orang tua menyadari bahwa yang dilakukan sangat sulit mengubah

kebiasaan anak dalam menggunakan *gadget*, tapi jika orang tua melakukan upaya tersebut secara terus-menerus anak akan berkurang dalam menggunakan *gadget*.

DAFTAR REFERENSI

- Anggraini, Eka. (2019). *Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Serayu Publishing.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asminingtyas, Aminah. (2016). Skripsi: *Penggunaan Gadget Dan Pola Hidup Remaja*. Jawa Timur: Duta Media Publishing.
- Astutik, Reni Yuli. (2020). *Menyusui Pada Masa Pandemi COVID-19*. Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Badan Pusat Statistik (BPS), 16 Desember 2020.
- Fajrin, Dessy H, dkk. (2021). *Geliat Dunia Kesehatan Indonesia di Masa Pandemi COVID-19*. Jawa Barat: Penerbit Adab.
- Hengky, Henni Kumaladewi. (2021). *Optimisme Menghadapi Tantangan Pandemi COVID-19*. Jawa Tengah: PT Nasya Expanding Management.
- Herdiansyah, Haris. (2013). *Wawancara, Observasi, dan Focus Groups: Sebagai Instrumen Penggalan Data Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Press.
- Istiqowati, Rizki. (2020). Skripsi: *Upaya Orang Tua Dalam Mengatasi Problematika Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini*. Purwokerto: Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.
- Kertamuda, Miftahul Achyar. (2015). *Golden Age*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Khadijah dan Armanila. (2017). *Permasalahan Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori dan Pengembangannya*. Medan: Perdana Publishing.
- Lubis, Maulana Arafat, dkk. (2020). Persepsi Orang Tua Dalam Memanfaatkan Durasi Penggunaan Gadget Untuk Anak Usia Dini Saat Situasi Pandemi Covid-19. *Jurnal Kajian Gender dan Anak*. 04 (1)..
- Marpaung, Junierissa. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. *Jurnal Kopasta*. 5 (2).
- Rahman, Mhd Habibu, dkk. (2020). *Pengembangan Nilai Moral Dan Agama Anak Usia Dini*. Jawa Barat: Edu Publisher.