

Implikasi Gadget Terhadap Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Tunas Mekar Kota Palu

The Implication Of Gadget Toward Early Childhood At Taman Kanak-Kanak Tunas Mekar (Tunas Mekar Kinderkerten) Kota Palu

¹Ika Purwijayanti*, ²Abdul Munir, ³Syamsidar

^{1,2,3}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Palu

(*)Email Korespondensi: ikapurwijayanti@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implikasi gadget terhadap anak usia dini, upaya guru dalam mengatasi gadget terhadap anak usia dini dan untuk mengetahui kendala yang dihadapi guru dalam mengatasi dampak gadget terhadap anak usia dini. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi, wawancara, dokumentasi, dan pemberian tugas. Agar yang diperoleh terjamin validitas dan kredibilitasnya, maka pengecekan keabsahan data melalui metode mengadopsi, mengedit, dan mengklarifikasi. Penelitian tentang peran guru terhadap penggunaan gadget dalam menumbuh kembangkan motivasi belajar anak paud dapat ditarik kesimpulan bahwa: Implikasi gadget terhadap anak sangat mempengaruhi perkembangan moral serta nilai-nilai agama, gadget menyebabkan interaksi sosial anak dengan lingkungan sekitar berkurang, membuat anak cenderung malas bergerak dan jarang beraktivitas motoriknya, karena sudah menggunakan gadget. Upaya guru dalam mengatasi Gadget terhadap Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Tunas Mekar Kota Palu yaitu Seorang guru mempunyai tugas guna memotivasi siswa untuk menggunakan gadget dengan bijak dalam rangka menunjang proses belajar dan mengajar sehingga menumbuh kembangkan prestasi anak didik. Dari pemaparan dan fenomena di atas maka dapat dilihat bahwa keberadaan gadget saat ini sangat mempengaruhi tumbuh kembang anak, baik dalam belajar dan berelasi. Demikian pula peran guru juga sangat penting dalam mendorong para anak didik untuk meningkatkan prestasi belajar khususnya yang masih duduk di taman kanak-kanak. Kendala yang dihadapi guru dalam mengatasi dampak Gadget terhadap Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Tunas Mekar Kota Palu yaitu kurangnya antusias anak dalam belajar dan menyelesaikan pekerjaan rumah dan pembelajaran yang di berikan terkadang tidak disentuh sama sekali oleh peserta didik dikarenakan sudah menggunakan atau bermain gadget. Berdasarkan dari kesimpulan di atas, dengan melihat kenyataan ini maka guru juga berperan untuk tetap memantau dan memberikan tugas yang didapat dari internet baik melalui gadget maupun komputer sesuai dengan mata pelajaran yang ada.

Kata Kunci: Implikasi Gadget, Anak Usia

Abstract

The objective of this research is to find out the implication of gadget toward early childhood, teacher effort to overcome gadget toward early childhood and find out the obstacle encountered by teacher to overcome gadget impact toward early childhood. This research used qualitative descriptive method, technique of data collection used observation list, interview, documentation and assignment. In order to obtain guaranteed validity and credibility, checking of data validity was done through adapting, ending and clarifying methods. The research a the role of teacher toward the usage of gadget to grow and develop learning motivation of PAUD student can be concluded that this research consists of two roles, they are teacher role toward the usage of gadget and give PAUD student motivation to learn. It is in fact that technology of gadget now is not new for all people, both adolescence, youngsters even children include early childhood. In the education world, the important teacher role is the escort of gadget usage at the school because this role can only be carried out by teachers. Prohibiting student taking gadget to school also become the teacher's role remains motivate children learn in order the learning outcome was not decreased because although the students were prohibited using gadget, they must remain ply gadget whether by controlling or not controlling by their parents. Therefore, the teacher also plays role to control and gives assidment as obtained from internet both through gadget and computer that is suitable with the presnt subjects. The teacher also checks student condition through the use of whatsapp of student group and wastapp of parent group to help and motivate students remain learn and use gadget at home; the teacher also collaborates with parents to keep their children use gadget at home. Fluent communication both between teacher and students, teacher and parents can create good communication and expect to grow better learning motivation to the children themselves.

Keywords: Gadget Implication, Early Childhood

PENDAHULUAN

Gadget adalah alat komunikasi yang mempunyai banyak fungsi. Fungsi tersebut menggunakan fitur yang berbeda. Gadget dianggap lebih lengkap dari pada alat elektronik lainnya karena fungsi dan sifatnya yang berbeda. Gadget dapat memuat kebutuhan apapun, sedangkan alat elektronik lainnya seperti: Handphone, Phablet, laptop, camera, dan alat lainnya. Mempunyai keterbatasan sendiri. Pada era sekarang ini, gadget mempunyai peluasan arti. Gadget tidak hanya dilihat dari fisiknya saja, tapi bisa dilihat dari software didalam gadget itu sendiri.

Menurut Rahmat, (2003:22) Gadget adalah suatu alat atau perangkat yang dirancang dengan teknologi canggih dengan fungsi yang lebih spesifik serta bersifat praktis atau memudahkan bagi para pengguna-penggunanya. Salah satu gadget yang keberadaannya paling penting dan semakin berkembang pesat dari dulu hingga saat ini adalah handphone atau yang biasa dikenal dengan smartphone.

Pada awalnya handphone atau ponsel digunakan sebagai alat komunikasi jarak jauh tanpa perantaraan namun dengan berbagai macam pengembangan suatu smartphone juga dapat digunakan untuk keperluan internet, mendengarkan audio video, game, sebagai komponen media sosial, untuk memfoto dan masih banyak lagi. Hal ini juga merupakan wujud dari peran vital gadget bagi masyarakat luas.

Sejarah atau awal mula kemunculan gadget sebenarnya tidak terlalu dapat dijelaskan secara menyeluruh mengingat kata gadget ini tidak menyimbolkan suatu benda atau barang, melainkan suatu klasifikasi dari beberapa jenis komponen seperti handphone. Oleh karena itu ketika kita membahas sejarah atau awal mula gadget maka sama halnya kita membahas sejarah dari perangkat handphone itu sendiri.

Jenis gadget merupakan bentuk yang lebih besar dari handphone. Dengan ukuran layar yang lebih besar dari handphone, tablet dan iPad dapat menampilkan gambar yang lebih besar dan jelas sehingga pengguna lebih nyaman ketika ingin menonton, bermain game, dan kegiatan lainnya. Kamera digital juga masih termasuk dalam kategori gadget. Kegunaan dari kamera digital adalah untuk menangkap gambar suatu objek, baik dalam bentuk foto maupun video.

Pentingnya Gadget sebagai alat komunikasi mempunyai banyak fungsi. Anak-anak dapat bermain game dan saling berkomunikasi dengan menggunakan perangkat komunikasi seperti smartphone, Hand Phone, dan lainnya. Gadget juga berfungsi sebagai alat untuk mengakses berbagai informasi yang terdapat di internet, sehingga anak-anak dapat menambah wawasan.

Maka berdasarkan hal tersebut penulis merasa tertarik untuk mengangkat judul tentang implikasi Gadget terhadap Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Tunas Mekar Kota Palu. Alasan mengapa penulis melakukan observasi di sekolah tersebut karena sebagian anak menggunakan gadget di sekolah. Hal ini menyebabkan anak tidak focus dalam belajar dan lebih suka bermain Gadget di kelas.

METODE

Metode Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif (Sugiyono,2009:66) karena didalam penelitian ini peneliti melakukan proses pengamatan terhadap anak yang bermain Gadget (IMO) di Taman Kanak-Kanak Tunas Mekar Kota Palu. Menurut Sugiono (2009) Metode deskriptif adalah suatu metode yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisis suatu hasil penelitian tetapi tidak digunakan untuk membuat kesimpulan yang lebih luas.

Tempat Penelitian ini dilakukan di Taman Kanak-Kanak Tunas Mekar Kota Palu. Penelitian ini direncanakan setelah seminar proposal pada tahun ajaran 2019 selama 2 minggu. Dimulai pada tanggal 21 November 2019 sampai dengan 3 Maret 2020.

Subjek penelitian ini adalah anak didik di Taman Kanak-Kanak Tunas Mekar Kota Palu yang berjumlah 34 orang anak, terdiri dari 15 anak laki-laki dan 19 anak perempuan terdaftar pada tahun ajaran 2019/2020.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif yang diperoleh dari hasil observasi aktivitas anak-anak pada saat pembelajaran berlangsung yang dideskripsikan melalui data sebelum diberi tindakan dan setelah diberi tindakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini peneliti akan memaparkan jawaban pada saat diwawancarai, catatan hasil pengamatan serta dokumentasi yang didapat dari observasi dan mendiskusikan data tersebut dengan teori serta kajian pustaka yang menjelaskan tentang Bagaimana implikasi Gadget terhadap Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Tunas Mekar Kota Palu. Data yang direduksi adalah informasi yang tidak berhubungan dengan penelitian. Data yang disajikan dibuat dalam bentuk-bentuk poin, berdasarkan pertanyaan wawancara. Baru setelah itu peneliti dapat menyimpulkan secara deskriptif dan juga peneliti ini menjawab pertanyaan penelitian, dan bagaimana data tersebut menjawab penelitian ini.

Anak yang mendapatkan stimulasi/rangsangan yang tepat dan sesuai dengan usianya akan tumbuh dan berkembang menjadi anak yang memiliki kesiapan baik fisik maupun mental dalam mengikuti pendidikan di tahap berikutnya. Begitu juga sebaliknya, anak yang pada usia dini tidak memperoleh rangsangan dan pendidikan yang tepat di pastikan akan tumbuh dan berkembang

menjadi anak yang secara fisik dan mental belum matang dalam aspek perkembangannya. Proses kematangan dan perkembangan anak usia dini sangat dipengaruhi oleh rangsangan yang didapatkannya dari lingkungan.

Gadget merupakan salah satu jenis teknologi yang dapat mempengaruhi dan menstimulasi seluruh aspek perkembangannya, yang meliputi aspek kognitif, sosial-emosional, nilai agama dan moral, bahasa serta aspek fisik-motorik. Anak-anak yang mendapatkan stimulasi dengan tepat dan benar akan mampu mengembangkan perkembangannya secara optimal sesuai dengan tahapan perkembangan usianya. Informasi tersebut didapatkan oleh peneliti berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh guru atas nama Ibu Sitti Aisyah selaku guru kelas di Taman Kanak-Kanak Tunas Mekar Kota Palu.

Wawancara penelitian ini dilakukan pada hari Senin tanggal 15 Juni 2020 pukul 08.00 WITA di Taman Kanak-Kanak Tunas Mekar Kota Palu. Berikut hasil wawancaranya menurut guru kelas tunas mekar yaitu:

“Anak yang terbiasa menggunakan gadget akan berdampak pada kemampuan berpikir dan kreativitasnya, dapat berakibat pada kerusakan moral serta nilai-nilai agama, gadget menyebabkan interaksi sosial anak dengan lingkungan sekitar berkurang, membuat anak cenderung malas bergerak dan jarang beraktivitas motoriknya, karena sudah menggunakan gadget.

Pada hari Senin tanggal 15 Juni 2020 Ibu guru Yusni Tobo (guru kelas) juga menambahkan keterangannya dengan mengatakan:

“Saya melihat orang tua sepertinya mengambil sikap dengan cara berdiskusi dan menasehati anak. Saya juga suka sharing sama orang tua, dan kalau di rumah kata mereka anaknya itu kalau sudah menggunakan gejet susah untuk menuruti perkataan orang tuanya”.

Melalui wawancara di atas, maka dapat disimpulkan bahwa implikasi gadget terhadap anak sangat mempengaruhi perkembangan moral serta nilai-nilai agama, gadget menyebabkan interaksi sosial anak dengan lingkungan sekitar berkurang, membuat anak cenderung malas bergerak dan jarang beraktivitas motoriknya, karena sudah menggunakan gadget.

Dari observasi yang dilakukan peneliti oleh guru kelas di Taman Kanak-Kanak Tunas Mekar Kota Palu masih kurang, maka dari itu peneliti melakukan penelitian dengan wawancara guru pendamping di Taman Kanak-Kanak Tunas Mekar Kota Palu pada hari Selasa tanggal 16 Juni 2020 pukul 15.00 WITA berikut hasil wawancaranya menurut guru pendamping atas nama Mariana:

“Sebagaimana bahwa saat ini anak-anak cenderung memiliki ketergantungan yang mendalam dengan gadget dan sering menemui anak-anak yang malah meninggalkan kebiasaan baik seperti mewarnai, sholat, bermain dengan teman sebayanya dan bersosialisasi dengan orang yang berada di dalam rumah, lantaran kecanduan gadget. Maka dari itu kami berupaya mengatasi gadget pada anak”.

Sebagai mana yang diungkapkan oleh Mariana selaku guru pendamping dalam kelas:

“Ada dampak positif dalam penggunaan gadget, tetapi secara riil juga banyak konten negatif dalam gadget sehingga penggunaan gadget pada saat sekarang perlu di antisipasi, apalagi sekarang pembelajaran pada saat ini dikarenakan adanya wabah covid 19 pemerintah menganjurkan untuk belajar dari rumah maka dari itu segera Peran Guru terhadap Penggunaan Gadget dalam Menumbuhkembangkan Motivasi Belajar Anak kami hanya melakukan pembelajaran lewat luring, dan membuat pembelajaran semenarik mungkin dan memberikan motivasi agar anak-anak mau belajar tanpa menggunakan gadget”.

Dari hasil wawancara di atas maka dapat disimpulkan bahwa upaya guru dalam mengatasi Gadget terhadap Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Tunas Mekar Kota Palu yaitu Seorang guru mempunyai tugas guna memotivasi siswa untuk menggunakan gadget dengan bijak dalam rangka menunjang proses belajar dan mengajar sehingga menumbuhkembangkan prestasi anak didik. Dari pemaparan dan fenomena di atas maka dapat dilihat bahwa keberadaan gadget saat ini sangat mempengaruhi tumbuh kembang anak, baik dalam belajar dan berelasi. Demikian pula peran guru juga sangat penting dalam mendorong para anak didik untuk meningkatkan prestasi belajar khususnya yang masih duduk di taman kanak-kanak.

Anak adalah makhluk sosial seperti juga orang dewasa. Anak membutuhkan orang lain untuk dapat membantu mengembangkan kemampuannya, karena anak lahir dengan segala kelemahan sehingga tanpa orang lain anak tidak mungkin dapat mencapai taraf kemanusiaan yang normal. Posisi seorang guru tentu menjadi sangat istimewa di hati kalangan para murid, dimana kehadiran seorang guru bagi anak-anak sekolah dasar, mereka memulai pembelajaran yang sesungguhnya di dunia pendidikan.

Dari observasi yang dilakukan peneliti oleh guru kelas dan guru pendamping di Taman Kanak-Kanak Tunas Mekar Kota Palu masih kurang, maka dari itu peneliti melakukan penelitian dengan wawancara kepala sekolah di Taman Kanak-Kanak Tunas Mekar Kota Palu pada hari Rabu tanggal 17 Juni 2020 pukul 15.00 WITA berikut hasil wawancaranya yang diberikan oleh Ibu Lisnawati dimana dia mengatakan:

“Bagi saya kendala yang di hadapi guru-guru dalam mengatasi dampak gadget yaitu dimana anak-anak sekarang pada saat pembagian lembar pembelajaran terkadang anak-anak tersebut tidak mau belajar atau me-

nyelesaikan tugas rumah yang di berikan oleh masing masing guru dan tidak mau fokus dalam belajar”.

Pernyataan ditambahkan kembali oleh Lisnawati (kepala sekolah), bahwa:

“Saya berusaha untuk memberikan penjelasan atau arahan ke pada setiap guru dimana kendala yang mereka hadapi pada saat dilapangan dalam membagikan lembar pelajaran, saya mengatakan bahwa berikan pembelajaran yang seindah mungkin yang memilikidya tarik untuk anak agar mereka mau belajar dan untuk sementara melupakan kebiasaannya memegang ataumemainkan gadget”.

Dari hasil wawancara di atas maka dapat disimpulkan bahwa Kendala yang dihadapi guru dalam mengatasi dampak Gadget terhadap Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Tunas Mekar Kota Palu yaitu kurangnya antusias anak dalam belajar dan menyelesaikan pekerjaan rumah dan pembelajaran yang di berikan terkadang tidak disentuh sama sekali oleh peserta didik dikarenakan sudah menggunakan atau bermain gadget.

Berdasarkan deskripsi di atas serta hasil observasi dan wawancara peneliti implikasi Gadget terhadap Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Tunas Mekar Kota Palu. Dapat peneliti ungkapkan bahwa Gadget saat ini berkembang sangat cepat, membuat akses informasi ada dalam genggaman tangan dan berbagai aplikasi juga disajikan dengan fitur yang mudah dan menarik dampak positif dalam penggunaan gadget, tetapi secara riil juga banyak konten negatif dalam gadget sehingga penggunaan gadget di sekolah perlu segera Peran Guru terhadap Penggunaan Gadget dalam Menumbuh kembangkan Motivasi Belajar Anak di PAUD dibatasi karena dampak pengaruh negatif terhadap anak-anak ternyata tidak dapat dibendung. masih banyak lagi. Fitur-fitur yang tersedia menjadikan banyak orang ingin mencoba karena dianggap sangat memudahkan segalanya.

Melalui data di atas anak di usia dini pun sudah kecanduan gadget, maka guru sebagai pendidik mempunyai peran yang sangat penting untuk membantu siswanya untuk mengelola apa yang mereka punya termasuk dampak-dampak dari penggunaan gadget sehingga para anak didik mampu meningkatkan prestasi belajar mereka. Seorang guru mempunyai tugas guna memotivasi siswa untuk menggunakan gadget dengan bijak dalam rangka menunjang proses belajar dan mengajar sehingga menumbuh kembangkan prestasi anak didik.

Kehadiran Gadget dalam kehidupan sehari-hari, mengakibatkan dampak yang terdiri dari dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif dari Gadget yang dirasakan oleh orang tua bagi kehidupan mereka dan perkembangan anak yaitu Gadget sangat membantu pekerjaan, dengan kata lain adanya Gadget bisa membuat pekerjaan jadi lebih mudah. Selain dampak positif yang dimiliki oleh Gadget, orang tua juga menyebutkan tentang dampak negatif Gadget. Khusus bagi anak, dampak negatifnya yaitu efek kecanduan terhadap konten atau aplikasi yang terdapat dalam Gadget. Efek kecanduan tersebut mengakibatkan anak menjadi melupakan tugas utamanya sebagai pelajar. Gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus.

Dari pemaparan dan fenomena di atas maka dapat dilihat bahwa keberadaan gadget saat ini sangat mempengaruhi tumbuh kembang anak, baik dalam belajar dan berelasi. Demikian pula peran guru juga sangat penting dalam mendorong para siswa untuk meningkatkan prestasi belajar khususnya yang masih duduk di taman kanak kanak.

Dalam melakukan penelitian ini masih terdapat berbagai kelemahan dan kekurangan walaupun penulis telah berupaya semaksimal mungkin dengan usaha untuk membuat hasil penelitian ini bisa menjadi sempurna.

Penulis menyadari bahwa keterbatasan penelitian ini antara lain: 1) Penelitian ini hanya membahas implikasi gadget terhadap anak usia dini. 2) Sebelum melakukan penelitian penulis telah melakukan serangkaian metode wawancara, observasi, dan dokumentasi untuk mendapatkan data atau informasi yang lengkap dan nyata sehingga metode penelitian yang digunakan sudah layak untuk mengetahui sejauh mana dampak gadget terhadap anak usia dini.

Penulis mempunyai keterbatasan dalam melakukan penelaan penelitian, pengetahuan yang kurang, literatur yang kurang, waktu dan tenaga, dikarenakan adanya wabah covid-19 maka segala sesuatunya serba terbatas. Hal ini merupakan kendala bagi peneliti untuk melakukan penyusunan skripsi yang mendekati sempurna, namun demikian bukan berarti hasil penelitian ini tidak lengkap.

Terlepas dari adanya kekurangan namun hasil penelitian ini telah memberikan informasi yang sangat penting bagi dunia pendidikan anak usia dini, guru dan tentunya para orang tua dalam menerapkan peran orang tua terhadap implikasi gadget terhadap anak didik.

Demikian pula tentang keteladanan dari guru yaitu orang tua juga sangat mendukung anak untuk mempunyai motivasi belajar. Lingkungan belajar yang kondusif baik di sekolah maupun di rumah akan sangat membantu anak untuk semangat belajar. Bila guru ramah maka siswa pun akan nyaman untuk belajar, demikian pula lingkungan dan situasi di rumah bila nyaman, maka akan juga mendukung anak akan semakin giat belajar. Sehingga di sini diperlukan suasana lingkungan baik di sekolah maupun di rumah diharapkan bisa menjadi tempat yang menyenangkan bagi siswa untuk belajar.

Adanya keteladanan dari orang-orang yang dihormati yaitu guru bila di sekolah, orang tua bila anak di rumah, menjadikan para siswa meniru apa yang dil-

akukan. Bila di rumah, orang tuanya hanya sibuk memegang gadget, maka jangan salahkan anak bila mereka akan sama dengan orang tuanya yaitu menjadi sama-sama egois dan mementingkan diri mereka sendiri dengan cara bermain gadget. Sehingga diperlukan sebuah kesadaran untuk instropeksi diri sehingga bisa menjadi teladan bagi anak-anak paud. Peran pendidikan dan dukungan motivasi ini melibatkan beberapa pihak, yaitu guru itu sendiri dan guru di rumah yaitu orang tua, sehingga dengan kerjasama yang baik dan masing-masing memainkan peran sesuai tugasnya maka anak akan semakin terarahkan dalam belajar dan meningkatnya prestasi belajar anak itu sendiri.

Dalam penelitian ini implikasi Gadget terhadap Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Tunas Mekar Kota Palu yang diperoleh melalui observasi dan wawancara. Di sini orang tua menggantikan peran guru di rumah dengan cara berkomunikasi dengan guru apa yang harus dikerjakan oleh siswa ketika di rumah, sehingga orang tua bisa membantu putra-putrinya untuk menyelesaikan tugas dan tanggung jawabnya sebagai peserta didik hingga dampak yang di berikan dari gadget bisa teratasi apa bila adanya control dari orang tua.

Dengan hasil penelitian relevan ada dua yaitu penelitian yang dikemukakan Maya Rumantir (2017) bahwa melalui penggunaan gadget dapat meningkatkan pemahaman konsep bilangan. Sebagaimana relevansi penelitian ini terletak pada penggunaan Gadget dan pemahaman anak menggunakan Gadget, dimana melalui penggunaan Gadget, anak-anak dapat meningkatkan kemampuan sehingga dapat dikatakan penggunaan Gadget dapat meningkatkan pemahaman bilangan pada anak.

Selanjutnya dikemukakan oleh Dwi Setyawati (2018) bahwa relevansi penelitian ini terletak pada penggunaan Gadget, dimana dalam menggunakan media Gadget dapat meningkatkan kemampuan berhitung per-

mulaan sehingga dapat dikatakan dalam menggunakan media Gadget dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan.

Perbandingannya dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu peran guru terhadap penggunaan gadget dan peran guru dalam memberikan motivasi belajar pada anak sekolah paud. Sebuah keniscayaan bahwa teknologi yang bernama gadget sekarang sudah tidak asing lagi bagi semua orang, baik yang dewasa, remaja dan bahkan anak-anak termasuk anak di usia dini.

KESIMPULAN

Implikasi gadget terhadap anak sangat mempengaruhi perkembangan moral serta nilai-nilai agama, gadget menyebabkan interaksi sosial anak dengan lingkungan sekitar berkurang, membuat anak cenderung malas bergerak dan jarang beraktivitas motoriknya, karena sudah menggunakan gadget.

SARAN

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan informasi untuk mengetahui implikasi gadget terhadap anak usia dini, sehingga menentukan dampak yang dapat membantu anak untuk mencapai pembelajaran yang optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Hartati Sofia. (2005). *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- MS Sumantri. (2005). *Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Dinas Pendidikan.
- Patilima, Hamid. 2007. *Metode Penelitian Kualitatif*, Cet. II: Bandung, Alfabeta.

Pradopo, Rachmat Djoko. dkk. 2003. *Metodologi Penelitian Sastra*. Yogyakarta: PT Hanindita Graha Widya.

Sugiyono, 2009, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta.

Suyadi & Ulfa (2013). *Konsep Dasar Paud*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.

Tike, Arifuddin. 2009. *Dasar - Dasar Komunikasi: Suatu Studi dan Aplikasi*. Yogyakarta: Kota Kembang.