

Article History:

- Received 2018-02-24
- Revised 2018-03-18
- Accepted 2018-04-26

Research Article

Open Access

DAMPAK PENGGUNAAN *GADGET* PADA ANAK USIA DINI DALAM PAN-DANGAN ISLAM DI PAUD TERPADU MUTIARA HATI PALU

Impact Of Gadget Use In Early Children Islamic Views In Integrated PAUD Mutiara Hati Palu

Nurhaeda

Program Studi PG PAUD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Palu
Email Korespondensi : nurhaeda0429@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak penggunaan *gadget* pada anak usia dini di PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu. Jenis penelitian yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *kualitatif*. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *random sampling*. Teknik pengumpulan data secara observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian yang diperoleh 1) Terlihat anak usia dini sering menggunakan *gadget* pada saat kegiatan tertentu. Sehingga anak usia dini merasa terlalu senang menggunakan *gadget* yang dapat menimbulkan dampak positif maupun negatif. 2) bagaimana bentuk penggunaan *gadget* (aplikasi, intensitas, dan durasi pemakaian *gadget*) pada anak usia dini. 3) Sebagian besar anak usia dini menggunakan *gadget* hanya untuk bermain game dan menonton film animasi yang seharusnya *gadget* dapat dipergunakan untuk media pembelajaran bagi anak usia dini. 4) pengawasan oleh orang tua dirasakan kurang, karena sebagian besar orang tua terkesan memberikan dan tidak terlalu khawatir dengan dampak yang akan ditimbulkan dari penggunaan *gadget* secara terus-menerus. Orang tua harus lebih berhati-hati dalam mengawasi dan memonitoring kegiatan anak dalam menggunakan *gadget* sehari-hari untuk meminimalisir sisi negatif yang ditimbulkan dari penggunaan *gadget* tersebut. Dan sebaiknya tidak diberikan pada anak dibawah usia 6 tahun, karena saat usia tersebut anak lebih baik diarahkan kedalam kegiatan yang memiliki aktivitas dilingkungan agar mudah untuk bersosialisasi.

Kata Kunci : Dampak, Penggunaan *Gadget*, Anak Usia Dini

Abstract

The purpose of this research is to know the impact of the use of the gadget on early childhood in PAUD Mutiara Hati Palu . The type of research used in this research is qualitative research. The sampling technique used in this study using random sampling. Data collection techniques are observation, interview, and documentation. The research results obtained 1) Early childhood is often seen using gadget at the moment of everyday activities. So most early childhood feeling too cool to use gadget that may give rise to positive or negative impact. 2) How to use gadget (applications, intensity, and duration of usage of gadget) in early childhood. 3) Most early childhood with gadget just to play games and watch animated films that would otherwise be used for learning media early childhood. 4) supervision by parents felt less, because most parents are impressed give and not worry too much with the impact will be incurred from the use of the gadget are continually. Parents should take heart – in the monitor and monitor children's activity in the use of everyday gadget to minimize the negative side inflicted from the use of the gadget, gadget and should be used and exploited for anything positive and should not given to children under the age of 6 years, since the time of the child's age is better directed into activities which have activities surroundings for easy socializing.

Keywords: Impact, Use Of Gadget, Early Childhood

PENDAHULUAN

Kemajuan zaman di bidang ilmu teknologi pada abad ke 21 ini semakin berkembang pesat. Berbagai macam penemuan dengan tujuan mempermudah ruang gerak dan ruang lingkup manusia diciptakan satu persatu setiap tahunnya. Ini membuktikan bahwa daya pikir masyarakat dan juga pola perilaku manusia semakin maju dan berkembang dengan pesat. Peningkatan penemuan menjadi lebih canggih ini tentu memang tidak lepas dari para penemu-penemu sebelumnya. Penyempurnaan telepon ini semakin menjadi-jadi di abad yang sekarang serba modern ini. Dimulai dari munculnya telepon koin, telepon genggam (HP), hingga saat sekarang ini orang-orang lebih akrab mengenalnya dengan istilah *smartphone* atau *gadget*.

Gadget memiliki fitur menarik yang ditawarkan dan seringkali membuat anak-anak cepat akrab dengannya. Namun penggunaan *gadget* secara continue akan berdampak buruk bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya, anak-anak yang cenderung terus menerus menggunakan *gadget* akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang harus dan rutin dilakukan oleh anak dalam aktifitas sehari-hari, tidak dipungkiri saat ini anak lebih sering bermain *gadget* dari pada belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, Hal ini mengkhawatirkan, sebab pada masa anak-anak mereka masih tidak stabil, memiliki rasa keingin tahun yang sangat tinggi, dan berpengaruh pada meningkatnya sifat konsumtif pada anak-anak untuk itu penggunaan *gadget* pada anak-anak perlu mendapatkan perhatian khusus bagi orang tua. Beberapa kasus mengenai dampak negatif dari *smartphone* ini sering sekali menimpa anak-anak. Mulai dari kecanduan internet, game, dan juga konten-konten yang berisi pornografi.

Di zaman modern ini dimana tingkat keagamaan dan moral mulai menurun kita sebagai generasi penerus harus memberi contoh dan pengarahan yang baik bagi anak-anak usia dini entah itu adik kita sendiri maupun adik sodara dan anak-anak lainnya jangan kita mengajari hal-hal yang tidak baik pada mereka (anak usia dini) itu sama halnya kita merusak generasi beri-

kutnya, oleh karena itu kita harus berhati-hati dalam bersikap berbicara pada anak usia dini sebab mereka cepat sekali meniru apapun yang telah didengar maupun yang dilihat terutama pada tv dan *gadget*, sebagai orangtua alangkah baiknya jika setiap harinya banyak berdialog dengan si anak agar kita bisa tau sejauh mana perkembangan dan pola pikir si anak diluar sana supaya kita bisa memberi pengarahan lebih lanjut pada si anak. Pada umumnya mereka sangat menikmati keasikan dalam menggunakan *smartphone* dalam kegiatan mereka sehari-hari baik itu di rumah, lingkungan sekolah dan juga lingkungan bermain anak, sehingga sebagian anak cenderung merasa asik menikmati sajian game dari sebuah *gadget* yang dimiliki dibandingkan bermain dengan teman sebayanya di lingkungan rumah.

Banyak kejadian yang terjadi seperti kenakanalan anak, pemerkosaan, kekerasan dan dll. Menjadi perhatian berbagai pihak untuk meningkatkan kewaspadaan terhadap anak-anak dalam penggunaan *gadget* sebagai media bermain atau media komunikasi. Seperti halnya yang dikemukakan oleh Winoto dalam (Giga Kurnia, 2014), bahwa : *“Anak-anak pada dasarnya belum waktunya untuk diberikan sebuah telepon seluler pribadi, hal ini dikarenakan pada anak-anak dikawatirkan anak-anak akan berubah menjadi memiliki perilaku konsumtif yang berlebihan. Memang anak-anak sekolah dasar dan juga menengah pertama masih sangat dilarang atau memerlukan pengawasan yang ketat dalam menggunakan gadget dalam aktivitas sehari-hari mereka”*. Oleh karena itu peran orang tua terhadap anak-anaknya harus selalu dilakukan. Jangan sampai orangtua mengandalkan *gadget* untuk menemani anak, dan orangtua membiarkan anak lebih mementingkan *gadget* supaya tidak merepotkan orangtua. Dengan cara mengontrol setiap konten yang ada di *gadget* anak-anaknya.

Masa kanak-kanak adalah masa emas yang tidak dapat terulang kembali, masa sensitif dan berkembangnya seluruh aspek perkembangan anak, yang nantinya akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya. Namun, kemampuan anak untuk tumbuh dan berkembang tidak dapat hadir begitu saja. Ada proses

atau tahapan-tahapan yang harus dilaluinya, yang didalamnya diperlukan stimulus-stimulus dari lingkungannya untuk mendukung perkembangannya secara optimal. Untuk itulah orang tua, guru, masyarakat bahkan pemerintah harus mengetahui hakikat anak usia dini terlebih dahulu sebelum memberikan stimulus pada mereka, sehingga stimulus atau dukungan yang diberikan tidak hanya dapat mengoptimalkan perkembangan anak di setiap aspek perkembangan anak, namun juga dapat berdampak positif bagi diri dan lingkungan anak.

Ma'ruf (2015) bahwa gadget adalah sebuah benda (alat atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru. Gadget selalu diartikan lebih tidak biasa atau didisain secara lebih pintar dibandingkan dengan teknologi normal pada masa penemuannya. Gadget merupakan salah satu teknologi yang sangat berperan pada era globalisasi ini. Sekarang gadget bukanlah benda yang asing lagi, hampir semua orang memilikinya. Tidak hanya masyarakat perkotaan, gadget juga dimiliki oleh masyarakat pedesaan. Sekarang ini memang tiap-tiap dari masyarakat baik tua maupun muda dan dari berbagai golongan telah mampu mengoperasikan gadget dengan baik. Bahkan gadget memang cenderung di targetkan kepada anak-anak usia sekolah atau remaja. Mereka sekarang ini sudah sangat akrab sekali dengan teknologi yang satu ini. Berbagai kemudahan dan kecanggihan memang di tawarkan dengan mudah oleh piranti elektronik yang satu ini, sehingga masyarakat seolah-olah mau tidak mau menjadi ketergantungan dengan alat elektronik ini.

Gadget adalah perangkat elektronik yang praktis dan bermanfaat bagi manusia, yang membuat gadget ini berbeda dengan perangkat elektronik lainnya adalah perkembangannya yang sangat pesat dan selalu mempunyai pembaharuan dalam setiap perkembangannya serta mempunyai sifat yang praktis dalam penggunaannya. Dapat dikatakan gadget, karena gadget ini terdiri dari sekumpulan perangkat elektronik vital bagi manusia seperti televisi, radio, jam tangan, komputer, kalkulator, kamera dsb dalam satu buah perangkat atau biasa

dikenal sebagai *smartphone*. Selain terdiri dari perangkat, gadget juga terdiri dari fitur – fitur tambahan untuk menambah dukungan dalam penggunaan gadget seperti *software* aplikasi (Febby, 2015).

Aplikasi atau perangkat lunak adalah salah satu program siap pakai yang dibuat untuk melakukan sebuah tugas atau instruksi-instruksi tertentu yang memiliki fungsi dan tujuan tertentu. (dikutip Sulaidin, 2016). Jadi aplikasi Al-Qur'an sendiri merupakan Al-Qur'an atau kitab suci bagi umat islam yang dikemas dalam bentuk *software* atau pemrograman yang dapat digunakan dalam setiap gadget untuk dapat diakses secara efektif dan efisien dalam menunjang kegiatan beribadah oleh setiap muslim.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang bertujuan untuk mengetahui tentang bentuk dan dampak penggunaan gadget pada anak usia dini. Dengan metode pendekatan fenomenologi oleh Schutz adalah bagaimana memahami tindakan sosial (yang berorientasi pada perilaku orang atau orang lain pada masa lalu, sekarang dan akan datang) melalui penafsiran. Dengan kata lain, mendasarkan tindakan sosial pada pengalaman, makna dan kesadaran. Dimana, manusia dituntut untuk saling memahami satu sama lain, dan bertindak dalam kenyataan yang sama. Sehingga, ada penerimaan timbale balik, pemahaman atas dasar pengalaman bersama, dan tipikasi atas dunia bersama, jadi hasil penelitian ini bukanlah berupa sebuah angka-angka melainkan hasil dari pengukuran, akan tetapi berupa informasi. Menurut Creswell (2010) bahwa penelitian kualitatif merupakan metode-metode untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang oleh sejumlah individu atau sekelompok orang dianggap berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan. Proses penelitian kualitatif ini melibatkan upaya-upaya penting, seperti mengajukan pertanyaan-pertanyaan dan prosedur-prosedur, mengumpulkan data yang spesifik dari partisipan, dan menganalisis data secara induktif mulai dari tema-tema yang khusus ketematema umum, dan menafsirkan makna data.

Berdasarkan asumsi dan pendapat diatas, peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif karena lebih cocok untuk menggali informasi dan membahas permasalahan ataupun hal-hal yang berkaitan dengan penggunaan gadget pada anak usia dini. Dalam proses pengumpulan data dapat di gunakan berbagai sarana seperti wawancara, observasi, studi pustaka, dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia, gadget disebut sebagai “acang”. Salah satu hal yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan”. Artinya, dari hari ke hari gadget selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Gadget adalah piranti yang berkaitan dengan perkembangan teknologi masa kini. Yang termasuk gadget misalnya tablet, smartphone, notebook, dan sebagainya.

Menurut Widiyahti bahwa gadget adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Diantaranya *smartphone* seperti *iphone* dan *blackberry*, serta *notebook*. Sehingga dapat menyimpulkan bahwa, gadget adalah suatu alat elektronik yang memiliki berbagai layanan fitur dan aplikasi yang menyajikan teknologi terbaru yang membantu hidup manusia menjadi lebih praktis dan memiliki fungsi khusus. Pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan anak memiliki dampak positif dan dampak negatif. Adapun dampak positifnya antara lain, membantu perkembangan fungsi adaptif seorang anak, menambah pengetahuan anak, memperluas jaringan persahabatan, mempermudah komunikasi, dan membangun kreatifitas anak. Sedangkan dampak negatifnya antara lain, anak menjadi ketergantungan terhadap gadget, sehingga dalam menjalankan segala aktivitas hidupnya anak tidak bisa terlepas dari gadget, anak menjadi sulit berkonsentrasi pada dunia nyata, anak menjadi lebih suka bermain dengan gadgetnya daripada bermain dengan temannya,

dan anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas.

Selain itu, selain itu dari hasil wawancara guru di sekolah tersebut “dampak positif penggunaan gadget antara lain, yang pertama adalah gadget akan membantu perkembangan fungsi adaptif seorang anak artinya kemampuan seseorang untuk bisa menyesuaikan diri dengan keadaan lingkungan sekitar dan perkembangan zaman”. Jika perkembangan zaman sekarang muncul gadget, maka anak pun harus tahu cara menggunakannya karena salah satu fungsi adaptif manusia zaman sekarang adalah harus mampu mengikuti perkembangan teknologi. Sebaliknya, anak yang tidak bisa mengikuti perkembangan teknologi bisa dikatakan fungsi adaptifnya tidak berkembang secara normal. Nilai positif lain adalah gadget memberi kesempatan anak untuk leluasa mencari informasi.

Menurut pendapat orang tua murid “Penggunaan gadget yang berlebihan pada anak akan berdampak negatif karena dapat menurunkan daya konsentrasi dan meningkatkan ketergantungan anak untuk dapat mengerjakan berbagai hal yang semestinya dapat mereka lakukan sendiri. Dampak lainnya adalah semakin terbukanya akses internet dalam gadget yang menampilkan segala hal yang semestinya belum waktunya dilihat oleh anak-anak. Banyak anak yang mulai kecanduan gadget dan lupa bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya yang berdampak psikologis terutama krisis percaya diri, juga pada perkembangan fisik anak”.

Radiasi gelombang elektromagnetik dari gadget memang tidak terlihat, efeknya pun tidak terasa secara langsung. Untuk itu orangtua harus secara bijak mengawasi dan melakukan seleksi terhadap instrument permainan yang digunakan anak-anak saat bermain. Kebiasaan anak-anak dalam bermain gadget saat ini memang tidak bias dipungkiri, namun ada baiknya tidak selalu bermain, atau paling tidak membatasi waktu bermain gadget, karena alasan radiasi diatas. Sebenarnya kegiatan bermain merupakan kegiatan utama anak yang nampak mulai sejak bayi. Kegiatan ini penting bagi perkembangan kognitif, sosial, dan kepribadian anak pada umumnya. Anak juga bisa mulai memahami hubungan antara dirinya dan lingkungan sosialnya me-

lalui kegiatan bermain, belajar bergaul dan memahami aturan ataupun tata cara pergaulan. Namun sekarang anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan bermain gadget daripada bermain dengan teman sebaya, yang bisa menimbulkan sifat individualis dan egosentris, serta tidak memiliki kepekaan terhadap lingkungan sekitar.

Hasil wawancara berikutnya yaitu a) Sulit konsentrasi pada sekolah dan masyarakat. Rasa kecanduan atau adiksi pada gadget akan membuat anak mudah bosan, gelisah dan marah ketika dia dipisahkan dengan gadget kesukaannya. Ketika anak merasa nyaman bermain dengan gadget kesukaannya, dia akan lebih asik dan senang menyendiri memainkan gadget tersebut. Akibatnya, anak akan mengalami kesulitan berinteraksi sekolah PAUD dan masyarakat dalam berteman dan bermain dengan teman sebayanya. b) Terganggunya fungsi PFC yaitu kecanduan teknologi selanjutnya dapat mempengaruhi perkembangan otak anak. PFC atau Pre Frontal Cortex adalah bagian didalam otak yang mengontrol emosi, kontrol diri, tanggung jawab, pengambilan keputusan dan nilai-nilai moral lainnya. Anak yang kecanduan teknologi seperti games online, otaknya akan memproduksi hormon dopamine secara berlebihan yang mengakibatkan fungsi PFC terganggu. c) Introvert yaitu ketergantungan terhadap gadget pada anak-anak membuat mereka menganggap bahwa gadget itu adalah segalanya bagi mereka. Mereka akan galau dan gelisah jika dipisahkan dengan gadget tersebut. Sebagian besar waktu mereka habis untuk bermain dengan gadget. Akibatnya, tidak hanya kurangnya kedekatan antara orang tua dan anak, anak juga cenderung menjadi introvert.

Dampak pengaruh Gadget pada perkembangan anak sangat banyak. Dampak yang diberikan dari segi pendidikan di Indonesia yaitu, dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif yaitu 1) Menambah pengetahuan menurut Rizki syaputra dikutip oleh Delima menyimpulkan bahwa dengan menggunakan gadget yang berteknologi canggih, anak-anak dengan mudah dan cepat untuk mendapatkan informasi mengenai tugasnya disekolah. 2) Memperluas jaringan persahabatan yaitu

gadget dapat memperluas jaringan persahabatan karena dapat dengan mudah dan cepat bergabung ke social media. Jadi, kita dapat dengan mudah untuk berbagi bersama teman kita. 3) Mempermudah Komunikasi yaitu gadget merupakan salah satu alat yang memiliki teknologi yang canggih. Jadi semua orang dapat dengan mudah berkomunikasi dengan orang lain dari seluruh penjuru dunia. 4) Melatih kreativitas anak yaitu kemajuan teknologi telah menciptakan beragam permainan yang kreatif dan menantang. Banyak anak yang termasuk kategori ADHD diuntungkan oleh permainan ini oleh karena tingkat kreativitas dan tantangan yang tinggi.

Dampak negatif yaitu 1) Mengganggu kesehatan yaitu gadget dapat mengganggu kesehatan manusia karena efek radiasi dari teknologi sangat berbahaya bagi kesehatan manusia terutama pada anak-anak yang berusia 12 tahun kebawah. Efek radiasi yang berlebihan dapat mengakibatkan penyakit kanker. 2) Mengganggu perkembangan anak yaitu gadget memiliki fitur-fitur yang canggih seperti, kamera, video, games dan lain-lain. Fitur itu semua dapat mengganggu proses pembelajaran di sekolah. Misalnya ketika guru menerangkan pelajaran di depan salah satu siswa bermain gadgetnya di belakang atau bias juga di pergunakan sebagai alat untuk hal-hal yang tidak baik. 3) Rawan terhadap tindak kejahatan yaitu setiap orang pasti ada yang memiliki sifat update di mana saja. Jadi orang ingin berbuat kejahatan dengan mudah mencarinya dari hasil update nya yang boleh dibilang terlalu sering. 4) Mempengaruhi perilaku Anak yaitu Kemajuan teknologi berpotensi membuat anak cepat puas dengan pengetahuan yang diperolehnya sehingga menganggap apa yang didapatnya dari internet atau teknologi lain adalah pengetahuan yang terlengkap. Pada faktanya ada begitu banyak hal yang harus digali lewat proses pembelajaran tradisional dan internet tidak bisa menggantikan kedalaman suatu pengetahuan. Kalau tidak dicermati, maka akan ada kecenderungan bagi generasi mendatang untuk menjadi generasi yang cepat puas dan cenderung berpikir dangkal.

Kemajuan teknologi yang membawa banyak kemudahan, generasi mendatang berpotensi untuk menjadi generasi yang tidak tahan dengan kesulitan. Dengan kata lain, anak akan berpikir atau merasa bahwa hidup ini seharusnya mudah dan pada akhirnya anak berusaha untuk menyederhanakan masalah dan berupaya menghindari kesukaran. Dan kemajuan teknologi dapat mempercepat segalanya dan tanpa disadari anak pun dikondisikan untuk tidak tahan dengan keterlambatan. Hasilnya anak makin hari makin lemah dalam hal kesabaran serta konsentrasi dan cepat menuntut orang untuk memberi yang diinginkannya dengan segera. Sosok yang paling berpengaruh dalam mencegah maupun mengatasi dampak negatif dari gadget adalah orang tua.

Maka orang tua memiliki peran besar dalam membimbing dan mencegah agar teknologi gadget tidak berdampak negatif bagi anak. Yaitu dilihat dari tahapan perkembangan dan usia anak, pengenalan dan penggunaan gadget bisa dibagi ke beberapa tahap usia. Untuk anak usia di bawah 5 tahun, Pemberian gadget sebaiknya hanya seputar pengenalan warna, bentuk, dan suara. Artinya, jangan terlalu banyak memberikan kesempatan bermain gadget pada anak di bawah 5 tahun. Terlebih di usia ini, yang utama bukan gadget -nya, tapi fungsi orangtua. Pasalnya gadget hanya sebagai salah satu sarana untuk mengedukasi anak.

Ditinjau dari sisi neurofisiologis, otak anak berusia di bawah 5 tahun masih dalam taraf perkembangan. Perkembangan otak anak akan lebih optimal jika anak diberi rangsangan sensorik secara langsung. Misalnya, meraba benda, mendengar suara, berinteraksi dengan orang, dan sebagainya. Jika anak usia di bawah 5 tahun menggunakan gadget secara berkelanjutan, apalagi tidak didampingi orangtua, akibatnya anak hanya fokus ke gadget dan kurang berinteraksi dengan dunia luar.

Peran orang tua yaitu membatasi waktu yang dimana usia anak di bawah 5 tahun, boleh-boleh saja diberi gadget. Tapi harus diperhatikan durasi pemakaiannya. Misalnya, boleh bermain tapi hanya setengah jam dan hanya pada saat senggang. Contohnya,

kenalkan gadget seminggu sekali, misalnya hari Sabtu atau Minggu. Lewat dari itu, ia harus tetap berinteraksi dengan orang lain. Aplikasi yang boleh dibuka pun sebaiknya aplikasi yang lebih ke fitur pengenalan warna, bentuk, dan suara. Sejalan pertambahan usia, ketika anak masuk usia pra remaja, orangtua bisa memberi kebebasan yang lebih, karena anak usia ini juga perlu gadget untuk fungsi jaringan sosial mereka. Di atas usia 5 tahun (mulai 6 tahun sampai usia 10 tahun) orangtua bisa memperbanyak waktu anak bergaul dengan gadget. Di usia ini, anak sudah harus menggali informasi dari lingkungan. Jadi, kalau tadinya cuma seminggu sekali selama setengah jam dengan supervisi dari orangtua, kini setiap Sabtu dan Minggu selama dua jam.

Peranan orang tua yaitu hindarkan kecanduan yaitu Kasus kecanduan atau penyalahgunaan gadget biasanya terjadi karena orangtua tidak mengontrol penggunaannya saat anak masih kecil. Maka sampai remaja pun ia akan melakukan cara pembelajaran yang sama. Akan susah mengubah karena kebiasaan ini sudah terbentuk. Ini sebabnya, orang tua harus ketat menerapkan aturan ke anak, tanpa harus bersikap otoriter. Dan jangan lupa, orangtua harus menerapkan reward and punishment. Kalau ini berhasil dijalankan, maka anak akan bisa melakukannya secara bertanggungjawab dan terhindar dari kecanduan.

Salah satu dampak positif gadget adalah akan membantu perkembangan fungsi adaptif seorang anak. Artinya kemampuan seseorang untuk bisa menyesuaikan diri dengan keadaan lingkungan sekitar dan perkembangan zaman. Jika perkembangan zaman sekarang muncul gadget, maka anak pun harus tahu cara menggunakannya. Artinya fungsi adaptif anak berkembang. seorang anak harus tahu fungsi gadget dan harus bisa menggunakannya karena salah satu fungsi adaptif manusia zaman sekarang adalah harus mampu mengikuti perkembangan teknologi. Sebaliknya, anak yang tidak bisa mengikuti perkembangan teknologi bisa dikatakan fungsi adaptifnya tidak berkembang secara normal.

Namun, fungsi adaptif juga harus menyesuaikan dengan budaya dan tempat seseorang tinggal. Kalau

anak tinggal di sebuah desa dimana gadget adalah barang langka, maka wajar kalau anak tidak tahu dan tidak kenal yang namanya gadget. Anak usia dini tidak terlalu baik memakai gadget karena anak akan terganggu psikologinya, nilai-nilai Agama dan akan mengurangi karakter anak usia dini untuk berkembang. Namun gadget juga dapat menyenangkan dan stimulasi menarik buat anak, dan dapat membantu menguasai keterampilan kepada anak. Oleh karena itu orang tua harus menemani anak dalam menggunakan gadget tersebut.

Membaca Alqur'an termasuk amalan yang sangat mulia, dan Allah menjanjikan pahala yang berlipat ganda bagi umat muslim yang melakukannya meskipun tidak mengerti arti dan maknanya. Orang mukmin yang membaca Al Qur'an bagaikan jeruk limau yang mempunyai bau yang harum dan rasa yang enak dan orang mu'min yang tidak membaca Al Qur'an itu bagaikan buah kurma yang tidak berbaunya namun enak rasanya. Dan orang munafik yang membaca Al Qur'an itu bagaikan buah raihanah harum baunya tapi memiliki rasa yang pahit dan orang munafik yang tidak membaca Al Qur'an itu bagaikan buah hanzhalah tidak ada baunya dan pahit rasanya" (HR. Bukhari dan Muslim). Bagaimana adab yang dilakukan ketika kita membaca Al-Qur'an? Lalu bagaimana jika kita membaca Al-Qur'an melalui fitur aplikasi yang terpasang didalam gadget? Karena Al-Qur'an adalah kalamullah atau firman Allah, kita tidak boleh sembarangan dan seenaknya ketika membaca Al-Qur'an. Ada beberapa adab yang harus dilakukan ketika membaca Al-Qur'an, yaitu:

1. Membaca Al-Qur'an dengan berniatkan ikhlas mengharap ridho Allah bukan untuk mencari dunia atau pujian.
2. Disunnahkan membaca Al-Qur'an dalam keadaan bersih dan mulut yang bersih.
3. Disunnahkan membaca Al-Qur'an dalam keadaan suci. Namun, ada beberapa ulama yang memperbolehkan membaca Al-Qur'an dalam keadaan berhadast kecil.
4. Membaca di tempat yang bersih dan suci.
5. Duduk dengan posisi menghadap kiblat dan hati

yang penuh dengan ketenangan.

6. Memula membaca Al-Qur'an dengan membaca ta'awudz "a'udzu billaahi minasy syaithonir rajiim".
7. Disunnahkan membaca Al-Qur'an dengan tartil, artinya membaca Al-Qur'an secara pelan-pelan dan tenang. Firman Allah pada Q.S. Al Muzzammil ayat 4: atau lebih dari seperdua itu. dan bacalah Al Quran itu dengan perlahan-lahan.

Jika kita membaca Al-Qur'an melalui gadget, hukuman diatas akan berlaku, ketika kita membaca Al-Qur'an melalui gadget, pahala yang diterima ketika membaca Al-Qur'an sama dengan membaca Al-Qur'an melalui gadget, Karena membaca Al-Qur'an adalah membaca firman Allah, dan menganggunkan firman Allah adalah kewajiban umat muslim maka sebaiknya kita mengambil wudhu terlebih dahulu sebelum membaca Al-Qur'an. Selain itu membaca Al-Qur'an adalah membawa mushaf maka disyaratkan suci dari hadast terlebih dahulu. Namun, gadget yang mengandung konten atau aplikasi Al-Qur'an tidak dapat dikatakan mengandung mushaf, karena sifat mushaf yang terdapat dalam Al-Qur'an berbeda dengan sifat mushaf yang ada pada aplikasi Al-Qur'an yang hanya bersifat gelombang dari huruf yang ada pada layar gadget. Oleh karena itu, membaca Al-Qur'an melalui gadget dibolehkan atau tidak diharuskan untuk bersuci atau berwudhu terlebih dahulu.

Membaca Al-Qur'an melalui gadget juga dilakukan di tempat – tempat yang bersih dan suci, tidak meletakkan di sembarang tempat misal di tempat yang kotor atau di toilet. Apabila gadget yang mengandung aplikasi Al-Qur'an tersimpan di dalam celana atau di bawa ke toilet maka aplikasi tersebut harus ditutup terlebih dahulu sehingga kita selalu menghormati kitab Allah SWT. Membaca Al-Qur'an melalui gadget juga dilakukan dengan bacaan tartil dan bernada dan harus dibaca sesuai hukum bacaannya. Lalu bagaimana dengan pahala yang didapatkan ketika membaca Al-Qur'an melalui gadget? Terkait dengan hal tersebut tidak ada perbedaan antara membaca Al-Qur'an melalui gadget. Karena membaca Al-Qur'an ini tergantung pada diri kita

masing – masing bagaimana kita memuliakan Al-Qur'an serta keihklasan dalam membaca Al-Qur'an. Bahkan, aplikasi Al-Qur'an yang terdapat dalam gadget ini juga bermanfaat bagi wanita – wanita yang sedang mengalami datang bulan. Sehingga, tidak ada alasan untuk tidak mempelajari atau mengkaji Al-Qur'an. Ketika dalam keadaan mendesak aplikasi Al-Qur'an juga bermanfaat karena aplikasi Al-Qur'an secara tidak langsung tersimpan di dalam gadget. Namun, sebagai umat muslim sebaiknya kita selalu memuliakan kitab – kitab Allah SWT dengan selalu membawa Al-Qur'an kemanapun, kapanpun, dan dimanapun kita berada.

KESIMPULAN

Gadget adalah suatu alat elektronik yang memiliki berbagai layanan fitur dan aplikasi yang menyajikan teknologi terbaru yang membantu hidup manusia menjadi lebih praktis dan memiliki fungsi kh Dari pembahasan diatas, teknologi jelas mempengaruhi perkembangan anak. Karena sebuah perangkat teknologi merupakan media pembelajaran yang sangat efektif. Dengan adanya tampilan gambar yang bisa berjalan, efek suara atau nyanyian membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan perangkat teknologi sangat disukai oleh anak-anak. Dan karena kemajuan teknologi juga dapat membantu daya kreatifitas anak, jika pemanfaatnya diimbangi dengan interaksi dengan lingkungan sekitarnya kususny orang tua.

Gadget dapat mempengaruhi daya kembang otak anak dalam pertumbuhannya. Pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan anak memiliki dampak positif dan dampak negatif. Gadget hanyalah sebagai sarana untuk anak dalam bermain dan mencari informasi, tetapi orangtua lah yang menjadi pembimbing dan pengarah yang dapat meluruskan anaknya supaya tidak kecanduan gadget. Peran orangtua sangat penting dan berpengaruh kepada anaknya untuk mengatasi penggunaan gadget saat ini.

Gadget adalah suatu perangkat elektronik yang praktis dan bermanfaat bagi manusia. Seiring perkembangan zaman, gadget selalu mempunyai pembaharuan

dalam penggunaannya. Salah satunya adalah aplikasi Al – Qur'an. Aplikasi Al – Qur'an ini dibuat untuk memudahkan manusia dalam membaca Al – Qur'an, karena di dalamnya terdapat konten Al – Qur'an yang dengan mudah dapat digunakan dimanapun dan kapanpun. Adab penggunaan aplikasi Al – Qur'an ini sama dengan ketika membaca Al – Qur'an secara langsung yaitu dalam keadaan yang suci dan terbebas dari hadast kecil ataupun besar, disunnahkan untuk menghadap kiblat, dan dilakukan secara ikhlas mengharap ridho Allah. Namun, penggunaan aplikasi Al – Qur'an ini diperbolehkan tidak mengambil air wudhu terlebih dahulu sebelum membacanya. Karena, mushaf yang ada didalam aplikasi Al – Qur'an tidaklah sama seperti mushaf yang terdapat dalam kitab suci Al – Qur'an.

DAFTAR PUSTAKA

- Adinawas. (2014). *Pengertian Al-Qur'an menurut Bahasa dan Istilah*. [online] <http://adinawas.com/pengertian-al-quran-menurut-bahasa-dan-istilah.html>. Diakses pada tanggal 26 Juni 2016
- B. Hurlock, Psikologi Perkembangan Edisi ke-5, (Jakarta:Erlangga, 1993).
- bduh, Tuasikal Muhammad. (2015). *Adab Membaca Al – Qur'an*. [online] <https://rumaysho.com/11261-8-adab-membaca-al-quran.html>.
- Cholid Narbuko. Dkk. (2003). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Creswell, Jhon W. (2010). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Delima, R., N.K. Arianti., dan B. Pramudyawardani. (2015). Identifikasi Kebutuhan Pengguna Untuk Aplikasi Permainan Edukasi Bagi Anak Usia 4 sampai 6 Tahun. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi* 1 (1) : 4 – 8.
- Febby. (2015). *Pengertian Gadget dan Penggunaannya*. [online] <http://pakarkode.blogspot.co.id/2015/04/pengertian-tentang-gadget-gadget.html>. Diakses pada tanggal 26 Juni 2016.
- Hadari Nawawi, Martin Hadari. (1995). *Instrumen penelitian bidang sosial*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Herdiansyah, Haris. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif Untuk Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Hasibuhan, Sulaidin. (2016). *Pengertian Aplikasi Komputer*. [online] <http://www.sulaidihasiswa.com/2015/03/pengertian->

- aplikasi-komputer.html. Diakses pada tanggal 26 Juni 2016.
- Ibnu ‘Abbas. At-Tibyan fii Adabi Hamalatil Qur’an Cetakan pertama, tahun 1426 H. Abu Zakariya Yahya bin Syaraf An-Nawawi. Tahqiq: Abu ‘Abdillah Ahmad bin Ibrahim Abul ‘Ainain.
- Ibnu Katsir. (2012). *Tafsir Al Qur’an Al ‘Azhim terbitan dari Ibnul Jauzi*, cetakan pertama, tahun 1431 H.
- Mangkoesoebroto, Guritno. (2010). *Ekonomi Publik. Edisi Ketiga*. Yogyakarta: BPFE Yogyakarta
- Maulida, Hidayah. (2013). *Menelisik Pengaruh Penggunaan Aplikasi Gadget Terhadap Perkembangan Psikologis Anak Usia Dini*. Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan 2013. FKIP Universitas Negeri Semarang. Semarang.
- Noegroho, Agoeng. (2010). *Teknologi Komunikasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.