

Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Moral Anak Usia 5-6 Tahun

Yusnia^{a,1,*}, Sitti Fatimah^{b,2}, A.Sri Mardiyanti Syam^{c,3}

^a Institut Agama Islam Negeri Bone, Indonesia

^b Institut Agama Islam Negeri Bone, Indonesia

^c Institut Agama Islam Negeri Bone, Indonesia

¹ yusniakor215@gmail.com; ² fatimahlompo@gmail.com; ³ diyantisvam@gmail.com

* Korespondensi Penulis

INFO ARTIKEL

Histori Artikel

Diterima : 25 Agustus 2021

Direvisi : 18 Oktober 2021

Disetujui : 27 November 2021

Kata Kunci

Device, Morale,
Early Childhood

ABSTRAK

This study aimed to determine the use of gadgets in children aged 5-6 years in Talungeng Village, Barebbo District, Bone Regency and to determine the impact of gadgets on the morale of children aged 5-6 years in Talungeng Village, Barebbo District, Bone Regency. which uses descriptive qualitative research with pedagogic, psychological and sociological approaches to obtain the desired data using primary and secondary data. Then analyzed by: 1. Reducing the data, 2. presenting the data, and 3. drawing conclusions. The results of this study indicate that there are two forms of using gadgets in children aged 5-6 years in Talungeng Village, Barebbo District, Bone Regency, namely children often access YouTube applications, games and also Tiktok applications and children use different times, children use gadgets with duration under 1 hour, 1 hour and 2 hours a day which is used repeatedly and each use takes 10-15 minutes. There are two impacts of using gadgets on children's morals, namely positive and negative impacts. The positive impact of gadgets for children is that they can train and improve intelligence in terms of knowing literacy, thinking power, high curiosity and can also increase self-confidence for children. The negative impact is that the child has not been able to manage the time of using the device, emotions that still need to be controlled, showing angry emotions, crying, rebelling and even saying disrespectful words to parents and other people.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan gadget pada anak usia 5-6 tahun di Desa Talungeng Kecamatan Barebbo Kabupaten Bone dan untuk mengetahui dampak gadget terhadap moral anak usia 5-6 tahun di Desa Talungeng Kecamatan Barebbo Kabupaten Bone. Daerah yang menggunakan penelitian deskriptif kualitatif dengan pendekatan pedagogik, psikologis dan sosiologis untuk memperoleh data yang diinginkan dengan menggunakan data primer dan sekunder. Kemudian dianalisis dengan: 1. Mereduksi data, 2. menyajikan data, dan 3. menarik kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada dua bentuk penggunaan gadget pada anak usia 5-6 tahun di Desa Talungeng Kecamatan Barebbo Kabupaten Bone yaitu anak sering mengakses aplikasi youtube, game dan juga aplikasi Tiktok dan anak menggunakan waktu yang berbeda, anak menggunakan gadget dengan durasi di bawah 1 jam, 1 jam, dan 2 jam sehari yang digunakan berulang kali dan setiap penggunaan membutuhkan waktu 10-15 menit. Ada dua dampak penggunaan gadget terhadap akhlak anak yaitu dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif gadget bagi anak adalah dapat melatih dan meningkatkan kecerdasan dalam hal mengenal literasi, daya pikir, rasa ingin tahu yang tinggi dan juga dapat meningkatkan rasa percaya diri bagi anak. Dampak negatifnya adalah anak belum bisa mengatur waktu penggunaan gawai, emosi yang masih perlu dikendalikan, menunjukkan emosi marah, menangis, memberontak bahkan mengucapkan kata-kata yang tidak sopan kepada orang tua dan orang lain.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](#) license.



1. Pendahuluan

Gawai adalah suatu alat elektronik yang berukuran kecil yang memiliki suatu fungsi khusus seperti smarhphone atau yang sering disebut dengan HP (*Hand Phone*) yang merupakan teknologi yang banyak digunakan saat ini untuk semua kalangan masyarakat, mulai dari orang tua, remaja bahkan anak usia dini. masyarakat menggunakan gawai sebagai alat komunikasi, alat pencari informasi, alat untuk mempermudah pekerjaan, dan sebagai media hiburan. Gawai memiliki banyak manfaat, tetapi selain memiliki manfaat gawai juga memiliki dampak negatif yang perlu diperhatikan.¹

Ketua komisi perlindungan anak Indonesia (KPAI) Susanto mengatakan bahwa “anak yang kecanduan gawai menjadi tantangan serius, hanya saja, tidak semua orangtua mengetahui bahwa anaknya terindikasi kecanduan gawai, penggunaan gawai pada anak dan remaja yang lebih dari 3 jam dalam sehari dapat menyebabkan mereka rentan pada kecanduan gawai.” Dampak buruk gawai tidak hanya pada tumbuh kembang fisik anak tetapi gawai juga akan berdampak kepada psikologi

¹ Effendy, Onong Uchjana, (2016). “*Ilmu Komunikasi Teori dan Praktik*” Bandung : PT Remaja Rosdakarya, h. 78

anak misalnya anak akan menghindari interaksi dengan lingkungannya, anak susah berkonsentrasi dan otak kanan jadi tidak berkembang seperti contohnya daya ingat menjadi menurun.²

Dokter spesialis saraf anak dari Departemen Neurologi Rumah Sakit Cipto Mangunkusumo (RSCM) Yetty Ramli. Pada kesempatan yang sama beliau memaparkan, penggunaan gawai sebagai sarana untuk mengakses teknologi terbukti memberikan dampak buruk pada anak. Penggunaan gawai yang berlebihan dapat mengganggu kemampuan kognitif anak, meliputi daya ingat, bahasa, daya tangkap, serta kemampuan motorik dan sensorik. Selain itu penggunaan gawai secara berlebihan juga akan memberikan efek samping pada fisik, seperti mata kering, sakit kepala, nyeri leher, kurang nafsu makan, dan gangguan tidur.

Oleh karena itu orang tua harus bisa mengajak diskusi dalam arti adanya tanya jawab mengenali dari semua gawai yang dimiliki anak-anaknya. Ini artinya waktu bermain adalah waktu yang bermanfaat. Seperti halnya yang terjadi di lingkungan masyarakat Desa Talungeng bahwa ada beberapa anak yang berusia 5-6 tahun sudah mahir dalam menggunakan gawai meskipun gawai yang digunakan itu bukan milik anak sendiri melainkan milik orang tua atau keluarganya. Dari observasi yang telah peneliti lakukan bahwa orang tua memberikan atau menggunakan gawai sebagai media penghibur dan penenang bagi anaknya agar anaknya tidak mengganggu aktivitas orang tuanya. Dan pada saat orang tua meminta atau menyita gawai tersebut maka sebagian anak sakan menjadi kesal, menangis, memberontak, berbicara kasar dan marah-marah kepada keluarga maupun orang tuanya.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah 1) Untuk mengetahui bagaimana bentuk penggunaan gawai pada anak usia 5-6 Tahun di Desa Talungeng Kecamatan Barebbo Kabupaten Bone, 2) Untuk mengetahui bagaimana dampak penggunaan gawai terhadap perkembangan moral anak usia 5 – 6 Tahun di Desa Talungeng Kecamatan Barebbo Kabupaten Bone .

2. Metode

Sesuai dengan masalah yang ditemukan dilapangan maka penelitian ini menggunakan Jenis penelitian *field research* dengan pendekatan kualitatif, pendekatan paedagogik, pendekatan psikologi, dan pendekatan sosiologis. lokasi dalam penelitian ini akan diadakan di tiap rumah anak usia 5- 6 Tahun di Desa Talungeng Kecamatan Barebbo Kabupaten Bone. Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas orang tua sebanyak enam orang dan enam orang anak usia 5- 6 Tahun di Desa Talungeng. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Obsevasi,

² Ishomuddin, (2016) *Pembangunan Sosial Dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi Asen*, Jawa timur:Duta media publishing. h. 62

Wawancara dan Dokumentasi. teknik pengolahan data kualitatif yang terdiri dari tiga tahap kegiatan, yaitu: (a) mereduksi data, (b) menyajikan data, dan (c) menarik kesimpulan dan verifikasi.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil

Bentuk Penggunaan Gawai Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Desa Talungeng Kecamatan Barebbo Kabupaten Bone

Penggunaan gawai perlu diperhatikan secara khusus. Penggunaan gawai yang tidak bijak dan berlebihan dapat menimbulkan kerugian bagi penggunanya, kerugian dalam hal kesehatan bahkan kerugian secara ekonomi. Penggunaan gawai membawa sejumlah dampak bagi manusia. Dampak positif dapat kita rasakan jika teknologi tersebut digunakan dengan benar, namun akan berdampak negatif jika teknologi tersebut disalah gunakan.³ Bagi orang dewasa, gawai banyak digunakan untuk memudahkan kepentingan pekerjaan, sedangkan bagi anak-anak banyak digunakan untuk memperoleh kesenangan semata, seperti bermain game, melihat gambar/ konten video dan hal lain yang bilamana disalah gunakan dapat berdampak negatif bagi mental anak. Adapun bentuk penggunaan gawai pada anak usia dini meliputi

1. Aplikasi gawai yang digunakan anak usia dini, sebagian besar penggunaan gawai anak dalam menggunakan gawai hanya untuk menggunakan aplikasi youtube, game dan juga tiktok.
2. Intensitas penggunaan gawai anak usia dini, beberapa anak menggunakan gawai dengan durasi waktu kurang lebih 1 sampai 2 jam, dimana dalam setiap kali penggunaan membutuhkan waktu sekitar 10-15 menit setiap kali pemakaian. Dan dalam membatasi waktu penggunaannya anak masih perlu ditegur, diawasi oleh orang tua ketika menggunakan gawai. (Sari et al., 2023)

Dampak Gawai Terhadap Perkembangan Moral Anak Usia 5 – 6 Tahun Di Desa Talungeng Kecamatan Barebbo Kabupaten Bone

Dampak positif

1. Mengembangkan imajinasi, orang tua memberikan kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan pikirannya atau berimajinasi terhadap apa yang diinginkan oleh anak seperti bernyanyi, menggambar, bermain masak-masakan, bercita-cita, mengikuti

³ Maulana, Andre Safrie, dkk. (2016.) "Pengaruh Gawai Terhadap Perkembangan Moral Pada Anak Usia Dini". Skripsi, Kimia, Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung. h.45

karakter yang dia sukai dan juga mengerjakan atau melakukan sesuatu yang disukai oleh anak.

2. Melatih kecerdasan, dalam menggunakan gawai kecerdasan dari beberapa anak dapat meningkat tergantung dari cara orang tua mengarahkan anak kepada tontonan yang bisa mengedukasi dan anak dalam melihat tontonan. Dimana kecerdasan dari anak itu berbeda- beda diantaranya yaitu anak bisa mengenal huruf, menyebutkan huruf, menulis huruf, mengenal hewan, mengenali pemain sepak bola, menggambar, menyanyi dan juga rasa ingin tahu anak yang juga dapat meningkatkan kecerdasannya.
3. Meningkatkan percaya diri, rasa percaya diri anak bisa meningkat tergantung dari bagaimana orang sekitarnya memberikan respon, misalnya anak dapat merasa percaya diri ketika menyanyi, menari, mengikuti bahasa dari tontonan yang dilihat dari gawai atau dari lingkungan sekitar, mempraktekkan cara bermain bola, memberitahukan rasa antusiasnya terhadap video yang dilihat dan juga distimulasi untuk ikut lomba supaya rasa percaya dirinya dapat meningkat.
4. Mengembangkan kemampuan membaca, menghitung, dan memecahkan masalah, anak dapat meningkatkan kemampuan membaca, menghitung dan memecahkan masalah tergantung dari bagaimana cara orang tua mengajari anak karena ada yang jika disuruh belajar maka akan menurut dan ada pula anak yang jika disuruh belajar tidak mau karena fokus kepada gawainya. Dimana cara orang tua untuk membantu anak dalam belajar itu seperti memberikan stimulus berupa buku cerita atau animasi, buku tentang cara menulis, menghitung, dan mengeja, serta anak dapat melatih kemampuan membaca, menghitung dan memecahkan masalah dengan mengikuti suara video yang dilihat dari gawai dan dalam mengajari anak belajar, orang tua juga mengawasi dan mendampingi anak dalam belajar, memberikan buku tulis untuk anak supaya belajar menulis, mengajak berkomunikasi atau bercakap-cakap.⁴

Dampak negatif

1. Waktu terbuang sia-sia, dalam menggunakan gawai, ada anak yang waktunya terbuang sia-sia dan juga ada anak yang tidak membuang waktunya terhadap gawai karena dimana ada beberapa anak yang jika sudah terlanjur menggunakan gawai maka anak tidak mau berhenti menggunakan gawai dan anak harus ditegur atau dimarahi dulu sebelum berhenti menggunakan gawai. (Jasmin, 2021) Dimana hal tersebut dipengaruhi oleh kesibukan orang tua dan juga kasih sayang yang berlebihan yang diberikan kepada anak. Kemudian bagi anak yang tidak membuang waktunya terhadap gawai itu karena anak lebih suka bermain diluar rumah bersama dengan temannya dan jika waktu

⁴ Indrijati, Herduna (2016) *Psikologi Perkembangan & Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta; Kencana. h.41

sekolah itu dipagi hari dan mengaji di sore hari dimana jam pulang anak itu sekitar jam 5.15 jadi waktu menggunakan gawai itu tidak lama dan dalam menggunakan gawai tetap diawasi oleh orang tua.

2. Perkembangan otak,dampak gawai terhadap perkembangan otak anak itu terlihat pada bagaimana cara anak merespon ketika sedang menggunakan gawai lantas gawai tersebut diminta oleh orang tua atau keluarga, ada beberapa respon yang ditemukan diantaranya yaitu menangis, marah, memberontak, mengucapkan kata kasar, berdebat dengan kakaknya dan juga bertengkar dengan saudaranya untuk mendapatkan gawai yang diinginkan. Dimana hal tersebut dipengaruhi juga oleh cara orang tua dalam memberikan gawai kepada anak karena ada orang tua jika anaknya menangis maka langsung diberikan gawai untuk membuat anaknya tenang.
3. Banyaknya fitur atau aplikasi yang tidak sesuai dengan usia anak, dalam mengatasi dampak penggunaan gawai terhadap kesehatan mata itu dimana dalam menggunakan gawai itu anak masih perlu ditegur,diawasi,diingatkan, dan juga dinasehati ketika menggunakan gawai jika terlalu dekat dengan matanya. Dimana ketika anak menggunakan gawai orang tua sesekali melihat dan mengawasi anak selama bermain gawai dan memberikan batasan penggunaan gawai kepada anak. Dan orang tua membatasi waktu penggunaan gawai anak, orang tua membujuk dan mengalihkan perhatian anak pada gawai untuk bermain permainan selain gawai.
4. Mengganggu kesehatan mata, dalam menggunakan gawai anak masih perlu ditegur,diawasi,diingatkan, dan juga dinasehati ketika menggunakan gawai jika terlalu dekat dengan matanya. Saat anak menggunakan gawai orang tua sesekali melihat dan mengawasi anak selama bermain gawai dan memberikan batasan penggunaan gawai kepada anak. Orang tua membatasi waktu penggunaan gawai anak, orang tua membujuk dan mengalihkan perhatian anak pada gawai untuk bermain permainan selain gawai.
5. Menghilangkan ketertarikan pada aktifitas bermain atau melakukan kegiatan lain, dalam menggunakan gawai terhadap hilangnya ketertarikan dalam bermain diluar itu tergantung dari anaknya dimana ada beberapa anak yang jika diajak bermain diluar rumah dengan temannya maka anak akan ikut dengan temannya dan terdapat pula anak yang mementingkan bermain gawai daripada bermain dengan temannya dikarenakan jarak antara rumah teman dan rumahnya memiliki jarak yang sedikit jauh dan juga

orang tua yang lebih membiarkan anaknya bermain di dalam rumah daripada diluar rumah.⁵

3.2 PEMBAHASAN

Bentuk Penggunaan Gawai Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Desa Talungeng Kecamatan Barebbo Kabupaten Bone.

Sering kita temui orang tua membelikan *gawai* yang canggih dengan model yang sesuai dengan keinginan anak. Orang tua yang memiliki karir diluar rumah *gawai* digunakan untuk memantau aktifitas dan berkomunikasi dengan anak yang ada dirumah. Sedangkan ibu yang *stanbay* di rumah membelikan *gawai* bertujuan untuk mengalihkan perhatian si anak agar tidak mengganggu aktifitas ibu dalam mengerjakan pekerjaan rumah tangga. Awalnya tujuan mereka berhasil, untuk komunikasi dan sebagai pengalih perhatian. Namun lama kelamaan anak akan bosan dan lebih aktif untuk mencoba fitur – fitur serta aplikasi lain yang lebih menarik. Dimulai dari sinilah, anak akan lebih terfokus pada *gawainya* dan mulai meninggalkan dunia bermain mereka. Anak akan lebih individualis dan takpeka terhadap lingkungan sekitarnya.

Adapun bentuk penggunaan *gawai* pada anak usia dini meliputi :

a. Aplikasi *gawai* yang digunakan anak usia dini

Pada anak usia dini aplikasi *gawai* yang sering digunakan yaitu untuk bermain permainan dari keseluruhan pemakaian. Tidak hanya itu saja, banyak juga anak usia dini menggunakannya untuk menonton animasi atau serial kartun anak. Biasanya aplikasi yang digunakan untuk menonton animasi atau kartun adalah youtube. Sedikit dari mereka yang digunakan sebagai alat komunikasi dengan orang tuanya.

Menurut Syahra R dalam skripsi Aditiya Pratama yaitu bahwa pemakaian *gawai* pada sekarang ini sudah digunakan mulai dari anak usia dini sampai dewasa. Penggunaan *gawai* pada anak usia dini biasanya terbatas dan penggunaannya hanya sebagai media pembelajaran, bermain game dan menonton animasi, pemakaiannya pun dapat memiliki waktu yang beragam dan berbeda durasi serta intensitas pemakaiannya pada anak-anak.

Berdasarkan hasil penelitian di lingkungan Desa Talungeng Kecamatan Barebbo Kabupaten Bone, sebagian besar penggunaan *gawai* anak dalam menggunakan *gawai* itu hanya untuk menggunakan aplikasi youtube, game dan juga tiktok.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dapat disimpulkan bahwa dalam menggunakan *gawai* anak di Desa Talungeng Kecamatan Barebbo Kabupaten Bone, bahwa

⁵ Maulana, Andre Safrie, dkk. (2016.) “*Pengaruh Gawai Terhadap Perkembangan Moral Pada Anak Usia Dini*”. Skripsi, Kimia, Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung. h.31

sudah sesuai dengan teori dari Syahra R. yang menjelaskan tentang penggunaan gawai pada anak usia dini biasanya terbatas dan penggunaannya hanya sebagai media pembelajaran, bermain game dan menonton animasi.

b. Intensitas penggunaan gawai anak usia dini

Intensitas penggunaan gawai dapat dilihat dari seberapa sering seseorang menggunakan gawai dalam sehari atau dilihat dari setiap minggunya.

Menurut Sylvie Puspita intensitas penggunaan gawai memiliki tiga kategori yaitu, kategori rendah apabila penggunaan gawai hanya saat waktu senggang (saat pulang sekolah, selesai belajar) dan durasi pemakaiannya hanya setengah jam. ⁶Kategori sedang adalah jika pemakaian sekitar 40-60 menit dalam sekali pemakaian dan dengan pemakaian 2-3 kali per harinya. Namun apabila penggunaan gawai memiliki durasi waktu lebih 60 menit per hari secara terus menerus atau lebih dari 160 menit sekali pemakaian, maka dapat dikategorikan tingkat penggunaan gawai yang tinggi, untuk itu perlu adanya kedisiplinan dan batasan yang dilakukan orang tua pada saat anak usia dini menggunakan gawai, karena pemakaian gawai yang berkelanjutan dan tidak memiliki batas waktu dapat menimbulkan dampak buruk kecanduan gawai.

Berdasarkan hasil penelitian di lingkungan Desa Talungeng Kecamatan Barebbo Kabupaten Bone, bahwa dalam intensitas penggunaan gawai dari beberapa anak menggunakan gawai dengan durasi waktu kurang lebih 1 sampai 2 jam, dimana dalam setiap kali penggunaan membutuhkan waktu sekitar 10-15 menit setiap kali pemakaian. Dan dalam membatasi waktu penggunaannya anak masih perlu ditegur, diawasi oleh orang tua ketika menggunakan gawai. (Rachman & Makkarateng, 2021)

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dapat disimpulkan bahwa dalam intensitas penggunaan gawai anak di Desa Talungeng Kecamatan Barebbo Kabupaten Bone, bahwa sudah sesuai dengan teori dari Yundha Catur. yang menjelaskan tentang intensitas penggunaan gawai memiliki tiga kategori yaitu, kategori rendah apabila penggunaan gawai hanya saat waktu senggang (saat pulang sekolah, selesai belajar) dan durasi pemakaiannya hanya setengah jam. Kategori sedang adalah jika pemakaian sekitar 40-60 menit dalam sekali pemakaian dan dengan pemakaian 2 -3 kali per harinya. Namun apabila penggunaan gawai memiliki durasi waktu lebih 60 menit per hari secara terus menerus atau lebih dari 160 menit sekali pemakaian, maka dapat dikategorikan tingkat penggunaan gawai yang tinggi.

⁶ Sylvie Puspita,. (2020) Monograf: *Fenomena Kecanduan Gadget pada Anak Usia Dini*. Surabaya: Cipta Media Nusantara. h.29

Dampak gawai terhadap perkembangan moral anak usia 5-6 Tahun di Desa Talungeng Kecamatan Barebbo Kabupaten Bone

Dampak Positif

Menurut Jarot Wijanarko mengatakan bahwa, gawai memiliki dampak positif, dampak positif tersebut antara lain, berkembangnya imajinasi, melatih kecerdasan, meningkatkan rasa percaya diri (saat anak memenangkan akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan), dan mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, pemecahan masalah. (dalam hal ini anak akan timbul sifat dasar rasa ingin tahu akan sesuatu hal yang akan membuat anak akan muncul kesadaran kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa perlu dipaksa).⁷

Berdasarkan hasil penelitian di lingkungan Desa Talungeng Kecamatan Barebbo Kabupaten Bone, bahwa dampak positif dari penggunaan gawai pada anak yang ditemukan oleh peneliti yaitu bahwa orang tua memberikan kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan pikirannya atau berimajinasi terhadap apa yang diinginkan oleh anak seperti bernyanyi, menggambar, bermain masak-masakan, bercita-cita, mengikuti karakter yang dia sukai dan juga mengerjakan atau melakukan sesuatu yang disukai oleh anak. Dalam menggunakan gawai kecerdasan dari beberapa anak dapat meningkat tergantung dari cara orang tua mengarahkan anak kepada tontonan yang bisa mengedukasi dan anak dalam melihat tontonan. Dimana kecerdasan dari anak itu berbeda-beda diantaranya yaitu anak bisa mengenal huruf, menyebutkan huruf, menulis huruf, mengenal hewan, mengenali pemain sepak bola, menggambar, menyanyi dan juga rasa ingin tahu anak yang juga dapat meningkatkan kecerdasannya.

Rasa percaya diri anak bisa meningkat tergantung dari bagaimana orang sekitarnya memberikan respon, misalnya anak dapat merasa percaya diri ketika menyanyi, menari, mengikuti bahasa dari tontonan yang dilihat dari gawai atau dari lingkungan sekitar, mempraktekkan cara bermain bola, memberitahukan rasa antusiasnya terhadap video yang dilihat dan juga distimulasi untuk ikut lomba supaya rasa percaya dirinya dapat meningkat. Mengembangkan kemampuan membaca, menghitung, dan memecahkan masalah pada anak dapat meningkat dan berkembang tergantung dari bagaimana cara orang tua mengajari anak karena ada yang jika disuruh belajar maka akan menurut dan ada pula anak yang jika disuruh belajar tidak mau karena fokus kepada gawainya. Dimana cara orang tua untuk membantu anak dalam belajar itu seperti memberikan stimulus berupa buku cerita atau animasi, buku tentang cara menulis, menghitung, dan mengeja, serta anak dapat melatih kemampuan membaca, menghitung dan memecahkan masalah dengan mengikuti suara video yang dilihat dari gawai dan dalam mengajari anak belajar, orang tua juga

⁷ Esther Setiawati, dan Jarot Wijanarko (2016). *Pengaruh Gadget dan Perilaku Terhadap Kemampuan Anak*, Jakarta Selatan : Keluarga Indonesia bahagia Bumi Bintaro Permai. h. 45

mengawasi dan mendampingi anak dalam belajar, memberikan buku tulis untuk anak supaya belajar menulis, mengajak berkomunikasi atau bercakap – cakap.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dapat disimpulkan bahwa dalam intensitas penggunaan gawai anak di Desa Talungeng Kecamatan Barebbo Kabupaten Bone, bahwa sudah sesuai dengan teori dari Handriyanto. yang menjelaskan tentang dampak positif penggunaan gawai dimana Handriyanto mengatakan bahwa gawai memiliki dampak positif, dampak positif tersebut antara lain, berkembangnya imajinasi, melatih kecerdasan, meningkatkan rasa percaya diri (saat anak memenangkan akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan), dan mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, pemecahan masalah. (dalam hal ini anak akan timbul sifat dasar rasa ingin tahu akan sesuatu hal yang akan membuat anak akan muncul kesadaran kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa perlu dipaksa).

Dampak Negatif

Dari karya ilmiah Suwarni yang berjudul pengaruh gedit terhadap perkembangan anak dimana terdapat dampak negatif dalam menggunakan gawai diantaranya dapat membuat waktu anak terbuang sia-sia, perkembangan otak terganggu, Banyaknya fitur atau aplikasi yang tidak sesuai dengan usia anak, mengganggu kesehatan mata, dan menghilangkan ketertarikan pada aktifitas bermain atau melakukan kegiatan lain. Berdasarkan hasil penelitian di lingkungan Desa Talungeng Kecamatan Barebbo Kabupaten Bone, bahwa dampak negatif dari penggunaan gawai pada anak yang ditemukan oleh peneliti yaitu bahwa dalam menggunakan gawai, ada anak yang waktunya terbuang sia-sia dan juga ada anak yang tidak membuang waktunya terhadap gawai karena dimana ada beberapa anak yang jika sudah terlanjur menggunakan gawai maka anak tidak mau berhenti menggunakan gawai dan anak harus ditegur atau dimarahi dulu sebelum berhenti menggunakan gawai. Dimana hal tersebut dipengaruhi oleh kesibukan orang tua dan juga kasih sayang yang berlebihan yang diberikan kepada anak. Kemudian bagi anak yang tidak membuang waktunya terhadap gawai itu karena anak lebih suka bermain diluar rumah bersama dengan temannya dan jika waktu sekolah itu dipagi hari dan mengaji di sore hari dimana jam pulang anak itu sekitar jam 5.15 jadi waktu menggunakan gawai itu tidak lama dan dalam menggunakan gawai tetap diawasi oleh orang tua.

Dampak gawai terhadap perkembangan otak anak itu terlihat pada bagaimana cara anak merespon ketika sedang menggunakan gawai lantas gawai tersebut diminta oleh orang tua atau keluarga, ada beberapa respon yang ditemukan diantaranya yaitu menangis, marah, memberontak, mengucapkan kata kasar, berdebat dengan kakaknya dan juga bertengkar dengan saudaranya untuk mendapatkan gawai yang diinginkan. Dimana hal tersebut dipengaruhi juga oleh cara orang tua dalam memberikan gawai kepada anak karena ada orang tua jika anaknya menangis maka langsung

diberikan gawai untuk membuat anaknya tenang. Banyaknya fitur atau aplikasi yang tidak sesuai dengan usia anak, menunjukkan bahwa untuk menghindarkan anak dari fitur atau aplikasi yang tidak sesuai dari gawai maka orang tua ketika memberikan gawai kepada anaknya maka anak selalu diawasi, dilihat, ditanya, dan juga ketika ada sesuatu yang dilihat anak digawai yang tidak sesuai dengan umur anak maka orang tua langsung mengambil gawai dari anaknya. Dan juga jika orang tua dalam keadaan sibuk dan anak bermain gawai dengan saudaranya maka orang tua akan kesulitan dalam mengontrol anak.⁸

Mengganggu kesehatan mata dalam mengatasi dampak penggunaan gawai terhadap kesehatan mata itu dalam menggunakan gawai itu anak masih perlu ditegur, diawasi, diingatkan, dan juga dinasehati ketika menggunakan gawai jika terlalu dekat dengan matanya. Dimana ketika anak menggunakan gawai orang tua sesekali melihat dan mengawasi anak selama bermain gawai dan memberikan batasan penggunaan gawai kepada anak. Dan orang tua membatasi waktu penggunaan gawai anak, orang tua membujuk dan mengalihkan perhatian anak pada gawai untuk bermain permainan selain gawai.

Hilangnya ketertarikan dalam bermain diluar itu tergantung dari anaknya dimana ada beberapa anak yang jika diajak bermain diluar rumah dengan temannya maka anak akan ikut dengan temannya dan terdapat pula anak yang mementingkan bermain gawai daripada bermain dengan temannya dikarenakan jarak antara rumah teman dan rumahnya memiliki jarak yang sedikit jauh dan juga orang tua yang lebih membiarkan anaknya bermain di dalam rumah daripada diluar rumah.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dapat disimpulkan bahwa dalam intensitas penggunaan gawai anak di Desa Talungeng Kecamatan Barebbo Kabupaten Bone, bahwa sudah sesuai dengan teori dari Suwarni. yang menjelaskan tentang dampak negatif penggunaan gawai dimana Suwarni mengatakan bahwa gawai memiliki dampak negatif yakni dapat membuat waktu anak terbuang sia – sia, perkembangan otak terganggu, Banyaknya fitur atau aplikasi yang tidak sesuai dengan usia anak, mengganggu kesehatan mata, dan menghilangkan ketertarikan pada aktifitas bermain atau melakukan kegiatan lain.

⁸ Moh Muslih, dkk, (2021) “*Inovasi Pendidikan Dan Praktik Pembelajaran Kreatif*”, Pakalongan : PT Nasya Expanding Management.h.37

4. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan penulis dengan judul dampak penggunaan gawai terhadap moral anak usia 5-6 tahun di Desa Talungeng Kecamatan Barebbo Kabupaten Bone. Maka yang menjadi simpulan dalam pembahasan ini adalah sebagai berikut :

1. Terdapat dua bentuk penggunaan gawai pada anak usia 5 – 6 tahun di Desa Talungeng yaitu mengenai aplikasi gawai yang digunakan dan intensitas penggunaan gawai, dari penggunaan gawai aplikasi yang sering atau biasa digunakan oleh anak yaitu aplikasi youtube, game atau permainan dan juga aplikasi tiktok. Sementara dalam intensitas penggunaan gawai, bahwa ada beberapa anak yang menggunakan gawai dengan durasi waktu kurang lebih 1 sampai 2 jam dalam sehari dan waktu yang digunakan setiap kali pemakaian minimal 10 sampai 15 menit.
2. Dampak gawai terhadap moral anak usia 5-6 Tahun di Desa Talungeng Kecamatan Barebbo Kabupaten Bone Terdapat dua dampak gawai terhadap moral anak usia 5 – 6 tahun yaitu dampak positif dan negatif. Dalam dampak positif gawai bagi anak yaitu dapat melatih dan meningkatkan kecerdasan dalam hal mengetahui keaksaraan, daya pikir, rasa ingin tahu yang tinggi dan juga dapat meningkatkan rasa percaya diri bagi anak. Adapun dampak negatif dari gawai yaitu anak masih perlu mengatur waktu pemakaian gawai, emosi yang masih perlu dikontrol, dalam penggunaannya jika gawai diambil anak akan menunjukkan emosi marah, menangis, memberontak bahkan berkata tidak sopan kepada orang tua maupun orang lain. Orang tua membimbing, membina dan membentuk moral anak dengan cara mengajarkan anak untuk meminta izin kepada orang tua sebelum menggunakan gawai, dan menaati aturan yang telah ditentukan mengenai waktu penggunaan gawai. Hal ini adalah cara orang tua dalam membantu anak dalam membatasi penggunaan gawai bagi anak dan mengajarkan kepada anak mengenai cara patuh dan hormat kepada orang tua serta meminta maaf atau menerima maaf jika membuat kesalahan ataupun orang lain yang berbuat salah kepada anak.

Daftar Pustaka

Artikel dalam Jurnal:

- Khaironi, Muliana. (2017). Pendidikan Moral Pada Anak Usia Dini,1(1).
- Na'imah danMardi Fitri .(2020). Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Moral Pada Anak Usia Dini. *Al – Athfaal*,3(1)
- Novitsari , Wahyu, (2019) Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial AUD Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 5 (3), 182 -186.

Rahayu Nur sri, dkk.(2021). Analisis Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *Tasikmalaya : Jurnal PAUD Agapedia*, 5 (2).

Buku:

Effendy, Onong Uchjana, (2016). "*Ilmu Komunikasi Teori dan Praktik*" Bandung : PT Remaja Rosdakarya

Esther Setiawati,dan Jarot Wijanarko (2016). *Pengaruh Gadget dan Perilaku Terhadap Kemampuan Anak* ,Jakarta Selatan :Keluarga Indonesia bahagia Bumi Bintaro Permai.

Indrijati, Herduna (2016) *Psikologi Perkembangan & Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta; Kencana.

Ishomuddin, (2016)*Pembangunan Sosial Dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi Asen*, Jawa timur:Duta media publishing.

Maulana, Andre Safrie, dkk. (2016.) "*Pengaruh Gawai Terhadap Perkembangan Moral Pada Anak Usia Dini*". Skripsi,Kimia, Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.

Muslih ,Moh dkk, (2021) "*Inovasi Pendidikan Dan Praktik Pembelajaran Kreatif*", Pakalongan : PT Nasya Expanding Management.

Nanny Lia Dewi, Vivian. dkk. (2020) *Save d'Kids: Modul untuk Orang Tua*. Yogyakarta: Salam Camp.

Puspita, Sylvie. (2020) Monograf: *Fenomena Kecanduan Gadget pada Anak Usia Dini*. Surabaya: Cipta Media Nusantara.

E-book:

Kominfo,(2022) *Kecanduan Gawai Ancam Anak-Anak* Dalam https://kominfo.go.id/content/detail/13547/kecanduan-gawai-ancam-anak-anak/0/sorotan_media

Osadi, Uswatul Fitriyah. (2017) *Perkembangan Moral Menurut Para Ahli*, dalam https://www.kompasiana.com/usfitriyah/perkembangan-moral-para-ahli_58bd698a337a61ed09456535.

Tesis/ Disertasi:

Asalia Nurita, Dwi. (2021). *Peran Penggunaan Gawai Pada Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*.Skripsi Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.

Maulana, Andre Safrie, dkk. (2016) *Pengaruh Gawai Terhadap Perkembangan Moral Pada Anak Usia Dini*. Skripsi, Kimia, Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.

Mukarromah, Titik. (2019), Skripsi: *Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak Metro*: IAIN Metro.