

**Bambang Didik Soebagijo**  
**Devito Andharu**

“Peningkatan Kompetensi Menuliskan Penjumlahan dan Perkalian Bilangan melalui Penggunaan Alat Peraga Kartu Bilangan pada Siswa Kelas II SDN Sukolilo 250 Surabaya”  
(hal.274- 284)

**Sucipto**  
**Nuril Huda**

“Pola Bermain Anak Usia Dini di Era Gadget Siswa Paud Mutiara Bunda Sukodono Sidoarjo”  
(hal. 285 - 298)

**Ninik Mardiana**  
**Ahmad Hatip**

“Hipersemiotika Bahasa Operasional Matematika dalam Meme di Media Sosial”  
(hal. 299 – 316)

**Victor Marulitua Lumbantobing**

“Peningkatan Kemampuan Berkomunikasi Siswa dalam Menulis Narasi melalui Media Gambar pada Siswa Kelas VIII”  
(hal. 317 - 328)

**Sri Roekminiati**  
**Purwa Dwiyantri**

“Analisis Kepuasan Masyarakat terhadap Laporan Hasil Studi Siswa dengan Menggunakan Rapor Online di SMP Negeri 12 Surabaya”  
(hal. 329 - 347)

Fakultas Keguruan & Ilmu Pendidikan  
Universitas Dr. Soetomo Surabaya

Gedung C. 102 Universitas Dr. Soetomo Surabaya  
Jalan Semolowaru 84 Surabaya 60118

Telp (031) 5944748  
<http://unitomo.ac.id>



**JURNAL ILMIAH**  
**“FONEMA”**  
*(Jurnal Edukasi Bahasa dan Sastra Indonesia)*

Jurnal berisi tulisan yang berasal dari hasil penelitian, kajian atau karya ilmiah di bidang Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

**Pelindung**

Dekan Fakultas Keguruan & Ilmu Pendidikan  
Universitas Dr. Soetomo Surabaya

**Peninjau**

Prof. Sudiro Satoto, M.Pd

**Ketua Penyunting**

Haerussaleh

**Penyunting Pelaksana**

Ninik Mardiana  
Ahmad Hatip  
Nuril Huda

**Staf Pelaksana**

Lilik Rusdiana, Warsono, Taufiq

**Penerbit**

Fakultas Keguruan & Ilmu Pendidikan  
Universitas Dr. Soetomo Surabaya

**Alamat Penerbit**

Gedung C. 102 Universitas Dr. Soetomo Surabaya  
Jalan Semolowaru 84 Surabaya 60118  
Telp (031) 5944748

**JURNAL ILMIAH**  
**“FONEMA”**  
*(Jurnal Edukasi Bahasa dan Sastra Indonesia)*

Volume 3 Nomor 6, Juni 2016  
Halaman 225-273

**Bambang Didik Soebagijo**

**Devito Andharu**

Peningkatan Kompetensi Menuliskan Penjumlahan dan Perkalian Bilangan melalui Penggunaan Alat Peraga Kartu Bilangan pada Siswa Kelas II SDN Sukolilo 250 Surabaya  
(hal.274- 284)

**Sucipto**

**Nuril Huda**

Pola Bermain Anak Usia Dini di Era Gadget Siswa Paud Mutiara Bunda Sukodono Sidoarjo  
(hal. 285 - 298)

**Ninik Mardiana**

**Ahmad Hatip**

Hipersemiotika Bahasa Operasional Matematika dalam *Meme* di Media Sosial  
(hal. 299 – 316)

**Victor Marulitua Lumbantobing**

Peningkatan Kemampuan Berkomunikasi Siswa dalam Menulis Narasi melalui Media Gambar pada Siswa Kelas VIII  
(hal. 317 - 328)

**Sri Roekminiati**

**Purwa Dwiyanti**

Analisis Kepuasan Masyarakat terhadap Laporan Hasil Studi Siswa dengan Menggunakan Rapor *Online* di SMP Negeri 12 Surabaya  
(hal. 329 - 347)

# POLA BERMAIN ANAK USIA DINI DI ERA GADGET SISWA PAUD MUTIARA BUNDA SUKODONO SIDOARJO

Sucipto  
Nuril Huda

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Dr. Soetomo

**Abstract:** Activities Children's playground has developed over time, which is reflected in the pattern of play and the type of play equipment used. One form of technology that is very popular these days is the gadget. The use of these gadgets can be found everywhere, both in adults to children in early age including children in Mutiara Bunda Playgroup, Sukodono Sidoarjo. It raises questions to do research, including: 1) How do the patterns of early childhood play in the era of gadgets?, 2) How far early childhood have been using gadgets ?, 3) What positive and negative impacts of the use of gadgets?. While empirical studies done by conducting research on 36 children in Mutiara Bunda Playgroup Sukodono Sidoarjo. Data obtained from the parents/housemaid by using questionnaires and the data has been analyzed descriptively. The findings of the study states that 50% of the 36 children chose to play a passive form and 44% of active and passive play. The level of use of the gadget in Mutiara Bunda Playgroup is quite high, 72%. The use of gadgets have positive and negative effects for children in early childhood.

**Keywords:** play, early childhood, the gadget.

## PENDAHULUAN

Dunia anak adalah dunia bermain. Bermain adalah aktivitas yang dominan dilakukan anak-anak dalam kehidupan sehari-hari. Bermain merupakan pengalaman langsung yang efektif dilakukan anak usia dini dengan atau tanpa alat permainan. Bermain merupakan kesempatan yang menyenangkan karena anak melakukannya dengan sukarela, spontan dan tanpa beban.

Kartono (1995:116) menggarisbawahi bahwa "Pada usia kanak-kanak fungsi bermain mempunyai pengaruh besar sekali bagi perkembangan anak". Dengan bermain anak belajar bereksplorasi, menemukan sendiri hal yang sangat membanggakan, mengembangkan diri dalam berbagai perkembangan emosi, sosial, fisik, dan intelektualnya. Anak dapat memetik berbagai manfaat bagi perkembangannya. Dengan kegiatan bermain anak dapat belajar berbagai ketrampilan dengan senang hati tanpa merasa terpaksa atau dipaksa untuk mempelajarinya.

Periode perkembangan anak usia 1-5 tahun sangat sensitif sehingga sering disebut *the golden age*. Seluruh aspek perkembangan kecerdasan mengalami perkembangan yang luar biasa sehingga akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan selanjutnya.

Aktivitas bermain anak mengalami perkembangan dari waktu ke waktu. Seiring bertambahnya usia, aktivitas bermain berkembang menuju ke arah permainan semakin bervariasi. Disamping faktor internal, berbagai faktor eksternal (lingkungan) seperti: kondisi sosial ekonomi orang tua dan masyarakat sekitar, lingkungan tempat tinggal anak serta kemajuan IPTEKS turut mewarnai pola bermain anak. Perkembangan bermain anak tercermin dari jenis pola bermain dan alat bermain yang digunakan.

Seiring perkembangan teknologi, alat bermain anak juga berubah dari permainan tradisional dan alamiah bergeser ke alat permainan modern. Berbagai macam jenis teknologi yang tidak terhitung jumlahnya telah merasuk dalam dunia kehidupan anak.

Salah satu bentuk teknologi yang sangat populer dewasa ini adalah *gadget*. Penggunaan *gadget* ini dapat ditemui dimanapun, baik pada orang dewasa hingga anak-anak. Para developer aplikasipun melihat peluang ini dan membuat beragam aplikasi yang membidik mereka. Mengutip data terbaru, Marcia Russell, President School Division SmartyAnts dari Amerika Serikat ini mengatakan, lebih dari 80% aplikasi berbayar populer kategori edukasi menasar anak-anak.

"Sebanyak 72 persen diantaranya menysasar anak-anak usia pra-sekolah" (Rachmatunisa, <http://inet.detik.com>)

Penelitian yang dipublikasikan *Uswitch.com* menunjukkan, lebih dari seperempat anak-anak di seluruh dunia memiliki komputer genggam sebelum usia mereka genap delapan tahun. Ahli telekomunikasi dari *Uswitch.com*, Ernest Doku mengatakan sekitar dua juta anak di bawah delapan tahun telah memiliki *tablet*. Berdasarkan hasil survei, satu dari tiga anak bahkan mulai menggunakan *smartphone* ketika berumur tiga tahun. Satu dari 10 anak menikmati *gadget* dalam usia yang lebih muda yakni dua tahun. Orang tuapun merasa khawatir lantaran anak-anak merasa tidak lengkap jika tidak memainkan *gadget*. Pada sisi lain orang tua juga mulai cemas akan kehilangan kontrol terhadap apa yang dilihat, ditonton atau dimainkan anak melalui *gadget* yang digunakan (<http://www.republika.co.id/berita/trendtek/gadget/14/01/17/>).

Berbagai penelitian dari kedokteran maupun psikologi mengenai dampak penggunaan *gadget* telah dilakukan. *Gadget* memiliki pengaruh besar terhadap kehidupan manusia, demikian pula terhadap anak-anak. Dari segi psikologis, masa kanak-kanak adalah masa keemasan dimana anak-anak belajar mengetahui apa saja yang belum diketahuinya. Jika masa kanak-kanak sudah tercantu dan terkena dampak negatif oleh *gadget*, maka perkembangan anakpun akan terhambat khususnya pada segi prestasi.

Perkembangan jaman telah merubah orang tua dalam pendekatan mendidik anak. Banyak orangtua menggunakan perangkat *gadget* untuk menghibur anak-anaknya. Hal ini disebabkan *gadget* dapat melakukan banyak hal, seperti bermain *game*, menonton video, mendengarkan *audio book*, dan lainnya.

Sukodono adalah wilayah kecamatan di Kabupaten Sidoarjo yang berkembang sangat pesat. Bermula dari daerah pertanian berkembang menjadi kawasan industri dan perumahan sehingga Pemkab Sidoarjo menetapkan predikat sebagai kota baru. Pola dan gaya hidup masyarakat Sukodono juga berubah dari masyarakat tradisional bertransisi menuju masyarakat modern, beberapa ciri yang menguatkan diantaranya: masyarakatnya makin heterogen, sistem pelapisan sosialnya semakin terbuka, menerima hal-hal baru, lebih percaya pada ilmu pengetahuan dan teknologi serta lainnya.

Berdasarkan pengamatan sepintas mengenai fenomena penggunaan *gadget* pada masyarakat Sukodono menunjukkan gejala yang tidak jauh berbeda secara umum. Bagi anak-anak khususnya anak usia dini, akankah fenomena tersebut berdampak terhadap perkembangan anak?. Beberapa pertanyaan yang ingin dicari jawabannya melalui penelitian adalah: 1) bagaimana bentuk pola bermain anak usia dini di era *gadget* ?, 2) seberapa jauh anak usia dini telah menggunakan *gadget*? dan 3) bagaimana dampak positif dan negatif pada anak PAUD Mutiara Bunda Sukodono Sidoarjo setelah menggunakan *gadget*?

### **Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini**

Ulfiani Rahman (2009) menjelaskan karakteristik perkembangan anak usia dini sebagai berikut: a) perkembangan fisik-motorik setiap anak usia dini berbeda baik dalam ukuran tinggi badan, berat badan dan lain-lain. Perkembangan motorik kasar anak dilakukan dengan berbagai gerakan sederhana berupa berjingkrak, melompat, dan berlari. Perkembangan motorik halus menonjolkan kemampuan dalam menyusun, menempatkan, memegang benda-benda, memadukan anggota tubuh dalam bergerak, b) perkembangan kognitif menunjukkan jiwanya membentuk mental yang kuat, dapat meniru tindakan orang lain, mulai pandai bercakap dan menyelesaikan masalah dengan menggabungkan secara mental skema yang telah diperolehnya, c) perkembangan sosio-emosional anak berupa sikap empati dan kepribadian dibentuk oleh kombinasi antara bawaan jiwa dan pola asuh anak. Sikap yang ditonjolkan biasanya berupa bermain dengan teman sebayanya. Secara emosional anak cenderung lebih mudah bosan melakukan hal yang sama secara kontinyu, bercakap, marah, cemburu dengan barang yang dimiliki orang lain, memahami perbedaan dan ingin terlibat dalam persahabatan, dan lain sebagainya; d) perkembangan bahasa, seorang anak mengeluarkan suara atau irama secara teratur dari awal usia 0-1 tahun, berlanjut dengan

mengucapkan satu kata, lalu kalimat dan terus meningkat seiring perkembangan masa usianya hingga di usia tujuh tahun bisa bercakap dengan baik.

### **Hakikat Bermain bagi Anak Usia Dini**

Bermain adalah dunia kerja anak usia dini dan menjadi hak setiap anak untuk bermain tanpa dibatasi usia. Ketika bermain anak bereksplorasi, menemukan sendiri hal yang sangat membanggakan, mengembangkan diri dalam berbagai perkembangan. Melalui bermain anak dapat memetik berbagai manfaat bagi perkembangan aspek fisik-motorik, kecerdasan, dan sosial emosional. Ketiga aspek ini saling menunjang satu sama lain dan tidak dapat dipisahkan.

Berbagai manfaat bermain bagi anak usia dini dapat mendorong berbagai proses perkembangan, yaitu: a) perkembangan fisik melalui kegiatan yang banyak melibatkan gerakan-gerakan tubuh, sehingga membuat tubuh anak menjadi sehat, anak juga dapat menyalurkan tenaga (energi) yang berlebihan sehingga anak tidak merasa gelisah, b) perkembangan motorik kasar dan motorik halus dikembangkan melalui bermain kejar-kejaran untuk menangkap temannya dan motorik halus dikembangkan melalui kegiatan bermain mewarnai, menggambar bentuk-bentuk tertentu dan lainnya, c) perkembangan sosial melalui belajar berkomunikasi dengan sesama teman sehingga hubungan dapat terbina dan dapat saling tukar informasi, d) perkembangan emosi/kepribadian ditunjukkan anak dengan melepaskan ketegangan yang dialaminya, membantu pembentukan konsep diri, rasa percaya diri, dan harga diri karena ia merasa mempunyai kompetensi tertentu, e) perkembangan kognitif ditunjukkan dengan menguasai berbagai konsep seperti warna, ukuran, bentuk, arah, besaran sebagai landasan untuk belajar menulis, bahasa, matematika, dan ilmu pengetahuan sosial, f) mengasah ketajaman penginderaan menyangkut penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecapan, dan perabaan, g) mengembangkan keterampilan olahraga dan menari melalui gerakan-gerakan olahraga seperti berlari, melompat, menendang dan melempar sehingga anak akan memiliki tubuh yang sehat, kuat dan cekatan. Dalam kegiatan menari anak melakukan gerakan-gerakan yang lentur dan tidak canggung sehingga anak akan memiliki rasa percaya diri.

Beberapa alat bermain dan permainan yang digunakan untuk kegiatan bermain anak usia dini meliputi: a) alat bermain dari lingkungan anak seperti biji-bijian, batu-batuan, bambu, pelepah dan bunga pisang, bermacam-macam daun, serabut dan tempurung kelapa, lidi dan daun kelapa, dan lainnya, b) alat bermain air dan pasir, c) alat bermain dari kekayaan alam, d) alat permainan edukatif (APE) yaitu alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan seperti lotto berwarna, puzzel, papan pasak, papan hitung, biji untuk meronce, kartu berpasangan, dan permainan dengan kartu.

### **Jenis Kegiatan Bermain**

Kegiatan bermain diklasifikasikan yaitu kegiatan bermain aktif dan kegiatan bermain pasif. Bermain aktif banyak dilakukan pada masa usia 3-4 tahun, sedangkan kegiatan bermain pasif lebih mendominasi kegiatan pada akhir masa kanak-kanak.

Beberapa bentuk kegiatan bermain aktif antara lain: a) bermain bebas dan spontan ini dilakukan di mana saja, dengan cara apa saja, dan berdasarkan apa yang ingin dilakukan selama ia suka, dilakukan bila menemukan adanya sesuatu yang baru dan berbeda dari apa yang biasa dilihatnya, b) bermain konstruktif ini menggunakan berbagai benda yang ada untuk menciptakan suatu hasil karya tertentu, misalnya menggambar, mencipta bentuk tertentu dari lilin mainan, menggantung dan menempel kertas atau kain, dan merakit kepingan kayu atau plastik, c) bermain peran yakni kegiatan pemberian atribut tertentu terhadap benda, situasi dan anak memerankan tokoh tertentu, d) mengumpulkan benda-benda seperti bila anak mempunyai teman bermain, maka mereka akan saling bertukar koleksinya dengan teman, mengumpulkan perangko, gambar-gambar tertentu, kartu dari tokoh-tokoh film kartun, atau artis dan tokoh olahraga ternama, e) melakukan penjelajahan (eksplorasi) seperti karya wisata, rekreasi ke tempat-tempat yang akan memberikan pengalaman-pengalaman baru, f. permainan (games) dan olahraga yang ditandai aturan serta persyaratan yang disetujui bersama, g) bermain musik misalnya bernyanyi, memainkan alat-alat musik, atau melakukan gerakan-gerakan atau tarian yang diiringi musik.

Beberapa kegiatan bermain pasif antara lain: a) membaca termasuk mendengar cerita orang tua/orang lain atau membaca sendiri, b) melihat komik seperti Donal Bebek, Miki Tikus, Tom Jerry, dan sebagainya, c) menonton film melalui televisi maupun memutar video tape, *compact disc*, *gadget*, d) mendengarkan radio, e) mendengarkan musik melalui siaran radio, TV, ataupun pita/rekaman lagu, *gadget*. (Mayke S. Tedjasaputra. 2001).

### **Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini**

*Gadget* sangat mudah menarik perhatian dan minat anak dalam kehidupan sehari-hari.

*Gadget* adalah sebuah istilah bahasa Inggris yang artinya sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. (Osland,2013). *Gadget* sebagai benda dengan karakteristik unik, memiliki sebuah unit dengan kinerja yang tinggi dan berhubungan dengan ukuran serta biaya” (Rayner, 1956)

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.

### **Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Anak.**

Penggunaan *gadget* seperti pisau bermata dua. Satu sisi akan berdampak positif pada perkembangan anak dan pada sisi lain berdampak negatif pada perkembangan anak.

Beberapa dampak positif penggunaan *gadget*, diantaranya: a) menambah pengetahuan dengan mudah dan cepat dengan mengakses informasi mengenai tugas belajarnya sehingga bisa menambah ilmu pengetahuan, b) memperluas jaringan persahabatan dengan memanfaatkan dan bergabung ke *social media* sehingga dengan mudah berbagi bersama teman, c) mempermudah komunikasi dengan orang lain dari seluruh penjuru dunia, d) melatih kreativitas anak dengan beragam permainan yang kreatif dan menantang. Banyak anak yang termasuk kategori ADHD (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*) diuntungkan oleh permainan ini oleh karena tingkat kreativitas dan tantangan yang tinggi.

Sementara dampak negatif penggunaan *gadget* adalah: a) mengganggu kesehatan. Efek radiasi dari teknologi sangat berbahaya bagi kesehatan manusia terutama pada anak-anak yang berusia 12 tahun kebawah hingga mengakibatkan penyakit kanker, b) mengganggu perkembangan anak. *Gadget* memiliki fitur-fitur yang canggih seperti, kamera, video, games dan lain-lain yang dapat mengganggu proses pembelajaran di sekolah, c) rawan terhadap tindak kejahatan, d) mempengaruhi perilaku anak seperti berpotensi membuat anak cepat puas dengan pengetahuan yang diperolehnya sehingga menganggap apa yang didapatnya dari internet atau teknologi lain adalah pengetahuan yang terlengkap dan final. Pada faktanya begitu banyak hal yang harus digali lewat proses pembelajaran tradisional dan internet tidak bisa menggantikan kedalaman suatu pengetahuan. Hal lain bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang antisosial. Ini terjadi karena anak-anak ini tidak diperkenalkan untuk bersosialisasi dengan orang lain. Selain itu juga berpotensi mendorong anak untuk menjalin relasi secara dangkal. Waktu untuk bercengkerama secara langsung berkurang karena sekarang waktu tersita untuk menikmati semuanya dalam kesendirian (Fuad. 2013).

Jovita Maria Ferliana, (2013) menjelaskan cara-cara yang harus dilakukan oleh orang tua untuk meminimalkan dampak negatif adalah:

a. Sesuai usia. Anak usia di bawah 5 tahun, pemberian *gadget* sebaiknya hanya seputar pengenalan warna, bentuk, dan suara. Artinya, jangan terlalu banyak memberikan kesempatan bermain *gadget*. Terlebih di usia ini, yang utama bukan *gadget* -nya, tapi fungsi orangtua. Ditinjau dari sisi neurofisiologis, otak anak masih dalam taraf perkembangan sehingga akan lebih optimal jika anak diberi rangsangan sensorik secara langsung. Jika anak menggunakan *gadget* secara berkelanjutan, apalagi tidak didampingi orangtua, akibatnya anak hanya fokus ke *gadget* dan kurang berinteraksi dengan dunia luar. Anak harus bebas bergerak, berlari, meraih sesuatu, merasakan kasar-halus.

- b. Batasi waktu. Pemakaian *gadget* pada anak usia di bawah 5 tahun 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 dibukapun sebaiknya aplikasi yang lebih ke fitur pengenalan warna, bentuk, dan suara.
- c. Hindarkan kecanduan. Kasus kecanduan atau penyalahgunaan *gadget* biasanya terjadi karena orangtua tidak mengontrol penggunaannya saat anak masih kecil. Maka sampai remajapun 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*.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian ini lebih menekankan pada upaya mendeskripsikan objek kajian secara objektif, sistematis dan faktual. Objek yang dideskripsikan meliputi: pola bermain, aktivitas penggunaan *gadget* sebagai bagian dari permainan serta dampak yang ditimbulkan bagi perkembangan anak usia dini.

Jenis data berupa aktivitas bermain dan aktivitas penggunaan *gadget* pada anak usia dini. Subjek penelitian adalah anak PAUD Mutiara Bunda Sukodono Sidoarjo berjumlah 36 anak, terdiri dari 16 laki-laki dan 20 perempuan. Usia anak berada pada rentangan 2 - 6 tahun dengan rata-rata 4,1 tahun. Mereka berasal dari desa Sukodono dan beberapa desa di sekitar. Tempat tinggal anak 89% di lingkungan perkampungan dan 11% berdomisili dari lingkungan perumahan.

Data aktivitas bermain dan penggunaan *gadget* di rumah diperoleh dari orang tua/wali anak. Latarbelakang pendidikan orang tua/wali 58% SLTA, 22% SD/SLTP dan 27% PT. Pekerjaan orang tua/wali 69% swasta, 22% wirausaha dan 8% Polri.

Data penelitian dikumpulkan dengan menggunakan metode angket yang disampaikan kepada orang tua/wali, karena mereka memiliki banyak kesempatan untuk mengamati, berinteraksi dan membimbing anak-anaknya. Data selanjutnya dilakukan analisis dengan menggunakan deskriptif yaitu mendeskripsikan terhadap data-data yang diperoleh untuk menjawab permasalahan penelitian baik secara kuantitatif maupun kualitatif.

## **PEMBAHASAN**

### **Bentuk Pola Bermain Anak Usia Dini**

Aktivitas bermain anak usia dini PAUD Mutiara Bunda, 42% bermain 3-5 jam/perhari. Selebihnya waktu bermain penuh semakin berkurang seiring bertambahnya usia anak. Dalam aktivitas bermain 50% memilih bentuk bermain pasif dan 44% bermain aktif dan pasif. Pilihan bentuk bermain ini sangat diwarnai oleh usia siswa. Dari rentangan usia anak, 81% berusia 4-6 tahun dan hanya 19% berusia 2 - 3,5 tahun. Angka ini menegaskan kajian sebelumnya bahwa anak usia 3-4 tahun cenderung bermain aktif dan akhir 4 tahun ke atas cenderung bermain pasif. Bermain aktif bagi anak-anak berusia dibawah 4 tahun sangat penting karena aspek fisiomotorik, sosial, emosional akan berkembang secara maksimal.

Ditinjau dari alat bermain yang digunakan, 28% memilih alat bermain alami. Dipilihnya alat bermain alami karena 89% anak bertempat tinggal di lingkungan perkampungan. Mereka memanfaatkan apa saja yang ada di lingkungan sekitar rumah seperti tanah, kerikil, daun-daunan, bunga, buah dan sebagainya "teman" bermain. Alat bermain lain yang digunakan adalah APE. Hal ini terinspirasi ketika anak belajar di PAUD. Pada sisi lain semakin banyaknya APE dijual di toko-toko permainan sehingga mendorong 36% anak menggunakan alat bermain alami dan APE.

Salah satu karakteristik masyarakat perkampungan adalah kebersamaan. Kebersamaan tersebut juga tergambar dalam bermain, 33% anak bermain dengan teman sebaya bahkan dengan orang-orang yang lebih dewasa dan tempat bermain 25% memilih bermain dalam rumah dan di halaman rumah. Hal ini dimaklumi karena 56% anak berjenis kelamin perempuan yang lazimnya tidak suka bermain di luar rumah. Bermain dengan teman sebaya sangat baik untuk menunjang

perkembangan sosial anak dan ketika bermain dengan orang yang lebih dewasa maka aktivitas bermain akan lebih terarah.

Perhatian orang tua terhadap anak saat bermain sangat tinggi, 80% anak didampingi orang tua dan/kakek neneknya. Perhatian atau bimbingan dari orang dewasa terhadap aktivitas bermain sangat penting, selain memberikan rasa aman, nyaman selama bermain, kehadiran orang dewasa mampu mengarahkan menuju bermain yang positif dan meminimalkan bermain negatif.

### **Tingkat Penggunaan Gadget Anak Usia Dini**

Dari 36 anak, 72% anak sudah dikenalkan atau menggunakan *gadget*. Sungguh angka yang cukup tinggi. *Gadget* betul-betul sudah merambah semua umur. Bahkan 27% anak usia kurang dari 2 tahun sudah dikenalkan *gadget* dan 54% orang tua membolehkan menggunakan *gadget* pada usia 3-4 tahun. Penggunaan *gadget* juga tidak dipengaruhi oleh lingkungan tempat tinggal, pendidikan atau pekerjaan orang tua.

Ada beberapa alasan orang tua mengenalkan *gadget*, diantaranya: agar anak mengenal teknologi canggih sejak dini sebanyak 38% orang tua, 15% agar anak merasa senang atau tidak rewel dan hanya 2% alasan karena teman-teman anaknya sudah menggunakan. Konvergensi ketiga alasan tersebut merupakan angka tertinggi (42%) yang disampaikan orang tua. Adapun jenis *gadget* yang banyak digunakan anak adalah laptop, tab atau HP bahkan ketiganya.

Agar anak dapat menggunakan *gadget*, 58% orang tua rela meminjaminya atau milik kakaknya. Angka yang harus diwaspadai dampaknya adalah ketika 42% orang tua membelikan *gadget* untuk anak usia dini. Ketiga *gadget* dibeli khusus untuk anak maka akan semakin banyak waktu berinteraksi dengan *gadget*. Ini yang harus diperhatikan oleh orang tua. Memberikan anak usia dini fasilitas *gadget* sebagai sebuah apresiasi prestasi atau hanya sekedar kado ulang tahun dan menjadikan alasan agar anak betah dirumah dapat menghambat proses perkembangan psikologisnya

Intensitas pemakaian *gadget* penting untuk diperhatikan oleh orang tua karena berpengaruh secara langsung terhadap perkembangan anak. Dari data yang terkumpul 77% anak menggunakan *gadget* kurang dari 1 jam/hari dengan frekwensi masih mencoba atau kadang-kadang. Yang perlu diwaspai ketika anak-anak semakin lama menggunakan *gadget* apalagi secara rutin bahkan ada 1 anak yang sudah mengarah kecanduan. Hal lain yang harus diperhatikan orang tua adalah menu atau jenis aplikasi yang boleh dikenalkan atau digunakan anak sebagai media bermain. Jovita Maria Ferliana, (2013) menggarisbawahi ketika anak usia di bawah 5 tahun, pemberian *gadget* sebaiknya hanya seputar pengenalan warna, bentuk, dan suara. Temuan penelitian 42% orang tua menuturkan mengenalkan itu kepada anak-anaknya sedangkan 58% anak-anak lebih memilih aplikasi game, lagu serta kamera untuk bermain.

Sebagian besar (73%) orang tua mengaku mendampingi atau mengawasi anak-anaknya ketika main *gadget*. Kontrol orang tua terhadap anak yang sedang menggunakan *gadget* sangat penting, bukan sekedar ada di samping anak, tetapi betul-betul mengawasi, mengarahkan dan memberikan pemahaman mengenai keberadaan *gadget* ini mengenai apa yang boleh atau tidak boleh dilakukan serta sisi positif dan negatifnya.

### **Dampak Positif dan Negatif pada Anak PAUD Mutiara Bunda**

Penggunaan *gadget* bagi anak bagai dua mata pisau. Di satu sisi memberikan manfaat bagi perkembangan anak, namun pada saat yang sama berdampak negatif bagi perkembangan anak. Manfaat positif yang dirasakan orang tua diantaranya: 19% untuk melatih kreativitas anak, 8% anak merasa senang dan 4% untuk menambah pengetahuan anak. Ternyata dalam waktu yang bersamaan ada beberapa manfaat yang didapat sekaligus, 50% orang tua mencatat anak-anak mendapatkan ketiganya bahkan anak juga lebih mudah berkomunikasi.

Pendiri New Parent Academy, Andhika Akbar, memaparkan *gadget* memiliki beberapa manfaat yakni dapat menunjang pengetahuan serta mempersiapkan anak menghadapi dunia digital. Dia menjelaskan, pengetahuan bisa diperoleh melalui beragam aplikasi edukatif yang bisa diunduh *gadget* tersebut Selain itu, *gadget* juga dapat melatih kemampuan berbahasa asing anak karena biasanya aplikasi maupun program yang tertera di *gadget* menggunakan bahasa asing.

Disamping memiliki manfaat positif, penggunaan *gadget* yang berlebihan akan berdampak negatif pada perkembangan berikutnya. Dampak negatif yang dikemukakan orang tua diklasifikasikan menjadi beberapa aspek berikut:

1. Aspek sosial. Akibat menggunakan *gadget*, 43% anak lebih suka menyendiri dan 19% mulai jarang bermain atau berinteraksi dengan teman-teman atau orang lain bahkan 1 anak mulai bersikap acuh atau tidak peduli dengan orang lain. Sejumlah aplikasi yang disajikan secara menarik mendorong anak untuk ingin tahu dan ingin mencoba setiap saat. Kalau sudah demikian maka anak akan lebih suka bermain sendiri, tidak mau diganggu bahkan dengan sembunyi-sembunyi. Perkembangan sosial termasuk bahasa anak mulai terganggu. Anak menjadi pendiam, malas bicara, malas bermain dengan teman-temannya. Mereka cenderung berinteraksi dengan *gadget*. Anak menjadi tidak peduli dengan lingkungan sekitar serta tidak memahami etika bersosialisasi.

2. Aspek fisik-motorik. Penggunaan *gadget* berlebihan akan berpengaruh negatif terhadap perkembangan fisik-motorik anak. Orang tua mengamati 38% anaknya mulai malas bergerak apalagi gerakan kasar seperti: lompat, lari, lempar dan sejenisnya, bahkan 35% anak lebih memilih bermain *gadget* di kamar atau dalam rumah.

Aktivitas penggunaan *gadget* lebih menuntut anak duduk bahkan dalam waktu yang lama. Hal ini dapat menyebabkan otot-otot dan tulang tidak berkembang, perkembangan tinggi badan lambat bahkan dapat menyebabkan obesitas. Otot tidak melakukan aktifitas yang berakibat menurunnya metabolisme. Dalam jangka panjang akan menurunnya massa otot, kegemukan, menurunnya sistem kekebalan tubuh sehingga lebih mudah terserang penyakit ambeien.

3. Aspek kesehatan. Keasikan bermain *gadget* menyebabkan anak mulai malas makan, 35% orang tua menyampaikan demikian, 27% mata anak terlihat capek dan 19% anak mulai susah tidur. Aplikasi yang menarik membuat anak lupa segalanya termasuk makan, mereka suka menolak atau menunda-nunda waktu makan. Apabila berlanjut akan menyebabkan anak kekurangan nutrisi, badan kurus dan mudah kena sakit. Dalam memainkan game-game menarik yang menuntut konsentrasi penuh dan memaksa mata untuk terus memperhatikan setiap gerakan pada layar kecil dan jarak pandang dekat akan membuat mata lelah. Apalagi sebagian anak bermain *gadget* dengan posisi tidur-tiduran akan merusak mata anak. *Gadget* dan alat elektronik memiliki cara kerja yaitu memancarkan sinar biru dalam jangka panjang pada retina mata. Mata anak yang masih sangat sensitive bisa jadi terluka yang dapat menyebabkan gangguan mata yaitu cepat menurunnya daya penglihatan anak.

Pada sisi lain dengan bermain *gadget* anak akan susah disuruh tidur siang atau malam, mereka kalau dibiarkan akan memilih bermain *gadget* dari pada tidur. Akibatnya anak akan cenderung rewel atau menangis kalau disuruh tidur sehingga waktu istirahat berkurang. Berbagai gejala tersebut pada akhirnya akan mengganggu kesehatan anak, pertumbuhan fisik anak akan menurun dan pada akhirnya mudah terkena penyakit.

4. Aspek emosional. Data menunjukkan bahwa 65% anak tidak mau diganggu waktu bermain *gadget*, 12% anak mudah tersinggung atau mudah marah serta 12% lainnya mengaku anak suka rewel. Ketika anak bermain aplikasi menarik seperti game ada keinginan untuk mengalahkan atau memenangkan game, dia ingin menjadi pemenang/juara. Kondisi ini yang menyebabkan anak gak mau diganggu oleh siapapun supaya keluar sebagai pemenang. Apabila anak kalah bermain akan timbul keinginan untuk mencoba dan mencoba lagi sampai menang. Ketegangan saat main game, kekecewaan saat main kalah, ditambah kurangnya waktu tidur/istirahat akan membuat emosi anak sensitif dan tidak stabil. Ketika ada yang mengganggu, ketegangan atau kekecewaan saat main game akan terbawa sehingga anak menjadi mudah tersinggung, mudah marah dan mudah rewel. Inilah kondisi psikologis yang harus diperhatikan orang tua. Orang tua harus mampu mengontrol, mengajak, membujuk dan mengalihkan ke permainan-permainan yang menarik sesuai dengan usia anak.

## **Simpulan**

Berdasarkan temuan-temuan yang diperoleh maka ditarik beberapa simpulan sebagai berikut:

1. Bentuk Pola Bermain Anak Usia Dini. Anak usia dini PAUD Mutiara Bunda bentuk pola bermain cenderung memilih bermain pasif, hal ini sangat dipengaruhi oleh usia siswa dimana sebagian besar berusia lebih dari 4 tahun. Sementara anak usia sekitar 3 - 4 tahun cenderung bermain aktif dan sebagian bermain pasif.
2. Tingkat Penggunaan *Gadget* Anak Usia Dini. Jumlah anak usia dini PAUD Mutiara Bunda yang menggunakan teknologi *gadget* sebagai alat bermain cukup tinggi. Sebagian besar mulai dikenalkan *gadget* oleh orang tua pada usia 3 - 4 tahun dengan berbagai alasan. Intensitas pemakaian ditinjau dari frekwensi masuk kategori kadang-kadang dengan durasi terbesar kurang dari 1 jam/hari. Orang tua sebagian besar turut mendampingi atau mengawasi anak-anaknya ketika main *gadget*.
3. Dampak positif dan negatif penggunaan *gadget* pada anak PAUD Mutiara. Dampak positif penggunaan *gadget* bagi anak adalah untuk melatih kreativitas anak, anak merasa senang, dan menambah pengetahuan anak. Sementara dampak negatif penggunaan *gadget* diklasifikasikan menjadi beberapa aspek berikut: 1) Aspek sosial. Akibat menggunakan *gadget* anak lebih suka menyendiri, mulai jarang bermain atau berinteraksi dengan teman-teman bahkan ada anak yang mulai bersikap acuh atau tidak peduli dengan orang lain, 2) Aspek fisik-motorik. Penggunaan *gadget* berlebihan akan berpengaruh negatif terhadap perkembangan fisik-motorik anak, diantaranya: anaknya mulai malas bergerak apalagi gerakan kasar, anak lebih memilih bermain *gadget* di kamar atau dalam rumah. Aktivitas penggunaan *gadget* menuntut anak duduk diam tanpa banyak bergerak. Hal inilah yang mengakibatkan otot-otot tidak berkembang, peredaran darah dan metabolisme tidak lancar serta bila berlanjut bisa menyebabkan obesitas, 3) Aspek kesehatan. Keenakan bermain *gadget* bisa menyebabkan anak mulai malas makan, mata anak terlihat capek, anak mulai susah tidur. Berbagai gejala tersebut pada akhirnya akan mengganggu kesehatan anak, pertumbuhan fisik anak akan menurun dan pada akhirnya mudah terkena penyakit, 4) Aspek emosional. Penggunaan *gadget* yang berlebihan akan berdampak negatif pada ketidakstabilan emosi anak, Ketegangan saat main game, kekecewaan atau penasaran saat main kalah, ditambah kurangnya waktu tidur/istirahat akan membuat emosi anak lebih sensitif dan tidak stabil.

### Daftar Pustaka

- Anonymouse (2014). *Survei: Jutaan Anak Usia SD Kecanduan 'Gadget'*. [Online] <http://www.republika.co.id/berita/trendtek/gadget/14/01/17/>
- Cvano,Osland.(2013).”*Pengertian\_Gadget*”. [Online].<http://mencobacariduit.blogspot.com/2013/09/pengertian-gadget.html/> / [2013/](http://mencobacariduit.blogspot.com/2013/09/pengertian-gadget.html/) ,[17 agustus 2013]
- Kartono, Kartini. 1995. *Psikologi Anak*. Bandung: Mandar Maju.
- Prasetyo,Eko.(2013).”*Gadget*”.[Online].<http://epzna.blogspot.com/2013/08/gadget.html>, [10 Desember 2013]
- Fuad. Muh. Efendi. 2013. *Pengaruh Gadget terhadap Perkembangan Anak Usia Dini* (Makalah) Malang: Universitas Brawijaya
- Mayke S. Tedjasaputra. 2001. *Bermain, Mainan, dan Permainan untuk*

*Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: PT  
Grasindo.

Rachmatunisa (2012). 80% Aplikasi Gadget  
Sasar Target Anak-anak. [ Online]  
<http://inet.detik.com/read/2012/09/09/>