

PERKEMBANGAN IT DALAM KEGIATAN PEMBELAJARAN ANAK USIA 6-7 TAHUN



Oleh :

DARWANTI

1615128652

Pendidikan Guru - Pendidikan Anak Usia Dini

SKRIPSI

**Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2017**

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA
UJIAN SKRIPSI**

Judul Skripsi : Perkembangan IT dalam Kegiatan Pembelajaran Anak
Usia 6-7 Tahun

Nama Mahasiswa : Darwanti

No. Registrasi : 1615128652

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Tanggal Ujian : 13 Februari 2017

Pembimbing Materi



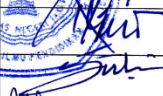
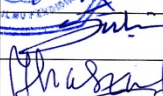
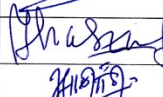
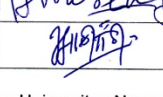
Dr. Yuliani Nurani, M.Pd
NIP. 196607161990032001

Pembimbing Metodologi



Dr. R. Martini Meilanie, M.Pd
NIP. 1960050511984032001

PANITIA UJIAN SARJANA

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Sofia Hartati, M.Si (Penanggung Jawab)*		7-3-2017
Dr. Anan Sutisna, M.Pd (Wakil Penanggung Jawab)**		3-3-2017
Dr. Yuliani Nurani, M.Pd (Ketua Penguji)***		27-2-2017
Dra. Yasmin Abidin, M.Pd (Anggota)****		27-2-2017
Hikmah, MM, M.Pd (Anggota)****		24-2-2017

- * Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta
- ** Pembantu Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta
- *** Ketua Program Studi PG PAUD Ilmu Pendidikan universitas Negeri Jakarta
- **** Penguji
- **** Penguji

Perkembangan IT dalam Kegiatan Pembelajaran Anak Usia 6-7 Tahun

PG PAUD UNJ - 2017

Darwanti

ABSTRAK

Kajian ini dilakukan untuk mengetahui perkembangan IT dalam hal ini adalah gadget dalam kegiatan pembelajaran anak usia 6-7 tahun tentang kebiasaan dalam menggunakan gadget di rumah. Kajian ini dilakukan pada bulan Februari 2017. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif. Analisis hasil kajian menunjukkan bahwa anak usia 6-7 tahun masih berada pada tahap praoperasional, dimana anak masih menggunakan simbol seperti kata-kata atau gambaran dalam pikiran untuk menyelesaikan masalah dan memikirkan tentang benda-benda dan orang-orang yang tidak berada bersamanya. Anak memerlukan media dalam memahami sesuatu yang sedang mereka pelajari. Anak akan lebih mudah menerima proses pembelajaran apabila cara yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan usia anak. Anak lebih suka akan bermain sesuatu yang membuat mereka menjadi senang. Gadget adalah media permainan anak yang sedang mewabah pada saat ini. Gadget tersebut dapat digunakan sebagai sarana media pembelajaran anak di rumah. Orang tua dapat mendownload aplikasi permainan berbasis edukasi dalam gadget untuk dimainkan oleh anak. Pengawasan dan batasan waktu dari orang tua juga sangat diperlukan dalam menggunakan gadget tersebut, walaupun tujuan penggunaan gadget sebagai media pembelajaran bagi anak.

Kata Kunci : Gadget, Media, Pembelajaran

The development of IT in Teaching and Learning Childhood 6-7 Years

PG ECD UNJ - 2017

Darwanti

ABSTRACT

The study was conducted to determine the development of IT in this regard is gadget in the learning activities of children aged 6-7 years in the habit of using gadget in house. This study was conducted in February 2017. The method used is a qualitative method. Analysis of the results of the study showed that children aged 6-7 years is still in the pre-operational stage, where children are still using symbols such as words or images in the mind to solve problems and think about things and people who aren't with him. Kids need the media to understand something they are studying. Children will be more receptive learning process if the means used in accordance with the level of development of the child's age. Kids would rather play something that makes them happy. Gadget is a media game that is endemic at the moment. The gadget can be used as a means of learning media children at home. Parents can download educational games based on the gadget to be played by children. Supervision and the time constraints of parents are also indispensable in using the gadget, even if the intended use of the gadget as a medium of learning for children.

Keywords: Gadgets, Media, Education

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, Mahasiswi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta:

Nama Mahasiswa : Darwanti
No Registrasi : 1615128652
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Program Studi : PG-PAUD

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul **“Perkembangan IT dalam Kegiatan Pembelajaran Anak Usia 6-7 Tahun”** adalah :

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang dikaji pada bulan Februari 2017.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain atau menyalin karya tulis orang lain, dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung akibat yang akan timbul jika pernyataan saya tidak benar.

Jakarta, 8 Februari 2017

Yang Membuat Pernyataan

A yellow rectangular official stamp from Universitas Negeri Jakarta (UNJ) is placed over the signature. The stamp contains the text 'UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA', the ID number '8BD AEF64457148', and the name 'DARWANTI' at the bottom. A handwritten signature in black ink is written over the stamp.

Darwanti

LEMBAR PERSEMBAHAN

Bukan pelangi namanya jika hanya ada warna merah. Bukan hari namanya jika hanya ada siang yang panas. Semua itu adalah warna hidup yang harus dijalani dan dinikmati. Meski terasa berat, namun manisnya hidup justru akan terasa, apabila semuanya bisa dilalui dengan baik,

Rupersembahkan karya kecil ini, untuk cahaya hidup, yang senantiasa ada saat suka maupun duka, selalu setia mendampingi, saat kulumah tak berdaya (Suami, Anak, Bapak, dan Ibu tercinta) yang selalu memanjatkan doa untuk ku dalam setiap sujudnya. Terima kasih untuk semuanya.

Untuk ribuan tujuan yang harus dicapai, untuk jutaan impian yang akan dikejar, untuk sebuah pengharapan, agar hidup jauh lebih bermakna, karena hidup tanpa mimpi ibarat arus sungai. Mengalir tanpa tujuan.

Teruslah belajar, berusaha, dan berdoa untuk menggapainya. Jatuh berdiri lagi. Kalah mencoba lagi. Gagal Bangkit lagi.

Never give up!

Sampai Allah SWT berkata “waktunya pulang”

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Puji syukur kehadiran Allah Subhanahu Wata'ala atas segala nikmat dan karunia yang telah diberikan-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perkembangan IT dalam Kegiatan Pembelajaran Anak Usia 6-7 Tahun”, sebagai prasyarat untuk memperoleh gelar sarjana (S1).

Pada Penyusunan skripsi ini, tidak sedikit hambatan yang peneliti hadapi. Peneliti menyadari bahwa kelancaran dalam penyusunan skripsi ini tidak lain berkat dorongan dan bimbingan dari berbagai pihak. Peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak–pihak yang telah membantu sehingga penelitian ini dapat terselesaikan. Peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Dr. Sofia Hartati,M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta
2. Dr. Anan Sutisna, M.Pd. selaku Pembantu Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta
3. Dr. Yuliani Nurani. M.Pd. selaku Ketua program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, beserta seluruh jajarannya.

4. Lara Fridani, S. Psi., M. Psych. selaku dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktu untuk mengoreksi, mengarahkan, dan memotivasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Dr. R. Sri Martini Meilanie, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk mengoreksi, mengarahkan, dan memberi saran positif secara metodologi dalam penyusunan skripsi ini.
6. Suami tercinta Faisal Ridho dan anakku Cantika Azzahra Ridho yang telah memberi semangat, cinta, dukungan, dan kasih sayang baik dalam bentuk materi maupun non materi.
7. Dwi Busara selaku Kepala Basis Walikota Jakarta Timur yang telah memberi beasiswa pendidikan program Sarjana.
8. Sujati, S.Pd. selaku kepala sekolah PAUD Matahari Bersinar tempat peneliti mengajar, yang telah memberikan dukungan dan kemudahan selama menjalankan perkuliahan dan penyusunan skripsi.
9. Rini Purnawasari, S.Pd selaku rekan mengajar peneliti di PAUD Matahari Bersinar yang selalu memberikan pengertian dan dukungan selama menjalankan perkuliahan dan penyusunan skripsi.
10. Teman-teman seperjuangan kelas D angkatan 2012 yang selalu membantu, memberi dukungan, dan menyemangati sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
11. Keluarga besar yang telah membantu memberikan bantuan tenaga dalam menjaga dan merawat anakku selama proses perkuliahan yang tidak dapat disebutkan namanya satu per satu.

Peneliti berharap skripsi ini dapat menambah wawasan dan menjadi sumber referensi bagi pihak yang membutuhkan, khususnya mahasiswa program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Jakarta yang belum melakukan skripsi. Akhir kata semoga apa yang peneliti kerjakan dalam skripsi ini dapat bermanfaat dan membawa keberkahan, amin.

Wa'alaikum salam Wr. Wb

Jakarta, Februari 2017

Peneliti

Darwanti

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
ABSTRAK	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
LEMBAR PERRSEMBAHAN SKRIPSI	v
KATA PENGANTAR	vi
Daftar Isi	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Tujuan Kajian	4
C. Proses Pengumpulan Data	5
D. Proses Analisis	5
BAB II DATA DAN ANALISIS	
A. Pengertian Gadget	7
B. Proses Penggunaan Gadget dalam Belajar	11
C. Dampak Positif dan Negatif dari Gadget Dalam Pembelajaran	20
BAB III ANALISIS PERBANDINGAN	25
BAB IV KESIMPULAN DAN REKOMENDASI	35
DAFTAR PUSTAKA	44
DAFTAR RIWYAT HIDUP	45

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
ABSTRAK	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
LEMBAR PERRSEMBAHAN SKRIPSI	v
KATA PENGANTAR	vi
Daftar Isi	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Tujuan Kajian	4
C. Proses Pengumpulan Data	5
D. Proses Analisis	5
BAB II DATA DAN ANALISIS	
A. Pengertian Gadget	7
B. Proses Penggunaan Gadget dalam Belajar	11
C. Dampak Positif dan Negatif dari Gadget Dalam Pembelajaran	20
BAB III ANALISIS PERBANDINGAN	25
BAB IV KESIMPULAN DAN REKOMENDASI	35
DAFTAR PUSTAKA	44
DAFTAR RIWYAT HIDUP	45

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Teknologi saat ini sudah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat. Salah satu bentuk perkembangan teknologi ditandai dengan munculnya gadget yang mempunyai banyak keunggulan dari waktu ke waktu. Gadget merupakan permainan yang sangat menarik di zaman globalisasi ini, yang dimainkan oleh orang dewasa sampai dengan anak-anak sekalipun. Realita penggunaan gadget yang menjadikan anak sebagai pecandu games adalah hal yang memprihatinkan. Anak banyak menghabiskan waktunya untuk bermain gadget dan mengesampingkan tugasnya untuk mempelajari hal lain yang lebih positif atau bermanfaat.

Implementasi penggunaan teknologi akan berbeda pada setiap usia perkembangan anak dengan segala kelebihan dan kekurangan. Gadget bagaikan dua sisi mata uang yang memiliki dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif dari permainan games pada gadget antara lain dapat mendukung dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak. Salah satu kelebihan gadget yaitu memiliki berbagai aplikasi digital seperti mewarnai, belajar membaca, menulis huruf, menghafal lagu daerah, mengetahui pakaian adat, dan lainnya. Penggunaan media gadget lebih memudahkan anak dalam belajar,

tidak sesulit usaha mereka untuk menulis di buku atau kertas. Anak-anak menjadi lebih bersemangat untuk belajar karena aplikasi semacam ini biasanya dilengkapi dengan animasi yang menarik, warna yang cerah, dan lagu-lagu yang ceria.

Selain itu, kemampuan berimajinasi anak semakin terasah, karena permainan yang mereka gunakan sangat bervariasi dan memiliki jalan cerita yang beragam. Sisi lain dengan adanya kemudahan dalam mengakses berbagai permainan menyebabkan anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Anak lebih memilih untuk duduk diam dan menikmati apa yang ada dalam dunia *games* tersebut. Kegiatan anak yang menghabiskan waktu dengan bermain gadget mempengaruhi konsentrasi anak dalam berbagai aktivitas seperti belajar, makan, dan bersosialisasi dengan teman, hal ini dikarenakan anak-anak tersebut sudah terbiasa hidup dalam dunia digital yang serba mudah dan instant.

Saat ini anak-anak tumbuh dengan cepat diiringi dengan adanya peralatan digital di lingkungan sekitar seperti di rumah, sekolah, dan tempat komunitas anak bermain dan berkumpul. Anak tidak bisa terlepas dari kemajuan teknologi ini, maka perlu tanggung jawab dan kerja sama dari semua pihak baik orang tua, guru, maupun masyarakat di lingkungan sekitar anak untuk mengawasi penggunaan teknologi secara bijak sehingga perkembangan yang terjadi pada anak akan sesuai pada tugas perkembangan anak masing-masing.

Perangkat elektronik seperti *handphone*, *tablet*, *notebook* bukan merupakan hal asing bagi orang dewasa maupun anak-anak. Anak-anak sudah terbiasa mengenal *games* pada *gadget* dari lingkungan mereka sejak kecil. Anak-anak lebih cepat untuk menguasai teknologi canggih yang mereka miliki, bahkan orang tua mereka belum tentu bisa mengoperasikan *gadget* yang dimiliki oleh anak-anaknya. Anak-anak lebih cepat dalam menguasai *gadget* daripada orangtuanya. Penggunaan teknologi canggih tersebut sudah pasti memiliki aturan penggunaan yang sudah ditetapkan dan dianjurkan untuk semua pengguna baik dewasa maupun anak-anak. Ada baiknya jika dalam menggunakan komputer, *notebook*, menonton televisi, maupun bermain *games* anak-anak diberikan batasan waktu.

Memasuki usia 6-7 tahun anak biasanya telah bergabung di kelompok kelas awal Sekolah Dasar. Usia tersebut menjadi masa transisi bagi anak dalam beradaptasi dengan lingkungan baru di sekolah, mengingat masa sebelumnya anak-anak bermain sambil belajar di sekolah mereka yaitu di Taman Kanak-kanak (TK) ataupun lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Jika di sekolah sebelumnya anak lebih sering bermain sambil belajar, maka di sekolah dasar ini anak akan lebih diuntut untuk belajar sesuai dengan jadwal mata pelajaran yang telah dimiliki oleh sekolah. Anak akan mulai belajar bahasa Indonesia, matematika, bahasa Inggris, seni budaya dan keterampilan, dan lain-lain. Sebagian besar mata pelajaran

tersebut belum dikenal anak. Hal ini menjadikan anak harus lebih fokus untuk mempelajari pelajaran baru tersebut.

Berbanding terbalik dengan kegiatan di sekolah, di rumah anak melupakan tugas untuk mengulang kembali pelajaran yang telah didapat dari sekolah. Anak lebih sering bermain gadget tanpa batasan waktu. Anak akan menangis jika keinginannya untuk bermain gadget dilarang oleh orang tuanya. Orang tua tidak dapat melakukan banyak hal ketika anak terus menerus meminta untuk bermain gadget. Orang tua hanya bisa menuruti keinginan anak tanpa berpikir panjang akan dampak yang terjadi bila keinginan anak untuk bermain gadget terus dituruti.

Hal tersebut membuat anak menjadi malas untuk belajar dirumah. Anak lebih suka bermain dengan gadget mereka tanpa ada tujuan yang positif. Sudah sepantasnya apabila orang tua memberikan aturan terhadap kebiasaan anak tersebut. Anak diperbolehkan untuk memainkan gadget mereka dengan beberapa ketentuan yang diberikan oleh orang tua.

B. Tujuan Kajian

Berdasarkan latar belakang yang telah diungkapkan maka tujuan dari kajian ini adalah untuk mengetahui penggunaan gadget oleh anak usia 6-7 tahun dalam keseharian dirumah dapat membawa dampak positif dan negatif serta apakah penggunaan gadget tersebut

dimanfaatkan sebagai sarana belajar atau hanya sebagai alat permainan saja.

C. Proses Pengumpulan Data

Kajian dilakukan dengan menggunakan studi literatur, sehingga data dikumpulkan berdasarkan buku-buku, referensi, jurnal, artikel-artikel ilmiah, dan kajian teori yang berkaitan dengan perkembangan IT dan kegiatan pembelajaran anak usia 6-7 tahun.

Data yang telah dikumpulkan kemudian dikaji, dianalisis, dan dikembangkan dalam bentuk naratif. Secara keseluruhan, data dapat dilihat dalam Bab II.

D. Proses Analisis

Analisis yang digunakan dalam kajian ini adalah analisis kualitatif, dengan mempertimbangkan tidak mengambil data lapangan, dan fokus kajian pada analisis dokumen yang dilakukan secara mendalam. Sesuai dengan tujuan kajian maka analisis dalam kajian ini dilakukan dalam 2 tahap, yaitu :

Tahap I :

Berupa analisis teori, yaitu suatu teknik yang banyak dilakukan dalam penelitian. Dalam tahap I ini kegiatan analisis berupa menentukan kriteria yang digunakan dalam kajian ini. Analisis yang dilakukan akan tercermin pada Bab II, dimana setelah analisis teori

langsung diberikan penjelasan dan deskripsi lebih lanjut. Komponen yang dikaji meliputi :

1. Perkembangan IT (Gadget)
2. Proses Penggunaan Gadget dalam Belajar
3. Dampak Positif dan Negatif Gadget dalam Pembelajaran

Tahap II :

Mengkaji tentang penggunaan gadget pada anak selama mereka beraktivitas di rumah. Apakah gadget yang mereka gunakan hanya sebagai sarana bermain games saja atau sebagai media belajar di rumah. Analisis yang dikembangkan pada tahap II ini dapat dilihat melalui uraian yang terdapat pada Bab III, dimana dilakukan kajian perbandingan pada setiap komponen antara yang disarankan oleh ahli dengan komponen serupa yang terjadi dalam masyarakat di lingkungan sekitar kita. Berdasarkan analisis tersebut kemudian dicoba untuk memberikan rekomendasi/masukan bagi orang tua di rumah.

BAB II

DATA DAN ANALISIS

A. Pengertian *Gadget*

Berbagai macam bentuk dan media permainan telah banyak tersedia, mulai dari media permainan tradisional hingga permainan modern. Salah satu bentuk alat permainan modern yang sedang berkembang pesat pada saat ini adalah *gadget*. Ameliora, dkk menyatakan bahwa, perkembangan teknologi dan informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat, ditandai dengan kemajuan pada bidang informasi dan teknologi, bangsa Indonesia merupakan salah satu bangsa yang ikut terlibat dalam kemajuan media informasi dan teknologi.¹ Salah satu produk dari inovasi kecanggihan teknologi adalah *gadget*. *Gadget* merupakan barang canggih yang dapat menyajikan berbagai media seperti berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan.

Trend *gadget* terus berkembang di Indonesia. Kecanggihan teknologi *gadget* seperti *smartphone* , *tablet*, *e-reader* , dan *laptop* semakin berkembang seiring dengan meningkatnya kebutuhan manusia akan media yang modern dan praktis. Adanya inovasi yang

¹ Ameliora, Manumpil, *Hubungan Tingkat Penggunaan Teknologi Mobile Gadget dan Eksistensi Permainan Tradisional Pada Anak Sekolah Dasar*, 2015(<http://jmsos.studentjournal.ub.ac.id>) , h.3, Diunduh pada 31 Januari 2017

terus meningkat pada *gadget* dapat menghadirkan berbagai kecanggihan dan kepraktisan dalam berkomunikasi. *Gadget* juga disertai dengan berbagai fitur menarik, hal ini membuat masyarakat semakin tergiur untuk selalu menggunakan *gadget*. Seiring berjalannya waktu, perusahaan-perusahaan *gadget* dengan berbagai merek berlomba-lomba untuk menawarkan kemajuan teknologi dengan berbagai kemampuan yang semakin canggih sehingga masyarakat juga berlomba-lomba untuk memiliki *gadget* model terbaru.

Penggunaan *gadget* atau alat-alat yang dapat dengan mudah terkoneksi dengan internet ini, mengalami peningkatan dari waktu ke waktu. Sanjaya menyatakan bahwa, pada tahun 2001, jumlah pengguna internet di Indonesia hanya setengah juta penduduk. Jumlah ini semakin bertambah karena semakin mudah di dapat serta terjangkau harga dari ponsel cerdas.² Hal ini menandakan bahwa masyarakat semakin membutuhkan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari mereka. Masyarakat baik orang dewasa maupun anak-anak sudah merasa ketergantungan dengan kecanggihan *gadget* yang semakin hari memunculkan aplikasi yang baru.

² Sanjaya, Manumpil, *Hubungan Tingkat Penggunaan Teknologi Mobile Gadget dan Eksistensi Permainan Tradisional Pada Anak Sekolah Dasar*, 2015 , (<http://jmsos.studentjournal.ub.ac.id>), h.5, Diunduh pada 31 Januari 2017

Banyak orang tua memberikan *gadget* kepada anak mereka dikarenakan dalam satu alat terdapat banyak permainan yang dapat dimainkan oleh anak. *Gadget* adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Alat elektronik ini mempunyai berbagai macam bentuk dan fungsi. Salah satu fungsinya adalah sebagai alat komunikasi. Akan tetapi seiring berkembangnya zaman alat elektronik ini selain digunakan sebagai alat komunikasi juga dapat digunakan sebagai alat permainan yang canggih. *Gadget* mempunyai berbagai fitur permainan modern dan cara penggunaanya sangat mudah, yaitu hanya dengan menyentuh layar dari *gadget* tersebut. Senada dengan hal tersebut terdapat pula pendapat lain tentang gadget yang diungkapkan oleh Gupta N sebagai berikut :

*The term “gadget” refers to the portable electronic devices that belong to either one or more of the following categories: mobile phones, MP3 players and gaming consoles or any other wireless-enabled devices. This comprises of variety of devices including notebooks, tablets and i-touch. These gadgets can perform a great variety of functions. Mobile phones, for instance, have been transformed into multi-functional devices with cameras, radio/MP3, wireless technology connectivity and more.*³

Istilah gadget mengacu pada perangkat elektronik seperti ponsel, MP3 player, dan game. Gadget terdiri dari berbagai perangkat termasuk notebook, tablet, dan i-touch. Gadget mempunyai banyak

³Gupta N, Krishnamurthy V, Majhi J, Gupta S, *Gadget Dependency among Medical College Students in Delhi*, (<http://www.Indian Journal of community Health / vol 25 / Issue No 04 / Oct – Dec 2013>), h.1 , diunduh 19 September 2016

fungsi. Ponsel misalnya, telah berubah menjadi perangkat multi fungsi dengan kamera, radio/MP3, internet, dan lain sebagainya.

Gadget adalah jenis perangkat elektronik yang mudah dibawa kemana-mana dan mempunyai berbagai macam fungsi disamping sebagai alat komunikasi. Pengoperasian gadget sangat mudah, yaitu dengan menyentuh/mengusap layar gadget dengan jari kita. Gadget terdapat banyak aplikasi didalamnya. Internet adalah salah satu sambungan yang digunakan oleh gadget, sehingga gadget dapat mendownload berbagai aplikasi. Bagi anak-anak gadget lebih sering digunakan sebagai sarana untuk bermain *game*. Pendapat lain tentang gadget disampaikan oleh :

*A gadget is a small technological object (such as a device or an appliance) that has a particular function, but is often thought of as a novelty. Gadgets are invariably considered to be more unusually or cleverly designed than normal technology at the time of their invention. Gadgets are sometimes also referred to as gizmos.*⁴

Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. 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. Berdasarkan uraian tersebut dapat dijelaskan bahwa *gadget* adalah alat elektronik yang digunakan

⁴ <http://www.artikelind.com/2011/11/apa-itu-gadget-dan-pengertian-gadget.html>, h. , Diunduh 20 September 2016

sebagai media permainan yang menghadirkan berbagai macam fitur game yang dapat dimainkan untuk memuaskan dorongan penjelajahan.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disintesis bahwa gadget adalah perangkat elektronik kecil yang mempunyai berbagai macam fungsi yang digunakan sebagai media permainan yang menghadirkan berbagai macam fitur game yang dapat dimainkan.

B. Proses Penggunaan Gadget dalam Belajar

Anak usia 6-7 tahun termasuk dalam masa peralihan dari prasekolah ke masa sekolah dasar. Pada umumnya usia 6-7 tahun perkembangan anak sudah semakin matang. Pada masa ini anak diharapkan dapat mengembangkan berbagai keterampilan dasar baik akademis maupun non akademis seperti menulis, membaca, berhitung, kemandirian, dan kedisiplinan.

Piaget berpendapat bahwa anak usia 2-7 tahun termasuk dalam tahap praoperasional.⁵ Dalam tahap ini anak menggunakan simbol seperti kata-kata atau gambaran dalam pikiran untuk menyelesaikan masalah dan memikirkan tentang benda-benda dan orang-orang yang tidak berada bersamanya. Tahap ini merupakan masa awal bagi anak

⁵ Yuliani Nurani, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta : Indeks, 2009), h. 120

untuk membangun kemampuan dalam menyusun pikirannya. Anak mampu melakukan banyak hal, akan tetapi anak belum dapat memberikan alasan yang tepat mengapa mereka melakukan hal tersebut. Pada usia ini daya khayal anak masih sangat kuat, anak masih kesulitan untuk membedakan mana hal yang benar-benar nyata terjadi dan mana yang khayal. Anak masih membutuhkan bantuan orang dewasa dalam memahami suatu hal. Untuk terus mengasah kemampuan kognitifnya, orang dewasa (pendidik ataupun orang tua) harus banyak memberikan pertanyaan kepada anak dan bukan memberikan pernyataan yang justru akan membuat anak menjadi malas untuk berfikir.

Ahli lain Erik Erikson menyatakan bahwa anak usia 5-8 tahun berada dalam tahap *industry vs inferiority*, yaitu tahap dimana anak memperlihatkan sikap yang penuh daya kerja dan ingin menjadi produktif.⁶ Anak ingin membangun segala sesuatu, menemukan sesuatu, mengubah objek, dan mencari kesimpulan atas cara kerja sesuatu. Anak juga ingin mendapatkan pengakuan atas produktivitas mereka, dan tanggapan orang dewasa terhadap upaya dan pencapaian mereka. Perasaan inferioritas muncul ketika anak-anak dikritik atau diremehkan. Orang tua dan pendidik sebaiknya terus

⁶ George S Morrison, *Dasar Dasar Pendidikan Anak Usia Dini, terjemahan* Suci Romadhona & Apri Widiastuti, (Jakarta : Indeks, 2012), h. 84

memberikan motivasi kepada anak. hal ini dimaksudkan supaya anak tidak mudah putus asa dalam melakukan sesuatu.

Motivasi dari orang dewasa yang berada di lingkungan sekitar anak akan sangat membantu anak dalam mengembangkan segala aspek perkembangan yang ada dalam diri mereka. Anak akan merasa senang dan bangga apabila ada orang dewasa yang memperhatikan dan memberikan dorongan pada diri mereka. Anak merasa mendapat pengakuan dari lingkungan di sekitar mereka.

Pada usia ini anak banyak melakukan aktivitas fisik dengan teman-temannya. Anak-anak mulai menyukai permainan berkelompok dengan teman seusianya di sekolah. Sebelum jam pelajaran dimulai dan atau pada waktu istirahat anak pasti melakukan aktivitas fisik yang sangat menguras tenaga mereka. Anak akan merasa cepat letih, sehingga membutuhkan istirahat yang cukup sebelum melakukan aktivitas yang baru. Aktivitas bermain dan belajar harus seimbang. Berkenaan dengan hal tersebut maka jadwal di sekolah juga harus disesuaikan/diatur sedemikian rupa sehingga anak tidak kelelahan karena terlalu banyak bermain. Sebaliknya anak juga akan menjadi bosan jika selama proses pembelajaran di sekolah terlalu banyak dilakukan dengan duduk diam di dalam kelas. Pendidik harus dapat mengatur proses pembelajaran di kelas sehingga lebih efektif bagi anak.

Belajar adalah perubahan sikap dan tingkah laku seseorang setelah terjadinya interaksi dengan sumber belajar (buku, media pembelajaran, pendidik, dan teman sebaya). Perubahan sikap dan tingkah laku yang dimaksud adalah apabila seseorang dari awalnya tidak tahu akan sesuatu, dengan belajar maka seseorang tersebut menjadi tahu dan mengerti akan apa yang telah dipelajari. Belajar dilakukan secara bertahap dan berulang. Sesuatu yang dilakukan secara bertahap dan berulang akan lebih melekat dalam ingatan seseorang.

Menurut Slameto belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.⁷ Berdasarkan pendapat tersebut dapat diartikan bahwa untuk memperoleh suatu perubahan seseorang membutuhkan proses yang disebut belajar. Belajar sendiri membutuhkan beberapa komponen pendukung seperti media belajar, baik berupa buku, alat peraga, maupun pendidik. Komponen pendukung dalam belajar dapat diciptakan oleh pendidik yang akan menyampaikan proses pembelajaran kepada anak didik. Komponen pendukung harus sesuai dengan usia perkembangan peserta didik dan materi yang akan disampaikan.

⁷ Salmeto, *Dampak Penggunaan Hand Phone Terhadap Prestasi Siswa*, 1995, (<http://ejournal.stikespku.ac.id>), h.2 Diunduh tanggal 31 Januari 2017

Sejalan dengan hal tersebut dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini menjelaskan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara pendidik dengan anak melalui kegiatan bermain pada lingkungan belajar yang aman dan menyenangkan dengan menggunakan berbagai sumber belajar.⁸ Pembelajaran adalah usaha yang dilakukan oleh pendidik kepada anak didik untuk menyampaikan suatu materi pelajaran dengan menggunakan berbagai media dan dalam suasana belajar yang menyenangkan bagi anak. Media dalam proses pembelajaran akan mempermudah anak dalam memahami apa yang disampaikan oleh pendidik.

Sejalan dengan pendapat di atas, Dimiyati mengatakan bahwa pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain intruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.⁹ Dalam memberikan materi seorang pendidik haruslah merencanakan terlebih dahulu apa yang akan disampaikan kepada peserta didiknya. Perencanaan tersebut haruslah matang, sehingga peserta didik dapat memahami maksud dari materi yang disampaikan dengan baik. Pendidik dapat

⁸ Lampiran IV *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 146, Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini* (2014), h. 1

⁹ Dimiyati, Mujiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta:Rineka Cipta, 2015), h. 297

menggunakan berbagai sumber belajar yang dimiliki untuk menunjang proses pembelajaran.

Dapat disintesis bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik melalui kegiatan bermain untuk membuat peserta didik belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Sumber belajar yang dimaksudkan disini adalah media yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Banyak sekali media yang dapat digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi. Media tersebut dapat berupa media manual maupun media elektronik.

Pendidik mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran di kelas. Pendidik mempunyai tugas dan tanggung jawab dalam menyusun rencana pembelajaran, melaksanakan kegiatan pembelajaran, mengevaluasi, menganalisis hasil evaluasi, dan melakukan tindak lanjut hasil pembelajaran. Pendidik menjadi penentu keberhasilan peserta didik dalam menyerap pembelajaran yang disampaikan. Pendidik mempunyai peranan yang penting dalam mewujudkan tercapainya tujuan pembelajaran. Seorang pendidik bukan hanya memberikan pengetahuan kepada peserta didik, namun juga harus mampu menciptakan kondisi dan situasi yang memungkinkan pembelajaran berlangsung secara aktif. Salah satunya

dengan memperhatikan model dan media pembelajaran yang digunakan.

Tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi yang telah direncanakan oleh pendidik akan direalisasikan kedalam tindakan nyata dalam pembelajaran. Berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran tergantung pada bagaimana cara pendidik menyampaikan proses pembelajaran tersebut. Pada dasarnya sebelum melakukan kegiatan pembelajaran, seorang pendidik terlebih dahulu menyusun rencana kegiatan pembelajaran. Dimana dalam rencana kegiatan tersebut terdapat pembahasan mengenai kegiatan yang akan dilakukan. Pendidik yang baik juga harus memahami bahwa proses pembelajaran harus sesuai dengan tahap usia perkembangan anak.

Hal tersebut membuat pendidik di sekolah dan orang tua harus pintar dalam menyampaikan materi pelajaran kepada anak. Pendidik harus mampu menciptakan media yang menarik untuk menyampaikan materi pelajaran kepada anak. Pada dasarnya anak usia 6-7 tahun masih memerlukan benda kongkret dalam memahami sesuatu. Dengan media yang menarik, anak akan lebih mudah memahami apa yang disampaikan oleh pendidik. Karena anak usia 6-7 tahun belum mampu memahami dengan baik apa yang disampaikan oleh pendidik.

Gagne mengatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen atau sumber belajar dalam lingkungan pembelajar yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar.¹⁰ Media pembelajaran dapat berupa apa saja yang berada di sekitar kita yang berhubungan dengan materi pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik di sekolah dapat berupa media yang sudah jadi maupun media yang ingin dibuat sendiri oleh pendidik. Pendidik yang baik akan memahami bagaimana anak didiknya dapat menyerap apa yang disampaikannya. Untuk itu media yang digunakanpun harus sesuai dengan usia perkembangan anak dan tepat guna bagi anak didik. Pembuatan media yang menarik dapat diciptakan dengan berbagai macam cara. Penggunaan media juga dapat berupa media manual maupun media elektronik.

Sekolah yang mempunyai fasilitas modern sudah dapat menggunakan media elektronik dalam proses pembelajaran di sekolah. Media elektronik yang dimaksud dapat berupa tape recorder, televisi, ataupun proyektor. Namun apabila sekolah masih mengalami keterbatasan dalam menggunakan media elektronik, maka dapat menggunakan media manual yang sudah ada maupun yang dibikin sendiri oleh pendidik.

¹⁰ Gagne, Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta:Kaukaba Dipantara, 2011), h.3

Sejalan dengan apa yang telah disampaikan oleh pendidik di sekolah, orang tua di rumah juga harus mengulang-ulang apa yang telah disampaikan oleh pendidik di sekolah. Hal tersebut dimaksudkan agar anak dapat lebih memahami apa yang telah disampaikan di sekolah. Orang tua dapat menggunakan berbagai macam cara yang menyenangkan untuk mengulang pelajaran yang telah disampaikan pendidik di sekolah. Pengulangan yang dilakukan oleh orang tua dapat disisipkan dalam kegiatan sehari-hari anak di rumah. Kegiatan tersebut dapat berupa tanya jawab, tebak-tebakan, permainan sehari-hari, dan yang lebih modern dan kekinian orang tua dapat menggunakan media gadget.

Kebiasaan yang dilakukan anak dalam keseharian bermain gadget dapat kita manfaatkan untuk menjadikan gadget sebagai media belajar di rumah. Gadget yang dimiliki anak dapat kita isi dengan berbagai aplikasi yang dapat digunakan sebagai sarana belajar. Orang tua dapat mendownload berbagai jenis permainan dengan konten pendidikan. Berhitung, menulis, menghafal huruf arab, menghafal lagu daerah, dan lain sebagainya. Aplikasi tersebut secara tidak langsung akan merangsang perkembangan anak dalam memahami apa yang telah disampaikan oleh pendidik di sekolah. Penggunaan gadget sebagai sarana belajar anak di rumah akan lebih mengoptimalkan fungsi gadget untuk anak.

Penggunaan media gadget lebih memudahkan anak dalam belajar, tidak sesulit usaha mereka untuk menulis di buku atau kertas. Anak-anak menjadi lebih bersemangat untuk belajar karena dalam aplikasi permainan yang ada biasanya dilengkapi dengan animasi yang menarik, warna yang cerah, dan musik/lagu yang ceria. Selain itu kemampuan berimajinasi anak semakin terasah, karena permainan yang mereka gunakan sangat bervariasi dan memiliki jalan cerita yang beragam.

Selain memanfaatkan gadget sebagai media belajar di rumah, orang tua juga harus mampu mengontrol penggunaan gadget tersebut. Anak tidak harus terus menerus menggunakan gadget, walaupun tujuan awalnya adalah sebagai media belajar. Aturan tetap harus diterapkan dalam penggunaan gadget tersebut. Orang tua harus mampu membatasi penggunaan gadget. Hal ini dimaksudkan agar anak tidak terlalu larut dalam permainan gadget, sehingga merubah kebiasaan positif lainnya yang seharusnya dilakukan oleh anak.

C. Dampak Positif dan Negatif dari Gadget dalam Pembelajaran

Penggunaan gadget di rumah sebagai sarana belajar yang digunakan oleh anak memang mempunyai beragam dampak yang berakibat terhadap anak itu sendiri. Dampak tersebut dapat berupa dampak positif dan dampak negatif. Sebagai orang tua harus mampu

memberikan yang terbaik bagi anak. Orang tua harus bijak dalam memberikan aturan kepada anak dalam pemakaian gadget di rumah. Penerapan aturan tersebut bertujuan untuk meminimalisir dampak negatif yang diakibatkan oleh seringnya anak dalam bermain gadget.

Adapun beberapa dampak positif yang dapat ditimbulkan dari bermain gadget antara lain adalah : (1) Penggunaan *gadget* untuk anak dapat mempengaruhi beberapa aspek perkembangan anak, salah satunya adalah perkembangan kognitif anak. Pada usia kelas rendah yaitu usia dini dan anak SD kelas awal akan dapat belajar dengan baik apabila anak memanipulasi obyek yang dipelajari, misalnya dengan melihat, merasakan, mencium, mendengar dan sebagainya, (2) dapat membantu perkembangan fungsi adaptif seorang anak. Fungsi adaptif adalah 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, (3) dapat membangun kreatifitas anak. Anak dapat berkreasi dengan membuat karya-karya dengan menggunakan aplikasi-aplikasi yang ada dalam gadget tersebut.¹¹

Dampak positif tersebut dapat berubah menjadi dampak yang negatif apabila terdapat penyalahgunaan didalamnya. Untuk itu sebagai orang tua harus mampu mempertahankan apa yang menjadi unsur di dalam dampak positif tersebut. Orang tua terlebih dahulu memberitahukan kepada anak bahwa gadget adalah media sekunder yang digunakan sebagai sarana belajar di rumah. Penerapan aturan juga harus ditetapkan dalam penggunaan gadget oleh anak. Aturan

¹¹ <http://kukuhwp15.blogspot.co.id/2016/01/penggunaan-gadget-dalam-membantu-proses-belajar.html>, Diunduh 31 Januari 2017

tersebut harus benar-benar dijalankan oleh anak. Orang tua harus aktif dalam mengawasi penggunaan gadget yang dilakukan oleh anak. Penerapan durasi bermain gadget pun penting dalam hal ini. Maksud dari pengawasan dan penerapan durasi tersebut supaya anak terkontrol dalam penggunaan gadget selama di rumah. Apabila orang tua tidak dapat mengawasi anak secara langsung, maka dapat menitipkan pesan tersebut kepada orang dewasa lainnya yang berada di rumah bersama dengan anak.

Sebagai anak, keinginan untuk bermain sangatlah kuat. Hal tersebut tidaklah salah mengingat bermain sudah menjadi kebutuhan dasar bagi anak-anak di sela-sela kegiatan belajarnya. Bermain merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan dan merupakan kebutuhan yang sudah melekat dalam diri setiap anak. Susan Isaacs percaya bahwa bermain mempertinggi semua aspek pertumbuhan dan perkembangan anak.¹² Dapat diartikan bahwa dengan bermain dapat merangsang semua aspek yang dimiliki oleh anak. Untuk itu anak harus dibiasakan untuk bermain, dimana didalamnya terdapat unsur belajar. Anak akan terus melakukan kegiatan bermain walaupun mereka sudah kelelahan. Begitu pula dalam bermain *gadget*, awalnya anak akan bermain sesuai dengan apa yang dipesan oleh orang tua mereka. Seiring berjalannya waktu rasa bosan akan menghampiri

¹² B.E.F Montolalu, *Bermain dan Permainan Anak Edisi 1* (Jakarta:universitas Terbuka) h, 1.7

anak dan mereka mulai memainkan permainan yang tidak terdapat unsur belajar yang ada dalam *gadget* tersebut. Anak akan larut dalam permainan yang mereka mainkan. Hal inilah yang menjadi awal mula munculnya dampak negatif dari permainan dalam *gadget*.

Penggunaan *gadget* sebagai media belajar dirumah apabila tidak diiringi dengan pengawasan dan penerapan aturan yang sesuai tentunya akan menimbulkan dampak negatif bagi anak. Sebagai orang tua harus bijak dalam menyikapi segala permasalahan yang terjadi. Untuk mengantisipasi dampak negatif yang dapat terjadi, orang tua harus mampu menarapkan disiplin dalam peraturan terhadap anak.

Adapun dampak negatif yang diakibatkan oleh gadget adalah : (1) penggunaan *gadget* yang kurang tepat juga dapat mempengaruhi sikap (*attitude*) anak, (2) anak kurang dapat mengerti dan menerima pelajaran karena anak belajar secara pasif, (3) dapat mengganggu kesehatan manusia karena efek radiasi dari *gadget*, (4) anak dapat mengalami penurunan konsentrasi, (5) anak malas menulis dan membaca (*manual*), (6) anak akan lebih menyukai menyendiri bermain dengan *gadget*-nya dari pada bersosialisasi dengan teman sebayanya.¹³

Dengan menjadikan gadget sebagai sarana belajar di rumah maka akan membuat anak kurang memiliki sopan santun terhadap orang lain, hal ini dikarenakan anak terbiasa dengan proses belajar satu arah. Proses belajar satu arah yang dimaksud disini adalah anak

¹³ <http://kukuhwp15.blogspot.co.id/2016/01/penggunaan-gadget-dalam-membantu-proses-belajar.html>, Diunduh 31 Januari 2017

tidak dapat menyampaikan pendapat ataupun pertanyaan pada waktu belajar melalui media gadget. Radiasi yang ditimbulkan dari layar gadget juga berdampak negatif terhadap perkembangan anak. Sinar radiasi tersebut dapat menghambat pertumbuhan neuron pada otak anak. Anak juga menjadi malas untuk melakukan aktifitas diluar yang membutuhkan tenaga dan usaha. Hal ini dikarenakan anak sudah terbiasa mendapatkan sesuatu secara instan dalam permainan gadget tersebut.

Terlalu sering berinteraksi dengan *gadget* akan mempengaruhi daya pikir anak. Anak akan lebih senang menyendiri daripada bersosialisasi dengan teman dan lingkungan sekitar. Anak juga akan merasa asing dengan dunia nyata yang mereka hadapi. Anak cenderung akan menjadi pribadi yang pendiam dengan emosi yang tidak terkontrol/terkendali.

BAB III

ANALISIS PERBANDINGAN

Pada bagian ini akan dilakukan analisis perbandingan antara gadget dengan kegiatan belajar di rumah. Analisis dilakukan dengan melihat persamaan dan perbedaan yang terjadi pada anak selama menggunakan gadget di rumah. Sistematis yang digunakan dalam Bab III ini adalah dengan mengemukakan terlebih dahulu pemakaian gadget yang disarankan untuk anak di rumah, kemudian dibandingkan dengan kenyataan yang ada pada diri anak selama menggunakan gadget di rumah.

Anak usia 6-7 tahun berada dalam masa peralihan, dimana awalnya mereka belajar di lembaga pendidikan PAUD/TK yang masih melakukan kegiatan belajar dalam bermain dan saat berada di sekolah dasar anak harus belajar dengan lebih serius lagi. Anak belajar dengan melakukan sesuatu. Belajar akan lebih optimal jika melibatkan seluruh panca indera. Panca indera yang terlibat dalam proses belajar akan menstimulasi aspek perkembangan anak. Aspek perkembangan yang secara aktif digunakan, baik aspek fisik, sosial emosional, kognitif, dan bahasa akan dapat berkembang secara optimal.

Pendidik harus dapat mengelola kelas dengan baik, menciptakan suasana kelas yang mendorong anak untuk aktif

berinteraksi di dalam kelas. Suasana kelas yang menyenangkan akan membuat anak menjadi nyaman untuk belajar. Penggunaan media pembelajaran dalam menyampaikan materi kepada anak sangatlah diperlukan. Karena tanpa menggunakan media pembelajaran, anak akan sulit untuk memahami apa yang disampaikan oleh pendidik.

Pendidik dapat menciptakan media yang kreatif dalam pembelajaran. Media yang digunakan tentunya harus sesuai dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan oleh pendidik. Media yang kreatif akan membuat anak lebih tertarik dalam memperhatikan apa yang disampaikan oleh pendidik. Anak akan lebih mudah untuk memahami apa yang disampaikan oleh pendidik.

Sejalan dengan apa yang disampaikan oleh pendidik setiap orang tua pasti menginginkan anaknya mengerti dan paham akan pelajaran yang telah disampaikan oleh pendidik di sekolah. Orang tua dapat mengulang materi pelajaran yang telah disampaikan oleh pendidik di rumah guna mengasah kemampuan anak supaya menjadi lebih lancar. Berbagai macam cara dilakukan untuk mencapai tujuan dari hal tersebut. Beberapa orang tua memilih untuk mengikutsertakan anak mereka ke lembaga bimbingan belajar. Orang tua akan mengantar anak mereka ke lembaga bimbingan belajar tersebut sesuai dengan jadwal yang telah diperoleh. Biasanya anak belajar di sebuah lembaga bimbingan belajar sebanyak tiga kali seminggu

dengan durasi selama satu jam setiap harinya. Orang tua tinggal menerima hasil dari anak mereka belajar di bimbingan belajar tersebut tanpa harus repot mendampingi anak dalam belajar di rumah. Setiap bulan orang tua hanya mengeluarkan sejumlah uang untuk membayar ke lembaga bimbingan belajar tersebut. Orang tua tidak akan tahu bagaimana perkembangan belajar anak selama dalam bimbingan belajar tersebut. Yang orang tua tahu hanyalah anak mereka mengikuti proses belajar dengan rutin sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan.

Ada pula orang tua yang memanggil guru privat untuk datang ke rumah guna menemani anak mereka belajar di rumah. Cara ini dirasa lebih efisien dibandingkan anak harus mengikuti bimbingan belajar di lembaga tertentu. Orang tua yang mengambil jalan ini beranggapan bahwa dengan mendatangkan guru ke rumah, selain anak dapat mengulang pelajaran orang tua juga dapat mengawasi perkembangan belajar anak. Karena orang tua melihat secara langsung proses pembelajaran antara anak dengan guru privat di rumah. Orang tua juga dapat meminta kepada guru privat untuk mengajarkan pelajaran yang belum dipahami benar oleh anak di sekolah.

Cara lain yang lebih modern untuk mengulang pelajaran yang telah di dapat di sekolah adalah dengan menggunakan media yang

sering digunakan oleh anak dalam kegiatan keseharian mereka di rumah. Dewasa ini sebagian besar anak lebih sering menggunakan *gadget* sebagai media permainan di rumah. Anak lebih asik bermain dengan *gadget* mereka dibandingkan dengan permainan yang lain. Permainan yang ada dalam *gadget* yang dimiliki oleh anak biasanya berisi konten games yang disukai oleh anak. Sebagai orang tua ada baiknya memanfaatkan media yang sering digunakan oleh anak sebagai sarana bermain dijadikan sebagai sarana belajar di rumah.

Penggunaan *gadget* sebagai media belajar di rumah untuk anak usia 6-7 tahun adalah salah satu alternatif yang dapat digunakan oleh orang tua sebagai salah satu cara untuk memperlancar proses pembelajaran di rumah. Hampir setiap anak mempunyai *gadget* di rumah. *Gadget* adalah istilah yang berasal dari Bahasa Inggris untuk merujuk pada suatu piranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis. *Gadget* merupakan perangkat teknologi dengan desain yang pintar. Istilah *gadget* yang berarti perangkat yang praktis memang cocok untuk saat ini sejak diperkenalkannya produk-produk yang memiliki tingkat mobilitas tinggi. Bahkan *gadget* saat ini terus dikembangkan menjadi salah satu fasilitas komunikasi yang dikemas dalam ukuran yang semakin kecil. Supaya lebih mudah dibawa, ringan dan tidak membutuhkan banyak tempat.

Hadirnya perangkat *gadget* ini tentunya menjadi salah satu penghilang rasa penat untuk penggunanya. Karena *gadget* berisi media yang berbentuk audio maupun visual. Semua itu terwujud berkat perkembangan teknologi yang sedemikian pesat. Sehingga konsep masa depan cenderung dibuat sepraktis mungkin agar para pengguna *gadget* dapat mengaplikasikannya walau dalam kondisi sibuk. Contoh-contoh dari *gadget* di antaranya telepon pintar (smartphone) seperti iphone dan blackberry, serta netbook (perpaduan antara komputer portabel seperti notebook dan internet).

Mudahnya cara mengoperasikan *gadget* membuat anak semakin tertarik terhadap benda tersebut. Hanya dengan mengusap gambar yang ada pada layar *gadget* maka aplikasi yang diinginkan akan terbuka. Kemudahan cara mengoperasikan *gadget* tersebut membuat orang tua bertambah tenang dalam memberikan *gadget* kepada anaknya. Orang tua merasa tidak akan diganggu oleh anak dengan pertanyaan-pertanyaan tentang bagaimana cara memainkan *gadget* tersebut. Anak memainkan *gadget* tersebut tanpa batasan dari orang tua.

Sebagai orang tua yang cerdas kita dapat memanfaatkan situasi dan kondisi tersebut untuk kemajuan anak. Orang tua dapat menggunakan *gadget* tersebut sebagai media belajar anak di rumah. *Gadget* dapat digunakan sebagai alat untuk melengkapi proses

pembelajaran, terutama di rumah. Menjelaskan sesuatu yang sulit untuk dipahami oleh anak. Sesuatu yang sulit untuk dijelaskan dengan kata-kata dan diungkapkan dengan gambar, seperti menjelaskan proses gunung meletus; musibah banjir; gempa; dan lain sebagainya. Disinilah peran utama gadget dalam membantu proses pembelajaran di rumah. *Gadget* dapat menjelaskan semua kejadian tersebut sesuai dengan kemampuan berfikir anak. Dimana terdapat gambar yang bergerak, warna menarik, dan efek suara yang mendukung kejadian dalam cerita *gadget* tersebut.

Video-video animasi berbasis edukasi tersebut dapat mengoptimalkan fungsi *gadget* yang sering dimainkan oleh anak. Anak tidak hanya memainkan *gadget* tanpa arah dan tujuan yang tidak jelas. Cara lain yang dapat ditempuh dengan menggunakan gadget sebagai sarana pembelajaran anak di rumah adalah dengan mendownload aplikasi permainan berbasis edukasi (game penjumlahan, pengurangan, mengenal huruf arab, hafalan surat & doa sehari-hari, menulis, dan lain-lain) dalam *gadget* tersebut adalah salah satu cara yang dapat dilakukan oleh orang tua untuk memanfaatkan *gadget* sebagai media belajar di rumah.

Anak akan larut dalam game tersebut, hal ini menandakan bahwa anak senang akan mempelajari suatu hal dengan cara yang berbeda. Dimana biasanya anak belajar hanya dengan mendengarkan

penjelasan dari pendidik di sekolah. Berbagai fitur modern yang terdapat pada *gadget* membuat anak merasa lebih senang. Game-game yang terdapat pada *gadget* biasanya dilengkapi dengan animasi yang lucu, musik yang seru, dan warna yang cerah. Hal inilah yang membuat anak lebih suka bermain *gadget* dari pada membaca buku pelajaran. Untuk itu orang tua harus dapat memanfaatkan dengan baik kemajuan teknologi yang ada demi perkembangan anak.

Pemanfaatan teknologi tersebut tentunya juga harus diimbangi dengan aturan-aturan dan pengawasan yang tepat. Orang tua harus mampu menerapkan aturan yang sesuai kepada anak dalam memainkan *gadget*. Aturan yang dapat diterapkan antara lain adalah :

1. Mengatakan kepada anak bahwa *gadget* yang digunakan sebagai media belajar dirumah adalah sebagai media sekunder. Media utama belajar anak tetaplah buku-buku yang diperoleh dari sekolah.
2. Game yang terdapat dalam *gadget* adalah game yang mempunyai unsur edukasi yang sesuai dengan usia anak. Apabila game yang terdapat di *gadget* mempunyai unsur edukasi tetapi tidak sesuai dengan usia anak maka anak juga akan kebingungan dalam memainkan game tersebut.
3. Dalam memainkan *gadget* terdapat batasan waktu yang harus digunakan. Hal ini bertujuan untuk menghindarkan anak terlalu

lama melakukan kontak dengan gadget. Meningkatkan bahaya radiasi yang ditimbulkan oleh gadget itu sendiri.

4. Adanya pengawasan langsung dari orang tua/orang dewasa lainnya yang menemani anak dalam memainkan gadget. Dengan adanya pengawasan langsung pada waktu bermain gadget orang tua dapat memberikan masukan kepada anak tentang apa yang mereka mainkan.
5. Jangan memberikan akses internet pada gadget yang dimainkan oleh anak. Dengan adanya internet yang dapat diakses oleh anak, akan memungkinkan anak untuk mendownload sendiri game yang dia inginkan.

Penerapan peraturan tersebut akan sangat bermanfaat apabila dilaksanakan dengan baik oleh orang tua dan anak. Anak akan memperoleh manfaat dari pemakaian *gadget* di rumah secara lebih optimal dan orang tua menjadi lebih tenang karena anak memainkan permainan yang mempunyai unsur pendidikan.

Berbanding terbalik dengan kondisi yang terjadi di lingkungan masyarakat, sebagian besar orang tua cenderung membiarkan anaknya bermain *gadget* tanpa aturan dan batasan waktu. Orang tua juga tidak menerapkan aturan dalam penggunaan *gadget*. Anak dibiarkan bebas begitu saja dalam memainkan *gadget*. Orang tua tidak membekali aturan bagaimana cara memainkan *gadget* dengan baik dan benar supaya tidak berdampak buruk pada diri anak. Lamanya

waktu untuk memainkan alat tersebut tidak ditentukan oleh orang tua. Hal tersebut sebenarnya akan sangat berdampak buruk bagi anak, karena anak akan semakin asik dengan permainan yang ada dan melupakan untuk melakukan aktifitas lainnya yang lebih bermanfaat bagi anak.

Kesehatan anak akan terganggu baik kesehatan mata maupun kesehatan pencernaan. Radiasi yang ditimbulkan oleh layar gadget sangat berbahaya bagi kesehatan mata anak. Semakin lama berinteraksi dengan gadget maka semakin banyak menerima radiasi dari layar gadget. Untuk itu diperlukan batasan waktu dalam memainkan alat tersebut. Terlalu asik dalam bermain gadget juga membuat anak lupa akan makan dan minum. Tentu saja hal ini sangat mengganggu kesehatan pencernaan anak. Orang tua merasa tenang apabila melihat anak mereka duduk diam dan memainkan game yang ada dalam *gadget* tersebut. Tanpa disadari oleh orang tua bahwa dengan duduk tenang berjam-jam dalam bermain gadget dapat mengurangi aktivitas fisik anak yang berdampak negative bagi anak.

Pada *gadget* yang dimainkan oleh anak biasanya hanya sedikit terpasang game-game yang memiliki nilai edukasi. Sebagian besar game yang ada adalah game dengan konten kesukaan anak. Orang tua akan menuruti permintaan anak untuk mendownload game yang disukai oleh anak. Orang tua juga akan merasa senang apabila dapat menuruti keinginan anak. Dengan game favorit yang ada dalam

gadget anak akan semakin larut dalam game yang mereka mainkan tanpa memperdulikan hal lain. Anak akan menjadi malas dalam segala hal dan lebih mementingkan untuk bermain gadget yang mereka sukai. Anak lupa akan makan, mandi, bermain dengan teman sebaya, bersosialisasi dengan lingkungan, dan belajar di rumah. Anak akan asik dengan dunia khayal yang ada dalam games yang dimainkan tanpa memperdulikan lingkungan di sekitar mereka.

Padahal pada usia 6-7 tahun dimana anak memasuki dunia pendidikan yang baru (SD awal) sudah seharusnya orang tua lebih mendisiplinkan anak untuk belajar di rumah. Akan tetapi hal tersebut diabaikan oleh orang tua. Anak yang menjadi korban dalam hal ini.

Sedikit orang tua yang menerapkan aturan terhadap anak tentang bagaimana bermain gadget yang baik dan benar. Akan tetapi jumlah yang sedikit tersebut tidak lantas membuat mereka patah semangat. Mereka tetap menerapkan aturan yang ketat terhadap anak dalam bermain gadget. Orang tua menginginkan anak tidak tertinggal dengan kemajuan teknologi yang ada, akan tetapi juga tidak menginginkan anak mereka menjadi korban dari kemajuan teknologi tersebut. Orang tua tetap melakukan pengawasan dan batasan pada waktu anak memainkan gadget di rumah.

BAB IV

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Perkembangan teknologi dewasa ini mengalami kemajuan yang sangat pesat. Begitu banyak kemudahan dan kepraktisan yang ditawarkan dalam penggunaan teknologi. Saat ini komunikasi dapat dilakukan dengan sangat real tanpa terhambat ruang dan waktu. Teknologi seperti *gadget* saat ini semakin canggih, tidak hanya dalam mengirim suara, untuk mengirim gambar lebih mudah tanpa mengeluarkan biaya yang sangat banyak. Pengguna teknologi tidak dibatasi usia.

Berbagai macam bentuk dan media permainan telah banyak tersedia, mulai dari media permainan tradisional hingga permainan modern. Salah satu bentuk alat permainan modern yang sedang berkembang pesat pada saat ini adalah *gadget*. *Gadget* merupakan barang canggih yang dapat menyajikan berbagai media seperti berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Trend *gadget* terus berkembang di Indonesia. Kecanggihan teknologi *gadget* seperti *smartphone* , *tablet*, *e-reader* , dan *laptop* semakin berkembang seiring dengan

meningkatnya kebutuhan manusia akan media yang modern dan praktis.

Gadget adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Alat elektronik ini mempunyai berbagai macam bentuk dan fungsi. Salah satu fungsinya adalah sebagai alat komunikasi. Akan tetapi seiring berkembangnya zaman alat elektronik ini selain digunakan sebagai alat komunikasi juga dapat digunakan sebagai alat permainan yang canggih. *Gadget* mempunyai berbagai fitur permainan modern dan cara penggunaanya sangat mudah, yaitu hanya dengan menyentuh layar dari *gadget* tersebut. Banyak orang tua memberikan *gadget* kepada anak mereka dikarenakan dalam satu alat terdapat banyak permainan yang dapat dimainkan oleh anak.

Anak usia 6-7 tahun termasuk dalam masa peralihan dari prasekolah ke masa sekolah dasar. Pada umumnya usia 6-7 tahun perkembangan anak sudah semakin matang. Pada masa ini anak diharapkan dapat mengembangkan berbagai keterampilan dasar baik akademis maupun non akademis seperti menulis, membaca, berhitung, kemandirian, dan kedisiplinan. Anak mampu melakukan banyak hal, akan tetapi anak belum dapat memberikan alasan yang tepat mengapa mereka melakukan hal tersebut. Anak masih membutuhkan bantuan orang dewasa dalam memahami suatu hal. Untuk terus mengasah kemampuan kognitifnya, orang dewasa (pendidik ataupun orang tua) harus banyak memberikan pertanyaan

kepada anak dan bukan memberikan pernyataan yang justru akan membuat anak menjadi malas untuk berfikir.

Motivasi dari orang dewasa yang berada di lingkungan sekitar anak akan sangat membantu anak dalam mengembangkan segala aspek perkembangan yang ada dalam diri mereka. Anak akan merasa senang dan bangga apabila ada orang dewasa yang memperhatikan dan memberikan dorongan pada diri mereka. Anak merasa mendapat pengakuan dari lingkungan di sekitar mereka.

Belajar adalah perubahan sikap dan tingkah laku seseorang setelah terjadinya interaksi dengan sumber belajar (buku, media pembelajaran, pendidik, dan teman sebaya). Belajar sendiri membutuhkan beberapa komponen pendukung seperti media belajar, baik berupa buku, alat peraga, maupun pendidik. Komponen pendukung dalam belajar dapat diciptakan oleh pendidik yang akan menyampaikan proses pembelajaran kepada anak didik. Komponen pendukung harus sesuai dengan usia perkembangan peserta didik dan materi yang akan disampaikan.

Pendidik mempunyai tugas dan tanggung jawab dalam menyusun rencana pembelajaran, melaksanakan kegiatan pembelajaran, mengevaluasi, menganalisis hasil evaluasi, dan melakukan tindak lanjut hasil pembelajaran. Pendidik menjadi

penentu keberhasilan peserta didik dalam menyerap pembelajaran yang disampaikan. Seorang pendidik bukan hanya memberikan pengetahuan kepada peserta didik, namun juga harus mampu menciptakan situasi dan kondisi yang memungkinkan pembelajaran berlangsung secara aktif. Salah satunya dengan memperhatikan model dan media pembelajaran yang digunakan.

Pada dasarnya sebelum melakukan kegiatan pembelajaran, seorang pendidik terlebih dahulu menyusun rencana kegiatan pembelajaran. Dimana dalam rencana kegiatan tersebut terdapat pembahasan mengenai kegiatan yang akan dilakukan. Pendidik yang baik juga harus memahami bahwa proses pembelajaran harus sesuai dengan tahap usia perkembangan anak. Hal tersebut membuat pendidik di sekolah dan orang tua harus pintar dalam menyampaikan materi pelajaran kepada anak. Pendidik harus mampu menciptakan media yang menarik untuk menyampaikan materi pelajaran kepada anak.

Media pembelajaran dapat berupa apa saja yang berada di sekitar kita yang berhubungan dengan materi pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik di sekolah dapat berupa media yang sudah jadi maupun media yang ingin dibuat sendiri oleh pendidik. Media yang digunakan harus sesuai dengan usia perkembangan anak dan tepat guna bagi anak didik. Pembuatan

media yang menarik dapat diciptakan dengan berbagai macam cara. Penggunaan media juga dapat berupa media manual maupun media elektronik.

Orang tua di rumah juga harus mengulang-ulang apa yang telah disampaikan oleh pendidik di sekolah. Hal tersebut dimaksudkan agar anak dapat lebih memahami apa yang telah disampaikan di sekolah. Orang tua dapat menggunakan berbagai macam cara yang menyenangkan untuk mengulang pelajaran yang telah disampaikan guru di sekolah. Pengulangan yang dilakukan oleh orang tua dapat disisipkan dalam kegiatan sehari-hari anak di rumah. Kegiatan tersebut dapat berupa tanya jawab, tebak-tebakan, permainan sehari-hari, dan yang lebih modern dan kekinian orang tua dapat menggunakan media gadget.

Kebiasaan yang dilakukan anak dalam keseharian bermain gadget dapat kita manfaatkan untuk menjadikan gadget sebagai media belajar di rumah. Gadget yang dimiliki anak dapat kita isi dengan berbagai aplikasi yang dapat digunakan sebagai sarana belajar. Orang tua dapat mendownload berbagai jenis permainan dengan konten pendidikan. Berhitung, menulis, menghafal huruf arab, menghafal lagu daerah, dan lain sebagainya. Aplikasi tersebut secara tidak langsung akan merangsang perkembangan anak dalam memahami apa yang telah disampaikan oleh pendidik di sekolah. Penggunaan gadget

sebagai sarana belajar anak di rumah akan lebih mengoptimalkan fungsi gadget untuk anak.

Anak-anak menjadi lebih bersemangat untuk belajar karena dalam aplikasi permainan yang ada biasanya dilengkapi dengan animasi yang menarik, warna yang cerah, dan musik/lagu yang ceria. Selain itu kemampuan berimajinasi anak semakin terasah, karena permainan yang mereka gunakan sangat bervariasi dan memiliki jalan cerita yang beragam.

Selain memanfaatkan gadget sebagai media belajar di rumah, orang tua juga harus mampu mengontrol penggunaan gadget tersebut. Anak tidak harus terus menerus menggunakan gadget, walaupun tujuan awalnya adalah sebagai media belajar. Aturan tetap harus diterapkan dalam penggunaan gadget tersebut. Orang tua harus mampu membatasi penggunaan gadget. Hal ini dimaksudkan agar anak tidak terlalu larut dalam permainan gadget, sehingga merubah kebiasaan positif lainnya yang seharusnya dilakukan oleh anak.

Adapun beberapa dampak positif yang dapat ditimbulkan dari bermain gadget antara lain adalah :

- 1) Penggunaan *gadget* untuk anak dapat mempengaruhi beberapa aspek perkembangan anak, salah satunya adalah perkembangan kognitif anak. Pada usia kelas rendah yaitu usia

dini dan anak SD kelas awal akan dapat belajar dengan baik apabila anak memanipulasi obyek yang dipelajari, misalnya dengan melihat, merasakan, mencium, mendengar dan sebagainya.

- 2) dapat membantu perkembangan fungsi adaptif seorang anak. Fungsi adaptif adalah 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.
- 3) dapat membangun kreatifitas anak. Anak dapat berkreasi dengan membuat karya-karya dengan menggunakan aplikasi-aplikasi yang ada dalam gadget tersebut.

Penggunaan *gadget* sebagai media belajar dirumah apabila tidak diiringi dengan pengawasan dan penerapan aturan yang sesuai tentunya akan menimbulkan dampak negatif bagi anak. Sebagai orang tua harus bijak dalam menyikapi segala permasalahan yang terjadi. Untuk mengantisipasi dampak negatif yang dapat terjadi, orang tua harus mampu menarapkan disiplin dalam peraturan terhadap anak.

Adapun dampak negatif yang diakibatkan oleh gadget adalah :

- 1) Penggunaan *gadget* yang kurang tepat juga dapat mempengaruhi sikap (*attitude*) anak.

- 2) Anak kurang dapat mengerti dan menerima pelajaran karena anak belajar secara pasif.
- 3) Dapat mengganggu kesehatan manusia karena efek radiasi dari *gadget*.
- 4) Anak dapat mengalami penurunan konsentrasi.
- 5) Anak malas menulis dan membaca (manual).
- 6) Anak akan lebih menyukai menyendiri bermain dengan *gadget*-nya dari pada bersosialisasi dengan teman sebayanya.

B. Rekomendasi

Untuk itu sebagai orang tua harus mampu mempertahankan apa yang menjadi unsur di dalam dampak positif tersebut. Orang tua terlebih dahulu memberitahukan kepada anak bahwa *gadget* adalah media sekunder yang digunakan sebagai sarana belajar di rumah. Penerapan aturan juga harus ditetapkan dalam penggunaan *gadget* oleh anak. Aturan tersebut harus benar-benar dijalankan oleh anak. Orang tua harus aktif dalam mengawasi penggunaan *gadget* yang dilakukan oleh anak. Penerapan durasi bermain *gadget* pun penting dalam hal ini. Maksud dari pengawasan dan penerapan durasi tersebut supaya anak terkontrol dalam penggunaan *gadget* selama di rumah. Apabila orang tua tidak dapat mengawasi anak secara langsung, maka dapat menitipkan pesan tersebut kepada orang dewasa lainnya yang berada di rumah bersama dengan anak.

Menjadi orangtua dari anak-anak yang hidup di era globalisasi seperti sekarang ini memang tidaklah mudah. Tidak saja dibutuhkan keteguhan, kecakapan, kesabaran dan kearifan dalam bersikap, tetapi juga dalam bertindak. Apalagi dalam zaman sekarang yang serba membutuhkan barang teknologi untuk melakukan kegiatan apapun. Ini menyebabkan peran orangtua penting terhadap perkembangan anak-anaknya yang semakin canggih dengan gadget yang mereka punya.

Mengajarkan anak untuk menggunakan gadget secara bijak dan lebih terarah saat sekarang ini merupakan faktor yang harus dipertimbangkan pula bagi setiap orangtua, karena bagaimanapun juga penggunaan gadget yang berlebihan dan over pada anak bisa berdampak buruk pada perkembangan anak tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Manumpil, Ameliora, *Hubungan Tingkat Penggunaan Teknologi Mobile Gadget dan Eksistensi Permainan Tradisional Pada Anak Sekolah Dasar*, 2015 (<http://jmsos.studentjournal.ub.ac.id>), h.3, Diunduh pada 31 Januari 2017

Montolalu, B.E.F, *Bermain dan Permainan Anak Edisi 1* (Jakarta:universitas Terbuka) h, 1.7

Mujiono, Dimiyati, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta:Rineka Cipta, 2015), h. 297

AH Sanaky, Hujair, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta:Kaukaba Dipantara, 2011), h.3

S Morisson, George, *Dasar Dasar Pendidikan Anak Usia Dini, terjemahan* Suci Romadhona & Apri Widiastuti, (Jakarta : Indeks, 2012), h. 84

N Gupta, *Gadget Dependency among Medical College Students in Delhi*, (<http://www.Indian Journal of community Health / vol 25 / Issue No 04 / Oct – Dec 2013>), h.1 , diunduh 19 September 2016

<http://kukuhwp15.blogspot.co.id/2016/01/penggunaan-gadget-dalam-membantu-proses-belajar.html>, Diunduh 31 Januari 2017

<http://kukuhwp15.blogspot.co.id/2016/01/penggunaan-gadget-dalam-membantu-proses-belajar.html>, Diunduh 31 Januari 2017

<http://www.artikelind.com/2011/11/apa-itu-gadget-dan-pengertian-gadget.html>, h. , Diunduh 20 September 2016

Lampiran IV *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No.146, Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini* (2014), h. 1

Slameto, *Dampak Penggunaan Hand Phone Terhadap Prestasi Siswa*, 1995. (<http://ejournal.stikespku.ac.id>), h.2 Diunduh tanggal 31 Januari 2017

Manumpil, Sanjaya, *Hubungan Tingkat Penggunaan Teknologi Mobile Gadget dan Eksistensi Permainan Tradisional Pada Anak Sekolah Dasar*, 2015 (<http://jmsos.studentjournal.ub.ac.id>), h.5, Diunduh pada 31 Januari 2017

Nurani, Yuliani, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta : Indeks, 2009), h. 120



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Darwanti. Lahir di Surakarta, Jawa Tengah pada tanggal 8 April 1983, merupakan putri ke dua dari tiga bersaudara dari pasangan Darmanto dan Sami Asih. Menikah dengan seorang laki-laki bernama Faisal Ridho pada tanggal 9 Juni 2007 dan pada tanggal 21 Maret 2008 dikaruniai seorang putri bernama Cantika Azzahra Ridho.

Pendidikan formal yang pernah ditempuh adalah Pendidikan formal yang pernah di tempuh adalah SD Negeri Joho Surakarta (1990-1996), SMP Negeri 24 Surakarta (1996-1999), SMK Batik 1 Surakarta (1999-2002), dan pada tahun 2012 mendapatkan beasiswa dari Bazis Walikota Jakarta Timur untuk melanjutkan pendidikan di Universitas Negeri Jakarta Jurusan PG-PAUD.

Pengalaman mengajar diantaranya, mengajar di TK/PG Primagama Solo (2004-2007), PKL di BKB PAUD Bangau Jakarta Timur, PKM di TK Aisyiyah 21 Rawamangun, Magang di SD Muhammadiyah 24 Rawamangun, mengajar di PAUD Matahari Bersinar Malaka Sari, Duren Sawit, Jakarta Timur dari 2010 sampai dengan sekarang.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Darwanti. Lahir di Surakarta, Jawa Tengah pada tanggal 8 April 1983, merupakan putri ke dua dari tiga bersaudara dari pasangan Darmanto dan Sami Asih. Menikah dengan seorang laki-laki bernama Faisal Ridho pada tanggal 9 Juni 2007 dan pada tanggal 21 Maret 2008 dikaruniai seorang putri bernama Cantika Azzahra Ridho.

Pendidikan formal yang pernah ditempuh adalah Pendidikan formal yang pernah di tempuh adalah SD Negeri Joho Surakarta (1990-1996), SMP Negeri 24 Surakarta (1996-1999), SMK Batik 1 Surakarta (1999-2002), dan pada tahun 2012 mendapatkan beasiswa dari Bazis Walikota Jakarta Timur untuk melanjutkan pendidikan di Universitas Negeri Jakarta Jurusan PG-PAUD.

Pengalaman mengajar diantaranya, mengajar di TK/PG Primagama Solo (2004-2007), PKL di BKB PAUD Bangau Jakarta Timur, PKM di TK Aisyiyah 21 Rawamangun, Magang di SD Muhammadiyah 24 Rawamangun, mengajar di PAUD Matahari Bersinar Malaka Sari, Duren Sawit, Jakarta Timur dari 2010 sampai dengan sekarang.