

Globalisasi dan *Gadget* Dikalangan Anak Usia Dini: Dampak Penggunaan, Peran Orang Tua dan Guru

Ilham Hudi¹, Dini Suci Noviola², Matang³

^{1,2,3} Universitas Muhammadiyah Riau

Email: ilhamhudi@umri.ac.id

Abstrak

Globalisasi merupakan suatu proses yang berkaitan erat dengan kemajuan teknologi dan informasi. Sehingga membuat berbagai macam aspek kehidupan ikut merasakan perubahan dari kemajuannya. Kemajuan Arus globalisasi membuat semua kalangan usia dapat merasakan dampak dari perkembangan kemajuan teknologi dan informasi tersebut, termasuk anak usia dini. Salah satu kemajuan teknologi informasi di era globalisasi yaitu *gadget*. Anak usia dini sangat tertarik untuk menggunakan *gadget* hingga membuat mereka mempunyai dunia baru didalam *gadget* yang mereka gunakan. Dari metode kajian literatur yang digunakan dalam penelitian ini dinilai mampu memberikan gambaran dan perbandingan terhadap dampak dan peran penting orang tua serta orang-orang disekitar lingkungan anak usia dini dalam memberikan pengawasan terhadap penggunaan *gadget* diusia mereka. Sehingga diperoleh hasil bahwasanya, pada anak usia dini rasa keingintahuan mereka sangatlah tinggi, ditambah banyaknya aplikasi yang tersedia didalam *gadget* yang membuat mereka semakin tertarik untuk menggunakannya. Penggunaan *gadget* pada anak usia dini tentu memiliki dampak tersendiri bagi mereka, dikarenakan usia mereka yang masih belum mampu memfilter situs-situs yang tersedia. Namun penggunaan *gadget* dapat memberikan dampak positif pada anak usia dini jika lingkungan disekitar mereka ikut peduli dan saling memantau anak usia dini dalam menggunakan *gadget* nya sehingga tidak ada lagi anak-anak Indonesia yang *gaptek*, dan merupakan salah satu langkah untuk memajukan bangsa.

Kata Kunci: Anak Usia Dini, Dampak Penggunaan *Gadget*, Globalisasi, Peran Orang Tua dan Guru.

Abstract

Globalization is a process that is closely related to advances in technology and information. So that it makes various aspects of life feel the changes from its progress. Progress The flow of globalization makes all ages can feel the impact of the development of advances in technology and information, including early childhood. One of the advancements in information technology in the era of globalization is gadgets. Early childhood is very interested in using gadgets to make them have a new world in the gadgets they use. From the literature review method used in this study, it is considered capable of providing an overview and comparison of the impact and important role of parents and people around the early childhood environment in providing supervision over the use of gadgets at their age. So that the result is that, in early childhood their curiosity is very high, plus the number of applications available in gadgets that make them more interested in using it. The use of gadgets in early childhood certainly has its own impact on them, because their age is still not able to filter the available sites. However, the use of gadgets can have a positive impact on early childhood if the environment around them cares and monitors each other in using their gadgets so that there are no more Indonesian children who are clueless, and is one step to advance the nation.

Keywords: Early Childhood, Impact of Gadget, Globalization, The Role of Parents and Teachers.

PENDAHULUAN

Globalisasi memiliki arti yang berbeda-beda sesuai dengan pendapat dari masing-masing ahli dalam bidang seseorang. Secara umum globalisasi memiliki arti yaitu berupa perkembangan kebudayaan dan pola pikir yang ditandai dengan perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Menurut (Hermawanto & Anggraini, 2020), globalisasi memberikan gambaran bahwa jarak antara Negara-negara yang ada didunia semakin seperti tidak ada batasan, dan mampu saling berhubungan tanpa hambatan. Hal tersebut ditandai dengan perkembangan internet, telepon seluler, dan berita yang menyebar semakin cepat. Perkembangan Globalisasi sangat dirasakan oleh masyarakat secara umum hal itu dikarenakan sifatnya yang global atau mendunia. Salah satu bukti dari perkembangan globalisasi ini yaitu *Gadget*. *Gadget* merupakan sebuah alat elektronik yang multifungsi, yang dapat berupa komputer atau laptop, tablet PC dan telepon seluler atau *Handphone* (Juliadi, 2018).

Kehadiran *Gadget* diantara masyarakat disikapi dengan hadirnya dua sisi, yaitu positif dan negatif. Dimana *gadget* hadir sebagai alat yang membantu dan memudahkan seseorang dalam pekerjaan sehingga kehadirannya sangat dibutuhkan. Berdasarkan dari sebuah kutipan situs kementerian komunikasi dan informasi, dimana pada tahun 2016 ada sekitar 80 juta orang pengguna *gadget*. Lalu pada tahun 2018 semakin mengalami angka peningkatan menjadi 100 juta pengguna, yang membuat Indonesia menjadi Negara ke empat terbesar setelah Cina, India dan Amerika sebagai Negara aktif pengguna *gadget*. Kemajuan Teknologi tidak dapat kita hindari Karena perkembangan zaman yang juga terus maju (Puspita, 2020).

Penggunaan *Gadget* pada anak usia dini yaitu rentang usia sekitar 4-6 tahun dapat memberikan dampak negatif, dikarenakan anak tersebut sudah lebih terbiasa dengan komunikasi satu arah sehingga anak usia dini tersebut akan sulit untuk diajak bermain dan akan sangat marah jika mereka diganggu saat bermain *gadget* mereka (Puspita, 2020).

Penggunaan *Gadget* belakangan ini tidak hanya terdapat di kota-kota saja, namun sudah sampai ke desa-desa dikarenakan arus globalisasi yang semakin berkembang dari waktu ke waktu. Bahkan penggunaannya sekarang tidak hanya oleh orang dewasa namun sampai ke anak usia dini. Anak usia dini menurut undang-undang no. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang disebut dengan anak usia dini yaitu anak-anak berusia mulai dari 0-6 tahun, sedangkan menurut para ahli yaitu anak dengan usia 0-8 tahun. Kajian tentang anak usia dini ini sangat menarik untuk terus dikaji karena pada usia inilah seseorang mengalami perkembangan tahap awalnya (Sunanah, 2017). Penggunaan *gadget* pada anak usia dini secara umum sangat berisiko baik untuk pola perkembangan mereka atau pun kesehatan anak usia dini tersebut. Oleh karena itu sangat diperlukan perhatian khusus dari orang tua maupun guru terhadap penggunaan *gadget* diusia dini. Hal itu dikarenakan bisa menimbulkan kecanduan dan bahkan kebiasaan yang menimbulkan peningkatan penggunaan *gadget* diusia dini, yang mana dampak negatif penggunaan *gadget* bagi anak-anak usia dini tersebut tidak akan bisa dihindari lagi.

Globalisasi merupakan suatu kemudahan yang harus disyukuri dan dimanfaatkan dengan sebijak mungkin, salah satunya terkait dengan penggunaan *gadget*. Pengaruh globalisasi membuat *gadget* juga digunakan oleh anak usia dini, yang pastinya memberikan dampak bagi anak usia dini tersebut baik dampak positif maupun negatif. *Gadget* yang digunakan oleh anak usia dini dengan sebijak mungkin akan memberikan dampak positif terhadap peningkatan kreativitas dan kemudahan sang anak untuk belajar, bermain, berhitung dan aplikasi serta situs lainnya yang tersedia di aplikasi *gadget* yang nantinya akan membuat anak-anak usia dini tidak akan canggung lagi atau (*Gaptek*) untuk menggunakan teknologi yang merupakan pengaruh arus globalisasi yang semakin maju. Hal itu sesuai dengan hasil yang diperoleh dari kajian literatur bahwasannya Secara umum, menurut (Sahriana, 2019) penggunaan *gadget* memberikan dampak positif yaitu: memudahkan anak untuk berlatih dalam berkomunikasi khususnya dengan masyarakat dan jaringan pertemanan yang luas, selanjutnya juga dapat memudahkan dalam proses mencari sebuah informasi yang digunakan untuk belajar dan menambah wawasan anak yang harus

terus digalih, serta dapat meningkatkan dan melatih inovasi anak yang harus terus dieksplor.

Namun tidak jarang kurangnya pengetahuan dan pengawasan terhadap penggunaan *gadget* kepada anak justru memberikan dampak negatif. Menurut (Rozalia, 2017) Penggunaan *gadget* usia dini sangat rentan terhadap keadaan kesehatan fisik maupun mental dari si anak. Dalam sebuah penelitian yang dilakukan pada siswa kelas V tentang penurunan konsentrasi belajar, yang membuat beberapa siswa tidak mengerjakan tugas dikarenakan pusing. Kasus ini juga serupa dengan kasus di New York Times yaitu seorang anak yang kecanduan dengan *iPad* nya, yang membuat anak tersebut tidak lepas dari penggunaan *gadget* dari segala aktifitasnya. Sehingga *gadget* tersebut justru mengganggu kesehatan fisik maupun psikis anak yang kecanduan *gadget*.

Menurut (Munisa, 2020) Dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak yaitu: kesehatan terganggu, salah satunya kesehatan mata dikarenakan terlalu lama melihat layar *gadget* sehingga akan membuat mata lelah dan minus, dan juga gangguan tidur karena anak yang sudah kecanduan *gadget* maka jam tidurnya akan terganggu atau tidak teratur. Anak yang kecanduan *gadget* juga akan menjadi pribadi yang tertutup dan suka menyendiri dan pastinya itu tidak baik jika terjadi pada anak, apalagi usia dini adalah usia awal pertumbuhan dan perkembangan dari manusia yang akan menjadi langkah awal untuk mereka selanjutnya.

Pernyataan tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Munisa, 2020) yang melakukan penelitian tentang pengaruh *gadget* terhadap interaksi anak dan hasil yang diperoleh yaitu: semakin tinggi penggunaan *gadget* maka semakin rendah interaksi sosial seorang anak dan begitu sebaliknya semakin rendah penggunaan *gadget* maka akan semakin tinggi interaksi sosial seorang anak.

Karena itulah diperlukan peran orang tua dan guru untuk melakukan pemantauan dan pengawasan kepada anak usia dini untuk memperkecil timbulnya dampak negatif dari kemajuan teknologi tersebut. Anak usia dini merupakan generasi penerus suatu bangsa, jika tidak mendapatkan perhatian khusus terkait penggunaan *gadget* ini maka akan dikhawatirkan terjadinya berbagai persoalan di Negara kita terkait dengan anak usia dini. Jika kita menutup diri anak usia dini terhadap kemajuan teknologi maka Negara kita kedepannya akan menjadi Negara tertinggal dan Negara yang tidak akan pernah maju.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan prinsip metode kualitatif deskriptif, yang dilakukan dengan pendekatan studi pustaka dengan mengumpulkan sumber-sumber bacaan yang terkait dengan tulisan ini (Gabriela & Mau, 2021). Secara luas Metode kajian literatur ini menggunakan metode dengan menghubungkan beberapa kajian yaitu kajian yang akan kita lakukan dengan bacaan atau wacana lainnya yang lebih spesifik dan luas mengenai kajian topik tersebut. Sumber bacaan dari kajian literatur ini yaitu yang utama dari jurnal-jurnal akademik, namun juga bisa diperoleh dari artikel-artikel, buku dan sumber lainnya yang memungkinkan untuk melakukan kajian literatur (Marzali, 2106). Sehingga metode yang menggunakan pendekatan kualitatif ini akan menghasilkan sebuah hasil dalam bentuk deskriptif atau bacaan dan tidak berupa angka atau data kuantitatif karena bersifat data deskriptif atau penjelasan (Syifa, et al., 2019). Dengan menggunakan metode ini diharapkan dapat memberikan perbandingan terhadap beberapa referensi yang digunakan dan dapat membuka wawasan tentang topik yang diangkat dengan melakukan kajian literatur terhadap topik yang juga membahas beberapa kajian yang sama sehingga akan membantu dalam penulisan ini.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dari beberapa sumber bacaan yang terkait dengan topik yang diangkat maka diperoleh hasil dari kajian literatur tersebut bahwasannya ada beberapa sub topik yang berkaitan dengan penulisan ini, dan diharapkan mampu memberikan dan menjabarkan poin-poin yang sangat penting terkait judul yang diangkat.

Globalisasi dan Gadget

Globalisasi merupakan suatu fenomena yang sangat berkaitan dengan peradaban manusia, yang membuat peradaban terus bergerak maju dalam masyarakat global dan merupakan bagian dari masyarakat global itu sendiri (Syifa, 2019). Pengaruh arus globalisasi sangat berdampak terhadap berbagai aspek kehidupan baik bersifat individu hingga berdampak bagi suatu negara, dan dampak tersebut sangat sulit untuk dihindari.

Fenomena globalisasi ini ditandai dengan kemajuan teknologi dan informasi yang semakin meluas dan semakin memudahkan untuk saling berbagi informasi secara global. Dampak dari globalisasi ini tidak hanya dirasakan oleh orang dewasa saja melainkan juga berdampak pada anak-anak yang masih berusia dini. Ditambah lagi adanya pandemi covid-19 yang dirasakan masyarakat secara global yang membuat semua aktivitas mereka belakangan ini harus bergantung pada teknologi informasi salah satunya yaitu penggunaan *gadget*. Aktivitas seperti bekerja, belajar, hingga berbelanja pun dilakukan secara online dimasa pandemi covid-19. Hal ini tentu berakibat pada ketergantungan dan peningkatan penggunaan *gedget*. *Gedget* yang merupakan alat elektronik yang sebenarnya sangat membantu dalam aktivitas manusia seharusnya dapat digunakan dengan sebijak mungkin, namun tidak dapat dihindari bahwa dampak negatif dari *gadget* yang merupakan dampak globalisasi ini akan terus dirasakan oleh masyarakat dunia. Pengaruh globalisasi sangat cepat berkembang dan merasuk kedalam sebuah masyarakat terutama pada kalangan muda, karena mereka memiliki peran yang sangat besar dalam proses pembangunan dan kemajuan dari suatu negara salah satunya yaitu negara Indonesia. Sehingga tidak menutup kemungkinan bahwasanya anak usia dini juga akan terkontaminasi dengan penggunaan *gedget* dari perkembangan arus globalisasi (Novianti & Garzia, 2020).

Penggunaan Gadget Diusia Dini

Globalisasi memberikan pengaruh besar terutama dalam hal teknologi dan informasi. Dimana perkembangan yang sangat pesat ini menyebabkan berbagai macam kemudahan yang terjadi, salah satunya dengan adanya *gadget*. Menurut (Amri, et al., 2020) *Gadget* merupakan salah satu alat yang biasanya digunakan untuk berkomunikasi dan berbagi informasi seperti *handphone*, komputer, laptop, dan lainnya. Kemajuan Teknologi yang pesat ini memberikan pengaruh terhadap generasi baru salah satunya dikalangan usia dini. Anak-anak usia dini belakangan ini sudah terbiasa melihat kebiasaan orang dewasa untuk menggunakan *gadget* sehingga dapat berakibat terhadap pola pikir yang mereka bentuk, yang akhirnya membuat mereka juga ikut tertarik dengan berbagai macam aplikasi yang ada didalam *gadget*.

Adapun rentang usia untuk anak yang berusia dini tersebut, yaitu berdasarkan definisi yang diungkapkan oleh *The National Assosiation For the Education of Childen (NAEYC)*, bahwa anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia 0-8 tahun (Sunanih, 2017). Pada masa usia dini inilah yang merupakan priode awal dan mendasar yang sangat penting dalam sejarah perkembangan kehidupan manusia dan masa inilah yang menjadi pondasi dasar dari kepribadian sang anak yang akan sangat berdampak pada kehidupan mereka diusia dan ditahap perkembangan selanjutnya. Menurut (Irsa, 2015) Pengalaman yang terjadi pada masa anak usia dini merupakan suatu kejadian yang sangat berpengaruh dan sangat membekas bahkan tidak dapat dihapus dari memori sang anak, meskipun anak tersebut telah tumbuh pada tahap berikutnya, sehingga ketika mereka mengalami persoalan yang sangat membekas ini dan ada stimulasi yang memancing pengalaman hidup yang pernah dialaminya maka efek tersebut akan muncul kembali dalam bentuk yang berbeda. Sehingga pengenalan *gadget* pada anak usia dini sangat mempengaruhi pola pikir dari anak tersebut. *Gadget* merupakan suatu teknologi informasi yang harus disyukuri karena berbagai kemudahan yang disajikan. Terutama dimasa pandemi covid-19, yang mana harus membuat semua aktivitas dilakukan secara daring, dan termasuk juga pada anak usia dini yang bersekolah di PAUD. Guru PAUD harus memberikan pembelajaran online kepada anak didiknya, dan pemanfaatan gadget ini sangat membantu seperti *whatsapp*, *google meet*, *zoom*, *video call*, media sosial, siaran televisi,

dan buku tema sekolah untuk menyampaikan materi pembelajaran (Fujiawati et al., 2020). Namun tidak jarang penggunaan gadget ini disalah gunakan untuk hal lainnya diluar dari pembelajaran, salah satunya berbagai macam aplikasi game yang tersedia di *gadget* yang dapat memberikan ketergantungan dari anak usia dini tersebut. Dimana aplikasi game yang sangat beragam ini sangat mudah untuk didapatkan yaitu hanya dengan mengunduhnya di aplikasi *PlayStore*. Penggunaan gadget diusia dini secara umum selain memiliki sisi positifnya namun juga memiliki sisi negatifnya. Dikarenakan *gedget* yang merupakan teknologi globalisasi ini memberikan informasi yang sifatnya global. Oleh karena itu pengontrol dan kepedulian orang tua terhadap anaknya khususnya diusia dini sangat diperlukan dan dibutuhkan oleh sang anak baik dalam bentuk perhatian, motivasi, kasih sayang dan juga tanggung jawab (Warisyah, 2015).

Dampak Positif Penggunaan Gadget

Dampak positif penggunaan *gadget* bagi anak usia Dini sebenarnya sangat membantu dalam meningkatkan dan mengasah kreativitas serta Kecerdasan anak. Karena didalam aplikasi *gadget* terdapat beberapa aplikasi yang dapat diunduh *diplaystore* seperti aplikasi mewarnai, menghitung, belajar membaca, dan belajar menulis yang sangat memudahkan dan sangat membuat tertarik anak-anak dikarenakan aplikasi tersebut menyediakan berbagai macam animasi, gambar dan warna yang sangat menarik untuk digunakan dalam memahami pembelajaran (Fujiawati, et al., 2020). Sehingga anak usia Dini tidak perlu mengeluarkan tenaga lebih untuk belajar hal baru dan tentunya sangat mengasah pengetahuan dan imajinasi dari anak usia dini. Menurut (Saodah, et al., 2020) Pengenalan teknologi kepada anak dari usia dini juga mampu mengubah pola pikir mereka tentang kemajuan teknologi informasi sehingga anak-anak usia dini yang merupakan penerus bangsa nantinya tidak menjadi anak-anak yang *gaptek* (gagap teknologi). Karena daya tangkap seseorang akan jauh lebih tinggi jika dimulai dari usia sedini mungkin, yang kemungkinan dapat memberikan kemajuan bagi teknologi informasi di negara Indonesia nantinya. Dengan adanya *gadget* juga membuat orang tua bisa tenang mengurus urusan mereka, karena anak-anak yang sudah kecanduan *gadget* akan mempunyai dunia tersendiri yang pasti tidak akan merepotkan atau mengganggu pekerjaan kedua orang tuanya. Dampak positif penggunaan *gadget* akan sangat dirasakan oleh anak usia dini, namun juga menimbulkan dampak lain kecuali dampak positif dari penggunaan *gadget*.

Dampak Negatif Penggunaan Gadget

Gadget sama halnya dengan dua mata sisi uang koin, ketika memberikan dampak positif maka *gadget* juga bisa memberikan dampak negatifnya kepada seseorang terutama bagi anak usia dini. *Gadget* yang merupakan salah satu produk globalisasi tentu akan memberikan begitu banyak informasi yang luas dan sangat mudah untuk diakses. Minimnya pengetahuan anak usia dini tentang berbagai macam situs dan aplikasi yang ada tidak menutup kemungkinan akan menyebabkan mereka secara leluasa untuk membuka situs-situs yang dapat mengganggu pola pikir dan perilaku mereka. Menurut (Sari, 2013) Dampak yang dapat timbul dari arus globalisasi bagi remaja khususnya anak usia dini yaitu kecanduan game online, game yang mungkin hanya berupa permainan semata, namun ada juga beberapa aplikasi game yang tidak sesuai untuk dimainkan oleh anak usia dini. Keasikan mereka dalam bermain game online dapat membuat anak usia dini sampai lupa waktu, bahkan bisa menurunkan minat dan semangat mereka untuk belajar. Dampak yang lebih bahaya lagi dari aplikasi game yaitu, bisa membuat mereka kecanduan dan tentunya membuat mereka menjadi seseorang yang mudah untuk mencoba dan mencontohkan sesuatu yang mereka lihat maupun mereka dengar. Ditambah lagi adanya film atau situs yang seharusnya tidak dilihat dan ditonton oleh kalangan muda terutama anak usia dini. Kemudahan mengakses dan mendapatkan informasi membuat anak usia dini juga jadi pribadi yang malas bergerak dan beraktivitas dengan lingkungan disekitarnya dan membuat anak usia dini lebih tertarik dan lebih senang duduk didepan *gadgetnya* dan menikmati Dunia didalam *gadget* tersebut (Hyangsewu, 2021). Sehingga lama kelamaan membuat anak usia

dini melupakan kebiasaannya dan kesenangannya bermain dengan teman sebayanya dan dengan anggota keluarganya. Menurut (Syifa et al., 2019) kecanduan penggunaan *gadget* akan sangat mengganggu pola interaksi mereka dan bahkan terlalu lama didepan *gadget* juga sangat mengganggu kesehatan anak usia dini. Karena pantulan dari gelombang cahaya di *gadget* akan menggagu kesehatan mata dan memungkinkan terjadinya gangguan saraf dari anak usia dini. Sehingga penggunaan *gadget* sangat memberikan dampak pada kesehatan anak baik secara fisik maupun psikis. Dari beberapa dampak yang telah disajikan, ternyata *gadget* menghadirkan manfaat yang besar namun dampak negatif yang banyak pula, sehingga sangat diperlukan penanaman ilmu atau pemantauan terhadap penggunaan *gadget*, supaya aktivitas *penggunaan gadget* bagi anak usia dini bisa membawa pengaruh dampak positif yang lebih besar dan walaupun tidak mampu menghilangkan dampak negatifnya setidaknya mampu mengurangi dan meminimalisir dari dampak negatif tersebut. Peran orang-orang terdekat dengan lingkungan anak usia dini sangat dibutuhkan dalam kasus ini terutama Orang tua dan guru.

Peran Orang Tua dan Guru

Penggunaan *gadget* usia dini, tidak akan terjadi tanpa adanya pengetahuan dan izin dari orang tua. Latar belakang penggunaannya pun tentu saja karena campur tangan dari kedua orang tuanya yang telah mendiskusikan tentang pemberian *gadget* kepada anaknya dan bahkan ada juga orang tua yang memberikan *gadget* tanpa berdiskusi tentang dampak *gadget* yang diberikan kepada anaknya yang masih usia dini dengan berbagai macam alasan. Ada beberapa faktor orang tua yang memberikan *gadget* kepada anaknya dan faktor yang paling umum yaitu kesibukan kedua orang tuanya, sehingga dengan Memberikan *gadget* kepada anaknya akan memudahkan mereka bekerja dengan tenang.

Menurut (Rozalia, 2017) Peningkatan penggunaan *gadget* juga salah satunya dikarenakan orang tua yang memberikan kemudahan kepada anak-anaknya, dikarenakan pandangan Orang tua terhadap banyaknya dampak positif terhadap penggunaan *gadget*. Sehingga membuat peningkatan terhadap penggunaan *gadget* usia dini dan bahkan tanpa pengawasan aturan, bahkan orang tua memberikan *gadget* tersendiri untuk anaknya dan tidak menutup kemungkinan *gadget* juga memberikan dampak negatif bagi anak usia dini tersebut. Sehingga karena penggunaan *gadget* ini dilatar belakangi oleh kedua orang tua maka sangat diperlukan peran orang tua untuk sangat disiplin dalam penggunaan *gadget* tersebut, baik disiplin dalam batas waktu penggunaannya maupun disiplin dalam memeriksa berbagai macam situs dan aplikasi yang digunakan oleh anak didalam *gadget* mereka.

Pengawasan penggunaan *gadget* kepada anak sangatlah diperlukan, terutama pengawasan dari orang-orang yang ada disekitarnya salah satu contohnya yaitu guru (Fitri, 2017). Anak usia dini berdasarkan penjelasan sebelumnya yaitu sekitar anak usia 0-6 tahun atau usia 0-8 tahun, jadi sebagian anak usia dini sudah masuk dunia persekolahan baik itu Paud, TK, ataupun SD. Guru juga memegang peran penting untuk memberikan pengetahuan dan juga pengawasan tentang dampak yang anak usia dini alami jika terlalu keseringan bermain *gadget*, hal itu dikarenakan penggunaan *gadget* juga sangat diperlukan didunia persekolahan karena berbagai kemudahan dalam pembelajaran yang diberikan untuk menambah pemahan anak. Sehingga guru juga harus memberikan perannya terhadap penggunaan *gadget* bagi anak usia dini. Faktor lainnya kenapa peran seorang guru itu sangat penting yaitu karena seorang anak akan patuh kepada orang tuanya juga termasuk gurunya karena pola pikir mereka tentang seorang guru adalah orang yang cerdas dan berwawasan luas, jadi kemungkinan besar anak-anak usia dini akan sangat percaya dengan nasehat,ucapan dan penjelasan dari gurunya. Sehingga hal tersebut harus dimanfaatkan untuk memberikan pengawasan dan pemahaman dari dampak *gadget* tersebut. Karena jika kedua tokoh tersebut tidak memberikan perannya terhadap pengawasan penggunaan *gadget* usia dini maka akan menimbulkan berbagai macam persoalan baik secara personal yaitu bagi anak itu sendiri, bahkan juga berdampak bagi lingkungan keluarga, masyarakat dan juga Negara.

Oleh karena itu solusi terbaik terkait dengan persoalan ini adalah kita harus

meyikapinnya dengan tindakan yang bijaksana dan pastinya diperlukan perhatian dari orang-orang yang ada dilingkungan sekitarnya, baik dilingkungan keluarga maupun dilingkungan masyarakat. Sehingga kita dapat meminimalisir dampak negatif dari penggunaan gadget bagi anak usia dini tanpa harus menutup diri terhadap kemajuan teknologi yang terus terjadi akibat pengaruh globalisasi.

SIMPULAN

Anak usia dini merupakan generasi muda yang akan menjadi penerus bangsa. Seorang generasi penerus tentu harus bisa beradaptasi dengan segala perubahan salah satunya faktor kemajuan teknologi akibat globalisasi, kemajuan tersebut harus disambut dengan bijak dan penuh tanggung jawab oleh para generasi penerus, walaupun mereka masih berusia sangat muda dan masih sangat sedikit pengalaman dan penegetahuan, oleh karena seperti penggunaan *gadget* maka semua tokoh disekitarnya harus ikut melakukan pengawasan dan pemberian pengetahuan tentang aplikasi dan situs-situs yang dapat mereka akses didalam *gadget* mereka. Karena pengaruh penggunaan *gadget* diusia dini sangat rentan dan sangat berdampak negatif bagi kesehat fisik dan mental mereka nantinya.

Penggunaan *gadget* yang dibatasi terhadap generasi muda juga akan berdampak buruk bagi kemajuan bangsa. Apalagi jika sampai menutup diri dengan kemajuan teknologi yang dirasakan, Karena hal tersebut merupakan salah satu langkah yang dapat menghambat kemajuan suatu bangsa dan Negara, sehingga para generasi muda harus berani dan mampu untuk menggunakan dan memanfaatkan kemajuan teknologi untuk memberikan keuntungan dan kemudahan bagi memajukan kehidupan bangsa, dan itu semuanya harus dengan kreativitas dan pengetahuan yang tertanam di dalam diri para generasi penerus. Tetapi pengenalan *gadget* pada anak usia dini tetap harus dengan pemantauan dan pengawasan dari lingkungan sekitarnya, sehingga *gadget* akan memberikan dampak positif kepada anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, M. U. I., Bahtiar, R.S & Pratiwi, D, S. (2020). Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Kemampuan Interaksi Anak Sekolah Dasar Pada Situasi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 14-23.
- Fithri, D. L., & Setiawan, D. A. (2017). Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Sebagai Motivasi Belajar Untuk Anak Usia Dini. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 8(1), 225-230.
- Fujiawati, F. S., Raharja, R. M., & Iman, A. (2020). Pemanfaatan Teknologi untuk Pendiidkan Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 3(1), 120-125.
- Gabriela, J & Mau, B. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Perilaku Anak Remaja Masa Kini. *Jurnal Excelsis Deo*, 5(1), 99-110.
- Hermawanto, A & Anggraini, M. (2020). *Globalisasi Revolusi Digital Dan Lokalitas: Dinamika Internasinoal dan Domestik Di Era Borderless world*. Yogyakarta : LPPM Press.
- Hyangsewu, P., Islamy, M, R, F., Parhan, M & Nugraha, R, H. (2021). Efek Pengunaan Gadget Terhadap *Sosial behavior* Mahasiswa dalam Dimensi Globalisasi. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 14(2), 127-136.
- Irsa, D., Wiryasaputra, R., & Primaini, S. (2015). Perancangan Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan Linear Congruent Method (LCM) Berbasis Android. *Jurnal Informatika Global*, 6(1), 7-14.
- Juliadi. (2018). *Penyebab Penggunaan Gadget Pada Remaja*. Skirpsi. Tidak Diterbitkan. FKIP Program Study Bimbingan Konseling Universitas Riau Kepulauan Batam.
- Marzali, A. (2016). Menulis kajian literatur. *Jurnal Etnografi Indonesia*, 1(2), 27-36.
- Munisa. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini Di TK Panca Budi Medan. *Jurnal Pendidikan PAUD*, 13(1), 102-114.
- Novianti, R., & Garzia, M. (2020). Penggunaan Gadget pada Anak; Tantangan Baru Orang

- Tua Milenial. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2).
- Puspita, S. (2020). *Monograf Fenomena Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini*. Surabaya: Cipta Media Nusantara.
- Rozalia, M. F. (2017). Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas v Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Perkembangan SD*, 5(2), 722-731.
- Sahriana, N. (2019). Pentingnya Peran Orang Tua dalam Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. *Jurnal Smart PAUD*, 2(1), 60-66.
- Saodah., Amini, Q., Rizkiyah, H., Nuralviah & Urfany, N. (2020). Pengaruh Globalisasi Terhadap Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 2(3), 375-385.
- Sari, S. D. (2013). Pendidikan Karakter Dalam Prespektif Islam Bagi Remaja Di Era Globalisasi. *Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*. 2(1), (55-65).
- Sunanih. (2017). Kumpulan Membaca Huruf Abjad Bagi Anak Usia Dini Bagian Dari Perkembangan Bahasa. *Jurnal Pendidikan*, 1(1), 1-13.
- Syifa, L., Setianingsih, E. S & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologis Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 527-533.
- Warisyah, Y. (2015). Pentingnya "pendampingan dialogis" orang tua dalam penggunaan gadget pada anak usia dini. *Seminar Nasional Pendidikan 2015*, 130-138.