

**PEMBATASAN PENGGUNAAN GADGET PADA
ANAK/SISWA PENDIDIKAN DASAR (PENDIDIKAN 9 TAHUN)**

Ida Mustikawati
Progam Studi Ilmu Administrasi Negara
STIA Pembangunan Jember
*Email: idamustikawati@gmail.com

ABSTRAK

Kemajuan zaman di bidang ilmu teknologi pada abad ke 21 ini semakin berkembang pesat. Berbagai macam penemuan dengan tujuan mempermudah ruang gerak dan ruang lingkup manusia diciptakan satu persatu setiap tahunnya. Ini membuktikan bahwa daya pikir masyarakat dan juga pola perilaku manusia semakin maju dan berkembang dengan pesat. Peningkatan penemuan menjadi lebih canggih ini tentu memang tidak lepas dari para penemu-penemu sebelumnya. Penemuan telepon menjadi sangat menakjubkan pada saat itu, bagaimana tidak, seseorang dapat terhubung dengan orang lain tanpa harus saling berinteraksi bertatap muka satu sama lain. Penyempurnaan telepon ini semakin menjadi-jadi di abad yang sekarang serba modern ini. Dimulai dari munculnya telepon koin, telepon genggam (HP), hingga saat sekarang ini orang-orang lebih akrab mengenalnya dengan istilah smartphone atau gadget. Namun penggunaan gadget secara continue akan berdampak buruk bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya, anak-anak yang cenderung terus- menerus menggunakan gadget akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang harus dan rutin dilakukan oleh anak dalam aktifitas sehari-hari, tidak dipungkiri saat ini anak lebih sering bermain gadget dari pada belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, Hal ini mengkhawatirkan, sebab pada masa anak-anak mereka masih tidak stabil, memiliki rasa keingin tahuan yang sangat tinggi, dan berpengaruh pada meningkatnya sifat konsumtif pada anak-anak untuk itu penggunaan gadget pada anak-anak perlu mendapatkan perhatian khusus bagi orang tua.

Kata kunci : Gadget, Teknologi, Internet.

I. Analisis Situasi

Pada era digital sekarang ini, gadget/HP sudah menjadi barang kebutuhan pokok manusia. Mulai dari anak-anak hingga orang tua/dewasa semua butuh/mempunyai gadget/HP. bahkan anak-anak balita sudah terampil menggunakan gadget mulai dari permainan Game, mengambil Foto dan sebagainya. Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan teknologi HP berpengaruh terhadap manusia.

Gadget saat ini merupakan sebuah benda yang tidak bisa dipisahkan dari aktivitas sehari-hari. Bagaimana tidak ?, kemanapun pergi gadget selalu dibawa, apapun yang ada selalu bisa diakses dengan gadget/HP. Sehingga tak heran jika anak-anak masa kini /now pun sudah mulai kenal yang namanya gadget ini. Tidak hanya itu saja, melainkan banyak anak yang sudah kecanduan untuk memakai gadget untuk keperluan berbagai hal.

Memang pada dasarnya anak boleh diperkenalkan kepada gadget, tetapi tentu tidak berlebihan dan tidak terlalu jauh mengenalnya. Hal itu sangat tidak baik untuk

perkembangan pemikiran anak kedepannya, karena jika sudah kecanduan akan sulit untuk terlepas, maka akan semakin sulit untuk diatasi karena gadget sudah merupakan teman baginya. Salah satu alasan anak-anak cenderung lebih dekat dengan gadget karena kurangnya perhatian orangtua sehingga anak anak melampiaskan ke gadget sehingga menyebabkan kecanduan. Dengan banyaknya anak yang sudah kecanduan memakai gadget maka sangat diperlukan peran serta semua pihak terutama peran orang Tua untuk lebih memperhatikan dalam rangka pengendalian pemakaian gadget terutama bagi anak usia pendidikan dasar. Hal ini menjadi alasan mengapa diperlukannya sosialisasi dan pengenalan mengenai perlunya pembatasan penggunaan gadget melalui orang tua kepada anak.

Perlu orangtua ketahui bahwa dalam gadget tersebut terdapat hal-hal yang negatif yang tentunya tidak baik jika anak terlalu lama dibiarkan bermain gadget. hasil survey satu dari tiga anak yang menggunakan gadget berdampak buruk pada

prestasi akademik dan penggunaan gadget dibawah usia 12 tahun akan menghambat perkembangan anak.

Survey yang dilakukan Yayasan Kita dan buah hati menyebutkan 76 % anak kelas empat hingga enam SD di Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang dan Bekasi sudah pernah melihat konten pornografi. Sebagian besar anak mengunduh konten pornografi justru dari rumah mereka sendiri karena tidak sengaja, sementara sebagian yang lain mengunduh konten dari warnet, telepon genggam atau dari teman.

Pengaruh konten negatif antara lain banyaknya kasus pornografi, paham-paham radikal antitoleransi yang tersebar lewat saluran/media internet di gadget, penipuan serta merebaknya berita bohong atau HOAX pun juga ada di dunia maya/internet yang bisa diakses lewat gadget/HP. Hal ini menjadi alasan mengapa diperlukannya sosialisasi dan pengenalan mengenai bagaimana caranya membatasi penggunaan gadget pada anak/siswa sehingga dapat mengatasi bahaya yang mengancam dan dari konten-konten negatif yang ada. Dalam hal

tentunya diharapkan bukan saja dari peran aktif Orang tua, guru, masyarakat tetapi perhatian dan peran pemerintah (dalam hal ini Kemkominfo) sangat diperlukan untuk mengakomodir dan mengatasi masalah-masalah yang dihadapi anak bangsa.

II. Landasan Teori

a. Sejarah dan Perkembangan HP

Sejarah perkembangan Handphone bermula di awal abad 19, sungguh perlanan teknologi yang sangat lama. Literatur sejarah perkembangan handphone adalah sebagai berikut:

- Tahun 1910 adalah permulaan telepon seluler yang ditemukan oleh Lars Magnus Ericsson (swedia), pendiri perusahaan Ericsson yang kini dikenal dengan perusahaan Sony Ericsson dan merupakan bidang bisnis telegraf.
- Tahun 1970-an perkembangan telepon mobile didominasi oleh 3 perusahaan besar yaitu di

Erofa dengan perusahaan Nokia dan perusahaan Motorolanya. Teknologi ini mulai di gunakan tahun 1970 yang diawali dengan penggunaan mikroprosesor untuk teknologi komunikasi. Dan pada tahun 1971, jaringan handphone pertama di buka di Finlandia bernama ARP.

- Menyusul kemudian NMT di skandinavia pada tahun 1981 dan AMPS pada tahun 1983. Penggunaan teknologi analog pada generasi pertama banyak menyebabkan banyak keterbatasan yang dimiliki seperti trafik yang kecil , jumlah pelanggan yang dapat ditampung pada sel yang sedikit.
- Sejarah GSM diawali dengan diadakannya konferensi pos dan Telegraf di Erofa, pada konferensi ini membentuk suatu studi group yang bernama groupe special mobile (GSM) untuk mempelajari dan

mengembangkan sistem komunikasi publik di Erofa. GSM fase I diluncurkan pada pertengahan 1991.

- Pada tahun 1993 sudah ada 36 jaringan yang GSM di 22 Negara. Keunikan GSM dibanding generasi pertama adalah layanan SMS. SMS atau short message service adalah layanan dua arah untuk mengirim pesan pendek sebanyak 160 karakter. GSM yang saat ini digunakan sudah memasuki fase 2. Setelah 2G, lahirlah generasi 2,5 G yang merupakan versi lebih baik dari generasi ke 2. Generasi 2,5 G ini mempunyai kemampuan transfer data yang lebih cepat. Yang terkenal dari generasi ini adalah GPRS (General Packet Radio Service) dan EDGE.
- Baru-baru ini trens komunikasi seluler mulai beralih kepada generasi berikutnya yang diprediksi akan menjadi teknologi

komunikasi seluler yang menjanjikan. Generasi 3 atau 3G merupakan teknologi terbaru dalam dunia seluler. Generasi ini lebih dikenal dengan sebutan UMTS (Universal Mobile Telecommunication System) atau WCDMA (Wideband-Coded Division Multiple Access). Kelebihan generasi terbaru ini terletak pada kecepatan transfer data yang mencapai 384 kbps di luar ruangan dan 2 Mbps untuk aplikasi indoor. Selain itu generasi ini dapat menyediakan layanan multimedia seperti internet, video Streaming, video telephony, dan lain-lain dengan lebih baik.

- Generasi ketiga, menggunakan teknologi CDMA yang awalnya muncul dari teknologi militer Amerika Serikat dan dikhususkan pada standar IS-95. Beberapa paten pada jaringan-jaringan yang ada sekarang yang berbasis

pada teknologi CDMA dimiliki Qualcomm Inc., sehingga pembuat peralatan membayar royalti. Teknologi CDMA membuat kapasitas suatu sel menjadi lebih besar dibanding sistem GSM karena pada sistem CDMA, setiap panggilan komunikasi memiliki kode-kode tertentu sehingga memungkinkan banyak pelanggan menggunakan sumber radio yang sama tanpa terjadinya gangguan interferensi dan cross talk. Sumber radio dalam hal ini adalah frekuensi dan time slot yang disediakan untuk tiap sel. Sistem komunikasi Wireless berbasis CDMA pertama kali digunakan pada tahun 1995 dan sampai sekarang, CDMA merupakan saingan utama dari sistem GSM di banyak negara.

- Kelebihan utama yang dimiliki generasi ketiga adalah kemampuan transfer

data yang cepat atau memiliki bit rate yang tinggi. Tingginya bit rate yang dimiliki menyebabkan banyak operator CDMA banyak menyediakan berbagai aplikasi multimedia yang lebih baik dan bervariasi, dan menjadi daya tarik tersendiri bagi pelanggan. Seperti fasilitas kamera, video, komputer stereo dan radio. selain itu berbagai fasilitas hiburan bisa dinikmati seperti video klip, keadaan lalu lintas secara real time, telekonferensi, bahkan ketika kita duduk di rumahpun kita masih bisa melakukan berbagai hal tanpa harus keluar ruangan seperti mengecek saldo Bank, memesan makanan dan lain-lain. Itu semua bukan hal hal yang mustahil bagi generasi ketiga.

b. Manfaat gadget bagi anak

- Manfaat positif; antara lain dengan adanya

penggunaan internet melalui handphone dan kuota internet yang memadai anak-anak dapat belajar kapan saja dari sumber mana saja. Kita dapat berkomunikasi dengan orang dari negara lain lewat media sosial di jaringan internet, dapat melihat aksi-aksi sosial seperti penggalangan dana atau aksi bantuan yang dimulai dari media sosial. Orang-orang juga lebih mudah membuat karya, seperti Foto, musik atau video lewat saluran internet.

- Untuk pendidikan, gadget dapat dimanfaatkan untuk belajar baik di sekolah maupun di rumah. Saat ini banyak sekali software aplikasi pendidikan bermanfaat untuk belajar anak-anak yang bisa didapatkan secara gratis atau berbayar.
- Manfaat umum, banyak hal yang bisa dipelajari

untuk anak dari gadget, seperti hapalan doa-doa, lagu anak-anak, permainan yang modern untuk anak, dan melatih anak supaya mengenal teknologi baru agar tidak gaptek.

- Handphone diciptakan untuk memudahkan kehidupan, dan sudah terbukti bahwa hidup siswapun memang cukup terbantu oleh keberadaan handphone. Misalnya, di luar jam sekolah, siswa bisa berkomunikasi dengan temannya untuk menanyakan materi tugas atau PR tanpa harus keluar rumah yang bisa menghabiskan banyak waktu.
- Handphone bisa menyimpan suatu data dan mudah dibawa kemana-mana, ini tentu sangat berguna. Manfaat handphone bagi siswa berdasarkan hal ini misalnya siswa bisa

mencatat materi pelajaran dan bisa menghapalkan di manapun dan kapanpun, atau siswa dapat mencatat beberapa informasi penting dan menyimpannya dalam HP, misalnya pengumuman ujian dsb.

c. Dampak negatif gadget pada siswa

Pengaruh Gadget terhadap prestasi belajar siswa memang cukup banyak. Selain dari segi positif, banyak pula pengaruh negatif handphone yang patut diwaspai dan seharusnya di hindari.

- Hal negatif yang mungkin paling menonjol adalah fitur internetnya. Walau memudahkan siswa untuk mencari informasi pelajaran, pada kenyataannya hampir semua siswa menggunakan fitur ini untuk hiburan semata. Apakah itu adalah hal yang salah ? tentu saja tidak, asalkan digunakan

sesuai kapasitas. Namun faktanya, cukup banyak prestasi siswa yang menurun hanya karena terlalu asyik dengan dunia maya yang ada dalam HP, misal asyik dengan jejaring sosial yang kini sedang marak.

- Selain fitur internet, fitur game dalam Hppun cukup mempengaruhi prestasi belajar siswa di sekolah. Sama seperti internet, game tidak akan merugikan bila digunakan sesuai aturan dan memiliki batasan. Tapi umumnya siswa malah keasyikan bermain game dan lupa untuk belajar.
- Hal negatif lain adalah penggunaan handphone di saat ujian. Hal seperti ini yang digunakan untuk mencontek, mungkin memang akan meningkatkan nilai ujian, tapi akan sangat memperburuk mental siswa. Mereka menjadi

selalu tergantung teman atau contekan yang disiapkan di dalam HP. Bila nilai bagus tidak seiring dengan kecerdasan, hal ini sangat merugikan sekali.

Selain beberapa pengaruh handphone terhadap prestasi belajar siswa, baik dari segi positif maupun negatif. Handphone memang mempermudah, tapi penggunaannya pada siswa harus diawasi agar tidak terjadi hal-hal yang merugikan.

Beberapa akibat yang ditimbulkan oleh keberadaan Handphone bagi anak-anak adalah :

d. Ada 10 bahaya penggunaan ponsel bagi anak:

1. Pertumbuhan otak yang terlalu cepat.
Pada usia 0-2 tahun, pertumbuhan otak anak memasuki masa perkembangan hingga 21 tahun. Perkembangan otak awal ditentukan oleh rangsangan lingkungan. Rangsangan yang berasal dari gadget akan berhubungan langsung

dengan fungsi eksekutif dan Berakibat defisit perhatian, gangguan kognitif, kesulitan dalam belajardan menurunkan kemampuan anak dalam mengendalikan diri.

2. Hambatan perkembangan anak

Karena penggunaan ponsel akan membatasi gerak anak, yang mengakibatkan perkembangan terhambat, dari hasil survey satu dari tiga anak yang menggunakan gadget berdampak buruk pada prestasi akademik dan penggunaan gadget dibawah usia 12 tahun akan menghambat perkembangan anak.

3. Obesitas

Gadget berkorelasi dengan risiko obesitas. Saat menggunakan gadget, anak cenderung kurang bergerak. Anak yang diperbolehkan bermain gadget di kamar

tidur 30 % mengalami risiko obesitas. Obesitas berpotensi diabetes, stroke, dan swrangan jantung.

4. Gangguan tidur

Kebanyakan orang tua tidak mengawasi anaknya saat bermain gadget. Dari hasil survey sebanyak 75 % anak yang bermain gadget di kamar tidur mengalami masalah dalam tidurnya. Sehingga berdampak pada prestasi belajar mereka.

5. Penyakit Mental

Penggunaan gadget berlebihan menjadi penyebab meningkatnya lajudepresi pada anak, kecemasan, gangguan perhatian (tidak fokus), autisme, gangguan Bipolar, dan gangguan perilaku pada anak.

6. Agresif.

Konten kekerasan dapat menyebabkan agresif pada anak. Seperti pada Game Grand Theft Auto

V, yang menggambarkan sek, pembunuhan, pemerkosaan, penyiksaan dan Mutilasi.

7. Pikun Digital

Konten media berkecepatan tinggi berkontribusi terhadap meningkatkan risiko defisit perhatian (kurang Fokus), serta penurunan konsentrasi dan ingatan, karena pemangkasan otak yang berperan dalam melakukan hal itu.

8. Kecanduan

Kurangnya perhatian orang tua, anak-anak cenderung lebih dekat dengan gadget. Dengan tidak adanya keterikatan orangtua, anak-anak melampiaskannya ke gadget, sehingga menyebabkan kecanduan.

9. Radiasi

Badan Kesehatan Dunia (WHO) mengklasifikasikan ponsel sebagai resiko kategori 2B, karena emisi

radiasi yang dihasilkan.

Anak-anak lebih sensitif terhadap berbagai radiasi dibandingkan orang dewasa, karena sistem kekebalan tubuhnya masih berkembang.

10. Tidak berkelanjutan

Edukasi yang berasal dari gadget tidak akan lama bertahan dan berkelanjutan dalam ingatan anak-anak. Anak-anak adalah masa depan kita, tetapi tidak ada masa depan bagi anak-anak yang terlalu sering menggunakan gadget. Dengan demikian pendekatan pendidikan melalui gadget tidak akan berkelanjutan bagi anak-anak.

Untuk anda yang mungkin sedang mengalami permasalahan tentang anak yang kecanduan gadget, maka berikut ini adalah cara/tips untuk mengendalikan/menghilangkan kecanduan tersebut.

e. 10 cara menghilangkan anak kecanduan Gadget/HP

1. Berikan batasan waktu kepada anak.

Anda bisa memberikan batasan waktu kepada anak anda untuk bermain gadget. Anda dalam hal ini harus tegas dan jangan membiarkan anak terlalu asyik bermain gadget. Apabila anda membiarkan anak anda, maka yang ada akan semakin kecanduan, terlebih lagi jika gadget yang anda berikan mendukung banyak game-game dan fitur-fitur lain yang mumpuni. Maka anak anda akan sulit terlepas dari gadget tersebut.

2. Berikan mainan alternatif

Berikan mainan alternatif seperti boneka atau mobil-mobilan. Pada dasarnya cara ini kurang efektif, tetapi setidaknya anak anda masih memiliki beberapa pilihan mainan yang bisa untuk dimainkan, selain itu jika anda memang melihat banyak

kawan diluar rumah, biarkanlah dia bermain dengan mereka asal tidak berbahaya.

3. Luangkan Waktu Anda Untuk Anak

Apabila anda menginginkan si anak tidak kecanduan gadget/HP maka ada baiknya anda meluangkan waktu untuk bermain bersama anak. Perlu anda ketahui salah satu alasan mereka memilih bermain gadget/HP karena merasa kesepian dan kurang perhatian dari orang tuannya. Oleh karena itulah jangan sibuk bekerja melulu tetapi luangkan waktu untuk anak anda.

4. Biarkan Anak Anda Bermain Di Luar

Pada umumnya orangtua tidak menginginkan si anak bermain di luar rumah. Memang mereka memiliki tujuan baik yakni ingin melindungi anak dari berbagai hal yang buruk yang akan menyimpannya. Seperti misalnya ajakan dari teman-

temannya yang kurang baik, bicara yang kurang baik, takut bajunya kotor dan masih banyak yang lain. Namun ada baiknya anda memberi kesempatan walau hanya sedikit untuk bermain di luar rumah supaya tidak kesepian dan pastinya bisa sejenak terlupa dengan gadget /HP.

5. Batasi Penggunaan Jaringan Internet di Rumah.

Pada dasarnya bukan hal yang baru lagi jika para orangtua memasang koneksi internet di rumahnya yang membuat mereka akan mudah perlu anda ketahui bahwa hal itu juga yang dapat menyebabkan anak anda kecanduan gadget. Sambungan internet yang mudah mereka dapatkan akan mendukung aksi mereka untuk semakin mencintai kehidupan dunia maya. Maka tak heran jika anak akan individualis mengurung diri di kamar bermain internet.

Maka dan itulah anda patut membatasi penggunaan jaringan internet diluar kebutuhan anda.

6. Sibukkan waktu kegiatan anak

Semakin banyak waktu yang dimiliki oleh anak maka akan semakin banyak peluang untuk merasa bosan. Ketika sudah bosan maka anak akan cenderung memilih untuk bermain gadget/HP, dari situlah anak akan merasa kecanduan dan sulit untuk lepas. Maka tidak ada salahnya anda memberi kesibukan yang bermanfaat untuk anak anda seperti: les bernyanyi, les piano, les bahasa Inggris dan lain sebagainya.

7. Diskusikan dengan anak-anak anda

Cara yang paling efektif untuk menghilangkan kecanduan gadget adalah mendiskusikan pada anak-anak anda. Jelaskan pada anak anda mengapa anda membatasi penggunaan

gadget/HP, katakan padanya bahwa hal itu dilakukan semata-mata untuk kebaikan mereka. Selain itu berikanlah pemahaman yang logis kepada mereka jika sudah kecanduan dengan gadget maka akan banyak dampak yang ditimbulkan, seperti : Insomnia, individual yang nantinya akan menyulitkan kehidupannya di masa yang akan datang.

8. Ajaklah Anak untuk bermain mengenali Alam Semesta

Ketika anda sudah tidak ada pekerjaan dikantornya maka tidak ada salahnya untuk mengajak anak-anak anda untuk jalan-jalan di waktu sore hari. Tentu dengan menikmati pemandangan yang indah disekitar rumah atau dimana saja yang dirasa indah ketika sore tiba. Dengan begitu mereka akan sejenak lupa dengan gadgetnya, karena asik menikmati pemandangan

alam yang sangat menyenangkan.

9. Berikanlah spirit atau reword kepada anak anda

Berilah motivasi kepada anak ketika bisa berhasil untuk mengurangi jumlah frekuensi bermain gadget/HPnya. Berikanlah hadiah secara bertahap, sehingga anak anda akan memiliki keinginan kuat untuk tidak terlalu intens bermain gadget.

10. Ajaklah Anak anda untuk bersosialisasi dengan teman sebayanya

Bisa jadi anak bermain gadget karena tidak ada aktivitas bermain dengan teman yang menyenangkan dan teman sebayanya. Maka dari itulah orang tua perlu mengajak anak untuk bermain dengan teman sebayanya, anda bisa mengundang teman-temannya untuk kerumah atau bisa mengajaknya untuk berkunjung ke rumah sahabatnya di sekolah. Dengan banyak teman maka

dia akan memiliki kesibukan baru dan bisa lupa dengan gadget/HP.

III. Identifikasi dan Perumusan Masalah

Dari uraian tersebut di atas, maka identifikasi dan rumusan masalah adalah sebagai berikut : “Bagaimanakah cara memberikan pemahaman tentang dampak yang ditimbulkan dari kecanduan gadget kepada orang tua, guru, dan masyarakat dengan harapan untuk berperan mengendalikan atau membatasi penggunaan gadget pada anak/siswa agar terhindar dari bahaya yang tidak diinginkan”.

VII. Khalayak Sasaran

Kegiatan penyuluhan ini diikuti oleh 38 orang yang terdiri dari Orangtua, guru, dan masyarakat yang tergabung dalam perkumpulan ibu-ibu Patayat, Muslimat desa Jati Sari Kecamatan Jenggawah, Kabupaten Jember dengan harapan para orang tua, guru, dan kelompok masyarakat tersebut dapat mengedukasi anak/siswa terutama anak/siswa pendidikan dasar tentang

penggunaan gadget yang benar dan aman dengan dan menyampaikan dampak-dampak yang kurang baik yang bisa di timbulkan dengan penggunaan gadget yang berlebihan. Mudah-mudahan permasalahan penggunaan gadget dan dampak ini bisa di akaomodir oleh Pemerintah sebagai bahan yang dapat diformulasikan menjadi peraturan perundangan.

Kegiatan pengabdian pada masyarakat bertujuan untuk :

- a. Meningkatkan pemahaman kepada orang tua, guru, dan masyarakat mengenai dampak (positif dan Negatif) penggunaan gadget yang berlebihan.
- b. Meningkatkan peran orang tua, guru, dan masyarakat untuk mengendalikan atau membatasi penggunaan gadget pada anak/siswa agar terhindar dari bahaya yang tidak diinginkan.

Adapun manfaat yang dapat diperoleh setelah berlangsungnya kegiatan pelatihan ini adalah:

1. Orang tua, guru, dan masyarakat memahami dampak yang ditimbulkan dari penggunaan gadget yang berlebihan (kecanduan).
2. Orang tua, guru, dan masyarakat memahami cara yang dapat dipergunakan untuk mengendalikan atau membatasi penggunaan gadget pada anak/siswa agar terhindar dari bahaya/dampak yang tidak diinginkan.

VIII. Evaluasi Kegiatan

Evaluasi kegiatan ini dilakukan dengan pemantauan setelah pelaksanaan kegiatan penyuluhan ini, yaitu semakin terbuka dan banyaknya orang tua, guru dan masyarakat yang memahami betapa pembatasan atau pengendalian penggunaan gadget perlu dilakukan atau menjadi perhatian bersama bukan hanya masyarakat tetapi menjadi perhatian bagi pemerintah karena selain sangat berbahaya bagi pengguna yang berlebihan (kecanduan) juga sangat banyak dampak negatifnya daripada

positifnya bagi anak di usia pendidikan dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Delima, R., N.K. Arianti., dan B. Pramudyawardani. (2015). Identifikasi Kebutuhan Pengguna Untuk Aplikasi Permainan Edukasi Bagi Anak Usia 4 sampai 6 Tahun. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi* 1 (1) : 4 – 8.
- Fadilah, Ahmad. 2011. “Pengaruh Penggunaan Alat Komunikasi Handphone (Hp) Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Smp Negeri66 Jakarta Selatan. Skripsi. Program studi Ilmu Tarbiyah. FKIP. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah. Jakarta.
- Hadari Nawawi, Martin Hadari. (1995). *Instrumen penelitian bidang sosial*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Herdiansyah, Haris. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif Untuk Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Mangkoesoebroto, Guritno. 2010. *Ekonomi Publik*. Edisi Ketiga, Yogyakarta: BPFE Yogyakarta
- Maulida, Hidayah. 2013. *Menelisis Pengaruh Penggunaan Aplikasi Gadget Terhadap Perkembangan Psikologis Anak Usia Dini*. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan* 2013. FKIP Universitas Negeri Semarang. Semarang.