



Analisis Penggunaan Gadget Sebagai Sumber Belajar Anak Usia 5-6 Tahun Di Dusun 1 Desa Ketaren Kabupaten Karo

Nasriah

Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan, Medan, Indonesia

Informasi Artikel

Diterima 25-07-2022
Disetujui 12-09-2022

Kata Kunci:

Anak
Gadget
Sumber Belajar

ABSTRAK

Penelitian bertujuan untuk mengetahui tingkat penggunaan *gadget* anak usia 5-6 tahun di Dusun 1 Desa Ketaren Kabupaten Karo dan bagaimana penggunaan *gadget* sebagai sumber belajar anak usia 5-6 tahun di Dusun 1 Desa Ketaren Kabupaten Karo. Subjek penelitian terdiri dari 8 anak usia 5-6 tahun di Dusun 1 Desa Ketaren Kabupaten Karo yang menggunakan *gadget* dan orang tua dari anak tersebut. Pemilihan subjek dilakukan berdasarkan teknik *purposive sampling, non probability*. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif. Data dikumpulkan melalui teknik wawancara dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* oleh anak usia 5-6 tahun di Dusun 1 Desa Ketaren Kabupaten Karo dapat diklasifikasikan menjadi 2 bagian. Pertama anak yang menggunakan *gadget* selama 3 jam perhari diluar jam belajar dengan tujuan sekolah dan kedua anak yang menggunakan *gadget* 5 jam perhari diluar jam belajar dengan tujuan sekolah. Hasil yang ditemukan dari penggunaan *gadget* sebagai sumber belajar tersebut, antara lain yaitu dapat menambah pengetahuan anak, melatih kreativitas, beradaptasi dengan jaman, dan berkembangnya imajinasi anak. Berdasarkan temuan hasil penelitian tersebut, disarankan bagi orang tua untuk dapat mencari alternatif lain agar anak memiliki kesibukan tersendiri saat dirumah selain menggunakan *gadget* yang berlebihan.

Penulis Koresponden:

Nasriah
Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan

Kenangan, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara 20371, Indonesia.

Email: nasriahcut@unimed.ac.id

1. PENDAHULUAN

Pada masa anak-anak, bermain termasuk belajar. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa kegiatan bermain merupakan cara belajar anak yang efektif. Kerap terdengar istilah bermain sambil belajar. Saat bermain sesungguhnya anak sedang melakukan pembelajaran. Maka dari itu sumber belajar dapat ditemukan dimana saja, asal individu mampu mengembangkan dan memanfaatkannya. Salah satu sumber belajar bagi anak ialah *gadget*. *Gadget* yang serba fungsi. *Gadget* berhubungan erat dengan iptek.

Pada zaman era globalisasi seperti saat ini, semua kalangan mulai dari muda hingga tua, dari anak-anak sampai dewasa sudah pasti mengenal kecanggihan *gadget*. *Gadget* memiliki pengaruh besar terhadap kehidupan manusia termasuk anak-anak. Sebagian besar individu telah menjadikannya sebagai kebutuhan primer. Berbeda dengan kehidupan dahulu, dimana *gadget* hanya dimiliki oleh mereka pembisnis dari kalangan atas hingga menengah.

Gadget bisa berdampak sedemikian besar pada setiap individu, karena seluruh dunia ada di *gadget*. *Gadget* dapat menjawab segala pertanyaan dan pernyataan kehidupan, dengan adanya informasi, hiburan, pertemanan, bisnis, pembelajaran, serta permainan edukatif dan religi. Kehadiran *gadget* telah berhasil menjadi model pembelajaran yang berpusat pada anak. Anak main *gadget* sampai lupa waktu. Terdapat ramalan “ketika datang era informasi, peran tenaga pendidik akan semakin berkurang melihat perkembangan yang sangat pesat pada penggunaan komputer berbasis jaringan yang merupakan salah satu contoh *gadget* telah digunakan sebagai sumber ilmu pengetahuan” (Farid Ahmadi, 2017). Terlebih pada masa pandemi ini, menuntut semua kegiatan dilakukan dari rumah. Seluruh dunia dituntut untuk memenuhi dan melakukan segala kebutuhan seperti pendidikan melalui teknologi. Keberadaan e-learning ataupun pembelajaran dalam jaringan tidak terlepas dengan keberadaan *gadget* yang semakin maju di dunia ini.

Menurut penelusuran peneliti terdapat pendapat bahwa kebanyakan anak-anak menggunakan *gadget* untuk menonton film, mendengarkan lagu, bermain *game*, maupun aplikasi lainnya (Rahman, Habibu, 2020). Semua kegiatan yang dilakukan anak-anak tersebut bukan seutuhnya dapat dikatakan sebagai belajar. Semua tergantung dengan ada atau tidaknya manfaat yang didapat anak pada kegiatan tersebut. Apakah kegiatan tersebut mampu memberikan dampak perkembangan positif pada anak.

Berdasarkan hasil pengamatan selama observasi terdahulu di dusun 1 Desa Ketaren Kabupaten Karo, terdapat sekitar 8 anak dari 12 anak yang menggunakan *gadget*. Anak-anak dituntut untuk mampu dan memahami proses pembelajaran dalam jaringan. Mereka melakukan proses belajar mengajar melalui *gadget* yaitu *handphone*. Tugas sekolah dikirim dan dikerjakan menggunakan *gadget*. Berperannya *gadget* bagi kehidupan anak, membuat anak harus dibimbing dan dapat merasakan manfaat *gadget* sebagai alat sumber belajar.

Kenyataan yang terjadi ialah dalam melaksanakan pembelajaran diluar jam persekolahan anak lebih sering menonton di Youtube dan bermain *games* menggunakan *gadget* sampai lupa waktu. Menonton di Youtube dari pagi sampai sore, bahkan sampai terlambat jam makan. Bermain *games* sampai tidak mendengar jika orang tua memanggil. Mengaplikasikan sosial media dalam kegiatan sehari-hari, berfoto dan selalu membuat video. Anak lebih tertarik menggenggam *gadget* daripada mengerjakan pekerjaan lainnya, misalnya mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru sekolah. Anak mengoperasikan *gadget* tanpa adanya pemberian jadwal dari orang tua sebelumnya sehingga membuat anak lupa waktu dan menimbulkan rasa candu pada anak. Anak tidak ingin terlepas dari *gadget*, bahkan jam pembelajaran dari sekolah telah selesai.

Harapan pada penelitian ini ialah agar pemberian jadwal bagi anak saat menggunakan *gadget* diterapkan, sebab tanpa adanya batasan waktu yang diberikan dapat mengakibatkan rasa candu pada anak saat menggunakan *gadget*. Hal tersebut akan membuat anak menggunakan dan mengoperasikan *gadget* dalam waktu yang berlebihan. Pengawasan orang tua terhadap anak yang sedang menggunakan *gadget* sangat diperlukan, agar anak hanya menggunakan *gadget* sesuai ranah dan usianya. *Gadget* juga dapat berdampak buruk bagi anak bila salah digunakan.

(Kusuma, Arum, dkk, 2019) menyatakan bahwa "penggunaan *gadget* di kelompok B RA A1 Wafi berkualifikasi cukup, hubungan antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan bahasa anak usia dini berada pada kategori rendah". Penggunaan *gadget* memiliki dampak negatif dan positif pada anak. Dampak dilihat dari beberapa faktor seperti frekuensi, durasi, dan pengawasan orang tua. Dan hasil survei dalam penelitian (Sunita, Indian, dkk, 2018) yaitu peneliti ingin menelaah keefektifan penggunaan *gadget* sebagai sumber belajar pada anak dengan pengawasan orang tua. Hasilnya terdapat hubungan yang signifikan antara pengawasan orang tua terhadap dampak penggunaan *gadget*. Berdasarkan fenomena tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang Analisis Penggunaan *Gadget* sebagai Sumber Belajar Anak Usia Dini di Dusun 1 Desa Ketaren Kabupaten Karo.

2. METODE

Pendekatan penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu pendekatan kualitatif, dimana informasi yang dikumpulkan dibuat dalam bentuk keterangan atau gambar tentang suatu kejadian atau kegiatan. Penelitian ini juga merupakan penelitian yang menghasilkan data deskriptif dari orang-orang dan perilaku yang diamati berupa kata-kata yang tertulis atau lisan. Jadi penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif yang dimaksudkan untuk menggali informasi dan memberi gambaran tentang penggunaan *gadget* yang dijadikan sumber belajar anak usia 5-6 tahun di dusun 1 Desa Ketaren Kabupaten Karo.

Penelitian ini dilakukan di Dusun I Desa Ketaren Kabupaten Karo. Subjek dalam penelitian tersebut ialah 8 anak usia 5-6 tahun yang menggunakan *gadget* dan orang tua anak tersebut di dusun 1 Desa Ketaren Kabupaten Karo. Objek yang diteliti pada penelitian tersebut ialah penggunaan *gadget* sebagai sumber belajar pada anak. Sumber belajar yang didapat anak dirumah salah satunya yaitu *gadget*.

Penggunaan *gadget* oleh anak tentunya harus didampingi dengan aturan, batasan, dan pengawasan dari orang tua.

Proses yang terinci dan spesifik mengenai cara memperoleh, menganalisis, dan menginterpretasi data. Sumber data penelitian kualitatif memiliki setting alami sebagai sumber data langsung. Data yang didapat dari informan dianalisis sesuai dengan kenyataan yang terjadi. Prosedur penelitian yang dilakukan yaitu menyusun proposal, terjun kelapangan, mengobservasi anak, melakukan wawancara, menganalisis data, menguji keabsahan data, membuat draf laporan penelitian, diskusi draf penelitian, penyelesaian laporan. Tahapan rancangan yang dilakukan yaitu mengumpulkan hasil dari pengamatan, mengoreksi data, memilah data sesuai dengan tujuan penelitian, kemudian menarik kesimpulan dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan. Pengumpulan data yang dilakukan menggunakan teknik wawancara dan observasi. Pada penelitian kualitatif ini peneliti menggunakan teknik analisis jenis non test. Analisis non test lebih mengarah ke pendalaman informasi atau fakta yang ingin diteliti dengan tahapan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan langkah terakhir adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi.

3. HASIL

Berdasarkan data yang telah diperoleh melalui proses observasi dan wawancara, maka pada bagian ini akan membahas hasil yang didapat. Temuan yang telah dipaparkan akan dijelaskan dan dibandingkan dengan temuan pada penelitian lain yang sejalan. Pembahasan yang akan dijelaskan tentunya mengenai penggunaan *gadget* sebagai sumber belajar anak usia 5-6 tahun di Dusun 1 Desa Ketaren Kabupaten Karo. Penggunaan *gadget* oleh anak usia 5-6 tahun di Dusun 1 Desa Ketaren Kabupaten Karo sudah menjadi kebiasaan. Anak-anak di Dusun 1 Desa Ketaren juga mengikuti perkembangan jaman yang pesat seperti saat ini.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada permasalahan penggunaan *gadget* anak usia 5-6 tahun di Dusun 1 Desa Ketaren Kabupaten Karo, Responden A menggunakan *gadget* bisa sampai 5 jam per hari diluar jam belajar dengan tujuan sekolah. Penyebab penggunaan yang berlebihan oleh responden A karena keasikan menonton dan membuat video konten di salah satu aplikasi yang sedang trend saat ini yaitu tiktok. Penggunaan *gadget* yaitu *handphone* oleh responden A dibagi sekitar 3 kali proses pemakaian dalam satu harinya. Responden B menggunakan *gadget* dengan perkiraan waktu 3 jam perhari diluar jam belajar dengan tujuan sekolah. Penggunaan *gadget* yaitu *handphone* oleh Responden B dibagi sekitar 2 kali proses pemakaian. Penyebab responden B menggunakan *gadget* sampai 3 jam sehari karena mengingat jaman yang berkembang sangat pesat, terutama pada perkembangan teknologi. Hal tersebut membuat responden menggunakan *gadget*.

Pada responden C menggunakan *gadget* dilakukan secara bergiliran, perkiraan waktu penggunaan *gadget* oleh responden C sekitar 3 jam perhari diluar jam belajar dengan tujuan sekolah. Penggunaan *gadget* yaitu *handphone* oleh Responden C dibagi sekitar 2 kali proses pemakaian. Penyebab penggunaan *gadget* yang tidak sesuai operasional usianya ialah durasi penggunaan *gadget* oleh responden C disamakan dengan abangnya yang usianya lebih besar. Responden D

menggunakan *gadget* dengan perkiraan waktu sekitar 3 jam perhari diluar jam belajar dengan tujuan sekolah. Penggunaan *gadget* yaitu *handphone* oleh Responden D dibagi sekitar 2 kali proses pemakaian. Penyebab penggunaan *gadget* yang tidak operasional oleh responden D yaitu karena kurangnya jadwal bermain anak diluar rumah.

Pada responden E menggunakan *gadget* dengan perkiraan waktu sekitar 3 jam perhari diluar jam belajar dengan tujuan sekolah. Penggunaan *gadget* yaitu *handphone* oleh Responden E dibagi sekitar 2 kali proses pemakaian. Penyebab penggunaan *gadget* yang tidak operasional oleh responden E yaitu karena keasikan menonton video di youtube terlebih saat mendengarkan lagu anak. Responden F menggunakan *gadget* dengan perkiraan waktu sekitar 3 jam perhari diluar jam belajar dengan tujuan sekolah. Penggunaan *gadget* yaitu *handphone* oleh Responden F dibagi sekitar 2 kali proses pemakaian. Penyebab penggunaan *gadget* yang tidak operasional oleh responden F yaitu karena responden kerap menggunakan *gadget* bersama kakaknya yang usianya lebih tua daripada si responden F.

Pada responden G penggunaan *gadget* bisa sampai 5 jam per hari diluar jam belajar dengan tujuan sekolah. Penyebab penggunaan yang berlebihan oleh responden G karena keasikan menonton dan membuat video konten di salah satu aplikasi yang sedang trend saat ini yaitu tiktok. Penggunaan *gadget* yaitu *handphone* oleh responden G dibagi sekitar 3 kali proses pemakaian dalam satu harinya. Pada responden H, menggunakan *gadget* dengan perkiraan waktu sekitar 3 jam perhari diluar jam belajar dengan tujuan sekolah. Penggunaan *gadget* yaitu *handphone* oleh Responden H dibagi sekitar 2 kali proses pemakaian. Penyebab penggunaan *gadget* yang tidak sesuai operasional usianya ialah adanya keinginan menggunakan *gadget* karena melihat saudara-saudaranya juga menggunakan *gadget*.

Menurut pendapat (Wulansari, Nyi Mas Diane, 2017) menyatakan bahwa pada anak usia 5-6 tahun, baiknya menggunakan *gadget* termasuk *handphone* sekitar 2 jam sehari, diluar penggunaan *gadget* tujuan sekolah daring (dalam jaringan). Penggunaan *gadget* oleh anak usia 5-6 tahun tidak dilakukan selama 2 jam berturut-turut, namun adanya jeda ataupun jadwal istirahat. Anak dapat menggunakan *handphone* dengan frekuensi 2 kali pemakaian. Berbeda dengan penggunaan *gadget* pada anak usia 5-6 tahun di Dusun 1 Desa Ketaren Kabupaten Karo. Berdasarkan pengamatan dan pengumpulan data yang dilakukan terdapat dari 8 anak usia 5-6 tahun di Dusun 1 Desa Ketaren Kabupaten Karo yang menggunakan *gadget* yaitu *handphone* terdapat perbedaan durasi dan frekuensi penggunaan *gadget* oleh anak usia 5-6 tahun di Dusun 1 Desa Ketaren Kabupaten Karo.

Perbedaan dapat diklasifikasikan menjadi dua bagian. Pertama, ada 6 anak usia 5-6 tahun di Dusun 1 Desa Ketaren Kabupaten Karo yang menggunakan *gadget* sekitar 3 jam per hari diluar jadwal penggunaan *gadget* dengan tujuan sekolah online. Kedua, ada 2 anak usia 5-6 tahun di Dusun 1 Desa Ketaren Kabupaten Karo yang menggunakan *gadget* sekitar 5 jam per hari diluar jadwal penggunaan *gadget* dengan tujuan sekolah online. Pada anak yang menggunakan *gadget* selama 3 jam per hari diluar penggunaan dengan tujuan sekolah online, menggunakan *gadget* dengan frekuensi 2 kali pemakaian per hari. Pada anak yang menggunakan *gadget* selama 5 jam per hari diluar penggunaan dengan tujuan sekolah online, menggunakan *gadget* dengan frekuensi 3 kali pemakaian per hari.

Berdasarkan data yang didapat dan yang telah dipaparkan mengenai penggunaan *gadget* dapat dikatakan bahwa penggunaan *gadget* anak usia 5-6 tahun di Dusun 1 Desa Ketaren Kabupaten Karo melebihi batas penggunaan *gadget* yang operasional pada anak usia 5-6 tahun. Penggunaan *gadget* pada anak usia 5-6 tahun, sebaiknya tidak lebih dari 2 jam per hari diluar jam penggunaan untuk kebutuhan belajar. Kebutuhan belajar dalam arti belajar online atas nama sekolah.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada penggunaan *gadget* sebagai sumber belajaranak usia 5-6 tahun di Dusun 1 Desa Ketaren Kabupaten Karo, responden A terlihat memanfaatkan *gadget* sebagai sarana bermain yang dapat menambah *skill* acting dan menari. Responden A meniru dan membuat video konten di akun pribadinya pada aplikasi tiktok. Responden B terlihat dapat menambah *skill* dan minat untuk membantu memasak dan mengetahui lebih banyak jenis alat dan bahan dapur melalui *games* yang kerap dimainkannya di *handphone*. Responden B juga sering menjelaskan kepada adiknya apa yang sedang mereka tonton layaknya seorang guru yang sedang mengajar.

Responden C memanfaatkannya sebagai sarana bermain yang dapat menambah kreativitas. Terlihat bagaimana kreativitas muncul saat responden C mencari cara agar bisa menang dalam permainan. Responden D menggunakan *gadget* guna mendalami ajaran agama dan kerap belajar dengan menonton video di youtube. Responden E memanfaatkan *gadget* sebagai sumber belajar, dimana responden dapat menambah kosakata saat mendengar lagu yang sering diputarnya di youtube. Responden F dapat menambah *skill life hacks* dari kebiasaanya yang sering menonton video tutorial-tutorial.

Responden G menjadikan *gadget* sebagai sumber belajar terlihat dari manfaat yang didapatkan. Responden G dapat menambah *skill* nari dan memperkuat daya ingat. Menonton video yang dilakukan responden G dapat menambah pengetahuannya tentang apa yang dilihatnya pada video yang ada di youtube kids tersebut. Tidak hanya itu, pada pembuatan video yang dijadikan konten oleh responden G membuat si responden semakin lincah bergerak dan dapat mengembangkan *skill* acting yang ditunjukkan pada kontennya. Responden H menggunakan *gadget* dan menjadikannya sumber belajar melalui sebuah *game*. Responden H dapat menambah kreativitas. Terlihat bagaimana kreativitas muncul dalam penyelesaian pada permainan yang kerap dimainkan oleh responden H. Ia harus mencari segala cara agar ia tidak kalah dalam permainan. Sangat dibutuhkan teknik dan trik mengatasi kendala-kendala yang dialami dalam permainan.

4. PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang didapat mengenai penggunaan *gadget* sebagai sumber belajar anak usia 5-6 tahun di Dusun 1 Desa Ketaren Kabupaten Karo, dikatakan bahwa penggunaan *gadget* sebagai sumber belajar anak usia 5-6 tahun di Dusun 1 Desa Ketaren Kabupaten Karo dapat dinyatakan berada di kategori berpengaruh, sesuai dan benar berdampak. Sejalan dengan dampak positif dari penggunaan *gadget* menurut (Sunita, Indian, dkk, 2018). Dampak positif yang menjadi tujuan dan manfaat yang didapat saat menggunakan *gadget*. Manfaat penggunaan *gadget* tersebut, antara lain yaitu dapat menambah pengetahuan anak, melatih kreativitas, beradaptasi dengan jaman, dan berkembangnya imajinasi anak. Dampak positif

yang dikemukakan oleh (Sunita, Indian, dkk, 2018) sejalan dengan pendapat (Fadillah, M, 2016) menyatakan “syarat pemilihan sumber belajar antara lain ialah yang mempunyai nilai pendidikan, aman digunakan, mudah didapatkan, dan bermanfaat bagi perkembangan anak”.

Pada penelitian (Kusuma, Arum, dkk, 2019) dinyatakan bahwa “penggunaan *gadget* memiliki dampak negatif dan positif pada anak. Dampak dilihat dari beberapa faktor seperti frekuensi, durasi, dan pengawasan orang tua”. Begitu juga yang didapat pada temuan hasil observasi dan wawancara selama penelitian berlangsung. Penggunaan *gadget* sebagai sumber belajar keliatan dari manfaat yang diterima anak saat mengaplikasikan *gadget* dalam kehidupannya sehari-hari. Terdapat sejumlah manfaat yang dirasakan anak saat menggunakan *gadget* diluar jam penggunaan tujuan sekolah online. Manfaat tersebut seperti yang telah diuraikan pada setiap responden. Durasi dan frekuensi penggunaan *gadget* oleh anak tidak menutup kemungkinan manfaat sebagai sumber belajar berkurang atau lebih banyak. Melainkan manfaat sama-sama didapatkan, jika anak menggunakannya dengan baik dan benar. Pengarahan sangat dibutuhkan saat anak menggunakan *gadget*.

Sejalan dengan penelitian dan hasil survei (Sunita, Indian, dkk, 2018) yaitu keefektifan penggunaan *gadget* sebagai sumber belajar pada anak dengan pengawasan orang tua memiliki hubungan yang signifikan. Begitu juga pada penelitian (Nanang Sahriana, 2019) yang menggunakan teknik kajian literatur menyatakan bahwa *Gadget* memiliki dampak positif dan negatif, untuk itu peran orang tua sangat penting dalam perkembangan teknologi yang sangat maju di zaman sekarang ini.

Penggunaan *gadget* oleh anak usia 5-6 tahun tentunya juga berpengaruh pada aspek perkembangan anak. Pada aspek seni, terlihat anak bernyanyi mengikuti nyanyian yang didengar di *gadget*. Pada aspek bahasa, menambahnya kosa kata anak saat menggunakan youtube saat menonton kartun, video anak, menonton video nyanyian, dan lainnya. Pada aspek kognitif, wawasan anak menambah seperti mencari cara agar menang dalam sebuah permainan, belajar menghitung melalui video pembelajaran yang ada di youtube dan lainnya.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan data yang didapat dan yang telah dipaparkan mengenai penggunaan *gadget* dapat dikatakan bahwa penggunaan *gadget* anak usia 5-6 tahun di Dusun 1 Desa Ketaren Kabupaten Karo melebihi batas penggunaan *gadget* yang operasional pada anak usia 5-6 tahun. Penggunaan *gadget* pada anak usia 5-6 tahun, sebaiknya tidak lebih dari 2 jam per hari diluar jam penggunaan untuk kebutuhan belajar. Kebutuhan belajar dalam arti belajar online atas nama sekolah. Terdapat perbedaan tingkat penggunaan *gadget* oleh anak usia 5-6 tahun di Dusun 1 Desa Ketaren Kabupaten Karo. Pertama, ada 2 anak usia 5-6 tahun di Dusun 1 Desa Ketaren Kabupaten Karo dengan tingkat intensitas tinggi, yaitu responden A dan responden Gyang menggunakan *gadget* sekitar 5 jam per hari diluar jadwal penggunaan *gadget* dengan tujuan sekolah online. Responden menggunakan *gadget* dengan frekuensi 2 kali pemakaian per hari.

Kedua, ada 2 anak usia 5-6 tahun di Dusun 1 Desa Ketaren Kabupaten Karo dengan tingkat intensitas sedang, yaitu responden B,C,D,E,F, dan H. Pada anak yang menggunakan *gadget* selama 5 jam per hari diluar penggunaan dengan tujuan sekolah online, menggunakan *gadget* dengan frekuensi 3 kali pemakaian per hari. Hasil yang ditemukan dari penggunaan *gadget* sebagai sumber belajar tersebut, antara lain yaitu dapat menambah pengetahuan anak, melatih kreativitas, beradaptasi dengan jaman, dan berkembangnya imajinasi anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Fadillah, M. (2016). *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Ponorogo: Kencana.
- Farid Ahmadi. (2017). *Guru SD Di Era Digital*. Semarang: Pilar Nusantara.
- Kusuma, Arum, dkk. (2019). Hubungan Antara Penggunaan Gadget dengan Perkembangan. *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal*, 84-92.
- Nanang Sahriana. (2019). PENTINGNYA PERAN ORANG TUA DALAM PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK. *JURNAL Smart PAUD*, 60-66.
- Rahman, Habibu. (2020). *Pengembangan Nilai Moral dan Agama Anak Usia Dini* . Tasikmalaya: Edu Publisher.
- Sunita, Indian, dkk. (2018). PENGAWASAN ORANGTUA TERHADAP DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK. *Jurnal Endurance*, 510-514.
- Wulansari, Nyi Mas Diane. (2017). *Didiklah Anak Sesuai Zamannya*. Jakarta: Visi Media Pustaka.