



naskah diterima: 28/03/2024, direvisi: 12/06/2024, disetujui: 22/07/2024

PENGGUNAAN GAWAI PADA ANAK USIA DINI DI KELURAHAN INDRALAYA RAYA KABUPATEN OGAN ILIR

Sundari Poningsih¹, Mega Nurrizalia^{2*}, Evi Ratna Kartika Waty³
^{1,2,3}Universitas Sriwijaya

*Corresponding Author: meganurrizalia@fkip.unsri.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan gawai pada anak usia dini di Kelurahan Indralaya Raya Kabupaten Ogan Ilir. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuantitatif. Populasi penelitian ini adalah semua anak yang berusia 5-6 tahun yang berada Kelurahan Indralaya Raya Kabupaten Ogan Ilir, dengan jumlah sampel 84 anak menggunakan teknik *Sampling purposive*. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi dan angket. Angket yang digunakan yaitu dengan skala likert. Uji validitas menggunakan rumus korelasi *product moment* dan uji reliabilitas menggunakan rumus *cronbach alpha*. Teknik analisis data yang digunakan adalah menggunakan deksriptik dengan menndreskripsikan presentase hasil dari setiap indikator dan menggunakan uji prasyarat yaitu normalitas dan homogenitas. Dari hasil yang didapatkan bahwa penggunaan gawai pada anak usia dini di Kelurahan Indralaya Raya termasuk dalam kategori tinggi yaitu dengan hasil 52%.

Kata kunci: *Anak Usia Dini, Durasi Penggunaan Gawai, Intensitas Penggunaan Gawai*

Abstract: *This research aims to find out whether there is a relationship between the use of gadgets and aggressive behavior in early childhood in Indralaya Raya Village, Ogan Ilir Regency. The approach used in this research is quantitative with a correlational type of research. The population of this study were all children aged 5-6 years in the Indralaya Raya sub-district, Ogan Ilir Regency, with a total sample of 84 children using purposive sampling techniques. Data collection techniques use observation, documentation and questionnaires. The questionnaire used was a Likert scale. The validity test uses the product moment correlation formula and the reliability test uses the Cronbach alpha formula. The data analysis technique used is descriptive by describing the percentage of results from each indicator and using prerequisite tests, namely normality and homogeneity. From the results obtained, the use of gadgets in early childhood in Indralaya Raya Village is included in the high category, namely with a result of 52%.*

Keywords: *Early Childhood, Duration of Device Use, Intensity of Device Use*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era globalisasi berkembang sangatlah pesat. Salah satu bentuk perkembangan teknologi yang sangat populer saat ini adalah gawai. Gawai merupakan sebuah media elektronik yang berukuran kecil dengan segala jenis kegunaanya. Menurut hasil laporan yang dilakukan oleh We Are Social menyatakan bahwa 77% dari

276,4 juta jiwa penduduk Indonesia menggunakan internet. Rata-rata akses internet di Indonesia yaitu sekitar 7 jam 42 menit perharinya dan mayoritas ada sebanyak 98,3% pengguna internet di Indonesia sudah menggunakan gawai (DataBoks, 2022).

Pada era globalisasi saat ini pengguna gawai berasal dari berbagai kalangan mulai dari dewasa, remaja hingga anak-anak. Zaman sekarang anak-anak mampu beradaptasi dengan cepat dilingkungan sekitarnya termasuk dalam perkembangan teknologi yaitu dalam penggunaan gawai. Gawai yang digunakan secara berlebihan pada anak-anak yang berada dimasa *golden age* dapat menyebabkan dampak negatif pada anak usia dini yaitu salah satunya terganggunya perkembangan sosial emosional yang dapat menimbulkan perubahan atau perilaku agresif anak usia dini (Sri Rahayu et al., 2021).

Anak usia dini adalah anak yang berada pada usia 0-6 tahun. Anak usia dini berada pada masa keemasan yang banyak mengalami pertumbuhan dan perkembangan. Salah satu aspek perkembangan yang penting bagi anak usia dini adalah aspek perkembangan sosial emosional. Penelitian yang telah dilakukan oleh Enny Fitriahadi dan Hanna Tyastiti (2020), menyatakan bahwa gawai dapat memberikan dampak negatif pada anak usia dini. Dengan adanya penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan gawai pada anak usia dini secara signifikan dapat mengakibatkan berbagai permasalahan aspek pada perkembangan anak.

Menurut T. P. Sari dan Mitsalia (2016), menyatakan pemakaian gawai dapat dikategorikan dengan menjadi 3 kategori yaitu durasi dan intensitas tinggi jika menggunakan gawai dengan durasi lebih dari 120 menit /hari dan dalam sekali pemakaiannya berkisar > 75 menit. Selain itu, dalam sehari bisa berkali – kali (lebih dari 3 kali pemakaian) pemakaian gawai dengan durasi 30 – 75 menit akan menimbulkan kecanduan dalam pemakaian gawai. Selanjutnya, penggunaan gawai dengan intensitas sedang jika menggunakan gawai dengan durasi lebih dari 40-60 menit /hari dan intensitas penggunaan dalam sekali penggunaan 2 – 3 kali /hari setiap penggunaan. Kemudian, penggunaan gawai yang baik adalah dengan kategori rendah yaitu dengan durasi penggunaan < 30 menit /hari dan intensitas penggunaan maksimal 2 kali pemakaian.

Anak usia dini dalam menggunakan gawai lebih banyak membuka aplikasi bermain seperti *game online* daripada aplikasi lainnya. Selain itu penggunaan gawai pada anak usia dini lebih banyak membuka aplikasi untuk menonton animasi atau serial kartun anak-anak.

Sedangkan hanya sedikit sekali anak-anak yang menggunakan gawai untuk berkomunikasi dengan orang tua mereka dan membuka aplikasi belajar. Jadi rata-rata anak usia dini menggunakan gawai untuk membuka aplikasi *game online* dan membuka aplikasi hiburan untuk menonton animasi dan kartun daripada membuka aplikasi belajar (Sri Rahayu et al., 2021).

Delima et al., (2015), dalam penelitiannya menyatakan bahwa hampir semua orang tua (94%), menyatakan bahwa anak mereka biasa menggunakan perangkat teknologi untuk bermain *game online*. Yang dimana penelitiannya menunjukkan bahwasanya 63% anak menghabiskan waktu maksimum 30 menit untuk sekali bermain *game online* dan 15% anak bermain *game online* selama 30 sampai 60 menit dan sisanya dapat berinteraksi dengan sebuah *game online* lebih dari satu jam.

Menurut hasil survei Komisi Perlindungan Anak Indonesia atau KPAI (2020), menyatakan bahwa ada beberapa aplikasi yang sering dibuka oleh anak-anak di Indonesia yang menggunakan gawai, yaitu menonton film 13,8%, aplikasi belajar (word, power point dll) 26,4%, aplikasi sosial media 32,3 %, aplikasi chatting dengan teman 45,8%, dan bermain *game online* 59,0% (Agustin et al., 2020). Sedangkan menurut laporan Kapersky Safe Kids (2020), menyatakan bahwa ada 3 aplikasi yang sering dibuka oleh anak-anak di Indonesia yaitu aplikasi youtube (32,99%), whatsapp (21,47%) dan tiktok (10,18 %) (Shastitko et al., 2020). Jadi yang dapat disimpulkan berdasarkan beberapa penjelasan diatas bahwa penggunaan gawai pada anak usia dini lebih banyak membuka aplikasi untuk bermain *game online* dan aplikasi hiburan (youtube dan tiktok) daripada aplikasi belajar.

Sundus (2018) dalam Enny dan Hanna (2020), menyatakan bahwa gawai memiliki pengaruh terhadap kemampuan anak seperti perkembangan bicara anak, karakter anak, kualitas belajar anak, gangguan pemusatan anak, bahkan dapat menyebabkan depresi pada anak usia dini yaitu sebagai berikut:

- a. Terhambatnya perkembangan pada bicara dan bahasa anak
Kemampuan bicara berkaitan dengan kemampuan verbal anak untuk berkomunikasi dengan manusia sedangkan bahasa berkaitan dengan seluruh sistem komunikasi yang diucapkan secara verbal dan tulisan
- b. Menimbulkan masalah belajar anak
Pada umumnya anak usia dini lebih cepat dalam menerima dan menyerap hal-hal baru. Jika mereka terlalu lama menghabiskan waktu dengan gawai, waktu untuk berinteraksi dan belajar dengan orang tuanya terbatas padahal mereka butuh untuk berinteraksi dengan orang tua agar dapat mengetahui banyak

kalimat baru dan belajar banyak hal dari lingkungannya. gawai juga bisa membuat anak menjadi malas untuk belajar.

- c. Gangguan pemusatan atau yang lebih dikenal dengan ADHD atau *Attention Deficit/Hyperactivity Disorder*

Penggunaan gawai tanpa adanya kontrol dari orang tua dengan penggunaan yang berlebihan dapat menyebabkan gangguan pada anak seperti sulit untuk fokus, gangguan perilaku (perilaku agresif), mudah gelisah dan perubahan perilaku ini menyebabkan anak sulit untuk belajar dan berkonsentrasi.

- d. Dampak negatif terhadap karakter anak

Penggunaan gawai yang berlebihan dapat memberikan dampak negatif terhadap anak seperti kurangnya sopan santun terhadap orang tua, sering berkata kasar (perilaku agresif verbal), dampak negatif terhadap karakter anak dapat terjadi karena anak melihat konten-konten yang kurang baik seperti anak yang menonton video youtube orang-orang yang menggunakan bahasa yang agak kasar, menggunakan bahasa yang kurang baik dan kotor yang kemudian ditiru anak.

- e. Tergangunya mental dan psikologis anak

Dampak negatif yang paling menakutkan dari penggunaan gawai pada anak usia dini adalah gangguan terhadap mental dan psikologis anak, yang bisa menyebabkan depresi.

Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan gawai yang berlebihan pada anak usia dini dapat mengakibatkan dampak negatif terutama pada perkembangan sosial emosional anak. Tidak hanya itu penggunaan gawai yang berlebihan dapat mengakibatkan terhambatnya perkembangan bicara dan bahasa, menimbulkan masalah belajar usia dini, gangguan pemusatan, penyebab timbulnya perilaku agresif dan juga depresi pada anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional. Metode penelitian kuantitatif digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah diterapkan (Sugiyono, 2018). Dalam penelitian ini menggunakan variabel tunggal yaitu penggunaan gawai pada anak usia dini di Kelurahan Indralaya Raya. Dimana pada indikator penggunaan dibagi menjadi 2 yaitu durasi dan intensitas penggunaan gawai pada anak.

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan arakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. (Sugiyono, 2018). Adapun populasi dalam penelitian

ini adalah anak-anak berusia 5-6 tahun yang berada di Kelurahan Indralaya Raya dengan jumlah 106 Orang.

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. (Sugiyono, 2018). Pada penelitian ini penulis menggunakan Sampling purposive dimana teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Sampel yang akan diambil dalam penelitian ini berjumlah 84 Anak dengan kriteria sebagai berikut:

Kriteria sampel pada penelitian ini adalah: 1) Sehat rohani; 2) Bisa diajak bicara, dan 3) Anak berusia 5-6 Tahun yang didampingi oleh orang tua/wali

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi langsung ke lokasi penelitian, dokumentasi digunakan untuk memperlihatkan kegiatan sampel dan juga pembagian angket kepada responden yang dimana angket digunakan yaitu angket dengan skala likert dengan 4 alternatif jawaban yaitu sangat sering mendapatkan skor 4, sering mendapatkan skor 3, jarang mendapatkan skor 2 dan tidak pernah mendapatkan skor 1.

Analisis data yang berbentuk kategori durasi dan intensitas penggunaan gawai yang dianalisis dengan pendekatan distribusi frekuensi dan tabel. Data distribusi frekuensi akan dianalisis dengan rumus persentase yang dikemukakan oleh Naramawati tahun 2016.

Selain itu penelitian ini juga menggunakan teknik analisis data menggunakan uji prasyarat yaitu normalitas data untuk melihat data yang digunakan pada penelitian berdistribusi normal atau tidaknya dan homogenitas data untuk melihat apakah data yang digunakan homogen atau tidaknya.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Setelah dilakukannya penelitian didapatkan bahwa presentase mengenai pernyataan durasi penggunaan gawai pada anak usia dini 5-6 tahun dengan hasil skor maksimum atau jawaban sangat sering di kelurahan Indralaya Raya yaitu durasi 1-2 jam perhari berjumlah 13 orang responden dengan presentase 15,5%. Penggunaan dengan durasi 75-120 menit dengan penggunaan >3 (tiga) kali berjumlah 15 orang responden dengan presentase 17,9%. Penggunaan dengan durasi 40-60 menit dengan pemakaian 2-3 kali perhari berjumlah 10 orang responden dengan presentase 11,9% dan penggunaan 5-30 menit dengan pemakaian 1-2 kali perhari berjumlah 17 orang responden dengan presentase 20,2%. Dari data tersebut maka didapatkan bahwa mayoritas penggunaan gawai anak usia dini 5-6 tahun di kelurahan Indralaya Raya berada pada durasi 5-30 menit dengan pemakaian 1-2 kali perhari.

Selanjutnya pernyataan mengenai durasi penggunaan gawai yang didampingi dan tidak didampingi dengan skor maksimum atau dengan jawaban sangat sering di kelurahan Indralaya yaitu intensitas penggunaan secara sendirian dibanding bersama orang tuanya berjumlah 20 orang responden dengan presentase sebesar 23,8%. Intensitas penggunaan gawai ketika sendirian dibandingkan ketika bersama temannya berjumlah 11 orang responden dengan presentase sebesar 13,1% dan intensitas penggunaan gawai responden bersama orang tuanya dibanding bersama temannya berjumlah 10 orang responden dengan presentase 11,9%. Dari data tersebut maka didapatkan bahwa intensitas penggunaan gawai pada anak usia dini di kelurahan Indralaya raya yaitu ketika responden menggunakan gawai sendirian dibandingkan responden bersama orang tuanya dan temannya.

Pernyataan mengenai intensitas penggunaan gawai ketika data internet menyala dibanding data internet dimatikan berjumlah 27 orang responden dengan presentase 32,1% dan intensitas penggunaan gawai ketika baterai hingga habis berjumlah 17 orang responden dengan presentase 20,2%. Dari data tersebut maka dapat diketahui bahwa intensitas penggunaan gawai pada anak usia dini 5-6 tahun di kelurahan Indralaya Raya mayoritas menggunakan gawai saat data internet menyala dibandingkan saat baterai gawai penuh.

Hasil presentase jawaban responden mengenai durasi penggunaan gawai menggunakan rumus presentase dengan menggunakan tiga kategori penggunaan gawai. Dari hasil yang didapatkan bahwa durasi penggunaan gawai dengan kategori tinggi yaitu 52%, kategori sedang 26% dan kategori rendah 22%. Data tersebut dapat dilihat pada penjelasan tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. Presentase Durasi Penggunaan Gawai

NO	Kategori	Frekuensi	Prepresentase
1	Tinggi	44	52%
2	Sedang	22	26%
3	Rendah	18	22%
Total		84	100%

(Sumber : Data Primer diolah, Tahun 2024)

Selanjutnya pernyataan mengenai intensitas penggunaan aplikasi *game online* dengan skor maksimum atau jawaban sangat sering yaitu penggunaan aplikasi *game online* ketika bersama orang tuanya berjumlah 7 orang responden dengan presentase 8,3%. Penggunaan aplikasi *game online* ketika bersama temannya berjumlah 13 orang responden dengan presentase 15,5%. Penggunaan aplikasi *game online* ketika sendirian berjumlah 15

orang responden dengan presentase 17,9%. Dari data tersebut didapatkan bahwa penggunaan aplikasi *game online* mayoritas responden di kelurahan Indralaya menggunakan aplikasi secara sendirian atau secara mandiri.

Penyataan mengenai penggunaan intensitas aplikasi hiburan seperti youtube dan tiktok. Penggunaan aplikasi hiburan bersama orang tua berjumlah 26 orang responden dengan presentase 31%. Penggunaan aplikasi hiburan bersama teman responden berjumlah 11 orang responden dengan presentase 13,1% dan pernyataan mengenai penggunaan aplikasi hiburan ketika sendirian berjumlah 24 orang responden dengan presentase 28,6%. Dari data tersebut maka diketahui bahwa penggunaan aplikasi hiburan mayoritas responden di kelurahan Indralaya Raya menggunakan bersama orang tuanya.

Pernyataan mengenai intensitas penggunaan aplikasi belajar online seperti ICANDO dll, didapatkan hasil dengan skor maksimum atau dengan jawaban sangat sering yaitu penggunaan aplikasi belajar online bersama orang tua berjumlah 11 orang responden dengan presentase 13,1%. Penggunaan aplikasi belajar online bersama teman berjumlah 12 orang responden dengan presentase 14,3% dan penggunaan aplikasi belajar online ketika sendirian berjumlah 16 orang responden dengan presentase 19%. Dari data tersebut maka dapat diketahui bahwa mayoritas penggunaan aplikasi belajar online responden di kelurahan Indralaya Raya menggunakan aplikasi secara sendirian.

Hasil presentase jawaban responden mengenai penggunaan aplikasi pada gawai gawai menggunakan rumus presentase dengan menggunakan tiga kategori penggunaan gawai. Dari hasil yang didapatkan bahwa intensitas penggunaan aplikasi pada gawai dengan kategori tinggi yaitu 50%, kategori sedang 27,5% dan kategori rendah 11,5%. Data tersebut dapat dilihat pada penjelasan tabel 2 berikut ini:

Tabel 2. Presentase Intensitas Penggunaan

NO	Kategori	Frekuensi	Prepresentase
1	Tinggi	42	50%
2	Sedang	23	27,5%
3	Rendah	19	22,5%
	Total	84	100%

(Sumber : Data Primer diolah, Tahun 2024)

Durasi, Intensitas dan aplikasi dalam penggunaan gawai menjadi faktor yang penting untuk menilai bagaimana penggunaan gawai pada anak usia dini di Kleurahan Indralaya Raya. Hasil yang diapatkan dari penelitian yang dilakukan mayoritas penggunaan gawai di

Kelurahan Indralaya Raya termasuk kategori tinggi yaitu ada jumlah 43 orang responden dengan presentase 51,5% , kategori sedang ada 22 orang responden dengan presentase 26% dan kategori rendah ada 19 orang responden dengan presentase 22,5%. Data tersebut dapat di lihat pada tabel 3 berikut ini.

Tabel 3. Presentase Penggunaan Gawai di Kelurahan Indralaya Raya

NO	Kategori	Frekuensi	Preesentase
1	Tinggi	43	51,5%
2	Sedang	22	26%
3	Rendah	19	22,5%
Total		84	100%

(Sumber : Data Primer diolah, Tahun 2024)

Hurlock (1978:250) dalam Rahayu Tresna Dewi et al (2020), menyatakan bahwa perkembangan sosial adalah kemampuan seseorang untuk bertindak atau berperilaku saat berinteraksi dengan faktor-faktor sosialisasi di masyarakat dalam tuntunan sosial. Santrock (2012) dalam Rahayu Tresna Dewi et al (2020), menyatakan emosi adalah perasaan yang muncul ketika seseorang berada dalam suatu kondisi atau sedang terlibat dalam suatu interaksi yang sangat penting baginya. Artinya jika seorang anak yang berada pada masa *golden age* yang terganggu perkembangan sosial dan emosionalnya akan berpengaruh pada perkembangan lainnya dan juga masa depan anak tersebut.

Gawai adalah suatu perangkat elektronik yang dipakai untuk bertukar informasi. Gawai merupakan sebuah istilah dari bahasa inggris yang memiliki arti yaitu perangkat elektronik kecil yang memiliki tujuan dan fungsi khusus untuk mengunduh informasi terbaru dengan berbagai teknologi maupun fitur terbaru sehingga hidup manusia menjadi lebih praktis. Terdapat berbagai macam jenis gawai yaitu dapat berupa komputer atau laptop, tablet dan pc *smartphone* atau seluler (Setianingsih, dkk, 2018).

Hasil penelitian menunjukan bahwa mayoritas anak usia dini di kelurahan Indralaya Raya menggunakan gawai ketika anak sedang sendirian dibanding ketika anak yang menggunakan gawai saat didampingi orang tua dan saat anak bersama temannya. Tidak hanya itu penggunaan gawai sangat berhubungan saat data internet menyala anak akan lebih sering menggunakan gawai untuk membuka aplikasi yang diinginkan anak dan juga penggunaan gawai intensitasnya akan lebih sering bila baterai gawai yang digunakan penuh. Dari hasil penelitian yang dilakukan mayoritas anak usia dini menggunakan gawai ketika sendirian dibanding ketika anak sedang didampingi orang tua dan bersama temannya.

Penggunaan aplikasi pada anak usia dini tentunya harus dibatasi dan juga didampingi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak lebih sering menggunakan aplikasi dengan membuka secara mandiri atau sendirian dibanding didampingi oleh orang tua dan juga bersama temannya. Penelitian yang dilakukan oleh Hidayati et al (2023), menyatakan bahwa saat anak menggunakan gawai orang tua harus menerapkan batasan waktu dan memberikan batasan aplikasi yang akan digunakan agar anak terhindar dari hal yang tidak diinginkan.

Menurut hasil survei Komisi Perlindungan Anak Indonesia atau KPAI (2020), menyatakan bahwa ada beberapa aplikasi yang sering dibuka oleh anak-anak di Indonesia yang menggunakan gawai, yaitu menonton film 13,8%, aplikasi belajar (word, power point dll) 26,4%, aplikasi sosial media 32,3 %, aplikasi chatting dengan teman 45,8%, dan bermain *game online* 59,0% (Agustin et al., 2020). Sedangkan menurut laporan Kapersky Safe Kids (2020), menyatakan bahwa ada 3 aplikasi yang sering dibuka oleh anak-anak di Indonesia yaitu aplikasi youtube (32,99%), whatsapp (21,47%) dan tiktok (10,18 %) (Shastitko et al., 2020).

Dari hasil penelitian menunjukan bahwa pada saat anak membuka dan menggunakan aplikasi *game online* anak lebih sering membuka aplikasi secara mandiri atau tidak didampingi orang tua atau orang dewasa dan juga membuka bersama temannya. Hasil ini menunjukkan hasil bahwa mayoritas intensitasnya lebih sering menggunakan aplikasi *game online* secara mandiri dibandingkan di dampingi orang tua dan juga membuka bersama temannya.

Berbanding terbalik dengan hasil penggunaan aplikasi hiburan seperti youtube dan juga tiktok dari hasil penelitian yang dilakukan yang terdapat pada tabel menunjukkan bahwa anak usia 5-6 tahun lebih banyak menggunakan aplikasi hiburan yang didampingi oleh orang tua yaitu sebanyak dibandingkan anak menggunakan secara sendirian dan juga bersama teman-temannya.

Hasil penggunaan aplikasi belajar (ICANDO) dari 84 sampel penelitian menunjukan penggunaan aplikasi belajar lebih banyak dibuka ketika anak sedang sendirian dibandingkan anak ketika didampingi orang tuanya dan juga bersama temannya hal ini dikarenakan saat anak belajar online lebih memilih belajar secara mandiri dan juga anak lebih fokus tidak ada yang mengganggu anak saat anak belajar online.

Dari hasil hasil penelitian yang telah dilakukan maka didapatkan bahwa mayoritas anak di kelurahan Indralaya Raya dalam penggunaan gawai berada pada kategori penggunaan yang tinggi. Hal tersebut dapat dilihat dari beberapa faktor yaitu mulai dari durasi penggunaan, intensitas serta pendampingan saat menggunakan aplikasi dalam penggunaan gawai. Penggunaan gawai yang tinggi tentunya menyebabkan perilaku agresif. Sesuai dengan hasil penelitian bahwa terdapat hubungan positif searah antara hubungan penggunaan gawai terhadap perilaku agresif anak usia dini.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang hubungan penggunaan gawai terhadap perilaku agresif anak usia dini di kelurahan Indralaya Raya dapat disimpulkan bahwa penggunaan gawai pada anak usia dini 5-6 tahun di kelurahan Indralaya Raya menunjukkan bahwa penggunaan gawai termasuk dalam kategori tinggi dengan presentase (51,5%), penggunaan dengan kategori sedang dengan presentase (26%), dan kategori dengan presentase (22,5%).

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan gawai pada anak usia dini di Kelurahan Indralaya Raya termasuk dalam kategori tinggi, maka peneliti menyarankan : Bagi Intansi Perlindungan Anak. Diharapkan kedepannya topik tentang penggunaan gawai dapat disebar luaskan atau bisa memberikan himbauan baik secara langsung dan tidak langsung (secara online) kepada orang tua untuk memberikan gawai pada anak-anak agar penggunaan gawai dapat berkurang dan juga menggunakan gawai sesuai kebutuhan anak.

Bagi Anak Usia Dini. Diharapkan dapat menjadikan pengetahuan dan juga bahan pertimbangan bagi anak usia dini di kelurahan Indralaya Raya agar dapat menggunakan gawai dengan sebaik-baiknya. Dijadikan acuan bagi anak usia dini untuk menggunakan gawai dengan waktu ideal sesuai usia yang sudah ditentukan dan membuka aplikasi yang bermanfaat untuk menambahkan pengetahuan dan perkembangan anak usia dini. Bagi Orang Tua Anak Usia Dini di Indralaya Raya. Diharapkan setelah dilakukannya penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan saat memberikan gawai pada anak usia dini. Selain itu orang tua harus melakukan pendampingan pada anak usia dini saat menggunakan gawai agar tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan agar penggunaan gawai dapat memiliki dampak yang positif dan sesuai dengan apa yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, M., Saripah dkk. (2020). Pandangan terhadap Posisi Anak Dengan Sikap Orang Tua Terhadap Kekerasan Pada Anak. *Sustainability (Switzerland)*, 2(1)
- Delima, R., Kurnia Arianti, N., & Pramudyawardani, B. (2015). Identifikasi Kebutuhan Pengguna Untuk Aplikasi Permainan Edukasi Bagi Anak Usia 4 sampai 6 Tahun. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 1(April).
- DataBoks. (2022). Ada 204,7 Juta Pengguna Internet di Indonesia Awal 2022. In *DataBoks*.
- Enny fitriahadi, E. fitriahadi, & Hanna Tyastiti, V. (2020). The Impacts Of The Use Of Gadgets On The Development Of Children 3-6 Years Of Age. *Seajom: The Southeast Asia Journal of Midwifery*, 6(1). <https://doi.org/10.36749/seajom.v6i1.83>
- Hardoni, Y., Neherta, M., & Sarfika, R. (2019). Karakteristik Perilaku Agresif Remaja pada Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 7(3). <https://doi.org/10.26714/jkj.7.3.2019.257-266>
- Hidayati, N., Djoehaeni, H., & Zaman, B. (2023). Pendampingan Orang Tua dalam Membatasi Penggunaan Gawai Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3004>
- Mukarromah, T. (2019). Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak. In *November* (Vol. 17, Issue Dampak Gadget).
- Narimawati, U. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Teori dan Aplikasi. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 9.
- Rahayu Tresna Dewi, A., Mayasarokh, M., Gustiana, E., & PAUD STKIP Muhammadiyah Kuningan, P. (2020). Perilaku Sosial Emosional (Dewi; Mayaksaroh; Gustiana Perilaku Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 04(1).
- Shastitko, A., Pavlova, N., & Kashchenko, N. (2020). Antitrust Regulation Of Product Ecosystems: The Case Study Of Kaspersky Lab. – Apple Inc. *Upravlenets*, 11(4). <https://doi.org/10.29141/2218-5003-2020-11-4-3>
- Sugiyono. (2018). Sugiyono 2018:8 metode kuantitatif. *Sugiyono*, 2018:267, 53(9).

Sri Rahayu, N., Mulyadi, S., & Studi Pgpaud Upi Kampus Tasikmalaya, P. (2021). Analisis Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Paud Agapedia*, 5(2)