

Tingkah Laku Anak Usia Dini (2-3) Tahun: Study Kasus Penggunaan *Gadget* di Lingkungan Sosial

Sri Sumarni

Department of Early Childhood Education, Universitas Sriwijaya, Palembang, Indonesia
Email: sri_sumarni@fkip.unsri.ac.id

Shelly Tri Yuni Pertiwi

Department of Early Childhood Education, Universitas Sriwijaya, Palembang, Indonesia
Email: xxx

Rukiyah

Department of Early Childhood Education, Universitas Sriwijaya, Palembang, Indonesia
Email: xxx

Windi Dwi Andika

Department of Early Childhood Education, Universitas Sriwijaya, Palembang, Indonesia
Email: dwiandika892014@gmail.com

Ruri Tria Astika

Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia
Email: ruritriaastika@yahoo.com

Abdurrahman

Department of Graduate Science Education, University of Lampung, Indonesia
Email: abdurrahman.1968@fkip.unila.ac.id

Rofiqul Umam

School of Science and Technology, Kwansei Gakuin University, Japan
Email: egk71822@kwansei.ac.jp

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk menemukan makna mendalam mengenai perilaku pengguna *gadget* pada anak usia (2-3) tahun. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan *study* kasus. Penelitian ini menggunakan data kualitatif berupa kata-kata dan dokumentasi visual maupun audiovisual yang dikumpulkan melalui observasi partisipan dan wawancara mendalam mengenai perilaku anak dalam menggunakan *gadget*. Analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif menurut Creswell meliputi menyediakan data mentah yang berupa transkrip, catatan lapangan dan pandangan peneliti sendiri, menyimpan dan mengorganisasikan data yang akan dianalisis, membaca seluruh data, melakukan koding, menyusun tema-tema dan deskripsi data, mengkonstruksikan antar tema, interpretasi dan memberi makna tema yang tersusun sehingga dapat ditarik suatu kesimpulan. Penelitian menggunakan tiga subjek penelitian yang memiliki kasus sama pada anak-anak usia (2-3) tahun yang menggunakan *gadget* dalam kesehariannya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Anak menjadikan orang lain sebagai *role model* dalam menggunakan *gadget*, 2) Perilaku anak dalam aspek fisik motoric, anak menirukan gerakan-gerakan yang dilakukan oleh tokoh dalam video, 3) Perilaku anak dalam aspek kognitif, anak belajar dari apa yang mereka lihat dan mempraktekkan dikegiatannya. 4) Perkembangan sosial anak kurang, karena ketika bermain *gadget* anak fokus terhadap apa yang mereka lihat dan tidak peduli dengan keadaan lingkungan, 5) Perkembangan perilaku anak dalam aspek

emosi lebih cenderung menunjukkan sikap gembira, marah dan *tempertantrum*. 6) Anak menggunakan aplikasi *youtube* untuk melihat konten video anak-anak bermain di *playground*, dan video animasi lagu-lagu. 7) Anak menggunakan *gadget* selama 30 menit hingga 2 jam per sekali penggunaan.

Keywords: Perilaku Anak, Anak Usia (2-3) Tahun, Gadget

Introduction

Pesatnya perkembangan teknologi di era global sekarang ini, memberikan berbagai kontribusi diberbagai bidang. Salah satu bukti pesatnya suatu perkembangan teknologi yang nampak adalah banyaknya merk-merk *gadget* yang beredar di pasaran dunia bahkan di pasaran Indonesia. Menurut survei yang dilakukan oleh Statista 2019 (*The Statistics Portal*) diketahui pada tahun 2016 jumlah pengguna *smartphone* berkisar mencapai 2,1 miliar. Sehingga diperkirakan pengguna ponsel di tahun 2019 akan melampaui angka 5 miliar. Jumlah pengguna *smartphone* ini pun diperkirakan akan terus bertambah dari 2,1 miliar pada tahun 2016 menjadi 2,5 miliar di tahun 2019 dan 2,8 miliar di tahun 2020 dengan tingkat pembaruan dan penerobosan yang juga akan terus meningkat. Selain orang dewasa, anak-anak usia dini pun menjadi pengguna dari hasil karya perkembangan teknologi ini. Berdasarkan survey yang dilakukan oleh *The Asianparent Insight* dan *Samsung Kidstime* pada tahun 2014 menunjukkan hasil bahwa 98% anak-anak di Asia Tenggara menggunakan *gadget*.

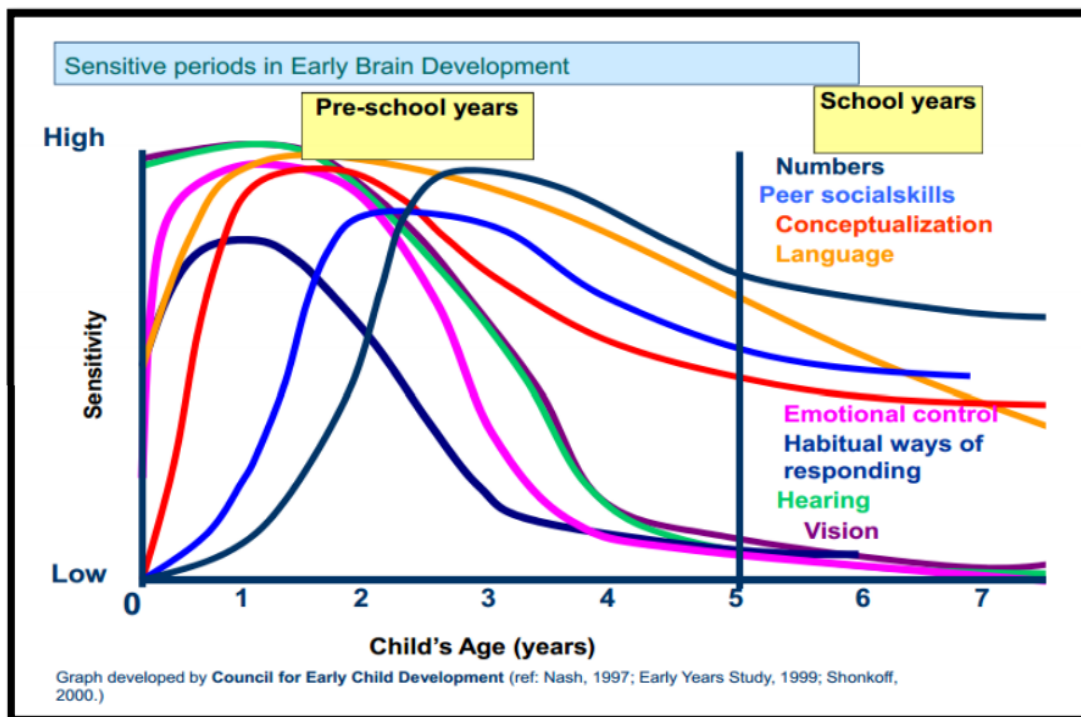
Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada tanggal 1-5 Desember 2018, kepada 3 orang anak yaitu K (umur 3,5 tahun), A (umur 2,5 tahun), dan I (umur 2,3 tahun) terlihat bahwa anak-anak dalam kesehariannya sering menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 1 jam dalam satu hari dengan intensitas penggunaan lebih dari 15 menit dalam satu kali pemakaian. Hal ini bertolak belakang dengan studi oleh *The American Academy of Pediatrics* dan *Canadian Paediatrics Society* yang dikutip oleh Wulansari (2017:30) telah memberikan pedoman *screen time* batasan penggunaan *gadget* berdasarkan kelompok usia anak, dikatakan bahwa anak usia di bawah 3 tahun untuk tidak diberikan *gadget*.

Beberapa alasan orang tua memberikan *gadget* kepada anak karena orang tua lebih merasa aman meninggalkan anak dengan *gadget* karena dengan *gadget* anak tidak rewel, sehingga orang tua bisa melakukan pekerjaannya dengan tidak diganggu oleh anak. Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai perilaku anak pengguna *gadget*, dengan judul penelitian perilaku pengguna *gadget* pada anak usia (2-3) tahun (studi kasus penggunaan *gadget* pada anak usia 2-3 tahun di Palembang). Perilaku adalah suatu tindakan yang timbul akibat adanya suatu rangsangan dari lingkungan. Sebagaimana Nawi (2017:10) mendefinisikan perilaku adalah manifestasi sikap seorang individu atau sekelompok orang dalam wujud tindakan hasil dari interaksi dengan lingkungannya.

Pavlov, Thorndike, dan Skinner yang dikutip oleh Saragih (2011:5-6) menyatakan bahwa tingkah laku manusia dibentuk melalui suatu kebiasaan (pengkondisian). Sedangkan Kohler berpendapat bahwa dengan adanya kemampuan kognitif seseorang belajar dan akan mendapatkan suatu pengertian sehingga dari pengertian itu akan membentuk suatu perilaku manusia itu sendiri. Selain itu, Bandura yang dikutip oleh Saragih (2011:6) mengatakan bahwa perilaku terbentuk karena adanya model, orangtua yang merupakan model bagi anak, anak mengamati perilaku orangtua, sehingga anak meniru apa yang mereka lihat. Suryana (2014:1.6) menyatakan bahwa anak usia dini adalah individu yang unik yang memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan agama dan moral, fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa, dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang dilaluinya.

Pada umumnya anak-anak yang termasuk kategori anak usia dini memiliki karakteristik yang secara garis besar meliputi, dorongan rasa ingin tahu yang besar dimana rasa keingintahuan ini muncul sejak anak mampu mengenal dunia melalui panca inderanya. Rasa ingin tahu

merupakan salah satu alat bagi anak untuk menemukan pengalaman baru, semakin banyak pengalaman maka akan semakin cepat anak mampu menyesuaikan dengan lingkungan. Rasa ingin tahu pada anak muncul dari hal-hal yang menarik perhatiannya (Aisyah, 2017:16). Grafik rasa ingin tahu anak, dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Sensitifitas rasa ingin tahu anak terhadap sesuatu hal yang baru

Anak usia (2-3) tahun akan lebih cepat meniru apa yang dilakukan orang-orang dan apa yang mereka lihat dari lingkungannya, karena anak merupakan peniru dan perekam terbaik. Senada dengan pendapat Shelov dan Hannemann yang menyatakan bahwa

“toddler is a great imitator, he will eagerly participate in anything you’re doing around the house” (Shelov, dkk. 1997:262).

Dengan kata lain, anak-anak merupakan peniru yang baik, mereka akan bersemangat dalam menirukan apapun yang dilakukan orang tua di sekitar rumahnya. Hal ini terjadi karena dalam Permendikbud nomor 137 tahun 2014 dinyatakan anak usia (2-3) tahun memiliki kemampuan meniru orang lain dalam menggunakan barang, dalam kasus ini adalah anak akan mudah dalam meniru orang dewasa di sekitarnya dalam menggunakan *gadget*.

Berdasarkan karakteristik yang ada pada anak usia dini, sehingga dalam mengenalkan dan memberikan *gadget* pada anak akan memberikan berbagai dampak serta memicu akan bertambahnya rasa keingintahuan anak akan apa saja yang ada pada *gadget* tersebut. Selain memicu bertambahnya rasa keingintahuan anak akan apa yang ada serta apa yang dapat dilakukan oleh *gadget* tersebut, dengan memperkenalkan dan memberikan *gadget* pada anak diusia yang sangat dini serta dengan intensitas yang kurang tepat kemungkinan akan memberikan dampak yang kurang baik pada anak.

Pada era global ini, teknologi mengalami perkembangan yang begitu pesat. Salah satu bentuk pesatnya perkembangan teknologi dengan banyak beredar merk-merk *gadget* di pasaran. Husnan (2013:73) menyatakan bahwa *gadget* adalah barang elektronik kecil yang didesain sedemikian rupa sehingga menjadikannya sebagai suatu penemuan baru yang benar-benar menakjubkan pada eranya. Manumpil (2015:1) menyatakan bahwa

“gadget is a technology tool that is currently growing rapidly which has a specific function such that smartphone, Iphone and Blackberry”.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *gadget* adalah suatu alat elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis dengan berbagai macam fungsi khusus sehingga menjadikannya sebagai suatu penemuan baru yang benar-benar menakjubkan dimana dalam perkembangannya memiliki bentuk bermacam-macam, misalnya *smartphone, tablet, laptop, iphone, ipad, televisi* dan lain-lain. Pesatnya perkembangan teknologi sudah tidak dapat dipungkiri, sehingga penggunaan teknologi dalam hal ini termasuk penggunaan *gadget* telah menjangkau berbagai lapisan kehidupan masyarakat dari segala bidang, usia, pekerjaan, tingkat pendidikan dan ekonomi. Bahkan tak jarang ditemukan dari kalangan anak usia dini hingga orang dewasa, serta dari kalangan rendah hingga kalangan atas.

Berkaitan dengan durasi atau rentang waktu penggunaan *gadget*, *The American Academy of Pediatrics* dan *Canadian Paediatrics Society* yang dikutip oleh Wulansari (2017:30) telah memberikan pedoman *screen time* batasan penggunaan *gadget* berdasarkan kelompok usia anak, yaitu sebagai berikut:

- a. Anak-anak di bawah usia 3 tahun sebaiknya tidak diberikan izin bermain *gadget* termasuk TV, *smartphone*, maupun tablet.
- b. Anak usia 3 tahun sampai 4 tahun disarankan menggunakan *gadget* kurang dari satu jam dalam sehari.

Dari batasan waktu yang ditetapkan oleh *The American Academy of Pediatrics* dan *Canadian Paediatrics Society* yang telah diuraikan di atas, diharapkan dapat menjadi referensi bagi orangtua dalam memberi batasan waktu penggunaan *gadget* pada anak.

Starburger yang dikutip oleh Gunawan (2017:14-15) berpendapat bahwa anak-anak hanya diperbolehkan berada di depan layar *gadget* dalam kurun waktu kurang lebih 1 jam setiap harinya dan didukung oleh pendapat Sigman yang dikutip oleh Gunawan (2017:14-15) waktu ideal lamanya anak kelompok usia pra sekolah dalam mengaplikasikan sebuah *gadget* yaitu 30 menit sampai dengan 1 jam dalam satu hari.

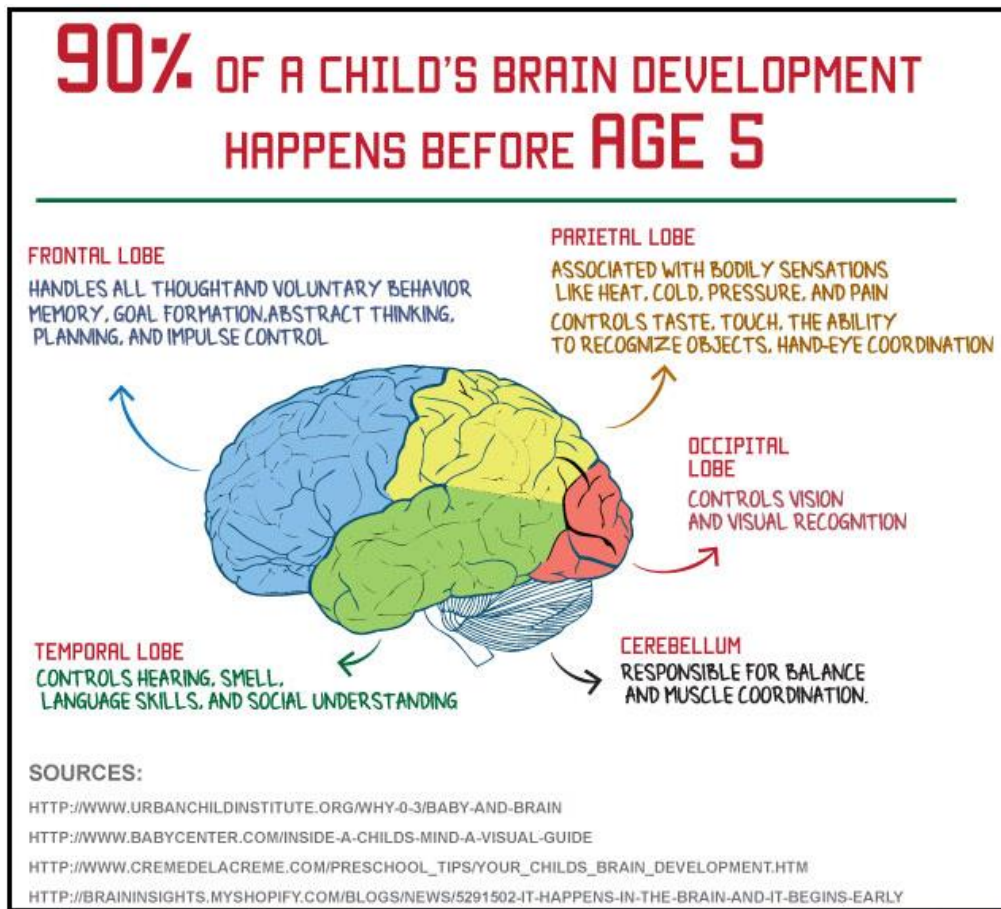
Berdasarkan uraian di atas, terlihat dengan jelas bahwa diperlukan adanya batasan-batasan waktu dalam memberikan kesempatan pada anak untuk menggunakan *gadget* guna meminimalisir tingkat kecanduan pada anak itu sendiri. Untuk itu perlu adanya pendisiplinan serta pendampingan oleh orangtua pada anak dalam menggunakan *gadget*, karena penggunaan *gadget* yang berkelanjutan dan berlebihan dapat memicu munculnya dampak *negatif* serta kecanduan *gadget* sejak dini. *Gadget* dengan berbagai kecanggihannya memberikan berbagai manfaat apalagi digunakan dengan cara yang benar. Untuk mendapatkan manfaat yang optimal serta meminimalisir dampak *negatif* yang akan ditimbulkan, peran orang tua sangat diperlukan. Berikut dampak positif penggunaan *gadget* pada anak menurut Handianto yang dikutip oleh Al-Ayouby (2017:20) :

- a. Berkembangnya imajinasi,
- b. Melatih kecerdasan,
- c. Meningkatkan rasa percaya diri,
- d. Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah.

Di samping adanya dampak positif akan penggunaan *gadget*, dengan memfasilitasi anak dengan *gadget* juga memberikan dampak *negatif*. Diantaranya menurut Ishwidharmanjaya (2014:15) antara lain menjadi pribadi yang tertutup, kesehatan mata terganggu, kesehatan tangan terganggu, gangguan tidur, suka menyendiri, perilaku kekerasan, terpapar radiasi, mental terganggu karena kurang bijak menggunakan *gadget*.

Chusna dalam penelitiannya menyatakan bahwa banyak dampak *negatif* yang akan muncul ketika anak asyik bermain *gadget*, diantaranya akan sulit bersosialisasi, menghambat dalam kemampuan motoriknya, dan perubahan tingkah laku, sehingga sangat penting peran orang

tua dalam mengawasi, mengontrol dan memperhatikan aktivitas anak (Chusna, 2017:315). Gambar 2 memberikan informasi bahwa perkembangan otak maksimal manusia terjadi pada umur dibawah 5 tahun.



Gambar 2. Informasi perkembangan otak anak dibawah umur 5 tahun

Research Methodology

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan study kasus, dimana peneliti memfokuskan untuk menemukan makna mendalam mengenai perilaku anak usia (2-3) tahun dalam menggunakan *gadget*. Menurut Creswell yang dimaksud dengan penelitian studi kasus adalah,

“a case study is an exploration of a 'bounded system' or a case (or multiple cases) over time through detailed, in-depth data collection involving multiple sources of information rich in context. case study research is a qualitative research approach in which the investigator explore a bounded system (a case) or multiple bounded system (cases) over time through detailed, indepth data collection involving multiple source information (e.g., observations, interviews, audiovisual material and document and reports), and reports a case description and case-based themes.” (Gunawan, 2013:114)

Lokasi dan Waktu Penelitian dilakukan di wilayah Palembang, Indonesia, yang meliputi di jalan Peltu Tulus Yahya nomor 1213, rt/rw 14/05, kelurahan 2 ilir, kecamatan ilir timur II Palembang, jalan Pramuka perumahan Taman Sari kec. Alang-alang lebar Palembang dan di Jln. Rawasari No. 2442 20 Ilir D II Kemuning Palembang.

Waktu penelitian akan dilakukan pada februari 2019 – Maret 2019. Akan tetapi waktu penelitian bisa berubah tergantung data yang diperoleh, karena peneliti baru berhenti melakukan pengamatan jika data yang diperoleh sudah jenuh dan dapat memberikan makna sehingga dapat dibuat kesimpulan.

Fokus Penelitian ini adalah perilaku anak dalam menggunakan *gadget*, bentuk penggunaan *gadget* pada anak usia (2-3) tahun, dan durasi penggunaan *gadget* pada anak usia (2-3) tahun.

Subjek Penelitian merupakan orang yang dimanfaatkan guna memberi informasi mengenai situasi dan kondisi latar penelitian (Moleong, 2017:137). Dalam penelitian kali ini, tidak membutuhkan sampel, konsep sampel hanya digunakan pada tahapan pertama yaitu pemilihan *setting* masalah penelitian. Jumlah sampel yang digunakan relatif sedikit dan sampel dipilih menurut tujuan (*purpose*) penelitian. Artinya penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Dalam hal ini orang yang dianggap paling tahu tentang penggunaan *gadget* pada anak, yaitu orang diharapkan mengetahui tentang konteks yang terkait dengan situasi sosial yang akan diteliti yang meliputi orang tua dan anak itu sendiri. (Sugiyono, 2015:400)

Agar tercapainya apa yang diinginkan untuk memberikan informasi dalam penelitian ini, adapun kriteria yang sesuai untuk informan sebagai subjek penelitian dalam penelitian kali ini adalah sebagai berikut:

- a) Orang tua yang memiliki anak usia (2-3) tahun dimana anak tersebut menggunakan *gadget*.
- b) Anak usia (2-3) tahun yang sudah menggunakan *gadget* dalam kesehariannya.

Sesuai dengan kriteria dalam pemilihan informan sebagai subjek dalam penelitian ini, peneliti memilih tiga orang anak usia (2-3) tahun yang sudah menggunakan *gadget* dalam kesehariannya dan orang tua sebagai sumber data. Pada penelitian study kasus, kasus tidak dapat disamakan dengan contoh atau sampel yang mewakili suatu populasi, namun sebuah kasus adalah isu yang dipelajari sehingga akan mengungkapkan pemahaman tentang kasus tersebut yang melibatkan satu atau lebih individu (Gunawan, 2013:125). Sehingga pada penelitian ini melibatkan 3 orang anak dengan kasus yang sama untuk mengungkapkan pemahaman mengenai perilaku anak yang menggunakan *gadget* di Palembang.

Jenis dan Sumber Data Penelitian ini ialah kualitatif yang berbentuk kata-kata yang diperoleh dari observasi dan wawancara. Sumber data dalam penelitian kualitatif ini terdiri atas dua sumber data, yaitu:

Data primer dalam penelitian ini berbentuk kata-kata yang diperoleh dari observasi partisipan terhadap anak usia (2-3) tahun yang menggunakan *gadget* dan wawancara dengan orangtua anak yang menggunakan *gadget* pada usia (2-3) tahun.

Data sekunder merupakan data yang terdiri dari media, situs web, internet, dokumen-dokumen resmi dari suatu lembaga. Peneliti menggunakan data sekunder untuk memperkuat penemuan dan melengkapi informasi yang telah dikumpulkan dari kegiatan wawancara mendalam dan observasi partisipan yang telah dilakukan.

Prosedur Pengumpulan Data dalam penelitian kualitatif melalui observasi, wawancara mendalam, dokumentasi (visual maupun audiovisual) (Creswell, 2014:239). Adapun dalam penelitian kali ini, pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi dan dokumentasi.

Wawancara pada penelitian kali ini menggunakan proses wawancara mendalam yang dilakukan oleh peneliti dengan orangtua anak mengenai perilaku maupun penggunaan *gadget* pada anak usia (2-3) tahun. Wawancara ini dilakukan dengan mengadakan tatap muka

langsung antara peneliti dan orangtua. Sehingga peneliti memperoleh informasi mengenai perilaku anak yang menggunakan *gadget* yang tidak ditemukan dalam observasi. Dalam proses wawancara perekaman data menggunakan alat perekam untuk merekam percakapan sehingga ketika dideskripsikan ke dalam format wawancara tidak ada penambahan maupun pengurangan informasi yang diperoleh dari kegiatan wawancara tersebut.

Observasi ialah suatu kegiatan pencatatan aktivitas yang dilakukan secara sistematis. Bentuk observasi yang dilakukan adalah observasi partisipan. Artinya, peneliti berpartisipasi secara langsung dalam kegiatan anak yang menjadi sasaran penelitian dengan tidak menimbulkan perubahan-perubahan pada kegiatan yang sedang dilakukan oleh anak.

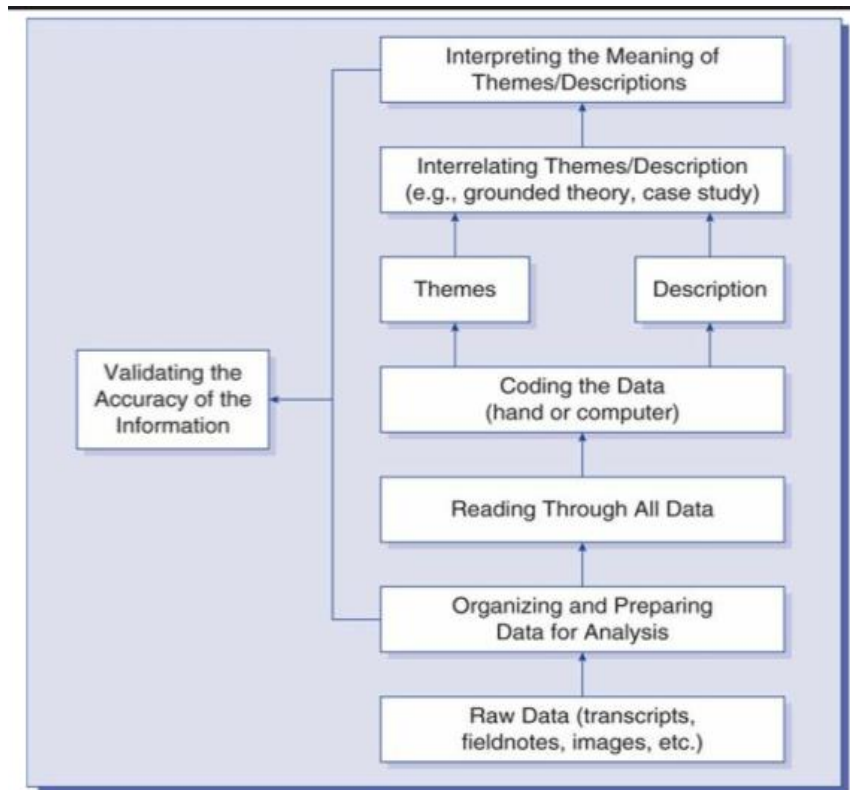
Guna memaksimalkan kegiatan observasi yang dilakukan, peneliti mengikuti kegiatan sehari-hari yang dilakukan oleh anak dalam waktu tertentu, memperhatikan setiap kejadian, mendengarkan apa yang diucapkan serta mencatat segala hal yang berkenaan dengan penggunaan *gadget* pada anak tersebut sebagai catatan lapangan.

Kegiatan ini dilakukan secara intensif hingga mendapatkan data dan gambaran mengenai keadaan lingkungan dimana anak tinggal serta berbagai hal yang berkenaan dengan penggunaan *gadget* pada anak.

Dokumentasi ialah suatu hal yang diperlukan dalam kegiatan penelitian, yang dimaksudkan guna melengkapi data dari berbagai prosedur pengumpulan data yang dilakukan. Dokumentasi berupa arsip lembar wawancara dan catatan lapangan, foto-foto, rekaman maupun video.

Instrumen Penelitian kualitatif menjadikan peneliti sebagai instrumen utama dalam penelitian. Dalam penelitian kualitatif yang menjadi instrumen utama adalah peneliti sendiri (Sugiyono, 2015:400). Berdasarkan pendapat tersebut, sehingga dalam hal ini, peneliti bertindak sebagai instrumen utama sekaligus pengumpul data yang dibantu dengan alat berupa camera guna mendokumentasikan secara visual dalam proses pengambilan data.

Teknik Analisis Data data dalam penelitian ini digunakan untuk menganalisis data yang sudah ada dan menggunakan teknik analisis data Creswell dengan metode deskriptif analitik, artinya analisis data dilakukan terus-menerus hingga data jenuh dan ditambah dengan sumber data terbaru. Analisis data kualitatif menurut Creswell dapat dilihat pada Gambar 1. Berdasarkan bagan tersebut, tahap analisis data kualitatif antara lain; menyediakan data mentah yang berupa transkrip, catatan lapangan dan pandangan peneliti sendiri, menyimpan dan mengorganisasikan data yang akan dianalisis, membaca seluruh data, melakukan koding, menyusun tema-tema dan deskripsi data, mengkonstruksikan antar tema, interpretasi dan memberi makna tema yang tersusun sehingga dapat ditarik suatu kesimpulan. Sebelum melakukan kegiatan analisis data, semua data mentah, hasil pengamatan, wawancara dan dokumentasi terlebih dahulu dipersiapkan oleh peneliti. Data-data mentah dari hasil wawancara dibuat dalam bentuk transkrip, data hasil pengamatan disimpan dalam bentuk foto-foto, video atau dalam bentuk memo, sedangkan data yang berupa dokumen disimpan dalam bentuk kumpulan dokumen. Data dari penelitian ini sangat banyak, sehingga penyimpanan data sangat baik dan hati-hati, agar data yang ada tidak hilang.



Gambar 1. langkah-langkah analisis data kualitatif (Creswell, 2014:247)

Organizing and Preparing Data for Analysis berupa lembar wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi. yang hendak dianalisis disusun berdasarkan tanggal pengumpulan data, sumber dan jenis data, serta deskripsi data. Lembar catatan lapangan dikumpulkan berdasarkan tanggal, sehingga dapat tersusun dan akan terlihat temuan yang akan didapatkan dari data yang ada.

a. *Read or Look at All the Data*

Peneliti membaca segala data yang ada, sehingga peneliti mengetahui apa-apa saja yang peneliti dapatkan dari penelitian yang dilakukan. Dengan membaca seluruh data, peneliti akan memahami data yang ada, sehingga peneliti dapat memilih data yang penting dan disisihkan yang tidak penting atau tidak berhubungan dengan tujuan penelitian. Sehingga setelah dipilih data yang penting, peneliti melakukan tahap berikutnya yaitu mengkategorikan data.

b. *Start Coding All of the Data*

Koding ialah proses memberi tanda pada data yang sudah dikelompokkan. Koding dilakukan secara manual. Pada penelitian ini, peneliti mengkategorikan data menjadi beberapa kategori, yaitu data hasil observasi atau catatan lapangan diberi kode (CL), data hasil wawancara diberi kode (CW), serta data dokumentasi diberi kode (CD).

c. *Used Coding Process to Generate a Description*

Dengan menggunakan koding, peneliti mendapatkan tema-tema data penelitian yang merupakan suatu temuan. Setelah dilakukan koding sehingga didapatkan tema temuan penelitian. Yang kemudian akan dideskripsikan dan dilakukan tahap berikutnya yaitu hubungan antar tema.

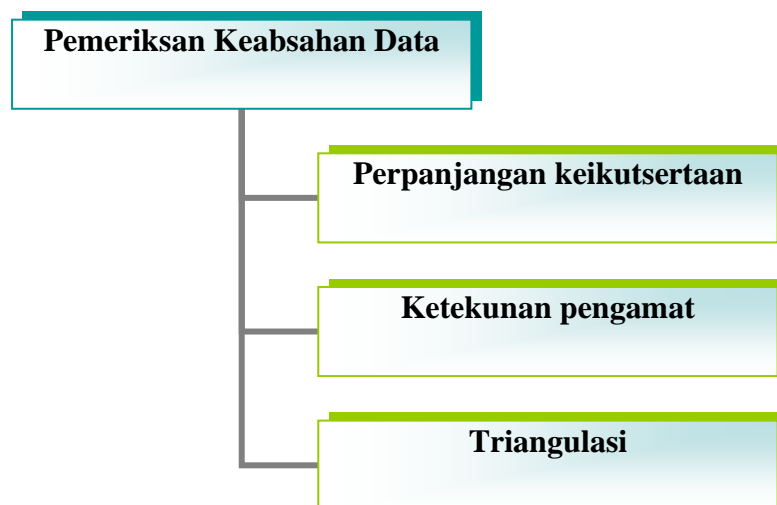
d. *Interrelating Theme*

Langkah berikutnya ialah mencari hubungan antar tema yang telah dikategorikan sehingga akan dapat mengkonstruksikan hubungan antar tema tersebut. Data yang sudah tersusun dan dikategorikan, kemudian dihubungkan sehingga kemungkinan akan dapat ditarik suatu kesimpulan. Data tersebut disajikan secara naratif.

e. *Interpreting the Meaning of Theme*

Setelah data dilapangan dikumpulkan dan dianalisis, sehingga diperoleh gambaran secara menyeluruh tentang keadaan yang diteliti. Kemudian, hasil dari menghubungkan antar tema tersebut diinterpretasikan sehingga dapat dipahami oleh orang lain. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu objek yang sebelumnya masih remang-remang atau gelap, sehingga setelah diteliti menjadi jelas.

Pemeriksaan Keabsahan Data (Valid Data) yang diperoleh merupakan bukti atau keterangan yang penting dalam penelitian yang dilakukan. Sumber data utama dalam penelitian kualitatif ialah kata-kata. Data lainnya seperti dokumen digunakan sebagai data tambahan. Validitas merupakan keakuratan antar data yang dilaporkan oleh peneliti. Creswell dan Miller menyatakan bahwa validitas merupakan kekuatan dalam penelitian kualitatif yang didasarkan pada penentuan apakah temuan tersebut akurat dari berbagai sudut pandang, baik dari sudut pandang peneliti, peserta maupun pembaca. (Creswell, 2014:251). Dengan demikian, data dikatakan valid apabila tidak ada perbedaan antar data yang dilaporkan. Adapun teknik pemeriksaan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi, (1) perpanjangan keikutsertaan, (2) ketekunan pengamat, (3) triangulasi.



1. Perpanjangan keikutsertaan

Pelaksanaan pengumpulan data direncanakan selama satu bulan. Jika sekiranya waktu yang telah direncanakan belum mendapatkan titik jenuh, maka akan dilakukan perpanjangan waktu di lapangan. Penelitian kali ini, waktu yang digunakan sesuai dengan waktu yang direncanakan, sehingga tidak melakukan perpanjangan keikutsertaan.

2. Ketekunan pengamat

Agar dapat mengamati secara detail apa yang terjadi di lapangan, dan mengantisipasi jangan sampai ada data yang terlupakan atau tidak terliput secara cermat, maka peneliti memanfaatkan media pendukung yaitu kamera. Untuk meningkatkan ketekunan, peneliti melakukan pengecekan data yang telah ditemukan dan memberikan deskripsi data yang akurat serta sistematis tentang apa yang diamati. Melalui meningkatkan ketekunan di lapangan, maka derajat keabsahan data juga ikut ditingkatkan.

3. Triangulasi

Triangulasi yaitu pemeriksaan silang dari berbagai data yang digunakan yaitu dari data wawancara, observasi dan dokumentasi. Triangulasi bukan bertujuan untuk mencari kebenaran, melainkan untuk meningkatkan pemahaman peneliti terhadap data dan fakta yang dimiliki. Peneliti menggunakan triangulasi sumber dan waktu. Triangulasi sumber dilakukan dengan cara memeriksa data yang didapatkan melalui beberapa sumber. Triangulasi waktu dilakukan dengan cara melakukan pengecekan dengan wawancara dan observasi dalam waktu atau situasi yang berbeda.

Research Results

Informasi Data Identitas Anak (Sample)

Identitas Anak Sumber Data 1

Nama : K. A. H.
Jenis Kelamin : Perempuan
Nama Ayah : J. R.
Nama Ibu : D. S.

Identitas Anak Sumber Data 2

Nama : M. G. T.
Jenis Kelamin : Laki-laki
Nama Ayah : T. K.
Nama Ibu : N. P.

Identitas Anak Sumber Data 3

Nama : A. A. K.
Jenis Kelamin : Laki-laki
Nama Ayah : F. A.
Nama Ibu : S. S. D. P.

Temuan Penelitian ini akan diuraikan paparan data yang akan disajikan dengan topik sesuai dengan fokus penelitian dan hasil analisis data yang telah dilakukan. Paparan data diperoleh dari pengamatan dan/atau hasil wawancara serta deskripsi lain seperti foto dan video. Berikut uraian paparan data dalam penelitian yang telah dilakukan:

1. Tema Perilaku Anak dalam Aspek Kognitif

Dalam aspek kognitif, perilaku yang ditunjukkan anak usia (2-3) tahun *penggunagadget* adalah anak belajar dan meniru dari apa yang mereka lihat dan mempraktekkan dalam kegiatannya.

2. Tema Perilaku Anak dalam Aspek Fisik Motorik

Dalam aspek fisik motorik, perilaku yang ditunjukkan anak usia (2-3) tahun *penggunagadget* adalah anak menirukan gerakan-gerakan yang dapat mengembangkan keterampilan motoriknya, baik motorik halus maupun motorik kasar. Motorik halus berupa keterampilan anak dalam mengkoordinasikan jari tangannya untuk memegang benda dan motorik kasar anak berupa keterampilannya dalam melakukan gerakan-gerakan yang melibatkan koordinasi antar anggota tubuh dengan menggunakan otot-otot besarnya, seperti berjalan sambil berjinjit, melompat, meloncat dan lain-lain.

3. Tema Perilaku Anak dalam Aspek Sosial

Dalam aspek sosial, perilaku yang ditunjukkan anak usia (2-3) tahun *penggunagadget* berhubungan dengan bagaimana interaksi dan kepekaan yang ditunjukkan anak terhadap lingkungannya.

4. Tema Perilaku Anak dalam Aspek Emosional

Dalam aspek sosial, perilaku yang ditunjukkan anak usia (2-3) tahun *penggunagadget* berhubungan dengan suatu keadaan guna mencapai suatu pemuasan atau kesejahteraan pribadi pada saat berhadapan dengan lingkungan.

Bentuk Penggunaan Gadget pada Anak Usia (2-3) Tahun dalam menggunakan *gadget*, dari data yang telah dikumpulkan diketahui bahwa bentuk penggunaan *gadget* pada anak usia (2-3) tahun berkontribusi akan perilaku anak. Anak usia (2-3) tahun menggunakan *gadget* untuk melihat konten video animasi, video lagu-lagu dan video anak-anak luar negeri yang ada pada aplikasi *youtube* dan acara upin-ipin maupun kartun lainnya yang ditayangkan oleh stasiun televisi.

Menurut ibu “DA” pada saat wawancara (08 Maret 2019 pukul 15.00 wib – 15.20 wib) bentuk penggunaan *gadget* pada anaknya adalah sebagai berikut,

“nonton upin-ipin, kartun-kartun lain gitu kalau di televisi, kalau youtube ya nonton video anak-anak, kartun, lagu-lagu gitu.” (CW1,K39)

Dari wawancara tersebut, diketahui bahwa penggunaan *gadget* pada anak hanya digunakan untuk menonton video dan kartun-kartun.

Subjek kedua yaitu ibu “NP” (19 Maret 2019 pukul 16.00 wib – 17.00 wib) bentuk penggunaan *gadget* pada anaknya adalah sebagai berikut;

“nonton youtube tu lah, nonton kartun atau anak-anak main di playground”
(CW2,K64)

Dari hasil wawancara di atas, peneliti mengambil kesimpulan bahwa anak usia (2-3) tahun hanya menggunakan *gadget* untuk menonton.

Subjek ketiga ibu “SS” pada saat wawancara (23 Maret 2019 pukul 16.00 wib – 16.30 wib), menyatakan bentuk penggunaan *gadget* pada anaknya sebagai berikut;

“youtube itu lah.(CW3,K41). Karena dia tonton itu konten-konten Inggris, bukan Indonesia”.(CW3,K38)

Dari hasil wawancara tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa bentuk penggunaan *gadget* pada anak hanya digunakan untuk menonton video, baik kartun maupun anak-anak yang sedang bermain.

Durasi Penggunaan Gadget Pada Anak Usia (2-3) Tahun adalah lamanya waktu yang digunakan dalam menggunakan *gadget* pada anak usia (2-3) tahun. Menurut ibu “DS”, durasi penggunaan *gadget* pada anaknya sebagai berikut,

“gak tentu sih ya, semaunya dia. Paling kalau maen hp gitu sejam gitu kan, kalau nonton tv kalau dia mau nonton upin-ipin sampai habis ya dia nonton upin-ipin tayang sampai habis”. (CW1,K25,K26,K27)

Dari hasil wawancara di atas, peneliti menyimpulkan bahwa durasi penggunaan *gadget* pada anak selama 1 jam dalam sekali penggunaan.

Subjek kedua ibu “NP” menyatakan bahwa durasi penggunaan *gadget* pada anaknya sebagai berikut,

“tidak tentu, kadang dari baterai *full* sampai habis. Kalau ayuk berikan batasan waktu setengah jam sampai satu jam. Tapi kalau bapaknya nggak”.
(CW2,K29)

Dari hasil wawancara di atas, peneliti menyimpulkan bahwa anak menggunakan *gadget* dengan durasi 30 menit sampai 2 jam untuk sekali penggunaan.

Subjek ketiga ibu “SS” menyatakan durasi penggunaan *gadget* pada anaknya sebagai berikut,

“kadang bisa lama, 30 menit sampai 1 jam, kalau udah mau tidur nonton sambil nyusu sampai tertidur.” (CW3,K20)

Dari wawancara di atas, disimpulkan bahwa durasi penggunaan *gadget* pada anak selama 30 menit sampai 2 jam untuk sekali penggunaan.

Discussion and Conclusion

Dengan semakin berkembangnya suatu zaman, maka akan berpengaruh terhadap perkembangan teknologi yang ada. Teknologi-teknologi yang ada akan semakin canggih tak terkecuali dengan teknologi jenis *gadget*. Pada masa ini, perkembangan teknologi jenis *gadget* sangatlah pesat, banyak bermunculan jenis-jenis *gadget* dengan segala kecanggihannya. Sehingga membuat semua orang berlomba-lomba untuk memiliki barang canggih ini. Mulai dari kalangan ekonomi rendah sampai dengan tinggi, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa sudah tak asing akan keberadaan *gadget*.

Kecanggihan teknologi jenis *gadget* akan berpengaruh terhadap perilaku anak. Karena Perilaku tersebut ada yang positif ada pula yang negatif bergantung pada apa yang ia lihat, karena anak usia (2-3) tahun lebih peka dalam meniru. Sebagaimana yang dikatakan oleh Shelov dan Hannemann (1997:262) bahwa anak usia *toodler* merupakan anak yang berada pada masa meniru, dan merupakan peniru terbaik, sehingga ia akan meniru apa yang mereka lihat. Senada dengan pendapat Kartadinata yang dikutip oleh Amini (2014:1.9) yang menyatakan bahwa secara konstan anak usia dini akan meniru apa yang mereka lihat dan mereka dengar dari lingkungannya. Peniruan ini dijadikan sebagai pembelajaran oleh anak. Sehingga pemberian contoh dan teladan merupakan suatu hal yang penting dalam memberi pendidikan pada anak usia dini.

Perilaku pada masa anak usia dini sedang dalam proses pembentukan. Selain karena factor genetik, faktor lingkungan juga sangat berpengaruh terhadap pembentukan kepribadian anak. Anak usia dini bersifat imitatif atau peniru. Sehingga anak akan meniru apa yang mereka lihat, rasakan dan lihat dari lingkungannya akan diikutinya, karena anak belum mengetahui batasan benar dan salah, baik dan buruk, serta pantas dan tidak pantas. (Gunarti, 2019: 1.3)

Salah satu aspek perilaku anak usia dini ialah aspek sosial emosional (Gunarti, 2019: 1.14). Secara umum sosialisasi adalah suatu proses mental dan tingkah laku yang mendorong seseorang untuk menyesuaikan diri agar sesuai dengan keinginan yang berasal dari dalam diri. Perkembangan sosial merupakan suatu proses kemampuan belajar dari tingkah laku yang ditiru dari dalam keluarganya serta mengikuti contoh-contoh dari apa yang mereka lihat dari lingkungannya.

Proses penanaman nilai sosial pada anak melalui tiga tahap yang dimulai sejak lahir hingga dewasa, yaitu imitasi, identifikasi dan internalisasi (Gunarti, 2019:15). Imitasi berarti anak meniru tingkah laku atau sikap serta cara pandang orang dewasa dalam aktivitas yang dilihat anak secara sengaja. Identifikasi berarti proses menyamakan tingkah laku sosial orang yang ada di sekitarnya. Tahap terakhir ialah internalisasi yaitu proses penanaman dan penyerapan

nilai-nilai. Dengan kata lain, memamntapkan dan menetapkan suatu nilai sosial yang ada pada diri seseorang sehingga nilai-nilai tersebut tertanam dalam dirinya.

Selain sosial, aspek perilaku anak ialah aspek emosi. Emosi sendiri berarti sesuatu yang mendorong terhadap sesuatu, misalnya emosi gembira mendorong untuk tertawa. Secara umum emosi mempunyai fungsi untuk mencapai suatu pemuasan atau kesejahteraan pribadi pada saat berhadapan dengan lingkungan (Gunarti, 2019:1.18). Adapun faktor yang mempengaruhi perkembangan emosi anak yaitu peran kematangan dan peran belajar. Peran kematangan yang meliputi perkembangan kelenjar endokrin yang berpengaruh terhadap keadaan emosional pada masa kanak-kanak dan peran belajar meliputi metode belajar yang akan menunjang perkembangan emosi anak, seperti belajar dengan coba dan ralat, belajar dengan cara meniru, belajar dengan cara menyamakan diri, belajar dengan pembiasaan dan pelatihan.

Berbagai macam bentuk emosi pada anak usia dini meliputi afeksi (kasih sayang), *anxiety* (cemas), *attachment* (ikatan kasih sayang), cemburu, depresi, destruktif yaitu anak yang cenderung merusak benda-benda, phobia, gembira, hipersensitivitas yaitu kepekaan emosional yang berlebihan seperti mudah merasa sakit hati dan menunjukkan respon yang berlebihan atas sikap orang lain,, impulsif yaitu reaksi dengan segera tanpa berpikir atau bertindak atas dasar impulsif, malu, marah, melamun, menggigit kuku, mengigau, mengisap jari jempol, mimpi buruk, ngompol, rasa tidak aman, *separation* (keterpisahan), stress, takut, dan *temper tantrum* yaitu kemarahan anak ketika keinginan tidak terpenuhi..

Anak usia *toddler* sangat mudah meniru perilaku, perkataan, kebiasaan, dan sikap-sikap lainnya dari apa yang mereka lihat dan mereka dengar di lingkungannya. Sehingga pada masa ini merupakan masa rawan bagi anak, karena apabila kita menunjukkan perilaku, sikap maupun kebiasaan-kebiasaan dan mengucapkan sesuatu hal yang salah akan ditiru oleh anak yang menyebabkan dampak buruk pada perilaku anak. Tidak hanya perilaku, sikap dan ucapan yang orangtua maupun orang lain tunjukkan pada anak, namun tontonan dari video-video yang anak lihat pada *gadget*nya akan berpengaruh terhadap perilaku anak. Karena anak akan melihat hal-hal yang kiranya menarik baginya dan ia mampu melakukannya, maka anak akan menirukan apa yang mereka lihat di video tersebut.

Walaupun anak belum mengerti akan apa yang mereka tiru, apakah itu sesuatu yang baik maupun tidak, yang demikian itu diharapkan orangtua sebaiknya memberi pemahaman yang sesuai agar anak mampu memahaminya. Karena pemahaman yang diberikan dengan baik akan berpengaruh terhadap perkembangan anak dalam hal ini terhadap perilaku anak.

Berikut perilaku yang ditunjukkan anak pengguna *gadget* dalam menggunakan *gadget*,

1. Anak menjadikan orangtua dan orang lain disekitarnya sebagai role model.

Dalam kehidupan sehari-hari, anak yang hidup dikeluarga melek *gadget* sudah tidak heran lagi akan keberadaan *gadget*. Ketika anak melihat orang lain menggunakan *gadget*, maka anak akan ikut menggunakan *gadget*. sebagaimana dalam permendikbud nomor 137 tentang standar paud dikatakan bahwa anak usia (2-3) tahun memiliki kemampuan menirukan orang lain dalam menggunakan barang. Hal ini merupakan suatu perilaku anak dalam aspek kognitifnya.

2. Anak menirukan gerakan-gerakan dari apa yang mereka lihat

Anak usia dini merupakan peniru terbaik dan akan menirukan hal-hal yang baru serta menarik. Ketika anak melihat video anak yang sedang lompat-lompat, anak ikut menirukan lompat-lompat. Hal ini dapat membantu perkembangan motorik anak. Bentuk lain, ketika kartun yang memperlihatkan perilaku menyemburkan makanan, maka anak meniru menyemburkan makanan pada saat ia makan. Hal tersebut merupakan perilaku yang tidak baik, sehingga orangtua harus memberikan pemahaman kepada anak.

3. Anak merasa senang ketika menonton video

Dengan menonton video, anak mampu merespon dan bereaksi terhadap hal-hal yang menarik dan menyenangkan bagi anak. Anak akan tersenyum ketika melihat video kartun yang dianggapnya lucu, dan anak akan ikut tertawa ketika video yang dilihatnya tertawa.

4. Anak merengek dan menangis ketika gadget yang digunakan mati

Anak yang senang ketika menonton, akan menangis dan merengek ketika *gadget* yang digunakan mati dan diambil oleh orang lain. Karena anak akan menunjukkan perilaku kesal ketika ada yang mengganggu. Hal ini terjadi karena anak yang terbiasa menggunakan *gadget* akan kesulitan dalam mengontrol emosionalnya. Sebagaimana menurut Radesky seorang ahli dari University of Michigan Amerika Serikat yang dikutip oleh Prasetya (2017) menyatakan bahwa anak-anak tidak memiliki kemampuan untuk mengekspresikan kekesalannya melalui kata-kata, sehingga akan cenderung mengekspresikan kekesalannya melalui gerakan-gerakan tubuh atau dengan suara lantang.

5. Anak mempraktekkan apa yang mereka lihat

Dengan kemampuan kognitif yang dimiliki, anak akan membentuk perilaku dengan belajar dari apa yang mereka lihat. Ketika anak melihat video anak-anak yang sedang bermain *playground*, pada video memperlihatkan anak menggunakan gelang untuk masuk ke *playground*, maka ketika anak diajak ke *playground* ia akan meminta gelang karena mereka melihat dari video tersebut, hal ini menunjukkan bahwa anak belajar dari apa yang mereka lihat.

6. Anak tenang ketika menonton dan menggunakan gadget

Anak akan menikmati kegiatan yang mereka sukai. Dalam hal ini anak senang menggunakan *gadget* untuk menonton, sehingga anak akan terlihat tenang ketika menonton bahkan ia tidak peduli keadaan sekitar, bahkan ketika anak sedang menonton ketika dipanggil ia tidak menoleh.

Conclusion

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan mengenai perilaku pengguna *gadget* pada anak usia (2-3) tahun di Palembang, dapat disimpulkan sebagai berikut;

1. Anak menjadikan orang lain sebagai *role model* dalam menggunakan *gadget*,
2. Perilaku anak dalam aspek fisik motorik, anak menirukan gerak-gerakan baik motorik kasar maupun motorik halus yang dilakukan oleh tokoh dalam video,
3. Perilaku anak dalam aspek kognitif, anak belajar dari apa yang mereka lihat dan mempraktekkan dikegiatannya.
4. Perkembangan sosial anak kurang, karena ketika bermain *gadget* anak fokus terhadap apa yang mereka lihat dan tidak peduli dengan keadaan lingkungan
5. Perkembangan perilaku anak dalam aspek emosi lebih cenderung menunjukkan sikap gembira, marah dan *tempertantrum*.
6. Anak menggunakan aplikasi *youtube* untuk melihat konten video anak-anak bermain di *playground*, dan video animasi lagu-lagu.
7. Anak menggunakan *gadget* selama 30 menit hingga 2 jam untuk sekali penggunaan.

Saran

1. Sebaiknya anak usia (2-3) tahun tidak diberikan *gadget* terutama jenis *smartphone*, lebih baik diarahkan bermain menggunakan alat-alat permainan edukatif dan diarahkan pada kegiatan-kegiatan yang dapat mengembangkan kemampuan bahasa, kognitif dan keterampilan motorik serta sosialnya.

2. Orangtua harus lebih bijak dalam memfasilitasi anak dengan berbagai jenis *gadget*. Meskipun orangtua sibuk, alangkah baiknya tetap menyempatkan waktu untuk bermain dan berkomunikasi bersama anak, agar anak tidak merasa kesepian dan kurang perhatian.
3. Orangtua harus tetap mengawasi dan mendampingi anak ketika bermain *gadget*.
4. Harus ada komitmen antar anggota keluarga dalam memberikan batasan waktu dalam menggunakan *gadget*.
5. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian tentang hubungan antara penggunaan *gadget* terhadap aspek perkembangan anak.

Acknowledgements

Thank you to the Sriwijaya University Community Service and Research Institute for providing research funding support with the title "Development of" Child Friendly ICT "Textbooks in developing professional competencies of UNSRI PG-PAUD Students. Acknowledgments are also given to the Rabbani and Matheriyah PAUD Institutions who assisted in providing information on various ICT components in PAUD institutions. Thank you to all UNSRI PG-PAUD students involved in this research.

References

- Aisiyah, Laila Nur. (2017). Peningkatan Proses Sains Dasar dengan Pendekatan *Open-Inquiry*. *Pancaran*. 6(1): 13-30.
- Al-Ayouby, M H. (2017). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini (Studi di PAUD dan TK Handayani Bandar Lampung).*Skripsi*. Lampung: UNILA.
- Aprizal. 2018. *Orientasi Pasar Dan Keunggulan Bersaing (Studi Kasus Penjualan Komputer)*. Makasar: Celebes Media Perkasa.
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media *Gadget* Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian:Media Komunikasi Keagamaan*. 17(2): 315-330
- Chuayduang. (2019). Balita 4 Tahun Ini Harus Menjalani Operasi Mata Karena Kecanduan Main Ponsel Sejak Usia 2 Tahun. *Tribunstyle.com*. <https://style.tribunnews.com/2019/03/31/balita-4-tahun-ini-harus-menjalani-operasi-mata-karena-kecanduan-mian-ponsel-sejak-usia-2-tahun>. Diakses pada tanggal 25 April 2019.
- Creswell, J. H. 2014. *Research Design Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches*. London, U.K: Sage Publications Ltd.
- E-Marketer. (2016) . Pengguna Smartphone di Indonesia 2016-2019. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2016/08/08/pengguna-smartphone-di-indonesia-2016-2019>. Diakses pada 25 April 2019
- Gunarti, Winda dkk. 2019. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Gunawan& Meta A.A. (2017). Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto Banyumanik.*Skripsi*. Semarang: UNDIP.
- Gunawan, Imam. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hildayani, Rini. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Husnan, Fathul & Java Creativity. 2013. *Buku Sakti Blogger*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Ishwidharmanjaya, Derry, B.A. 2014. *Bila Si Kecil Bermain Gadget*. Yogyakarta:Bisakimia.
- Kurniawan. Dedik & Java Creativity. 2017. *Menangkal Cyberporn (Membahas ADD Ons dan Aplikasi Antipornografi)*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

- Manumpil, Beauty. dkk. (2015). Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA Negeri 9 Manado. *E-journal Keperawatan(e-kep)*. 3(2): 1-6.
- Mitsalia, A. A.&Tria P. S. (2016). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah di TKIT Al Mukmin. *Profesi* 13(2): 72-78.
- Nawi, Rusdin. 2017. *Perilaku Kebijakan Organisasi*. Makasar: CV. Sah Media.
- Permendikbud 137. (2014). *Standar Nasional PAUD*. Jakarta: Kemdikbud.
- Prasetya. (2017). Terbukti, Balita yang Sering Pakai *Gadget* Beresiko Terlambat Bicara.<https://hellosehat.com/parenting/perkembangan-balita/pengaruh-gadget-bicara-anak/>. Diakses pada tanggal 25 April 2019.
- Rusman. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencan.
- Shelov, Steven P. & Robert. E. Hannemann. 1997. *Caring For Your Baby & Young Child Birth To Age 5*. Melbourne: Oxford University Pers.
- Statista. (2019) Number of Smartphone Users Worldwide From 2014 to 2020 (in billions). <https://www.statista.com/statistics/330695/number-of-smartphone-users-worldwide/>. Diakses pada 25 April 2019.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumampouw, Oksfriani Jufri, dkk. 2017. *Diare Balita Suatu Tinjauan Dari Bidang Kesehatan Masyarakat*. Yogyakarta: Deepublish.
- Suryana, Dadan. 2016. *Pendidikan Anak Usia Dini Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta:Kencana.
- The AsianParentinsight. (2014). Survey tentang Smartphone & Tablet – Hasilnya Mengejutkan. <https://id.theasianparent.com/hasil-survey-smartphone-yang-mengejutkan/web-view/>. Diakses pada tanggal 25 April 2019.
- Virginia, Yufei. (2017). Perilaku Meniru Anak Usia Dini sebagai Akibat dari Aktivitas Menonton Film Kartun Kesukaan (Studi Kasus terhadap Anak Usia 4-6 tahun di Perum Griya Sekargading Kelurahan Kalisegoro). *Skripsi*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Wijanarko, Jarot dan Setiawati. 2016. *Ayah Baik – Ibu Baik Parenting Era Digital Pengaruh Gadget dan Perilaku Terhadap Kemampuan Anak*. Jakarta: Keluarga Indonesia Bahagia.
- Wulansari, Nyi Mas Diane. 2017. *Didiklah Anak Sesuai Zamannya: Mengoptimalkan Potensi Anak di Era Digital*. Jakarta: PT. Visimedia Pustaka.
- Yunadi, H. D. (2015). Perancangan Board Game Mengenai Bahaya Radiasi Gadget Terhadap Anak. *Disertasi*. Surabaya: Universitas Kristen Petra.
- Zaenab, Siti dan Syahbudin. 2015. *Profesionalisme Guru PAUD Menuju NTB Bersaing*. Yogyakarta: Deepublish.

Behavior of Early Childhood (2-3) Years: A Case Study of Use Gadget in Social Environments

Sri Sumarni

Department of Early Childhood Education, Universitas Sriwijaya, Palembang, Indonesia
Email: sri_sumarni@fkip.unsri.ac.id

Shelly Tri Yuni Pertiwi

Department of Early Childhood Education, Universitas Sriwijaya, Palembang, Indonesia
Email: shellytriyunipertiwi01@gmail.com

Rukiyah

Department of Early Childhood Education, Universitas Sriwijaya, Palembang, Indonesia
Email: rukiyah@fkip.unsri.ac.id

Windi Dwi Andika

Department of Early Childhood Education, Universitas Sriwijaya, Palembang, Indonesia
Email: dwiandika892014@gmail.com

Ruri Tria Astika

Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia
Email: ruritriaastika@yahoo.com

Abdurrahman

Department of Graduate Science Education, University of Lampung, Indonesia
Email: abdurrahman.1968@fkip.unila.ac.id

Rofiqul Umam

School of Science and Technology, Kwansei Gakuin University, Japan
Email: egk71822@kwansei.ac.jp

Abstract

This study aims to find in-depth meaning regarding the behavior of gadget users in children aged (2-3) years. This research uses qualitative research with a case study approach. This study uses qualitative data in the form of words and visual and audiovisual documentation collected through participant observation and in-depth interviews about children's behavior in using gadgets. Analysis of the data used is qualitative data analysis according to Creswell including providing raw data in the form of transcripts, field notes and the researchers' own views, storing and organizing data to be analyzed, reading all data, coding, compiling themes and description of data, constructing between theme, interpretation and give meaning to the theme arranged so that a conclusion can be drawn. The study used three research subjects that have the same case in children aged (2-3) years who use gadgets in their daily lives. The results showed that 1) Children make other people as role models in using gadgets, 2) Child behavior in motoric physical aspects, children mimic the movements performed by the characters in the video, 3) Child behavior in cognitive aspects, children learn from what that they see and practice in their activities. 4) Child social development is lacking, because when playing gadgets children focus on what they see and do not care about the state of the environment, 5) Development of children's behavior in emotional aspects is more likely to show an attitude of joy, anger and tempertantrum. 6) Children use the youtube application to

view video content of children playing on the playground, and animated videos of songs. 7) Children use the gadget for 30 minutes to 2 hours per use.

Keywords: Child Behavior, Children Aged (2-3) Years, Gadgets

Introduction

The rapid development of technology in the world today, making various contributions in various fields. One proof of the rapid development of technology that appears is the number of gadget brands on the world market and even in the Indonesian market. According to a survey conducted by Statista 2019 (The Statistics Portal) it is known that in 2016 the number of smartphone users ranged to reach 2.1 billion. So it is estimated that cellphone users in 2019 will exceed the 5 billion mark. The number of smartphone users is also expected to continue to increase from 2.1 billion in 2016 to 2.5 billion in 2019 and 2.8 billion in 2020 with a renewal and breakthrough rate that will also continue to increase. In addition to adults, early childhood children also become users of the work of the development of this technology. based on a survey conducted by The Asianparent Insight and Samsung Kidstime in 2014 showed that 98% of children in Southeast Asia use gadgets.

Based on preliminary observations made on 1-5 December 2018, the 3 children namely K (age 3.5 years), A (age 2.5 years), and I (age 2.3 years) seen that children in their daily life they often use gadgets with a duration of more than 1 hour in a day with an intensity of use of more than 15 minutes in one use. This contrasts with studies by The American Academy of Pediatrics and the Canadian Paediatrics Society cited by (Wulansari, 2017) has provided screen time guidelines for the use of gadgets based on the age group of children, it is said that children under 3 years are not given a gadget.

Some reasons parents give gadgets to children because parents feel more secure leaving children with gadgets because with gadgets children are not fussy, so parents can do their work without being bothered by children. Based on the above problems, researchers are interested in conducting research on the behavior of children of gadget users, with the title research on the behavior of gadget users in children aged (2-3) years (case study of the use of gadgets in children aged 2-3 years in Palembang). Behavior is an action that arises as a result of a stimulus from the environment. As (Nawi, 2017) defining behavior is a manifestation of the attitude of an individual or group of people in the form of actions resulting from interactions with their environment.

Pavlov, Thorndike, and Skinner are quoted by (Winther, 2017) states that human behavior is formed through a habit (conditioning). While Kohler argues that with one's cognitive ability to learn and will get an understanding so that understanding will form a human behavior itself. In addition, Bandura was quoted by (Winther, 2017) said that behavior is formed because of the model, parents who are models for children, children observe the behavior of parents, so children imitate what they see. (Suryana, 2016) states that early childhood are unique individuals who have patterns of growth and development of religion and morals, physical, cognitive, socio-emotional, creativity, language, and communication that are specific to the stages in which they pass.

In general, children who are categorized as early childhood have characteristics that broadly include, a great curiosity drive where this curiosity arises since the child is able to know the world through his five senses. Curiosity is one tool for children to find new experiences, the more experience, the faster the child is able to adjust to the environment. Curiosity in children arises from things that attract their attention (Aisiyah, 2017). Graph of children's curiosity, can be seen in Figure 1.

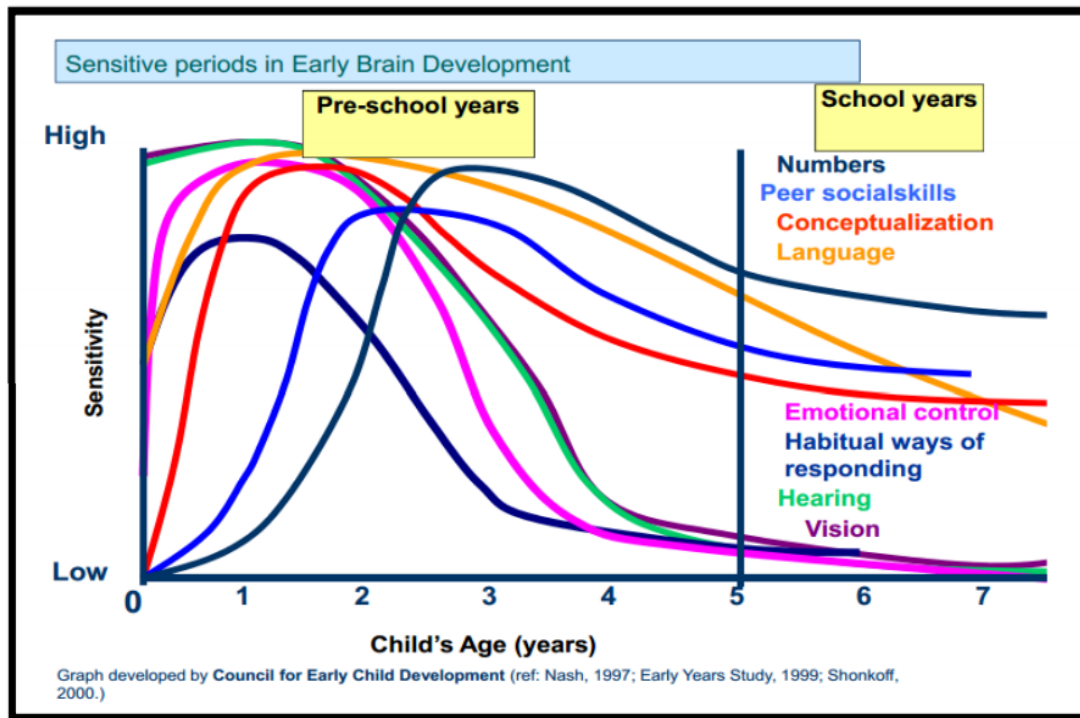


Figure 1. Sensitivity of children's curiosity about something new

Children (2-3) years old will more quickly imitate what people do and what they see from their environment, because children are the best imitators and recorders. In line with the opinion of Shelov and Hannemann who stated that

“toddler is a great imitator, he will eagerly participate in anything you’re doing around the house”(Shelov & Hannemann, 1997).

In other words, children are good imitators, they will be enthusiastic in imitating whatever parents do around their homes. This happened because in Permendikbud number 137 of 2014 it was stated that children aged (2-3) years had the ability to imitate others in using goods, in this case it was easy for children to imitate the adults around them in using gadgets.

Based on the characteristics that exist in early childhood, so that in introducing and giving gadgets to children will have a variety of impacts and will trigger an increase in children's curiosity about what is on the gadget. In addition to triggering an increase in children's curiosity about what is and what can be done by these gadgets, by introducing and giving gadgets to children at a very early age and with improper intensity is likely to have an adverse impact on children.

In this global era, technology has developed so rapidly. One form of rapid development of technology with many outstanding brands of gadgets on the market. (Husnan, 2013) states that gadgets are small electronic items that are designed in such a way as to make it a new discovery that is truly amazing in its era. (Miller, 2018) states that

“gadget is a technology tool that is currently growing rapidly which has a specific function such that smartphone, Iphone and Blackberry”.

Based on the description above, it can be concluded that the gadget is an electronic device that has a practical purpose and function with a variety of special functions so as to make it a truly amazing new invention which in its development has various forms, for example smartphones, tablets, laptops, iphone, ipad, television and others. The rapid development of technology can not be denied, so the use of technology in this case including the use of

gadgets has reached various walks of life of people from all fields, ages, jobs, education and economic levels. In fact, not infrequently found from among early childhood to adults, as well as from low to upper classes.

In relation to the duration or time span of gadget use, The American Academy of Pediatrics and the Canadian Paediatrics Society cited by (Wulansari, 2017) have provided screen time guidelines for the use of gadgets based on age groups of children, as follows:

- a. Children under 3 years old should not be given permission to play gadgets including TVs, smartphones or tablets.
- b. Children aged 3 years to 4 years are advised to use the gadget for less than one hour a day.

From the time limit set by The American Academy of Pediatrics and the Canadian Paediatrics Society that has been described above, it is expected to be a reference for parents in giving time limits on the use of gadgets on children.

Starburger quoted by (Montrieux, Vanderlinde, Schellens, & De Marez, 2015) argues that children are only allowed to be in front of the gadget screen in a period of approximately 1 hour every day and supported by Sigman's opinion quoted by (Montrieux et al., 2015) time ideal duration of pre-school age children in applying a gadget that is 30 minutes to 1 hour in one day.

Based on the description above, it can be clearly seen that time limits are needed in providing opportunities for children to use gadgets to minimize the level of addiction to the children themselves. For this reason, there is a need for discipline and assistance by parents in children in using gadgets, because the use of gadgets that are sustainable and excessive can trigger negative impacts and gadget addiction from an early age. Gadgets with a variety of sophistication provides various benefits let alone used in the right way. To get optimal benefits and minimize the negative impacts that will be caused, the role of parents is needed. Following the positive impact of the use of gadgets on children according to Handianto cited by (Sigdel, 2017):

- a. The development of imagination,
- b. Train intelligence,
- c. Increase self confidence,
- d. Develop skills in reading, mathematics, and problem solving.

Besides having a positive impact on the use of gadgets, facilitating children with gadgets also has a negative impact. Among them according to (Heyes, 2018), among others being a closed person, disturbed eye health, impaired hand health, sleep disturbances, aloofness, violent behavior, exposure to radiation, mentally disturbed due to lack of wise use of gadgets.

Chusna in her research stated that many negative impacts will arise when children are absorbed in playing gadgets, including it will be difficult to socialize, inhibit their motor skills, and change behavior, so it is very important the role of parents in supervising, controlling and paying attention to children's activities (Bush, Health, & Institutes, 2007). Figure 2 provides information that maximal human brain development occurs at under 5 years of age.

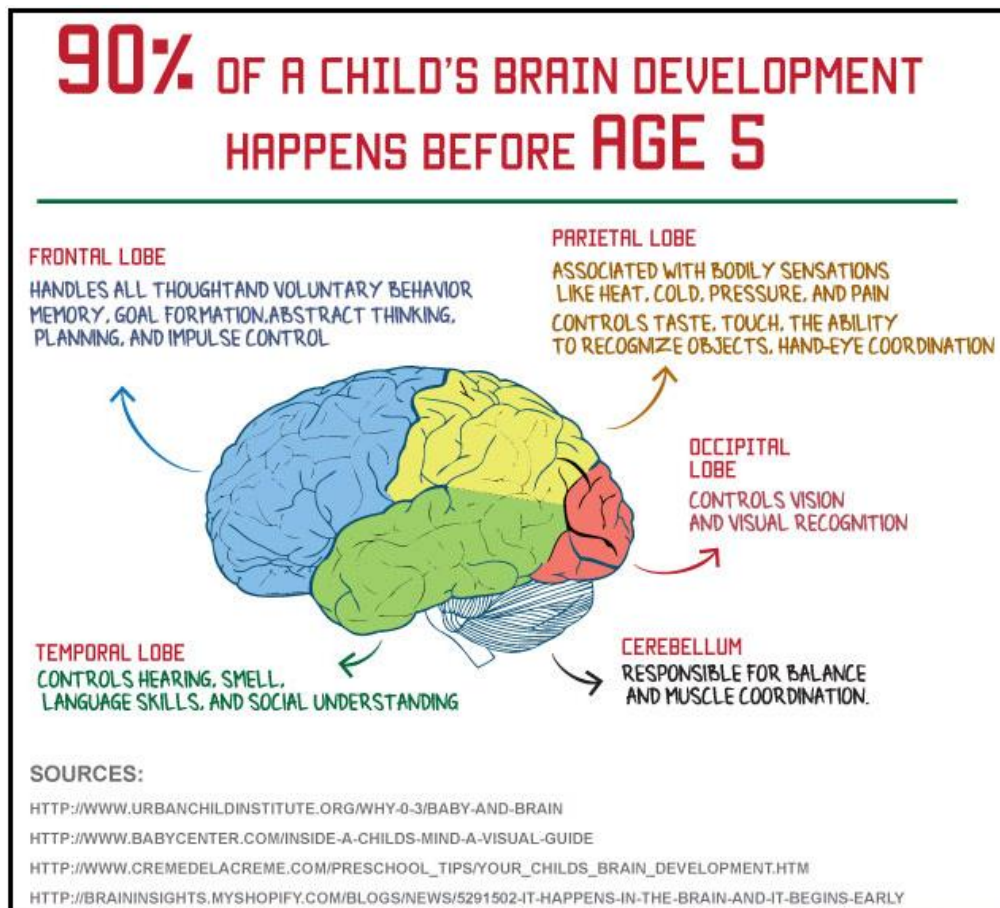


Figure 2. Information on brain development of children under 5 years of age

Research Methodology

Types of research

This study uses qualitative research with a case study approach, where researchers focus on finding in-depth meaning about the behavior of children (2-3) years old in using gadgets. According to Creswell what is meant by case study research is,

“a case study is an exploration of a 'bounded system' or a case (or multiple cases) over time through detailed, in-depth data collection involving multiple sources of information rich in context. case study research is a qualitative research approach in which the investigator explore a bounded system (a case) or multiple bounded system (cases) over time through detailed, indepth data collection involving multiple source information (e.g., observations, interviews, audiovisual material and document and reports), and reports a case description and case-based themes.”(Miller, 2018)

Location and Time The study was conducted in the Palembang region, Indonesia, which included Jalan Peltu Tulus Yahya nomor 1213, rt/rw 14/05, kelurahan 2 ilir, kecamatan ilir timur II Palembang, jalan Pramuka perumahan Taman Sari kec. Alang-alang lebar Palembang dan di Jalan. Rawasari No. 2442 20 Iilir D II Kemuning Palembang, Indonesia.

The time of the research will be conducted in February 2019 - March 2019. However, the time of the study can change depending on the data obtained, because the researchers only stop making observations if the data obtained is saturated and can provide meaning so that conclusions can be made.

The focus of this research is the behavior of children in using gadgets, forms of gadget use in children aged (2-3) years, and duration of use of gadgets in children (2-3) years.

Research subjects are people who are used to provide information about the situation and conditions of the research setting (Ghavifekr & Rosdy, 2015). In this research, no sample is needed, the concept of the sample is only used in the first stage, namely the selection of research problem settings. The number of samples used is relatively small and the sample is chosen according to the purpose of the study. This means determining the sample with certain considerations. In this case the person who is considered to know best about the use of gadgets in children, that is, people are expected to know about the context associated with social situations that will be examined which includes parents and the child itself (Diani, Irwandani, et al., 2019).

In order to achieve what is desired to provide information in this study, the appropriate criteria for informants as research subjects in this study are as follows:

- a) Parents who have children (2-3) years of age where the child uses gadgets.
- b) Children (2-3) years old who have used gadgets in their daily lives.

In accordance with the criteria in the selection of informants as subjects in this study, researchers chose three children aged (2-3) years who have used gadgets in their daily lives and parents as a source of data. In case study research, cases cannot be equated with examples or samples that represent a population, but a case is an issue that is studied so that it will reveal an understanding of the case involving one or more individuals (Habibi et al., 2019). So that in this study involving 3 children with the same case to express an understanding of the behavior of children who use gadgets in Palembang.

Types and Sources of Data in this research is qualitative in the form of words obtained from observations and interviews. Sources of data in this qualitative study consisted of two sources of data, namely:

Primary data in this study are in the form of words obtained from participant observation of children aged (2-3) years who use gadgets and interviews with parents of children who use gadgets at age (2-3) years.

Secondary data is data that consists of media, websites, internet, official documents from an institution. The researcher uses secondary data to strengthen the findings and complete the information collected from in-depth interviews and participant observation.

Data collection procedures in qualitative research through observation, in-depth interviews, documentation (visual and audiovisual) (Hartinah, Sholikhakh, et al., 2019). As for the current study, data collection was carried out through interviews, observations and documentation.

The interview in this study uses a process of in-depth interviews conducted by researchers with parents of children regarding the behavior and use of gadgets in children aged (2-3) years. This interview was conducted by holding face-to-face meetings between researchers and parents. So that researchers obtain information about the behavior of children who use gadgets that are not found in observation. In the interview process the data recording uses a recording device to record the conversation so that when described in the interview format there is no addition or subtraction of information obtained from the interview activity.

Observation is an activity recording activities carried out systematically. The form of observations made is participant observation. This means that the researcher participates directly in the activities of children who are the target of research by not causing changes to the activities being carried out by children.

In order to maximize the observational activities carried out, researchers follow the daily activities carried out by the child in a certain time, pay attention to each incident, listen to what is said and record everything related to the use of gadgets on the child as a field note. This activity is carried out intensively to get data and a picture of the state of the environment in which children live and various matters relating to the use of gadgets in children.

Documentation is something that is needed in research activities, which are intended to complete data from various data collection procedures performed. Documentation in the form of an interview sheet archive and field notes, photographs, recordings and videos.

Qualitative research instruments make researchers as the main instrument in research. In qualitative research the main instrument is the researcher himself (Sugiyono, 2015: 400). Based on this opinion, so in this case, the researcher acts as the main instrument as well as the data collector who is assisted by a device in the form of a camera to visually document the data collection process.

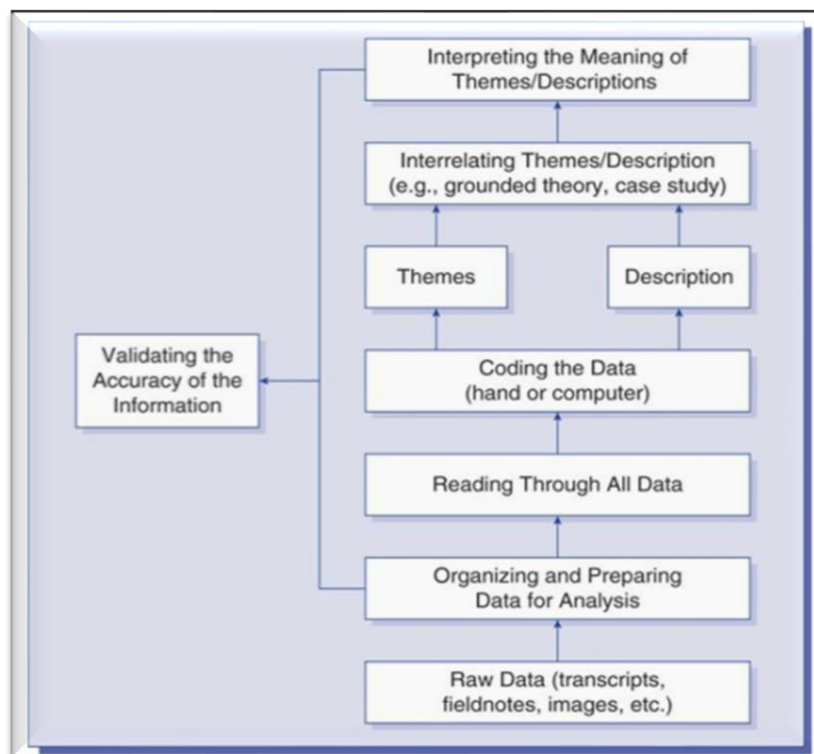


Figure 3. Steps of qualitative data analysis(Hartinah, Suharso, et al., 2019)

Data Analysis Techniques, data in this study are used to analyze existing data and use Creswell data analysis techniques with descriptive analytic methods, meaning that data analysis is carried out continuously until the data is saturated and added with the latest data sources. Qualitative data analysis according to Creswell can be seen in Figure 3. Based on the chart, the stages of qualitative data analysis include; provide raw data in the form of transcripts, field notes and researchers' own views, store and organize data to be analyzed, read all data, do coding, arrange themes and data descriptions, construct between themes, interpretations and give meaning to themes arranged so that they can a conclusion is drawn. Before conducting data analysis activities, all raw data, observations, interviews and documentation were prepared by the researcher. Raw data from the results of interviews are made in the form of transcripts, observational data is stored in the form of photographs, videos or in the form of memos, while data in the form of documents are stored in the form of

documents. The data from this study is very much, so that the data storage is very good and careful, so that the data is not lost.

Organizing and Preparing Data for Analysis in the form of interview sheets, field notes and documentation. the data to be analyzed is arranged based on the date of data collection, the source and type of data, and the description of the data. Field note sheets are collected by date, so they can be arranged and the findings will be obtained from existing data.

a. Read or Look at All the Data

The researcher reads all the data available, so that the researcher knows what the researcher is getting from the research conducted. By reading all the data, the researcher will understand the available data, so that the researcher can choose important and set aside data that is not important or not related to the purpose of the study. So that after selecting important data, the researcher takes the next step which is to categorize the data.

b. Start Coding All of the Data

Coding is the process of marking data that has been grouped. Coding is done manually. In this study, researchers categorized the data into several categories, namely observational data or field notes coded (CL), interview data coded (CW), and documentation data coded (CD).

c. Used Coding Process to Generate a Description

By using coding, researchers get the themes of research data which is a finding. After coding, a research findings theme is obtained. Which will then be described and carried out the next stage, namely the relationship between themes.

d. Interrelating Theme

The next step is to look for relationships between themes that have been categorized so that they will be able to construct relationships between them. The data has been arranged and categorized, then linked so that it is possible to draw a conclusion. The data is presented narratively.

e. Interpreting the Meaning of Theme

After the field data are collected and analyzed, a comprehensive picture of the condition under study is obtained. Then, the results of connecting between these themes are interpreted so that they can be understood by others. Findings can be in the form of descriptions or pictures of objects that were previously still dim or dark, so that after examination it becomes clear.

Validation of Data (Valid Data) obtained is an important evidence or information in the research conducted. The main data sources in qualitative research are words. Other data such as documents are used as additional data. Validity is the accuracy between the data reported by the researcher. Creswell and Miller stated that validity is a strength in qualitative research based on determining whether the findings are accurate from various points of view, both from the point of view of researchers, participants and readers (Lestari et al., 2019). Thus, the data is said to be valid if there are no differences between the data reported. The data checking techniques (Figure 4) used in this study include, (1) extension of participation, (2) observer perseverance, (3) triangulation.

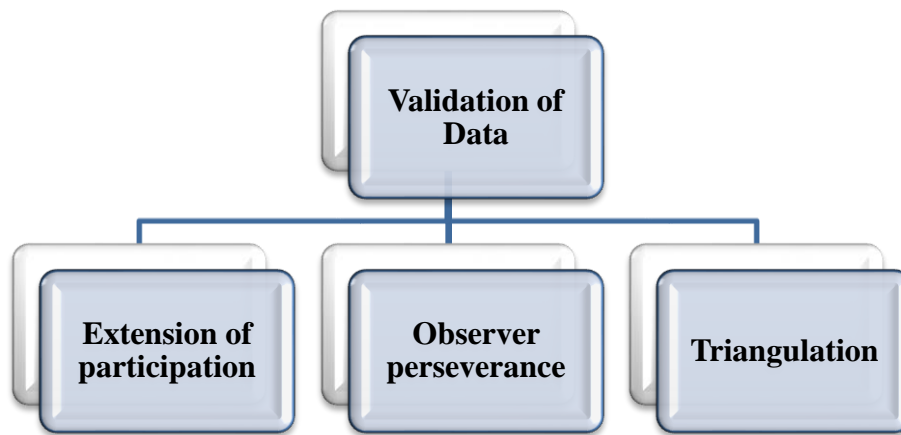


Figure 4. The data checking techniques

Extension of participation, in this case the implementation of data collection is planned for one month. If only the planned time has not yet reached its saturation point, then there will be an extension of time in the field. This research, the time used is in accordance with the planned time, so that it does not extend participation.

The persistence of the observer, in order to be able to observe in detail what is happening in the field, and anticipate that there will be no data that is forgotten or not covered carefully, the researcher makes use of supporting media, namely the camera. To increase perseverance, researchers check the data that has been found and provide an accurate and systematic description of the data about what is observed. Through increasing perseverance in the field, the degree of validity of the data is also enhanced.

Triangulation is a cross-examination of various data used, namely from interview, observation and documentation data. Triangulation is not intended to seek the truth, but to improve researchers' understanding of the data and facts they have. Researchers use source and time triangulation. Source triangulation is done by checking the data obtained through several sources. Time triangulation is done by checking with interviews and observations in different times or situations.

Research Results

The findings of this study will describe the exposure of data that will be presented to the topic in accordance with the focus of research and the results of data analysis that has been done. Data exposure is obtained from observations and / or interviews and other descriptions such as photos and videos. Following is the description of data exposure in the research that has been conducted:

1. Child Behavior Themes in Cognitive Aspects

In the cognitive aspect, the behavior exhibited by children (2-3) years old gadget users are children learning and imitating what they see and practice in their activities.

2. Themes of Child Behavior in Physical Motor Aspects

In the physical aspects of motoric, the behavior shown by children (2-3) years old using gadgets is children imitating movements that can develop their motor skills, both fine and gross motor skills. Fine motor skills in the form of children's skills in coordinating their

fingers to hold objects and gross motor children in the form of skills in doing movements that involve coordination between members of the body using large muscles, such as walking while standing on tiptoe, jumping, jumping and others.

3. Themes of Child Behavior in Social Aspects

In the social aspect, the behavior exhibited by children (2-3) years old gadget users is related to how the interaction and sensitivity shown by children to their environment.

4. Themes of Child Behavior in Emotional Aspects

In the social aspect, the behavior exhibited by children (2-3) years old gadget users is related to a situation in order to achieve a personal satisfaction or welfare when dealing with the environment.

Information on Child Identity Data

Child Identity Data Source 1	<ul style="list-style-type: none">•Name : K. A. H.•Gender : Female•Father name : J. R•Mother name : D. S.
Child Identity Data Source 2	<ul style="list-style-type: none">•Name : M. G. T.•Gender : Male•Father Name : T. K.•Mother Name : N. P.
Child Identity Data Source 3	<ul style="list-style-type: none">•Name : A. A. K.•Gender : Male•Father Name : F. A.•Mother Name : S. S. D. P.

Forum Group Discussion (FGD), forms of Use of Gadgets in Children (2-3) Years, from the data collected it is known that forms of gadget usage in children (2-3) years of age contribute to children's behavior. Children aged (2-3) use gadgets to view animated video content, videos of foreign children's songs and videos available on the YouTube app and upin-ipin and other cartoon shows aired by television stations.

According to the mother "DA" at the time of the interview (March 8, 2019 at 3:00 p.m. - 3:20 p.m.) the form of using a gadget for her child is as follows,

“My Children was watching upin-ipin, other cartoons like that on television, if youtube watch videos of children, cartoons, songs like that.” (CW1,K39)

From the interview, it is known that the use of gadgets in children is only used for watching videos and cartoons. The second subject is the mother "NP" (March 19, 2019 at 4:00 p.m. - 5:00 p.m.) the form of using a gadget for her child is as follows;

“My Children was watching, as cartoons or children play in the playground.” (CW2, K64)

From the results of the interview above, the researchers concluded that children aged (2-3) only use gadgets to watch.

The third subject of the mother "SS" at the time of the interview (March 23, 2019 at 4:00 p.m. - 4:30 p.m.), stated the form of using the gadget to her child as follows;

"Youtube is all. (CW3, K41). Because he watched British content, not Indonesia."(CW3, K38)

From the results of the interview, the researchers concluded that the form of gadget usage in Naka was only used for watching videos, both cartoons and children who were playing.

Duration of Use of Gadgets in Children (2-3) Years is the length of time used in using gadgets in children (2-3) years. According to the mother of "DS", the duration of using the gadget to her child is as follows,

"Not necessarily, of course he wants. Most if you play cellphone like that an hour right, if you watch TV if he wants to watch upin-ipin until it runs out yes he watches upin-ipin until it runs out."(CW1, K25, K26, K27)

From the results of the interview above, the researchers concluded that the duration of gadget use in children was 1 hour at a time.

The second subject of the mother "NP" states that the duration of use of the gadget on her child is as follows,

"Not necessarily, sometimes from a full battery to run out. If you give a time limit of half an hour to one hour. But if the father does not."(CW2, K29)

From the results of the interview above, the researchers concluded that children use gadgets with a duration of 30 minutes to 2 hours for one use.

The third subject of the mother "SS" states the duration of using the gadget to her child as follows,

"Sometimes it can take a long time, 30 minutes to 1 hour, if you want to sleep watching while nursing until you fall asleep."(CW3, K20)

From the above interview, it was concluded that the duration of gadget use in children is 30 minutes to 2 hours for one use.

Discussion and Conclusion

With the development of an era, it will affect the development of existing technology. Existing technologies will be increasingly sophisticated, no exception to the type of gadget technology. At this time, the development of technological types of gadgets is very rapid, many emerging types of gadgets with all the sophistication. So that makes everyone competing to have this sophisticated item. Ranging from low to high economic circles, ranging from children to adults are familiar with the existence of gadgets.

Sophisticated technology of gadget type will influence the behavior of children. Because there are positive behaviors and negative ones depending on what he sees, because children aged (2-3) years are more sensitive in imitating. As said by (Ramadhani, Umam, Abdurrahman, & Syazali, 2019) that toddler-age children are children who are in a time of imitation, and are the best imitators, so he will imitate what they see. In line with Kartadinata's opinion cited by (Sagala, Umam, Thahir, Saregar, & Wardani, 2019) which

states that children are constantly imitating what they see and hear from their environment. This imitation is used as learning by children. So giving examples and examples is an important thing in providing education to early childhood.

Behavior during early childhood is in the process of formation. In addition to genetic factors, environmental factors are also very influential on the formation of a child's personality. Early childhood is imitative or imitating. So that children will imitate what they see, feel and see from their environment will be followed, because children do not know the limits of right and wrong, good and bad, as well as inappropriate and inappropriate (Syazali et al., 2019).

One aspect of early childhood behavior is the social emotional aspect (Diani, Herliantari, Irwandani, Saregar, & Umam, 2019). In general, socialization is a mental process and behavior that encourages a person to adjust to fit the desires that originate from within. Social development is a process of learning ability from the behavior that is imitated from within the family and following examples of what they see from their environment.

The process of planting social values in children through three stages starting from birth to adulthood, namely imitation, identification and internalization (Kasayanond, Umam, & Jermstiparsert, 2019). Imitation means that children imitate the behavior or attitudes and perspectives of adults in activities that children see intentionally. Identification means the process of equating the social behavior of those around him. The last step is internalization, which is the process of planting and absorbing values. In other words, determine and determine a social value that exists in a person so that these values are embedded in him.

In addition to social, aspects of children's behavior are emotional aspects. Emotion itself means something that pushes against something, for example, happy emotions encourage to laugh. In general emotions have a function to achieve a personal satisfaction or well-being when dealing with the environment (Kasayanond et al., 2019). As for the factors that influence the emotional development of children, namely the role of maturity and the role of learning. The role of maturity which includes the development of endocrine glands that affect emotional states in childhood and the role of learning includes learning methods that will support children's emotional development, such as learning by trial and error, learning by imitating, learning by equalizing, learning by habituation and training.

Various forms of emotions in early childhood include affection (affection), anxiety (anxiety), attachment (attachment of affection), jealousy, depression, destructive namely children who tend to damage objects, phobias, joy, hypersensitivity, namely emotional sensitivity Excessive feelings like being easily hurt and showing excessive responses to the attitudes of others, impulsive ie an immediate reaction without thinking or acting on the basis of impulsive, shy, angry, daydreaming, nail biting, delirious, thumb sucking, nightmares, bedwetting, insecurity, separation (stress), stress, fear, and tempertantrum that is the anger of children when the desire is not fulfilled.

Usiatoddler children are very easy to imitate the behavior, words, habits, and other attitudes of what they see and hear in their environment. So that at this time is a vulnerable period for children, because if we show behavior, attitudes and habits and say something wrong will be imitated by children that cause adverse effects on children's behavior. Not only the behavior, attitudes and words that parents and others show to children, but watching videos that children see on their gadgets will affect children's behavior. Because the child will see things that would interest him and he is able to do it, then the child will imitate what they see in the video.

Although children do not yet understand what they are imitating, whether it is something good or not, it is expected that parents should provide appropriate understanding so that children are able to understand it. Because understanding given well will affect the child's development in this case on the child's behavior. Following are the behaviors shown by children of gadget users in using gadgets,

Children make parents and others around them as role models.

In daily life, children who live in a gadget literate family are no longer surprised by the existence of gadgets. When children see other people using gadgets, the children will also use gadgets. As in Permendikbud number 137 on paud standards, it is said that children (2-3) years old have the ability to imitate others in using goods. This is a child's behavior in cognitive aspects.

Children mimic the movements of what they see

Early childhood is the best copycat and will copy new and interesting things. When children see videos of children who are jumping up and down, the child also mimics jumping around. This can help the child's motor development. Another form, when the cartoon shows the behavior of spouting food, then the child imitates spouting food when he eats. This is a bad behavior, so parents must provide understanding to children.

Children feel happy when watching videos

By watching videos, children are able to respond and react to things that are interesting and fun for the child. The child will smile when he sees the cartoon video he considers funny, and the child will laugh when the video he sees laughs.

The child whines and cries when the gadget used dies

Children who are happy when watching, will cry and whine when the gadget is used dead and taken by others. Because children will show irritated behavior when something is disturbing. This happens because children who are accustomed to using gadgets will have difficulty controlling their emotions. As according to Radesky, an expert from the University of Michigan, United States, quoted by Prasetya (2017) states that children do not have the ability to express their frustration through words, so that they will tend to express their frustration through body movements or with loud voices.

Children practice what they see

With cognitive abilities, children will form behavior by learning from what they see. When a child sees a video of a child playing a playground, the video shows a child using a bracelet to enter the playground, so when a child is invited to a playground he will ask for a bracelet because they see from the video, this shows that the child learns from what they see.

Children calm when watching and using gadgets

Children will enjoy the activities they like. In this case the child likes to use gadgets to watch, so the child will look calm when watching even he does not care about the surroundings, even when the child is watching when called he does not turn around.

Conclusion

Based on the results of research that has been done regarding the behavior of gadget users in children aged (2-3) years in Palembang, it can be concluded as follows;

- Children make other people as role models in using gadgets,
- The child's behavior in the physical aspects of motoric, the child imitates both gross and fine motoric movements performed by the characters in the video,
- Children's behavior in cognitive aspects, children learn from what they see and practice their activities.
- Child social development is lacking, because when playing gadgets children focus on what they see and do not care about the state of the environment
- The development of children's behavior in emotional aspects is more likely to show an attitude of joy, anger and tempertantrum.

- Children use the YouTube application to view video content of children playing on the playground, and animated videos of songs.
- The child uses the gadget for 30 minutes to 2 hours for one use.

Recommendation

- We recommend that children (2-3) years of age are not given a gadget, especially the type of smartphone, it is better directed to play using educational toys and directed to activities that can develop language skills, cognitive and motor skills and social.
- Parents must be wiser in facilitating children with various types of gadgets. Even though parents are busy, it is better to take the time to play and communicate with children, so that children do not feel lonely and inattentive.
- Parents must keep watching and accompanying children when playing gadgets.
- There must be a commitment between family members in providing time limits in using gadgets.
- For further researchers, it is expected to conduct research on the relationship between the use of gadgets on aspects of child development.

Acknowledgements

Thank you to the Sriwijaya University Community Service and Research Institute for providing research funding support with the title "Development of" Child Friendly ICT "Textbooks in developing professional competencies of UNSRI PG-PAUD Students. Acknowledgments are also given to the Rabbani and Matheriyah PAUD Institutions who assisted in providing information on various ICT components in PAUD institutions. Thank you to all UNSRI PG-PAUD students involved in this research.

References

- Aisiyah, L. N. (2017). Peningkatan Proses Sains Dasar dengan Pendekatan Open-Inquiry. *Pancaran*, 6(1), 13–30. <https://doi.org/10.25037/pancaran.v6i1.2>
- Bush, P., Health, M., & Institutes, N. (2007). Early Brain Development: Implications for Early Childhood Programs. *Encouraging Connections TM*, 1–17.
- Diani, R., Herliantari, H., Irwandani, I., Saregar, A., & Umam, R. (2019). The Effectiveness of SSCS Learning Model: Its Impact on the Students' Creative Problem-Solving Ability on the Concept of Substance Pressure. *Jurnal Penelitian Fisika Dan Aplikasinya (JPFA)*, 9(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26740/jpfa.v9n1.p%25p>
- Diani, R., Irwandani, I., Al-Hijrah, A.-H., Yetri, Y., Fujiani, D., Hartati, N. S., & Umam, R. (2019). Physics Learning through Active Learning Based Interactive Conceptual Instructions (ALBICI) to Improve Critical Thinking Ability. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran IPA*, 5(1), 48. <https://doi.org/10.30870/jppi.v5i1.3469>
- Ghavifekr, S., & Rosdy, W. A. W. (2015). Teaching and Learning with Technology: Effectiveness of ICT Integration in Schools. *International Journal of Research in Education and Science*, 1(2), 175. <https://doi.org/10.21890/ijres.23596>
- Habibi, B., Hartinah, S., Umam, R., Syazali, M., Lestari, F., Abdurrahman, A., & Jauhariyah, D. (2019). Factor Determinants of Teacher Professionalism as Development of Student Learning Education at School of SMK PGRI in Tegal City, Indonesia. *Journal of Gifted Education and Creativity*, 6(2), 125–134.
- Hartinah, S., Sholikhakh, R. A., Umam, R., Syazali, M., Andriani, S., Mujib, ... Lestari, F. (2019). Application Auto-play Media Studio (AMS) 8 for Learning Me-dia of Logaritm Function. *International Journal of Engineering & Technology*, 8(2), In Press. <https://doi.org/10.14419/ijet.v7i4.27914>

- Hartinah, S., Suharso, P., Umam, R., Syazali, M., Lestari, B. D., Roslina, R., & Jermisittiparsert, K. (2019). Teacher's performance management: The role of principal's leadership, work environment and motivation in Tegal City, Indonesia. *Management Science Letters*, 9(14), 1–12. <https://doi.org/10.5267/j.msl.2019.7.038>
- Heyes, C. (2018). Précis of Cognitive Gadgets: The Cultural Evolution of Thinking. *Behavioral and Brain Sciences*, (September), 1–59. <https://doi.org/10.1017/S0140525X18002145>
- Husnan, F. (2013). Buku Sakti Blogger. In *Java Creativity*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Kasayanond, A., Umam, R., & Jermisittiparsert, K. (2019). Environmental Sustainability and its Growth in Malaysia by Elaborating the Green Economy and Environmental Efficiency. *International Journal of Energy Economics and Policy*, 9(5), 465–473. <https://doi.org/https://doi.org/10.32479/ijee.8310>
- Lestari, F., Saryantono, B., Syazali, M., Saregar, A., Jauhariyah, D., & Umam, R. (2019). Cooperative Learning Application with the Method of Network Tree Concept Map : Based on Japanese Learning System Approach. *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*, 7(1), 15–32. <https://doi.org/10.17478/jegys.471466>
- Miller, T. (2018). Developing numeracy skills using interactive technology in a play-based learning environment. *International Journal of STEM Education*, 5(1). <https://doi.org/10.1186/s40594-018-0135-2>
- Montrieux, H., Vanderlinde, R., Schellens, T., & De Marez, L. (2015). Teaching and learning with mobile technology: A qualitative explorative study about the introduction of tablet devices in secondary education. *PLoS ONE*, 10(12), 1–17. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0144008>
- Nawi, R. (2017). *Perilaku Kebijakan Organisasi*. Makassar: CV. Sah Media.
- Ramadhani, R., Umam, R., Abdurrahman, A., & Syazali, M. (2019). The Effect Of Flipped-Problem Based Learning Model Integrated With LMS-Google Classroom For Senior High School Students. *Journal for the Education of Gifted Young*, 7(2), 137–158. <https://doi.org/https://doi.org/10.17478/jegys.548350>
- Sagala, R., Umam, R., Thahir, A., Saregar, A., & Wardani, I. (2019). The Effectiveness of STEM-Based on GenderDifferences: The Impact of PhysicsConcept Understanding. *European Journal of Educational Research*, 8(3), 753–763. <https://doi.org/http://doi.org/10.12973/eu-jer.8.3.753>
- Shelov, S. P., & Hannemann, R. E. (1997). *Caring For Your Baby & Young Child Birth To Age 5*. Melbourne: Oxford University Pers.
- Sigdel, S. (2017). Technology and learning capacity of children : A positive impact of technology in early childhood. *MBA Student Scholarship*, 56. Retrieved from http://scholarsarchive.jwu.edu/mba_studenthttp://scholarsarchive.jwu.edu/mba_student/56
- Suryana, D. (2016). *Pendidikan Anak Usia Dini Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta: Kencana.
- Syazali, M., Putra, F. G., Rinaldi, A., Utami, L. F., Widayanti, Umam, R., & Jermisittiparsert, K. (2019). Partial correlation analysis using multiple linear regression: Impact on business environment of digital marketing interest in the era of industrial revolution 4.0. *Management Science Letters*, 9, 1875–1886. <https://doi.org/10.5267/j.msl.2019.6.005>
- Winther, D. K. (2017). How Does The Time Children Spend Using Digital Technology Impact Their Mental Well-Being, Social Relationships And Physical Activity? In *An Evidence-Focused* (Innocenti).
- Wulansari, N. M. D. (2017). *Didiklah Anak Sesuai Zamannya: Mengoptimalkan Potensi Anak di Era Digital*. Jakarta: PT. Visimedia Pustaka.