



Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

e-ISSN: 2723-6390, hal. 1062-1073

Vol. 5, No. 1, Juli 2024

DOI: 10.37985/murhum.v5i1.692

Analisis Karakter Anak Usia Dini dengan Pengasuhan Minim Gadget

Siti Nurrahmah¹, Anggi Maulana Rizqi², dan Qonita Qonita³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia

ABSTRAK. Di era digital seperti sekarang ini penggunaan gadget dalam pengasuhan menjadi topik yang banyak dibicarakan, dengan berbagai pandangan mengenai dampaknya terhadap perkembangan karakter anak usia dini. Untuk mengkaji lebih dalam terkait nilai-nilai karakter yang muncul pada anak dengan pengasuhan minim gadget, penelitian ini bertujuan untuk meneliti bagaimana karakter anak usia dini dengan pengasuhan minim gadget. Penelitian ini dilaksanakan di Desa Jayaraksa, Kecamatan Cimaragas, Kabupaten Ciamis. Subjek dalam penelitian ini adalah seorang anak berusia 6 tahun dengan orang tua yang menerapkan pengasuhan minim gadget. Partisipan yang terlibat pada penelitian ini adalah anak dan orang tua. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan wawancara. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa anak usia dini dengan pengasuhan minim gadget memiliki karakter religius yang kuat, tingkat kedisiplinan dan kemandirian yang tinggi, serta memiliki karakter bersahabat/komunikatif dan peduli sosial yang baik. Namun, karakter jujur pada anak belum sepenuhnya terbentuk, terlihat dalam perilaku anak yang masih menunjukkan kecenderungan untuk berbohong dalam situasi tertentu. Oleh karena itu, orang tua perlu memberikan perhatian khusus kepada anak untuk mengembangkan karakter jujur secara lebih efektif.

Kata Kunci : Karakter Anak; Pengasuhan Anak Usia Dini; Anak Usia Dini

ABSTRACT. In this digital age, the use of gadgets in parenting has sparked much debate, with differing perspectives on its impact on early children's character development. To examine more deeply the character values that emerge in children with minimal gadget parenting, this study aims to examine the character of early childhood with minimal gadget parenting. This study was carried out in Jayaraksa Village, Cimaragas Subdistrict, Ciamis Regency. The subject of this study is a six-year-old youngster whose parents practice minimum gadget parenting. This study included both children and their parents. This study takes a qualitative approach, employing a case study method. This study's data collection techniques included observation and interviews. The findings of this study indicate that early childhood with little gadget parenting has a strong religious character, a high level of discipline and independence, and good friendly/communicative and social care characteristics. However, children's honest character has not fully developed, as seen by their predisposition to lie in particular situations. As a result, particular care must be paid in order to effectively construct honest character.

Keyword : Child Character; Early Childhood Parenting; Early Childhood

Copyright (c) 2024 Siti Nurrahmah dkk.

✉ Corresponding author : Siti Nurrahmah

Email Address : sitinr@upi.edu

Received 3 Juni 2024, Accepted 3 Juli 2024, Published 3 Juli 2024

PENDAHULUAN

Karakter merupakan sifat mendasar yang terukir dalam jiwa setiap individu, yang meliputi pikiran, sikap, perilaku, dan tindakan yang secara intrinsik dan terintegrasi kuat dalam diri seseorang dan membedakannya dengan individu yang lain. Karakter sulit untuk diubah karena sudah terukir dalam jiwa [1]. Namun menurut Rohendi [2], karakter bukanlah sesuatu yang tidak dapat diubah atau dibentuk, guru dapat membantu membentuk karakter melalui pendidikan. Karakter anak dapat dibentuk sehingga menjadi suatu kepribadian, baik melalui etika maupun cara lain, dan hasilnya akan terlihat dalam perilakunya yang berupa tingkah laku yang baik, jujur, bertanggung jawab, menghargai orang lain, kerja keras, menghormati guru, hidup tertib, disiplin, emosi terkendali, dan berperilaku atau bersikap baik. Karakter anak usia dini terdiri dari beberapa nilai, namun terdapat lima karakter utama yang perlu ditanamkan pada anak usia dini. Adapun lima nilai karakter utama tersebut diantaranya karakter religius, karakter nasionalisme, karakter mandiri, karakter gotong royong, dan karakter integritas [3]. Kelima nilai karakter tersebut saling berkaitan satu sama lain dan perlu ditumbuhkan sejak usia dini melalui pendidikan karakter.

Pendidikan karakter merupakan sebuah istilah yang saat ini tengah menjadi sorotan sebagai akibat dari berbagai persoalan bangsa, terutama masalah krisis moral dan etika di kalangan generasi muda. Menurut Lickona pendidikan karakter merupakan upaya yang disengaja untuk membantu individu dalam memahami, peduli, dan bertindak berdasarkan nilai-nilai moral atau etika. Pendidikan karakter ini mengajarkan individu bagaimana berpikir dan bertindak dengan cara yang akan membantu mereka hidup dan bekerja sama sebagai keluarga, manusia, tetangga, masyarakat, dan bangsa [4]. Tujuan utama pendidikan karakter adalah untuk mengajarkan individu bagaimana berperilaku sesuai dengan nilai-nilai moral yang telah ditetapkan [5].

Pada era digital saat ini pendidikan karakter tidak hanya cukup dilakukan oleh pendidik di sekolah, melainkan perlu menggunakan pendekatan yang holistik dimana kerja sama antara keluarga, sekolah, dan masyarakat sangat diperlukan. Hal tersebut sejalan dengan ungkapan Antara bahwa pendidikan karakter anak bangsa adalah tanggung jawab bersama antara keluarga, sekolah, dan masyarakat sehingga penerapannya dapat dilakukan secara holistik dan integratif [6]. Oleh karena itu, pada era ini sangat penting bagi orang tua untuk lebih memberikan perhatian serta pengawasan terhadap seluruh aktivitas anak, sebab saat ini setiap aktivitas anak tidak terlepas dari teknologi digital. Meskipun teknologi digital banyak memberikan pengaruh positif bagi anak, namun tidak sedikit juga pengaruh negatif yang dihasilkan oleh kecanggihan teknologi tersebut. Kecanggihan teknologi juga dapat menimbulkan dampak negatif bagi karakter anak, salah satunya yaitu anak menjadi kecanduan *gadget*.

Data hasil Survei Sosial Ekonomi Nasional (Susenas) Maret 2023 menunjukkan bahwa terdapat 38,92% anak usia dini di Indonesia yang telah menggunakan *gadget* dan sebanyak 32,17% anak usia dini telah mengakses internet. Terdapat perbedaan yang cukup signifikan dalam persentase penggunaan *gadget* jika dirinci berdasarkan kelompok usia. Persentase penggunaan *gadget* pada anak usia <1 tahun hanya sebanyak 6,78%. Sedangkan pada usia 1-4 tahun adalah sebanyak 36,29% dan pada usia 5-6 tahun

sebanyak 56,90% anak telah menggunakan *gadget*. Begitu pun dengan persentase anak usia dini yang mengakses internet, yaitu pada anak usia <1 tahun hanya sebanyak 4,28%. Sedangkan pada usia 1-4 tahun sebanyak 30,24% dan pada usia 5-6 tahun sebanyak 47,01% anak telah mengakses internet [7].

Berdasarkan hasil Survei Sosial Ekonomi Nasional (Susenas) Maret 2023 tersebut diketahui bahwa persentase penggunaan *gadget* dan akses internet pada anak usia dini mengalami peningkatan seiring dengan bertambahnya usia anak. Hal tersebut ditunjukkan oleh lebih dari separuh anak usia 5-6 tahun telah mengenal dan menggunakan *gadget*, dan hampir separuh anak usia 5-6 tahun telah mengakses internet. Kemudian temuan lainnya yang sejalan dengan data tersebut menunjukkan bahwa sebanyak 47% orang tua menyatakan bahwa anak-anak mereka menghabiskan banyak waktu setiap hari untuk bermain *gadget*, dan sebanyak 43% orang tua lainnya setuju bahwa anak-anak mereka memiliki keterikatan emosional dengan *gadget* mereka, seperti menangis atau menjadi kesal jika perangkat mereka diambil [8]. Tingginya persentase anak yang telah menggunakan *gadget* dan telah mengenal internet tersebut dipengaruhi oleh kemajuan teknologi digital yang kemudian mengubah cara orang tua dalam mendidik anak.

Pola pengasuhan orang tua mengalami perubahan secara signifikan di era digital. Dahulu orang tua akan membiarkan anak-anak mereka untuk berinteraksi langsung dengan teman sebayanya di luar rumah. Sedangkan di era digital seperti sekarang banyak orang tua yang menerapkan pengasuhan dengan fasilitas *gadget* sebagai teman bermain bagi anak karena dipercaya dapat membantu mereka dalam melakukan aktivitas sehingga perhatian anak teralih kepada *gadget* dan tidak mengganggu aktivitas orang tua [9]. Pemberian fasilitas *gadget* tersebut tentu memerlukan pembatasan dan pengawasan dari orang tua atau orang dewasa kapan pun dan dimana pun anak menggunakan *gadget* [10]. Namun, tidak sedikit orang tua memberikan akses *gadget* kepada anak tanpa memberikan batasan akses, baik batasan waktu maupun batasan aplikasi yang dapat diakses oleh anak sehingga lama-kelamaan anak dapat mengalami kecanduan [9].

Kecanduan *gadget* dapat menimbulkan berbagai perilaku negatif yang tidak sesuai dengan nilai-nilai karakter. Salah satu penelitian tentang dampak negatif *gadget* pada perilaku anak menunjukkan bahwa kecanduan *gadget* dapat menimbulkan berbagai dampak meliputi perilaku anak yang menjadi mudah marah ketika tidak dapat menggunakan *gadget* atau tidak dapat mengakses internet; anak cenderung tidak peduli pada lingkungan sekitar sehingga menyebabkan anak tidak memahami etika bersosialisasi; menimbulkan perilaku kekerasan atau agresif seperti suka berteriak, malas bergaul, maupun kekerasan ringan; serta menimbulkan gangguan tidur yang dapat berpengaruh terhadap prestasi anak [11]. Temuan penelitian lainnya terkait hubungan literasi digital dengan perilaku anak juga menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* tanpa pendampingan dan pemantauan dari orang tua dapat memberikan pengaruh negatif terhadap perilaku keseharian anak, seperti anak berperilaku agresif dan meniru perilaku buruk yang ia lihat pada media internet [12]. Temuan-temuan penelitian tersebut memberikan gambaran terkait berbagai dampak negatif penggunaan

gadget pada anak usia dini sekaligus menunjukkan pentingnya peran orang tua dalam membatasi pemberian *gadget* kepada anak. Perbedaan utama penelitian-penelitian tersebut dengan penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti terletak pada fokus penelitian. Penelitian ini tidak hanya menyoroti dampak negatif penggunaan *gadget*, melainkan secara khusus berfokus untuk menganalisis nilai-nilai karakter yang muncul pada anak dengan pengasuhan minim *gadget*.

Berdasarkan studi pendahuluan di Desa Jayaraksa, Kecamatan Cimaragas, Kabupaten Ciamis, diketahui bahwa terdapat orang tua yang cenderung membatasi pemberian *gadget* kepada anak dalam pengasuhan. Hasil observasi menunjukkan bahwa terdapat seorang anak dengan orang tua yang menerapkan pengasuhan minim *gadget*. Dari hasil wawancara awal, diketahui bahwa orang tua tersebut menerapkan aturan penggunaan *gadget* sebanyak satu kali dalam sehari dengan durasi penggunaan selama satu jam per hari. Selain itu, terungkap juga bahwa sebelumnya anak telah menunjukkan perilaku ketergantungan yang kuat pada penggunaan *gadget*, bahkan anak akan langsung mencari *gadget* ketika ia baru bangun tidur. Sebagai respons terhadap hal tersebut, orang tua memutuskan untuk membatasi pemberian *gadget* dalam pengasuhan dengan harapan dapat mengurangi dampak negatif dari perilaku kecanduan *gadget* tersebut. Dalam pelaksanaannya, orang tua merasakan bahwa karakter positif dalam diri anak mulai tumbuh seiring dengan penerapan pengasuhan minim *gadget*. Dengan demikian, untuk mengkaji lebih dalam terkait nilai-nilai karakter yang muncul pada anak dengan pengasuhan minim *gadget*, penelitian ini bertujuan untuk meneliti bagaimana karakter anak usia dini dengan pengasuhan minim *gadget* tersebut.

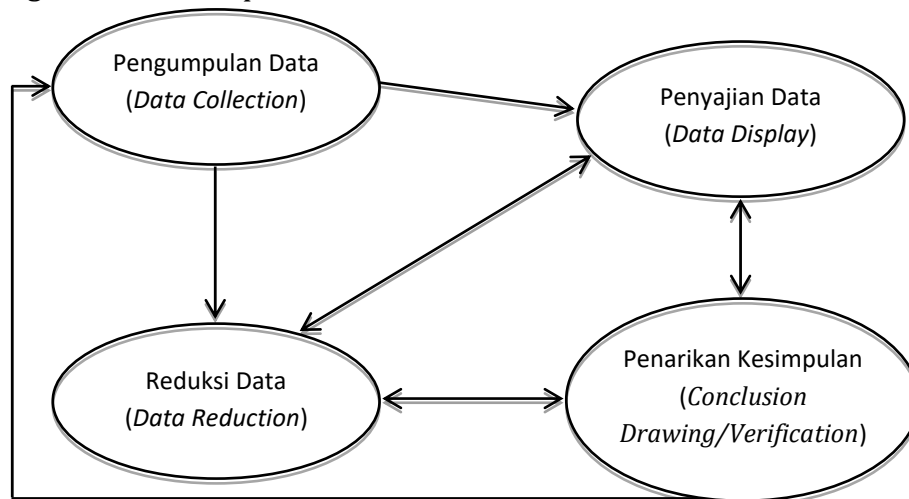
METODE

Jenis penelitian yang diterapkan pada penelitian ini yaitu menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Menurut Harahap [13] penelitian studi kasus merupakan penelitian yang dapat mengungkapkan gambaran yang mendalam serta mendetail terkait situasi atau objek. Dengan demikian, pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk memperoleh data yang mendalam mengenai karakter anak usia dini dengan pengasuhan minim *gadget* di Desa Jayaraksa, Kecamatan Cimaragas, Kabupaten Ciamis.

Subjek dalam penelitian ini adalah seorang anak berusia 6 tahun dengan orang tua yang menerapkan pengasuhan minim *gadget*. Adapun partisipan yang terlibat pada penelitian ini adalah anak dan orang tua yang menerapkan pengasuhan minim *gadget*. Pemilihan partisipan penelitian ini dilakukan dengan *purposive sampling*, yaitu dipilih berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Sebagaimana ungkapan Abdussamad [14] bahwa dalam penelitian kualitatif, sumber data dipilih secara *purposive* yaitu disesuaikan untuk memenuhi tujuan atau maksud studi tertentu.

Observasi dan wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data pada penelitian ini. Sebelum melakukan pengumpulan data, partisipan diberikan informasi mengenai tujuan, prosedur, dan manfaat dari penelitian ini, serta telah memberikan persetujuan tertulis. Kerahasiaan dan identitas partisipan sangat dijaga, dan peneliti

memastikan bahwa partisipan merasa nyaman dan bebas untuk berpartisipasi tanpa merasa tertekan. Teknik analisis model Miles dan Huberman digunakan dalam penelitian ini, yaitu teknik analisis data kualitatif yang dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah mencapai titik jenuh. Teknik analisis data ini terdiri dari empat tahapan meliputi pengumpulan data (*data collection*), reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan penarikan kesimpulan (*conclusion drawing/verification*) [14]. Berikut teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini.



Gambar 1. Teknik Analisis Model Miles dan Huberman

HASIL DAN PEMBAHASAN

Di era digital seperti sekarang ini pola asuh orang tua menjadi sangat terkait dengan penggunaan *gadget* [15]. Hal tersebut ditunjukkan dengan banyaknya orang tua di Desa Jayaraksa, Kecamatan Cimaragas, Kabupaten Ciamis yang memberikan fasilitas *gadget* dalam pengasuhan. Namun, pada penelitian ini terdapat orang tua dari seorang anak berusia 6 tahun yang cenderung membatasi pemberian *gadget* dalam pengasuhan. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji karakter anak usia dini dengan orang tua yang menerapkan pengasuhan minim *gadget* tersebut. Berdasarkan hasil wawancara terhadap orang tua dan observasi terhadap keseharian anak dapat diketahui bahwa anak usia dini dengan pengasuhan minim *gadget* memiliki karakter yang cukup baik. Adapun beberapa nilai karakter yang ditemukan pada anak usia dini dengan pengasuhan minim *gadget* tersebut yaitu sebagai berikut.

Karakter religius, yaitu karakter yang mencerminkan perilaku keberimanan anak usia dini kepada Tuhan Yang Maha Esa dengan diwujudkan melalui kegiatan melaksanakan ajaran agama dan kepercayaan yang dianut [3]. Anak dalam keluarga yang menerapkan pengasuhan minim *gadget* diberikan akses untuk menggunakan *gadget* dengan durasi satu jam per hari. Dalam kesehariannya anak lebih banyak beraktivitas langsung seperti bermain dengan teman sebaya atau dengan adiknya dibandingkan fokus bermain *gadget*. Sehingga dalam melaksanakan aktivitas keagamaan seperti shalat, anak tidak susah untuk diajak melaksanakan shalat. Ketika

sudah memasuki waktu shalat biasanya orang tua langsung mengajak anak untuk menunaikan shalat, dan anak langsung mengikuti ajakan orang tuanya tersebut. Dalam wawancara dengan informan L pada 22 April 2024, ia menyatakan bahwa anak telah terbiasa melaksanakan shalat tepat waktu dan tidak susah ketika diajak melaksanakan shalat. Berbeda dengan anak lainnya yang memiliki waktu lebih banyak dalam menggunakan *gadget*, ia melihat biasanya anak tersebut lebih sulit untuk diajak melaksanakan shalat sehingga tidak melaksanakan shalat tepat waktu. Penelitian terdahulu mengungkapkan bahwa penggunaan *gadget* secara berlebihan dapat menyebabkan anak lalai dalam melaksanakan ibadah shalat dikarenakan anak terlalu asyik bermain *gadget* [16].

Penerapan pengasuhan minim *gadget* juga tidak hanya terbatas pada pembatasan waktu atau *screen time* pada anak, melainkan juga pembatasan terhadap konten yang dapat diakses oleh anak melalui *gadget*. Pembatasan konten ini terdiri dari pembatasan aplikasi games dan video yang dapat diakses oleh anak. Adapun aplikasi games yang dapat dimainkan oleh anak terbatas pada aplikasi yang hanya dapat dimainkan secara offline serta games yang tidak mengandung kekerasan ataupun games yang dapat menyebabkan anak menjadi takut. Begitu pun dengan video yang dapat dilihat oleh anak yaitu hanya video yang dapat diakses secara offline serta merupakan video yang mencontohkan kebaikan kepada anak. Berdasarkan pembatasan tersebut, anak menunjukkan perilaku telah terbiasa untuk berdoa sebelum dan sesudah makan meskipun terkadang masih perlu dibimbing. Hal tersebut sebagaimana dicontohkan melalui video yang ditonton oleh anak. Dalam wawancara pada 18 Mei 2024, informan L menyatakan bahwa terdapat beberapa video yang mungkin berpengaruh terhadap kebiasaan berdoa anak. Misalnya serial Upin & Ipin yang menunjukkan contoh untuk berdoa sebelum makan, hal tersebut merupakan salah satu hal yang dapat ditiru oleh anak.

Karakter jujur, yaitu karakter anak usia dini yang menunjukkan sikap dan perilaku mengakui, mengatakan, dan menyampaikan informasi sesuai dengan kenyataan dan kebenaran. Anak yang memiliki karakter jujur akan menunjukkan ciri-ciri seperti tidak berbohong, tidak mengingkari janji, tidak menipu, serta mau mengakui kesalahan [17]. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak hanya diberikan akses menggunakan *gadget* selama satu jam per hari. Sehingga untuk mengalihkan perhatian anak terhadap *gadget* orang tua memberikan kesempatan lebih banyak untuk anak bermain dengan teman sebayanya. Namun tidak menutup kemungkinan anak dapat mengakses *gadget* ketika ia bermain di rumah temannya. Pembatasan pemberian *gadget* membuat anak masih memiliki kecenderungan untuk berbohong dalam situasi tertentu, salah satunya yaitu saat anak menggunakan *gadget* tanpa sepengetahuan orang tuanya. Dalam wawancara dengan informan L pada 22 April 2024, ia menyatakan bahwa anak belum sepenuhnya menunjukkan perilaku jujur, terkadang ia berbohong pada situasi tertentu karena takut dimarahi. Misalnya ketika anak bermain *gadget* di rumah temannya saat bermain, jika ditanya terkadang ia menjawab tidak bermain *gadget*. Dalam hal tersebut anak menyadari bahwa ia melakukan kesalahan sehingga merasa takut untuk mengatakan hal yang sebenarnya bahwa ia bermain *gadget* saat bermain di rumah

temannya. Pembatasan pemberian *gadget* ini membuat anak merasa takut untuk berkata jujur ketika ia bermain *gadget* tanpa sepengetahuan orang tua. Rasa takut dalam diri anak merupakan salah satu alasan rendahnya perilaku jujur pada anak usia dini. Anak merasa takut dimarahi ketika ia mengatakan hal sesuai dengan kenyataan dan kebenaran tentang kesalahan yang ia perbuat [18].

Karakter disiplin, yaitu karakter anak usia dini yang menunjukkan sikap dan perilaku bertanggung jawab serta tepat waktu [19]. Anak yang memiliki karakter disiplin akan menunjukkan sikap taat pada berbagai aturan atau regulasi yang berlaku di lingkungannya [20]. Melalui penerapan pengasuhan minim *gadget* anak telah dibiasakan untuk disiplin dalam menggunakan *gadget*. Ketika waktu penggunaan *gadget* telah habis maka anak sudah harus mengembalikan *gadget* kepada orang tua. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak terdapat jadwal pasti untuk anak menggunakan *gadget*, namun waktu yang paling sering anak pilih untuk menggunakan *gadget* adalah di malam hari. Dalam wawancara pada 22 April 2024, informan L menyatakan bahwa anak tidak memiliki jadwal tertentu untuk bermain *gadget*, tetapi anak lebih sering meminta *gadget* saat malam hari setelah pulang mengaji dari masjid dengan durasi tidak lebih dari satu jam. Melalui pembatasan pemberian *gadget* ini anak tidak menggunakan *gadget* terlalu lama saat malam hari, sehingga anak tetap dapat tidur tepat waktu dan durasi penggunaan *gadget*nya pun tetap sesuai aturan yang diberikan orang tua yakni tidak lebih dari satu jam. Temuan penelitian tersebut sejalan dengan ungkapan bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan atau tidak bijak dapat mengakibatkan anak mengalami berbagai macam gangguan dan salah satunya yaitu anak menjadi susah tidur [21].

Kedisiplinan anak dalam melaksanakan berbagai kegiatan juga terbentuk melalui pengasuhan minim *gadget* ini, seperti disiplin dalam melaksanakan shalat, mandi, makan, maupun tidur. Hal tersebut disebabkan anak lebih banyak beraktivitas tanpa menggunakan *gadget* sehingga perhatian anak tidak terus berfokus pada *gadget*. Sedangkan perhatian anak yang menggunakan *gadget* secara terus menerus akan tersita pada *gadget*, dan anak akan menjadi acuh terhadap keadaan di sekitarnya. Penggunaan *gadget* tanpa batas dapat berakibat pada perubahan perilaku anak khususnya dalam kedisiplinan, seperti anak menjadi kesulitan mengatur jadwal kegiatan mandi, makan, tidur, bermain, belajar, maupun mengerjakan tugas [22]. Berdasarkan wawancara pada 22 April 2024, informan L juga mengatakan bahwa dalam pengasuhan minim *gadget* orang tua tidak sekedar memberikan pembatasan penggunaan *gadget*, melainkan juga memberi pengertian kepada anak terkait pengaruh negatif penggunaan *gadget* yang berlebihan. Dalam wawancara pada 22 April 2024, informan L menyatakan bahwa ia biasanya memberi pengertian kepada anak bahwa bermain *gadget* terlalu lama tidak baik untuk kesehatan mata. Sejalan dengan hal tersebut Fatichah dan Madyawati [23] mengemukakan bahwa semakin lama anak akan menjadi lebih disiplin dalam menggunakan waktu jika orang tua memberikan pembatasan *gadget* dengan disertai pemberian pengetahuan dampak penggunaan *gadget* berlebih menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh anak.

Karakter mandiri, yaitu karakter anak usia dini yang menunjukkan sikap dan perilaku selalu berusaha menuntaskan tugas dan tanggung jawabnya sendiri serta tidak bergantung pada orang lain [3]. Hal tersebut sejalan dengan ungkapan bahwa mandiri merupakan karakter yang menunjukkan sikap dan perilaku yang tidak bergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas [24]. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa dalam penerapan pengasuhan minim *gadget* orang tua mengalihkan kegiatan anak melalui pelibatan anak ke dalam aktivitas sederhana seperti mengajak anak untuk membantu ibu memasak, membantu membersihkan rumah, merapikan mainan, dan sebagainya. Dalam wawancara dengan informan L pada 22 April 2024, ia menyatakan bahwa ketika orang tua sibuk, biasanya ia melibatkan anak ke dalam aktivitas yang orang tua lakukan. Misalnya ketika ia memasak, ia meminta anak untuk membantu mencuci sayuran atau hal lainnya. Atau ketika pagi hari anak dilibatkan untuk merapikan tempat tidur, biasanya ia bekerja sama dengan adiknya. Melalui aktivitas tersebut orang tua berusaha untuk memberikan kepercayaan kepada anak untuk melaksanakan aktivitas-aktivitas sederhana yang kemudian menumbuhkan karakter mandiri pada anak, ditunjukkan dengan kemampuan untuk melaksanakan aktivitas sehari-hari seperti mandi, memilih dan menggunakan pakaian, makan dan minum, memakai sepatu, merapikan mainan, atau merapikan tempat tidur di pagi hari. Hal tersebut sejalan dengan pendapat bahwa penggunaan *gadget* secara berlebihan oleh anak usia dini dapat berpengaruh pada perkembangan anak, salah satunya yaitu menurunkan kemampuan anak untuk mandiri [25].

Pembatasan video yang dapat dilihat oleh anak juga berpengaruh terhadap kemandirian anak. Ketika di rumah anak hanya dapat melihat video-video yang telah diunduh sebelumnya dengan sepengetahuan orang tua. Sehingga orang tua telah mengetahui bahwa video yang dilihat oleh anak memiliki nilai-nilai kebaikan yang dapat ditiru oleh anak dan bukan merupakan video yang dapat membuat anak merasa takut setelah melihatnya. Namun, tidak menutup kemungkinan anak tetap dapat melihat video-video yang tidak seharusnya ditonton olehnya ketika bermain di rumah temannya. Setelah menonton video yang memunculkan rasa takut ketika bermain di rumah temannya, anak akan terus merasa takut bahkan setelah ia pulang ke rumah. Rasa takut tersebut mempengaruhi anak dalam melakukan aktivitas yaitu ia tidak berani melaksanakan aktivitas sendiri meskipun di dalam rumah. Dalam wawancara pada 22 April 2024, informan L menyatakan bahwa ketika pulang bermain anak tiba-tiba merasa takut saat ingin ke kamar mandi, dan ketika ditanya apakah saat bermain dengan temannya anak bermain *gadget* atau tidak, terkadang anak menjawab tidak meskipun orang tua mengetahui anak memang bermain *gadget*. Biasanya itu terjadi saat anak melihat video-video horor di rumah temannya, sehingga rasa takut tersebut masih ada saat anak sudah di rumah.

Karakter bersahabat/komunikatif, menurut Narwanti [26] merupakan karakter anak usia dini yang menunjukkan sikap dan perilaku senang berbicara, bergaul dan bekerja sama dengan orang lain. Hasil wawancara dengan orang tua menunjukkan bahwa sebelum menerapkan pengasuhan minim *gadget* anak sempat mengalami keterlambatan berbicara yang salah satunya diakibatkan oleh penggunaan *gadget* yang

berlebihan yaitu anak terlalu banyak menonton video melalui *gadget*, sehingga komunikasi yang berjalan hanya satu arah. Penggunaan *gadget* berlebihan tanpa pemantauan orang tua membuat anak lebih berkemungkinan untuk mengalami keterlambatan berbicara karena sel-sel otak yang berperan dalam bahasa dan berbicara pada anak kurang terstimulasi [27]. Keterlambatan berbicara tersebut berpengaruh terhadap kemampuan anak untuk bergaul dengan teman sebayanya. Melalui pengasuhan minim *gadget* orang tua memberikan pengurangan waktu penggunaan *gadget* pada anak. Pengurangan waktu penggunaan *gadget* tersebut memberikan lebih banyak kesempatan bagi anak untuk dapat berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya maupun orang dewasa, serta mulai mengembangkan keterampilan sosial dan komunikasi dalam diri anak. Sehingga karakter bersahabat/komunikatif anak semakin berkembang setelah orang tua menerapkan pengasuhan minim *gadget*. Dalam wawancara pada 22 April 2024, informan L menyatakan bahwa ia sering melihat anak yang terlalu banyak bermain *gadget* cenderung kurang senang bergaul dengan orang lain, biasanya anak tersebut ingin segera pulang karena teringat ingin bermain *gadget* di rumah. Sedangkan anaknya lebih senang untuk bermain dan berinteraksi dengan teman.

Karakter bersahabat/komunikatif tidak hanya ditunjukkan oleh perilaku senang bergaul dalam diri anak, melainkan juga dalam kemampuan anak dalam berkomunikasi menggunakan bahasa yang baik dan santun. Menurut Fithriyah, dkk. [28] karakter bersahabat/komunikatif meliputi perilaku senang berinteraksi dan bergaul, berkomunikasi dengan baik, sopan dan santun dalam berbicara, bersikap ramah, membantu orang yang membutuhkan, saling menghargai sesama teman, guru, maupun kepada lingkungan sekitar. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa dalam berinteraksi dengan teman sebaya maupun orang dewasa anak mampu berkomunikasi dengan baik dan berbicara menggunakan bahasa yang santun. Hal tersebut muncul sebagai dampak positif pembatasan video yang dapat ditonton oleh anak. Orang tua hanya memperbolehkan anak untuk menonton video dengan penggunaan bahasa yang baik agar dapat menjadi salah satu contoh bagi anak. Sehingga anak menunjukkan sikap dan perilaku yang mencerminkan karakter bersahabat/komunikatif meliputi kemampuan menggunakan bahasa yang santun, senang berteman dengan orang lain, senang mengajak temannya untuk bermain bersama, dan ia juga disenangi oleh temannya.

Karakter peduli sosial, yaitu karakter anak usia dini yang menunjukkan sikap ingin selalu membantu meringankan beban orang lain yang dimunculkan melalui empati dan kasih sayang dan biasanya tumbuh dari interaksi antar individu [29]. Pengasuhan minim *gadget* memberikan kesempatan kepada anak untuk lebih banyak melaksanakan aktivitas yang memerlukan interaksi langsung dengan teman sebaya dibandingkan hanya berinteraksi dengan *gadget*. Lebih banyak waktu berinteraksi dengan teman sebaya dapat meningkatkan empati dan kesadaran sosial dalam diri anak, karena ketika anak berinteraksi dengan teman sebaya ia belajar untuk memahami dan merespons perasaan dan kebutuhan temannya. Empati merupakan kemampuan yang diperlukan untuk memahami perasaan orang lain, sehingga anak dapat menunjukkan toleransi dan kasih sayang, memahami kebutuhan teman-temannya, serta mau membantu teman yang

sedang kesulitan [30]. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketika berinteraksi langsung dengan teman sebayanya di lingkungan sekolah maupun di lingkungan rumah anak telah menunjukkan sikap empati dan kasih sayang seperti mau membantu meminjamkan alat tulis kepada temannya yang tidak membawa alat tulis, menolong temannya yang terjatuh saat bermain, menyisihkan sedikit uang saku saat temannya kehilangan uang di sekolah sehingga temannya tetap dapat membeli makanan, berbagi air minum dengan temannya yang tidak membawa air minum, dan berbagi mainan saat bermain di rumah. Selain ditunjukkan melalui sikap dan perilakunya kepada teman sebaya, empati dan kasih sayang juga dicerminkan dalam perilaku anak terhadap keluarga, seperti mau menghibur ketika adiknya menangis, membantu mengambilkan air minum ketika orang tuanya sakit, membantu menjaga adik ketika orang tuanya sedang sibuk, dan berbagi makanan ataupun mainan dengan adiknya.

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa anak usia dini dengan pengasuhan minim *gadget* di Desa Jayaraksa, Kecamatan Cimaragas, Kabupaten Ciamis memiliki karakter yang cukup baik, meliputi karakter religius, disiplin, mandiri, bersahabat/komunikatif, dan peduli sosial. Temuan ini memberikan gambaran baru bahwa anak dengan pengasuhan minim *gadget* memiliki karakter religius yang kuat ditunjukkan dengan anak tidak menunda-nunda waktu shalat dan terbiasa berdoa sebelum memulai aktivitas. Anak juga telah memiliki karakter disiplin dan mandiri, ditunjukkan dengan kemampuan untuk mentaati peraturan yang ada, mengatur diri sendiri, dan melakukan berbagai kegiatan tanpa bergantung pada orang lain. Selain itu, anak juga memiliki karakter bersahabat/komunikatif dan peduli sosial yang baik, ditunjukkan dengan perilaku senang berinteraksi, berkomunikasi, dan bekerja sama dengan orang lain, serta menunjukkan sikap empati dan kasih sayang. Penelitian ini juga mengungkap bahwa karakter yang terbentuk tidak sepenuhnya menunjukkan hasil yang positif, seperti karakter jujur yang belum sepenuhnya terbentuk, terlihat dari kecenderungan anak untuk berbohong dalam situasi tertentu. Hal ini menunjukkan bahwa karakter yang terbentuk pada anak dengan pengasuhan minim *gadget* tidak sepenuhnya positif sehingga memerlukan perhatian lebih lanjut. Secara keseluruhan, penelitian ini menambah pemahaman baru tentang karakter anak yang terbentuk melalui pengasuhan minim *gadget*, serta menyoroti pentingnya strategi yang lebih holistik dalam mengembangkan karakter jujur pada anak usia dini, baik di dalam maupun di luar rumah.

PENGHARGAAN

Ucapan terima kasih kepada dua dosen pembimbing, yaitu Bapak H. Anggi Maulana Rizqi, Dipl, Lc., M.A., dan Ibu Qonita, M.Pd., yang telah memberikan bimbingan, dukungan, dan masukan yang berharga dalam keberlangsungan penelitian ini. Terima kasih juga kepada orang tua dan anak yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini, serta

terima kasih kepada tim *editor* dan *reviewer* Jurnal Murhum yang telah memberikan fasilitas bagi penulis sehingga memungkinkan hasil penelitian ini dapat dipublikasikan.

REFERENSI

- [1] A. K. Nawali, "Hakikat, Nilai-Nilai Dan Strategi Pembentukan Karakter (Akhlak) Dalam Islam," *TA'LIM J. Stud. Pendidik. Islam*, vol. 1, no. 2, pp. 325–346, Jul. 2018, doi: 10.52166/talim.v1i2.955.
- [2] E. Rohendi, "Mengembangkan Sikap dan Perilaku Anak Usia Dini melalui Pendidikan Berbasis Karakter," *Cakrawala Dini J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 1, Mar. 2018, doi: 10.17509/cd.v3i1.10318.
- [3] M. Hasbi, Maryana, M. Ngasmawi, S. Rahayu, A. A. Mangunwibawa, and Jakino, *Menumbuhkan dan Memperkuat Karakter Utama Anak Usia Dini*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, 2020.
- [4] S. Tsauri, *Pendidikan Karakter Peluang Dalam Membangun Karakter Bangsa*. Jember: IAIN Jember Press, 2015.
- [5] N. Trilisiana *et al.*, *Pendidikan Karakter*. Kediri: CV Selemba Karya Pustaka, 2023.
- [6] P. A. Antara, "Implementasi Pengembangan Karakter Anak Usia Dini dengan Pendekatan Holistik," *JIV-Jurnal Ilm. Visi*, vol. 14, no. 1, pp. 17–26, Jun. 2019, doi: 10.21009/JIV.1401.2.
- [7] M. Silviliyana, K. D. Ramadani, R. Sulistyowati, N. R. Sari, and G. Anggraeni, *Profil Anak Usia Dini 2023 (Volume 4, 2023)*. Jakarta Pusat: Badan Pusat Statistik, 2023.
- [8] A. Priadi, T. Aristina, N. Rachmawati, and Y. Harigustian, "Literature Review : Pengaruh Penggunaan Gadget Berlebih Terhadap Kesehatan Mental Anak," *J. Keperawatan*, vol. 13, no. 2, pp. 75–82, 2021, doi: 10.61758/nursing.v13i2.42.
- [9] A. R. Adwiah and R. R. Diana, "Strategi Orang Tua dalam Mengatasi Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 2, pp. 2463–2473, May 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i2.3700.
- [10] Y. Salis Hijriyani and R. Astuti, "Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0," *ThufuLA J. Inov. Pendidik. Guru Raudhatul Athfal*, vol. 8, no. 1, p. 015, May 2020, doi: 10.21043/thufula.v8i1.6636.
- [11] A. Iftaqul Janah and R. Diana, "Dampak Negatif Gadget pada Perilaku Agresif Anak Usia Dini," *Gener. Emas*, vol. 6, no. 1, pp. 21–28, Mar. 2023, doi: 10.25299/ge:jpiaud.2023.vol6(1).9365.
- [12] Fatimah, "Digital Literacy and Its Relationship to Early Childhood Behavior in PAUD," *Kanal J. Ilmu Komun.*, vol. 9, no. 1, pp. 28–32, Sep. 2020, doi: 10.21070/kanal.v9i1.663.
- [13] N. Harahap, *Penelitian Kualitatif*. Medan: Wal Ashri Publishing, 2020.
- [14] Z. Abdussamad, *Metode Penelitian Kualitatif*, 1st ed. CV syakir Media Press, 2021.
- [15] N. Novitasari and K. Novitasari, "Persepsi Orang Tua Terhadap Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Di Pedukuhan Glondong Kabupaten Bantul," *J. Pelita PAUD*, vol. 8, no. 1, pp. 175–182, Dec. 2023, doi: 10.33222/pelitapaud.v8i1.3571.
- [16] M. A. F. T, "Tantangan Orang Tua di Era Digital terhadap Akhlakul Karimah Anal di Desa Ngatabaru Sigi Biromaru," *iqra J. ilmu kependidikan dan Keislam.*, vol. 16, no. 1, pp. 28–36, Jul. 2021, doi: 10.56338/iqra.v16i1.1589.
- [17] J. Batubara, "Pengembangan Karakter Jujur Melalui Pembiasaan," *J. Konseling dan Pendidik.*, vol. 3, no. 1, pp. 1–6, Mar. 2015, doi: 10.29210/112000.

- [18] R. R. Alvi, G. Zalfa, D. Ayub, I. Maria, U. Perdani, and A. Anggoro, "Meningkatkan Jujur Anak melalui Permainan Rakyat Congklak," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 5, pp. 5414–5424, Aug. 2022, doi: 10.31004/obsesi.v6i5.2973.
- [19] D. Ayub, "Karakter Disiplin Anak Usia Dini: Analisis Berdasarkan Kontribusi Pola Asuh Orang Tua," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 6, pp. 7293–7301, Dec. 2022, doi: 10.31004/obsesi.v6i6.3565.
- [20] P. P. Sari, S. Sumardi, and S. Mulyadi, "Pola Asuh Orang Tua terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini," *J. PAUD AGAPEDIA*, vol. 4, no. 1, pp. 157–170, Aug. 2020, doi: 10.17509/jpa.v4i1.27206.
- [21] S. Anggraeni, "Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gadget Pada Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin," *Faletehan Heal. J.*, vol. 6, no. 2, pp. 64–68, Jul. 2019, doi: 10.33746/fhj.v6i2.68.
- [22] C. Sopiha, "Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Disiplin Pada Anak Usia Dini Saat Pandemi Covid-19," *J. Jendela Bunda*, vol. 9, no. 1, pp. 10–18, 2021, [Online]. Available: <https://e-journal.umc.ac.id/index.php/JJB/article/view/2128>
- [23] H. Fatichah and L. Madyawati, "Picture Timetable Mengatasi Kecanduan Gadget pada Anak," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, pp. 789–798, Dec. 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i2.389.
- [24] E. Ernida, R. Razali, and S. S. Fitriani, "Nilai Karakter dalam Buku Bacaan Literasi Anak," *Seulanga J. Pendidik. Anak*, vol. 4, no. 1, pp. 46–60, May 2023, doi: 10.47766/seulanga.v4i1.999.
- [25] H. Apriani, Sumardi, and Elan, "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun (Studi Kasus di SPS Taam Annuur Kota Tasikmalaya)," *J. Kewarganegaraan*, vol. 6, no. 2, pp. 4406–4416, 2022, doi: 10.31316/jk.v6i2.3737.
- [26] N. W. Nik Lisa, I. W. Sujana, and I. N. Suadnyana, "Hubungan Antara Sikap Komunikatif Sebagai Bagian dari Pengembangan Karakter dengan Kompetensi Inti Pengetahuan IPS Siswa," *Mimb. Ilmu*, vol. 23, no. 2, pp. 158–166, Dec. 2018, doi: 10.23887/mi.v23i2.16422.
- [27] R. Y. Hidayatul, "Gadget dan Speech Delay: Kajian Perkembangan Kemampuan Berbahasa Anak," *Indones. J. Islam. Early Child. Educ.*, vol. 2, no. 2, pp. 235–242, 2017, doi: 10.51529/ijiece.v2i2.88.
- [28] Dewi Niswatul Fithriyah, N. M. Yulia, Sutrisno, Midya Yuli Amreta, and Sanjung Ariesta Utami, "Penanaman Nilai-Nilai Karakter Komunikatif melalui Permainan Uno Stacko," *J. Ilm. Pendidik. Citra Bakti*, vol. 10, no. 2, pp. 421–428, May 2023, doi: 10.38048/jipcb.v10i2.1293.
- [29] A. N. Nugraeny and A. Mukminin, "The Improvement of Social Care Character Through Puzzle Cards Game," *BELIA Early Child. Educ. Pap.*, vol. 8, no. 1, pp. 12–15, 2019, doi: 10.15294/BELIA.V8I1.29744.
- [30] F. W. Sukmady, "Meningkatkan Kemampuan Berempati Anak Usia 5-6 Tahun melalui Cooperative Learning," *J. Penelit. dan Pengemb. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, p. 103, Nov. 2017, doi: 10.30870/jppaud.v4i2.4650.