

Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Belajar Anak Usia Dini di PAUD Pelangi Ilmu Tanjung Jati Kabupaten Langkat

Ayu Dwi Ananda¹, Nova Mei Devi², Sabila Fatun Nisa³, Hilal Fatra⁴

ayudwiananda314@gmail.com¹, meinova721@gmail.com²,
sabilafatunnisa@gmail.com³, hilalfatra12345@gmail.com⁴

Institut Syekh Abdul Halim Hasan Binjai

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dampak penggunaan gadget terhadap kemajuan belajar anak usia dini di PAUD Pelangi Ilmu Tanjung Jati, Kabupaten Langkat. Metode yang diterapkan dalam studi ini adalah kualitatif dengan pendekatan studi kasus, yang melibatkan teknik observasi serta wawancara dengan para pendidik dan orang tua, ditambah dengan studi pustaka. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget memiliki dampak yang dapat dibedakan menjadi positif dan negatif. Dampak positif mencakup kemudahan dalam mengakses informasi dan media pembelajaran yang interaktif, sementara dampak negatif cenderung lebih kuat, termasuk gangguan pada perkembangan agama dan moral, kognitif, bahasa, sosio-emosional, dan keterampilan seni. Anak-anak berisiko mengalami penurunan dalam konsentrasi, keterampilan sosial yang kurang, dan ketergantungan pada gadget. Hasil observasi menunjukkan bahwa mayoritas anak menggunakan gadget lebih dari dua jam setiap hari, dan beberapa dari mereka tidak mendapatkan pengawasan yang cukup dari orang tua. Karena itu, sangat penting bagi orang tua untuk terlibat aktif dan mengawasi durasi serta jenis konten yang diakses anak-anak demi mendukung perkembangan pembelajaran yang maksimal selama fase penting dalam pertumbuhan mereka.

Kata Kunci: gadget; anak usia dini; perkembangan belajar; pengawasan orang tua; dampak teknologi

Abstract

This study aims to evaluate the impact of gadget use on the learning progress of early childhood students at PAUD Pelangi Ilmu Tanjung Jati, Langkat Regency. The method used in this study is qualitative with a case study approach, involving observation techniques and interviews with educators and parents, complemented by literature review. The findings reveal that gadget use has both positive and negative impacts. The positive impacts include easier access to information and interactive learning media, while the negative impacts tend to be more dominant. These include disruptions in religious and moral development, cognitive,

language, socio-emotional skills, and artistic abilities. Children are at risk of decreased concentration, poor social skills, and gadget dependency. Observations showed that the majority of children use gadgets for more than two hours daily, and some of them do not receive adequate parental supervision. Therefore, it is crucial for parents to be actively involved and monitor both the duration and type of content accessed by their children in order to support optimal learning development during this critical growth phase.

Keywords: *gadget; early childhood; learning development; parental supervision; technology impact*

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini berjalan sangat cepat, terlihat dari banyaknya kemunculan inovasi yang memudahkan manusia dalam menjalani kegiatan sehari-hari. Contohnya, dalam hal komunikasi, sekarang manusia bisa berinteraksi dengan lebih mudah meskipun terpisah jarak jauh berkat kehadiran perangkat elektronika. Salah satu keunggulan dari perangkat-perangkat ini adalah memberi pengguna kebebasan lebih dalam menentukan waktu dan lokasi untuk berkomunikasi. Kini gadget dilengkapi dengan layar sentuh yang menjadikan pemakaiannya lebih sederhana. Selain hadirnya beragam aplikasi sosial dan fitur layar sentuh, perangkat modern juga menyediakan berbagai permainan yang sangat diminati anak-anak sekolah. Permainan yang tersedia sangat bervariasi, mulai dari tema petualangan hingga edukasi. (Mahendra, 2023)

Dari segi etimologis, istilah gadget berasal dari bahasa Inggris yang merujuk pada alat elektronik kecil dengan fungsi khusus. Salah satu yang menjadi pembeda antara gadget dengan alat elektronik lainnya adalah unsur "inovasi". Dalam penggunaan gadget, anak-anak umumnya lebih sering menggunakannya untuk bermain. Dari kebiasaan kecil ini, anak yang sebelumnya senang bermain dengan teman-temannya bisa beralih menjadi terbiasa menggunakan gadget sebagai pengganti teman bermain. (Batubara et al., 2023)

Menurut Yohana Yembise, orang tua mengatakan harus mengendalikan anak yang memainkan gadget. Anak-anak dapat menerima berbagai informasi yang tidak disaring oleh karena mereka menyimpan gadget seperti ponsel (HP) dan tablet. Masa anak-anak adalah pertumbuhan fisik dan perkembangan psikologis pada manusia. Penggunaan gadget pada anak-anak membutuhkan waktu untuk menggunakannya dan penggunaan ini tidak seperti orang dewasa. Penggunaan gadget pada anak usia dini hanya membutuhkan waktu 1 jam per hari. Ini sesuai dengan asosiasi anak Amerika dan Kanada. Ini menyatakan bahwa penggunaan gadget pada anak-anak harus digunakan untuk jangka waktu tertentu. Anak-anak berusia antara 3-5 tahun adalah 1 jam per hari dan 2 jam per hari, untuk anak-anak yang berusia antara 6-8 tahun adalah 2 jam sehari. (Adwiah & Diana, 2023)

Beberapa penelitian terdahulu telah menyajikan penjelasan tentang dampak penggunaan gadget pada perkembangan belajar anak. Sebagaimana yang dilaksanakan oleh Ika Purwajayanti (2021), dengan judul "Implikasi Gadget Terhadap Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Tunas Mekar Kota

Palu” menyatakan bahwa penggunaan gadget terhadap anak sangat mempengaruhi perkembangan moral serta nilai-nilai agama, gadget menyebabkan interaksi sosial anak dengan lingkungan sekitar berkurang, membuat anak cenderung malas bergerak dan jarang beraktivitas motoriknya, sehingga anak tidak aktif dalam pembelajaran, karena sudah menggunakan gadget.(Ika, Purwijayanti, Abdul Munir, 2021)

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di PAUD Pelangi Ilmu Tanjung Jati, semua anak-anak di PAUD dan TK ini sudah akrab dengan gadget dan menikmati menggunakannya. Kebanyakan dari mereka memakai smartphone atau tablet. Mereka lebih sering memanfaatkan gadget untuk bermain aplikasi, baik yang bersifat pendidikan maupun hiburan. Selain permainan, biasanya mereka juga menggunakan aplikasi video hiburan seperti TikTok dan Youtube. Di sisi lain, orang tua mengonfirmasi bahwa ketika anak-anak mereka bermain gadget, mereka cenderung terdiam di depan gadget masing-masing dan mengabaikan lingkungan di sekitar. Sering kali, orang tua memberikan gadget tanpa pengawasan atau batasan waktu, yang menyebabkan anak-anak menjadi kecanduan gadget dan terperosok dalam dunia mereka sendiri, sehingga mengakibatkan kesulitan dalam hal belajar.

Sebagaimana telah diungkapkan di atas bahwa pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan belajar anak usia dini itu sangat besar pengaruhnya. Dampak positif yang ditimbulkan adalah anak lebih bisa mengeksplor pembelajaran melalui media online, sedangkan dampak negatifnya adalah kurangnya pengawasan dari orang tua sehingga anak menjadi kecanduan terhadap gadgetnya dan menyebabkan salah satunya adalah penurunan prestasi belajar. Dengan demikian diharapkan hasil penelitian ini bisa menjelaskan situasi mengenai penggunaan gadget pada anak usia dini, dan menggambarkan seberapa besarnya pengaruh gadget pada perkembangan belajar anak.

B. KAJIAN TEORI

1. Penggunaan Gadget

Gadget adalah perangkat elektronik kecil dengan fitur khusus dan sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari, seperti smartphone, tablet, dan perangkat digital lainnya (Rini et al., 2021). Dan Gadget juga dapat diartikan sebagai media hiburan bagi masyarakat, terutama anak-anak, yang memuat beragam aplikasi terintegrasi seperti YouTube, musik, dan permainan yang dapat menumbuhkan kreativitas anak dan membuat mereka merasa senang saat menggunakannya. (Rismala et al., 2021)

Penggunaan gadget dapat membantu proses pembelajaran jarak jauh, agar dan dapat menambah pengetahuan dan wawasan anak dengan cepat, serta meningkatkan keterampilan digital sejak dini (Nur et al., 2024). selain itu dengan adanya gadget dapat mempermudah siswa mengakses sumber belajar kapan saja, meningkatkan minat belajar melalui video pembelajaran, dan mendorong kreativitas anak melalui konten digital seperti menggambar, membuat video, atau bermain game edukatif, serta dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan logika melalui game strategi (Sukma & Sari, 2025).

Penggunaan gadget tidak hanya memiliki dampak positifnya saja, tetapi juga memiliki dampak yang negatif yang mengakibatkan Anak mengalami keterlambatan dalam perkembangan sosial-emosional karena terlalu lama menggunakan gadget, dan kurangnya interaksi sosial secara langsung

(Mahendra, 2023), sanak menjadi kurang aktif secara fisik dan berisiko obesitas, dan Munculnya ketergantungan atau adiksi gadget pada anak sehingga dapat menimbulkan kurangnya fokus pada anak, Menurunnya minat belajar karena lebih tertarik pada konten hiburan, dan Gangguan tidur akibat penggunaan gadget sebelum tidur, Potensi kecanduan gadget (gadget addiction), dan Anak menjadi lebih temperamental dan sulit dikontrol saat waktu bermain gadget dibatasi, serta menyebabkan gangguan mata (digital eye strain) karena durasi layar yang terlalu lama, dan Risiko postur tubuh buruk akibat posisi duduk yang tidak ergonomis saat menggunakan gadget.(Yuda, 2023)

Dari pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian gadget adalah sebagai alat elektronik teknologi terbaru untuk mendukung kegiatan komunikasi dan hiburan untuk masyarakat serta dapat membuat kehidupan manusia lebih praktis dalam mencari informasi terbaru dengan hal itu dapat menumbuhkan kreativitas pada saat menggunakannya, serta dengan adanya penggunaan gadget dapat berdampak positif bagi penggunanya, dan tanpa adanya pengawasan dalam penggunaan gadget dapat menimbulkan dampak negatif hal itu dapat membuat pengguna jadi kecanduan bermain gadget.

2. Perkembangan Belajar

Perkembangan adalah sebuah proses transformasi dalam diri seseorang yang bersifat kualitatif atau berkaitan dengan fungsi psikologis, yang berlangsung secara berkesinambungan menuju arah yang lebih positif atau lebih dewasa. Sedangkan secara definisi, belajar terdiri dari (1) proses yang paling efektif adalah lewat pengalaman, dan (2) belajar bermakna sebagai perubahan perilaku yang relatif permanen, yang terjadi karena latihan atau pengalaman. Proses belajar sendiri adalah suatu kegiatan, sedangkan hasil dari belajar adalah apa yang diperoleh dari interaksi proses belajar mengajar.

Perkembangan belajar adalah interaksi individu dengan lingkungan, dan adalah keinginan untuk mengembangkan proses progresif sistematis secara rinci melalui proses pengajaran dan pembelajaran di berdasarkan proses yang mengarah pada perubahan individu. Menurut Santrock, pengembangan adalah bagian dari perubahan, dimulai dengan fertilisasi dan berlanjut di semua wilayah kehidupan. Ini rumit karena melibatkan banyak proses seperti kognisi, emosional dan biologi sosial.

Ada beberapa alasan mengapa harus dipahami dan dipelajari tentang perkembangan belajar siswa. Alasannya adalah bahwa memahami aspek dan penelitian pengembangan siswa adalah salah satu kemampuan melekat yang ada dengan memahami aspek-aspek pengembangan dan faktor -faktor yang mempengaruhi pengembangan siswa, sehingga upaya yang mendapatkan berbagai upaya untuk menyikapinya. Selain itu, dengan upaya ini untuk mencegah berbagai hambatan atau masalah yang dapat menghambat perkembangan anak-anak. Semua orang memiliki kelebihan dan kekurangannya sendiri, seperti halnya anak -anak di sekolah dasar. Meskipun baik dalam aspek akademik, beberapa baik dalam aspek kognitif, beberapa baik dalam aspek kognitif, tetapi beberapa rendah dalam aspek sosial dan sebaliknya. Ini disebabkan oleh berbagai faktor: faktor keluarga dan faktor lingkungan.

Faktor-faktor yang mendukung kemajuan belajar anak terbagi menjadi dua kategori, yaitu faktor internal (dari dalam diri) dan faktor eksternal (dari lingkungan). Berikut adalah penjelasan dari kedua faktor tersebut:

a) Faktor Internal

Faktor internal yang mempengaruhi perkembangan belajar anak mencakup minat dan bakat, tingkat kecerdasan, serta dorongan dalam diri mereka sendiri untuk belajar dan berkembang dalam proses belajar.

b) Faktor Eksternal

Perkembangan anak lebih efektif jika ditinjau dalam konteks keluarga, kelompok, organisasi, dan komunitas yang lebih besar. Beragam konteks ini saling berhubungan dan semuanya memiliki andil dalam pertumbuhan anak. Contohnya, anak yang dibesarkan dalam keluarga yang menerapkan prinsip demokrasi dan menghargai hak individu dalam kesehariannya, cenderung akan menunjukkan sikap yang menghargai pandangan dan keberadaan orang lain saat mereka dewasa. (Amelia, 2023)

Dari penjelasan diatas, maka dapat ditarik pemahaman bahwa perkembangan belajar anak dipengaruhi oleh lingkungan keluarga, lingkungan belajar/sekolah dan juga lingkungan masyarakat. Ketiga lingkungan ini menjadi faktor penting perkembangan belajar anak, dimana seluruhnya berperan aktif di dalam bagiannya masing-masing dalam menunjang tumbuh kembang anak.

C. METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yaitu observasi dan wawancara yang dilakukan bersama guru pengajar PAUD Pelangi Ilmu Tanjung Jati, serta menggunakan studi pustaka yaitu menggunakan beberapa sumber literatur seperti buku, artikel jurnal, dll. Teknik analisis data yang digunakan adalah studi kasus yaitu mencoba menggali secara mendalam tentang topik yang dibahas, dalam hal ini adalah dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan belajar anak usia dini di PAUD Pelangi Ilmu anjung Jati Kabupaten Langkat.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Anak Usia Dini dan Aspek-Aspek Perkembangannya

Tak bisa disangkal bahwa gadget memberikan dampak positif, tetapi dampak negatifnya lebih dominan, karena anak usia dini lebih banyak melakukan interaksi pasif dengan gadget, yang berakibat buruk pada semua aspek perkembangan. Pengaruh penggunaan gadget terhadap aspek-aspek perkembangan anak usia dini mempengaruhi seluruh bidang perkembangan anak, termasuk nilai agama dan moral, kognitif, sosio-emosional, serta seni.

Dalam aspek agama dan moral anak, terdapat perilaku yang timbul akibat gadget, seperti ketidakteraturan dalam beribadah, menyepelekan orang lain, bersikap agresif atau cepat meniru tindakan kekerasan, mudah tertipu, dan mengalami kecanduan. Belum ada kasus yang ditemukan oleh partisipan di mana anak mereka mengunjungi situs pornografi.

Aspek kognitif tercermin dari rendahnya kemampuan anak untuk fokus atau berkonsentrasi saat mengikuti pelajaran atau dalam proses belajar berlangsung. Harsela & Qalbi (2020) juga menyatakan bahwa anak-anak cenderung menjadi tergantung pada gadget, yang mengakibatkan penurunan kemampuan fokus atau konsentrasi saat belajar. Berdasarkan hasil penelitian Bangsawan, (2022) yang dilakukan di Desa Teluk Pulau Raya Kabupaten Tanjung Jabung Barat menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh negatif penggunaan gadget terhadap perkembangan kognitif pada anak usia dini jika digunakan secara tidak teratur.

Aspek linguistik. Dampak buruk yang muncul sehubungan dengan perkembangan bahasa anak adalah komunikasi aktif anak dengan teman sebaya seringkali tidak lancar. Yulsyofriend berpendapat bahwa pemakaian gadget pada anak usia dini berimbas negatif terhadap kemampuan bahasa atau berbicara anak karena gadget menghalangi interaksi komunikasi langsung antara anak dan lingkungan sekitarnya.

Aspek sosial-emosional. Pemakaian gadget juga berdampak negatif pada anak-anak yang berusia dini yang terlibat secara pasif dalam interaksi dengan gadget. Marinding (2020) menyatakan bahwa gadget memang dianggap sebagai alat yang memberikan dampak negatif terhadap kemampuan sosio-emosional anak, karena terlihat pada kenyataan bahwa anak yang menghabiskan lebih banyak waktu bermain gadget sering kali kurang peduli terhadap lingkungan sosialnya. Dengan demikian, secara umum yang terjadi adalah anak kurang mampu memahami etika dalam bersosialisasi. Ada pengaruh serius penggunaan gadget terhadap kemampuan sosio-emosional anak-anak di usia dini. Penggunaan gadget yang intensif oleh anak-anak di usia dini menyebabkan mereka kurang perhatian terhadap lingkungan sosialnya. Anak lebih suka bermain dengan gadget daripada bermain bersama teman-teman seumurannya di lingkungan sekitar mereka. Terdapat 2 perilaku anak dengan gangguan perkembangan sosio-emosional yang sering terjadi di sekolah terkait pengaruh gadget, yaitu (1) beberapa anak enggan ditinggalkan oleh orangtua saat memasuki kelas untuk belajar, sehingga orangtua memberikan gadget agar anak dapat membawanya ke sekolah. Sikap yang sering terlihat pada anak adalah kurangnya minat untuk bermain dengan teman sebaya yang baru dikenalnya dan lebih cenderung memilih menyendiri sambil bermain gadget saat jam istirahat.

Selain gadget memberikan efek buruk pada aspek-aspek perkembangan lainnya, gadget juga memberikan efek buruk pada perkembangan seni. Evolusi seni pada anak prasekolah, seperti lagu-lagu yang dinyanyikan, musik yang diperdengarkan, serta tarian yang disaksikan atau ditarikan oleh anak, juga mengalami perubahan dalam gaya belajarnya. Menurut Lasmanawati & Azzahri (2022), penggunaan gadget secara berlebihan dapat berpengaruh buruk pada perkembangan seni seperti bernyanyi, mendengarkan musik, dan menari pada anak, yang dapat menyebabkan kecanduan, sifat malas, akses terhadap konten dewasa, dan mendengarkan lagu-lagu yang tidak sesuai untuk usia mereka. Yang terjadi adalah lagu-lagu anak dengan nilai-nilai atau pesan positif secara bertahap diabaikan. (Mimin et al., 2022)

Gadget lebih dominan berdampak negatif pada anak usia dini, tentunya hal ini sangat miris, karena mengingat begitu pentingnya usia dini yang sejatinya merupakan masa keemasan. Semestinya masa keemasan ini dapat dimanfaatkan oleh seluruh pemangku kepentingan sebagai masa yang tepat untuk mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan anak karena usia dini adalah masa dimana perkembangan otak anak berkembang sangat pesat hingga 80 %. Menurut Mayar & Sriandila, (2021) Anak usia dini adalah anak yang berada pada masa keemasan atau "Golden Age" karena itu di masa ini penting untuk seluruh pihak yang berkepentingan termasuk orangtua untuk melakukan berbagai upaya agar aspek-aspek perkembangan anak usia dini bisa berkembang dengan optimal. (Farida Mayar, 2021)

2. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Belajar Anak Usia Dini di PAUD Pelangi Ilmu Tanjung Jati Kabupaten Langkat

Gadget dapat membuat anak merasa cepat puas dengan pengetahuan yang mereka peroleh, sehingga menganggap informasi yang didapat dari internet atau teknologi lain sebagai pengetahuan yang paling lengkap dan definitif. Sebenarnya, terdapat banyak hal yang perlu dieksplorasi melalui pendidikan tradisional, dan internet tidak dapat menggantikan kedalaman sebuah pengetahuan. Jika tidak diperhatikan, terdapat kemungkinan bagi generasi berikutnya untuk menjadi generasi yang cepat merasa puas dan cenderung memiliki pemikiran yang dangkal. (Rismala et al., 2021)

Perkembangan teknologi yang memberikan banyak kemudahan, generasi mendatang berisiko menjadi generasi yang tidak kuat menghadapi tantangan. Dengan demikian, anak akan berpikir atau merasakan bahwa hidup seharusnya tidak sulit dan pada akhirnya mereka berupaya untuk membuat masalah lebih sederhana dan menghindari tantangan. Perkembangan teknologi mempercepat segalanya dan tanpa sadar anak pun dibiasakan untuk tidak sabar terhadap keterlambatan. Akibatnya, anak semakin hari semakin kurang sabar dan sulit berkonsentrasi, serta cepat meminta orang lain untuk memenuhi keinginannya dengan segera.

Menghindarkan anak dari penggunaan gadget adalah hal yang sulit dan sedikit tidak mungkin. Isu-isu sehari-hari berkaitan dengan penggunaan gadget seperti orang tua yang menggunakan gadget untuk bekerja, berkomunikasi dengan keluarga lewat gadget, serta hal-hal lainnya. Di sisi lain, anak selalu dekat dengan orang tua sehingga menghindarkan anak dari gadget memiliki tingkat kesulitan yang cukup besar. Isu mengenai pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini memiliki efek positif dan efek negatif.

Berikut adalah beberapa manfaat positif dari pemanfaatan gadget:

- a) Membantu anak untuk mengembangkan kreativitas dan kecerdasan, seperti melalui aplikasi menggambar, mewarnai, dan menulis.
- b) Anak-anak tak perlu buku untuk belajar karena gadget dilengkapi internet yang dapat membantu mereka mencari berbagai informasi.
- c) Menambah pengetahuan anak melalui media sosial yang dapat memberikan informasi.

Beberapa dampak negatif akan lebih menimbulkan efek tidak baik penggunaan gadget sebagai berikut:

- a. Anak-anak lebih banyak menirukan adegan-adegan dari video yang akan mereka tonton.
- b. Menjadi lebih sedikit berinteraksi dengan orang lain karena anak-anak lebih fokus pada gadget mereka.
- c. Terjebak dalam permainan game hingga melupakan untuk melakukan hal-hal lainnya.

Itu menjadi perhatian bagi orang tua supaya anak tidak terjebak dalam ketergantungan gawai dan kurang berminat untuk berinteraksi sosial. Pada usia yang masih muda, anak mengalami periode penting yang dikenal sebagai golden age yang berarti anak lebih sensitif terhadap rangsangan. Masa peka merupakan periode di mana terjadi kematangan fungsi fisik dan mental yang siap untuk bereaksi terhadap rangsangan dari kognitif, motorik, bahasa, sosio emosional, serta agama dan moral.

Banyaknya penggunaan gadget di kalangan anak-anak usia dini dan konsekuensi negatifnya telah dirasakan oleh orang tua. (Batubara et al., 2023) melaporkan bahwa hasil survei polling melalui saluran tv Channel News menunjukkan 47 persen orang tua mengungkapkan anak mereka menghabiskan banyak waktu sehari-hari di depan layar gadget, sementara 43 persen lainnya mengonfirmasi bahwa anak mereka telah menjalin ikatan emosional dengan gadget yang dimiliki karena anak menangis dan marah jika gadget tersebut diambil. Sekitar 3 jam lebih dihabiskan anak-anak ini untuk bermain gadget, menonton YouTube, atau memainkan permainan.

Ketergantungan anak usia dini pada gadget sudah terjalin dan dampak negatifnya pada berbagai aspek pertumbuhan anak lebih mendominasi dibandingkan dampak positif. Namun sebenarnya, gadget memiliki dua sisi tergantung cara penggunaannya; jika anak memanfaatkannya dengan bijak, maka akan memberikan dampak positif bagi perkembangan mereka. Sebaliknya, jika digunakan sembarangan dan tanpa batasan, maka akan berdampak negatif pada perkembangan mereka.

Dari pernyataan tim guru PAUD Pelangi bahwasannya, dampak yang ditimbulkan akibat penggunaan gadget pada anak berdampak positif dan negatif, tetapi lebih mengarah pada negatif. Dampak positifnya adalah, anak dapat mengeksplorasi pelajaran menggunakan platform digital yaitu Youtube, seperti menghafal surah-surah pendek, konten islami dan konten pembelajaran interaktif. Sedangkan dampak negatifnya adalah, anak-anak cenderung bosan pada pembelajaran di kelas, meniru gerakan-gerakan viral karakter yang ditontonnya di media sosial, meniru penggunaan bahasa-bahasa yang tidak baik yang tidak sesuai dengan anak seusia mereka, dan dan juga sulit menerima pembelajaran di sekolah.

3. Peran dan Pengawasan Orangtua Terhadap Anak Dalam Penggunaan Gadget di PAUD Pelangi Ilmu Tanjung Jati Kabupaten Langkat

Anak usia dini adalah anak yang mudah terpengaruh dengan lingkungan sekitarnya karena mereka masih mudah dalam usia, mudah dalam pengalaman dan pengetahuan, maka segala sesuatu yang dilakukan oleh orang dewasa atau orang-orang sekitarnya mereka akan cenderung mengikutinya. Di zaman sekarang ini perkembangan teknologi sangat pesat, dampak dan pengaruhnya bukan hanya dirasakan oleh orang dewasa tetapi juga dirasakan oleh anak-anak bahkan teknologi sudah menjadi hal yang biasa dalam kehidupan anak-anak jaman sekarang. (Karima et al., 2022)

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Wulandari & Hermiati, 2019) mengenai deteksi awal gangguan mental dan emosional pada anak yang terpengaruh kecanduan gadget, terlihat bahwa persentase responden yang mengalami kecanduan tinggi mencapai (34%) dengan kondisi mental dan emosional normal (59%) serta responden yang mengalami gangguan mental dan emosional. Hal ini menunjukkan bahwa banyak anak-anak terjebak dalam kecanduan gadget dan sebagian besar mereka berisiko menghadapi masalah emosional jika orang tua tidak mengambil langkah bijak dalam penggunaan gadget. Hal ini menunjukkan bahwa gadget memiliki dampak besar terhadap kelangsungan pertumbuhan dan perkembangan anak-anak.

Oleh karena itu, peran orang tua dalam mengawasi penggunaan gadget anak sangat penting agar proses pertumbuhan dan perkembangan mereka berjalan dengan baik dan optimal. Selain itu, orang tua juga perlu memahami dan

mengenali tanda-tanda anak yang kecanduan gadget; berikut adalah tanda-tanda anak yang terpengaruh oleh penggunaan gadget.

Ciri-ciri anak yang terjebak dalam penggunaan gadget:

- a) Anak menghabiskan sebagian besar waktunya setiap hari berinteraksi dengan perangkat elektronik.
- b) Anak cenderung mengesampingkan aktivitas lain atau kebutuhan mendasar demi berlama-lama dengan gadget.
- c) Anak sering kali mengabaikan peringatan dari orang-orang di sekitarnya dan menunda penyelesaian tugas yang harus dikerjakan.
- d) Cara-cara untuk mengatasi anak yang telah mengalami ketergantungan pada perangkat elektronik..(Hasanah, 2023)

Jika anak telah terjebak dalam kecanduan gadget, berikut adalah beberapa langkah yang bisa diambil oleh orang tua:

- a) Tetapkan waktu terbatas dalam penggunaan gadget. Dengan menetapkan batasan atau mengurangi durasi penggunaan gadget, lama-kelamaan anak akan mulai melupakan gadgetnya.
- b) Kembangkan potensi anak. Contohnya adalah dengan mengasah potensi yang dimiliki anak. Baik itu memainkan alat musik, menggambar, melukis, atau kegiatan lain.
- c) Seringlah bermain bersama anak. Orang tua yang rutin berinteraksi dan bermain bersama anaknya akan membuat anak lebih memperhatikan mereka daripada gadget.
- d) Ajaklah anak bermain diluar rumah. Ini akan mempercepat tumbuh kembang anak.
- e) Ajaklah anak beraktivitas bersama. Misalnya ketika memasak, maka ajaklah anak ikut membantu.
- f) Ajaklah anak untuk bermain. Melalui rekreasi, pikiran anak akan segar dan melupakan gadgetnya. Rekreasi dapat memberikan kebahagiaan dan keceriaan bagi anak. Terlebih lagi mengunjungi lokasi-lokasi dengan pemandangan indah, seperti gunung, pantai, kebun binatang, dan lain-lain. (Rahayu Z et al., 2022)

Selain itu orang tua juga harus bijak dalam menyediakan aplikasi yang bermanfaat bagi anak yang membuat anak dapat meningkatkan minat belajarnya sesuai dengan kebutuhan anak dan sesuai dengan usia dan kemampuan anak serta semua yang dimainkan oleh anak melalui gadgetnya harus ada dalam kontrol dari orang tua sebab jika tidak dikontrol maka anak akan melihat hal-hal yang tidak baik dan kekerasan apalagi sangat mudah di akses. Orang tua juga harus bijak untuk menjelaskan penggunaan setiap aplikasi yang ada di gadget anak.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan bersama guru PAUD Pelangi Ilmu, diketahui bahwa seluruh anak yang bersekolah di PAUD Pelangi Ilmu yang berjumlah 20 anak adalah pengguna gadget serta sudah mengenal dan mampu mengoperasikan gadget, baik itu untuk media hiburan maupun game. Pada saat melakukan proses wawancara dengan tim guru, kami mendapati bahwa tim guru telah berkonsultasi dan berdiskusi dengan para orangtua siswa terkait penggunaan gadget pada anak yang berlebihan. Diketahui bahwa durasi penggunaan gadget pada anak saat dirumah berkisar lebih dari 2 jam penggunaan, dan ada pula beberapa anak yang bahkan tidak diawasi sama sekali terkait penggunaan gadget ini, tidak adanya batasan waktu yang diberikan orangtuanya.

Berikut adalah tabel keterangan durasi penggunaan gadget dan pengawasan orangtua terhadap anak pada saat menggunakan gadget.

No	Nama Siswa	Durasi Menggunakan Gadget	Pengawasan Orangtua
1	Ahmad Syhrip	2 jam	diawasi
2	Alfathunnisa	2 jam	diawasi
3	Alishba Shafana Hilya	2 jam	diawasi
4	Aska Arasya	2 jam	diawasi
5	Citra Wahyuni	2 jam	diawasi
6	Dilara Anshori	2 jam	diawasi
7	Fatha Rayhan Hafiz	2 jam	diawasi
8	Habib Nasrullah Nasution	2 jam	diawasi
9	Hafiz Aditia	2 jam	diawasi
10	Hafsah Nazera	2 jam	diawasi
11	Heykal Azriansyah	2 jam	diawasi
12	Kenzo Rinaldi	2 jam	diawasi
13	Mikaila Putri Ramadhani	tidak dibatasi	tidak diawasi
14	Muhammad Fadlan	2 jam	diawasi
15	Nizam Al-Husain	tidak dibatasi	tidak diawasi
16	Navisha Zareen	2 jam	diawasi
17	Nizar Alfarizi	2 jam	diawasi
18	Raihan	2 jam	diawasi
19	Salsabila	2 jam	diawasi
20	Tegar Tria Pandi	2 jam	diawasi

Dari table diatas, dapat diketahui bahwa dari 20 siswa, terdapat 2 siswa yang tidak dibatasi dalam menggunakan gadget dan juga tidak diawasi oleh orangtuanya. Pengawasan orangtua sangat diperlukan saat anak menggunakan gadget. Sangat disayangkan sekali bahwa masih ada orangtua yang bahkan tidak memberi batasan bahkan pengawasan terhadap anaknya. Seharusnya orangtua menjadi pengawas terhadap konten-konten yang dilihat anak saat menggunakan gadget, jika tidak diawasi maka anak-anak tidak dapat memilah milih mana konten yang bagus dan sesuai dengan usianya dan mana konten yang sesuai. Dampak lainnya adalah anak tidak mengerti batasan dalam menggunakan gadget sehingga kecanduan dan sulit berhenti dalam menggunakan gadgetnya.

E. KESIMPULAN

Penggunaan gadget sangat mempengaruhi seluruh aspek perkembangan anak, mulai dari aspek agama dan moral, kognitif, bahasa, sosio-emosional, hingga seni. Anak-anak yang terlalu sering menggunakan gadget cenderung menunjukkan perilaku kurang disiplin beribadah, kecenderungan agresif, daya konsentrasi yang rendah, kemampuan bahasa yang terhambat, serta kurangnya kepedulian sosial dan etika dalam berinteraksi. Meskipun terdapat manfaat gadget, seperti menambah pengetahuan, memudahkan kreativitas, dan memfasilitasi pembelajaran digital, dampak negatifnya jauh lebih besar jika penggunaan tidak dibatasi dan tidak diawasi. Anak-anak menjadi cepat puas

dengan informasi dangkal, kurang sabar, rentan kecanduan, serta mudah terpengaruh oleh konten yang tidak sesuai usia.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa sebagian besar anak di PAUD Pelangi Ilmu sudah mengenal dan mahir menggunakan gadget, bahkan terdapat anak yang tidak diawasi sama sekali oleh orangtuanya saat bermain gadget. Hal ini menunjukkan lemahnya kontrol dan pengawasan keluarga terhadap aktivitas digital anak. Oleh karena itu, peran aktif dan pengawasan bijak dari orangtua sangat penting dalam mendampingi penggunaan gadget pada anak usia dini. Orangtua perlu menetapkan batasan waktu, memilihkan konten yang sesuai usia, mengembangkan minat bakat anak di luar gadget, serta menciptakan aktivitas alternatif yang mendukung tumbuh kembang optimal di masa keemasan (*golden age*).

F. SARAN

Berikut adalah beberapa saran yang dapat kami berikan adalah: orangtua hendaknya lebih memberikan perhatian penuh kepada anak terkait penggunaan gadget, berikan batasan pada anak dan juga mengawasi setiap akses edia social yang dilihat anak saat menggunakan gadget. Selain itu peran guru juga penting mengenai pemberian motivasi dan dorongan pada anak untuk semangat belajar dan memberikan pengertian tentang dampak penggunaan gadget.

G. DAFTAR PUSTAKA

- Adwiah, A. R., & Diana, R. R. (2023). Strategi Orang Tua dalam Mengatasi Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 2463–2473. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3700>
- Amelia, L. (2023). TUA TERHADAP PERKEMBANGAN BELAJAR SISWA KELAS 1 SD. 3(2), 186–193.
- Batubara, M., Nasution, M. I. M., Syahrin, T. A., Lubis, M. Y., Nujaima, I., & Husna, A. U. (2023). Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini, *Communnity Development Journal*. *Communnity Development Journal*, 4(4), 7429–7435.
- Br Sitepu, S. P., & Putra, S. (2025). Efforts To Improve Arabic Languge Learning Outcomes Using Audio Visual Based Touchable Grammatical Method. *International Journal of Islamic Education, Research and Multiculturalism (IJIERM)*, 7(1), 235-255.
- Dina, R. (2024). Dampak Self-Disclosure Di Media Sosial Terhadap Pembentukan Self-Concept Siswa Kelas XI Sma Swasta Bintang Langkat. *Jurnal Serunai Bimbingan dan Konseling*, 13(1).
- Farida Mayar, R. S. (2021). Pentingnya Mengembangkan Fisik Motorik Anak Sejak Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5, 9769–9775.
- Hasanah, U. (2023). Penggunaan Gadget Dan Implikasinya Terhadap Kedisiplinan Belajar Pada Anak Sekolah Dasar Di Desa Lampaseh Kota Banda Aceh(Peran Pengawasan Orang Tua). In *Pascasarjana Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh*.
- Ika, Purwijayanti, Abdul Munir, Y. (2021). Implikasi Gadget Terhadap Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Tunas Mekar Kota Palu The. *ECEIJ Early Childhood Education Indonesian Journal*, 4(2), 40–45.

- Karima, N. C., Ashilah, S. H., Kinasih, A. S., Taufiq, P. H., & Hasnah, L. (2022). Pentingnya penanaman nilai agama dan moral terhadap anak usia dini. *Yinyang: Jurnal Studi Islam Gender Dan Anak*, 17(2), 273–292. <https://doi.org/10.24090/yinyang.v17i2.6482>
- Lubis, M. A., Dina, R., & Putra, S. (2023). Improving the caring character of the school environment through providing group guidance services using discussion techniques. *KONSELI: Jurnal Bimbingan dan Konseling (E-Journal)*, 10(2), 207-2016.
- Mahendra, J. P. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Riset Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(1), 214–219. <https://doi.org/10.55047/jrpp.v2i1.362>
- Mimin, E., Kristen, U., & Wacana, S. (2022). Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Aspek-Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 6(2), 558–568. <http://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jga/article/view/6462>
- Nur, T., Holifah, I., Indriani, Z. K., Putri, N., Nurlatifah, M., Dwi, A. R., Darmika, A., Ismawati, R., Muhopilah, P., Psikologi, P. S., & Artikel, R. (2024). *PROSIDING SEMINAR PSIKOLOGI PENDIDIKAN KE-1 ASOSIASI PSIKOLOGI PENDIDIKAN INDONESIA (APPI) WILAYAH JAWA BARAT Pengaruh Penggunaan Gadget pada Anak Usia Sekolah Dasar*. 1, 93–96.
- Putra, S., Simaremare, A., & Dina, R. (2024). The Relationship Between Emotion Regulation And Teacher Work Motivation At Vocational High School. *Coution: Journal Counseling and Education*, 5(1), 1-6.
- Rahayu Z, S. P., Tri Mutya, M. F., Rahmi, & Muliati, R. (2022). Pengaruh Gadget terhadap Tumbuh Kembang Anak pada Masa Early Childhood. *Psyche 165 Journal*, 15(4), 140–145. <https://doi.org/10.35134/jpsy165.v15i4.201>
- Rini, N. M., Pratiwi, I. A., & Ahsin, M. N. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 7(3), 1236–1241. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1379>
- Rismala, Y., Aguswan, Priyantoro, D. E., & Suryadi. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *El-Athfal: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Anak*, 1(01), 46–55. <https://doi.org/10.56872/elathfal.v1i01.273>
- Sukma, D., & Sari, L. (2025). *Hubungan antara penggunaan gadget dengan kualitas tidur anak usia 10-12 tahun di mi raudlatul wildan wedung demak*.
- Yuda, H. (2023). *Pengaruh Durasi Penggunaan Gadget terhadap Kejadian Kelainan Refraksi Mahasiswa Universitas Ma Chung Malang*. 1(4), 19–30.