



Penggunaan *Gadget* dalam Pembelajaran dan Perkembangan Anak Usia Dini: *Literature Review*

Nur Ridha Utami^{1*} Sal Sabila Nur Alifah²

¹Magister Administrasi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung

²Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia

*Corresponding e-mail: nurridhautami@gmail.com

Received: 2 November 2022 Accepted: 9 November 2022 Online Published: 14 November 2022

Abstract: Use of Gadgets in Early Childhood Learning and Development: Literature Review. The era of globalization has brought rapid changes to the use of gadgets. Gadgets are one of the technological advances that are used equally by all ages, including children. The use of gadgets in the PAUD education process plays an important role and is able to make learning more enjoyable so that children understand the material more easily. Meanwhile, the use of gadgets in early childhood can also have a negative impact. The negative impacts are that it can interfere with health, children do not socialize properly in their surroundings, difficulty developing speech skills, and so on. This article is the result of a literature study. The data obtained comes from various articles available on Google Scholar, other internet platforms, and books. This paper will identify the effect of using gadgets in learning on early childhood development. Through a literature study, the effect of using gadgets in learning on children's development was identified, including increasing children's ability to think creatively and critically. In addition, gadgets can also help children to think more clearly, add new vocabulary to children and can develop children's fine motor skills.

Keywords: Early Childhood, Gadgets, Teachers, Parents, Learning

Abstrak: Penggunaan *Gadget* dalam Pembelajaran dan Perkembangan Anak Usia Dini: *Literature Review*. Era globalisasi telah membawa perubahan yang begitu cepat terhadap penggunaan *gadget*. *Gadget* merupakan salah satu kemajuan teknologi yang dimanfaatkan secara merata oleh semua kalangan usia termasuk anak-anak. Penggunaan *gadget* dalam proses pendidikan PAUD memegang peranan penting dan mampu menciptakan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga anak lebih mudah memahami materi. Sementara itu, penggunaan *gadget* pada anak usia dini juga dapat memberikan dampak negatif. Dampak negatif yang ditimbulkan adalah dapat mengganggu kesehatan, anak kurang bersosialisasi dengan baik di lingkungan sekitarnya, kesulitan untuk mengembangkan kemampuan bicara, dan lain-lain. Artikel ini merupakan hasil studi literatur. Data-data yang diperoleh berasal dari berbagai macam artikel yang tersedia di *google scholar*, *platform* internet lainnya, dan buku. Tulisan ini akan mengidentifikasi pengaruh penggunaan *gadget* dalam pembelajaran terhadap perkembangan anak usia dini. Melalui studi literatur teridentifikasi pengaruh penggunaan *gadget* dalam pembelajaran terhadap perkembangan anak diantaranya adalah meningkatkan

kemampuan anak untuk berpikir kreatif dan kritis. Selain itu, gadget juga dapat membantu anak untuk berpikir lebih jernih, menambah kosakata baru pada anak serta dapat mengembangkan kemampuan motorik halus anak.

Kata kunci: Anak Usia Dini, *Gadget*, Guru, Orang Tua, Pembelajaran

▪ PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi saat ini berkembang semakin cepat dan kompleks (Hijriyani & Astuti, 2020). Penciptaan berbagai teknologi telah signifikan mengubah kehidupan manusia di berbagai bidang (Chusna, 2017). Di era globalisasi penggunaan *gadget* sebagai salah satu bentuk teknologi yang sudah mendunia (Elfiadi, 2018) dan dimanfaatkan secara merata oleh segala usia termasuk anak-anak di bawah usia lima tahun (Wulandari & Lestari, 2021). Pada dasarnya *gadget* merupakan alat yang dapat memfasilitasi komunikasi jarak jauh. Sementara itu, penggunaan *gadget* bagi anak-anak dapat memberikan dampak negatif seperti ketergantungan dan tidak terkendalinya anak terhadap *gadget* tersebut (Putra, 2017). *Gadget* telah berkembang menjadi sebuah “candu” yang dapat mempengaruhi semua orang dari segala jenis usia dan jenis kelamin, baik dalam bidang pendidikan, politik, hukum, atau hanya sekedar hiburan semata (Efastri et al., 2022).

Watini (2022) mengungkapkan bahwa teknologi sering digunakan dalam bidang pendidikan untuk mendukung proses pembelajaran seperti audio visual, video, dan aplikasi lainnya. Penggunaan *gadget* dalam proses pendidikan seperti di PAUD memegang peranan penting. Hal ini bahwa penggunaan *gadget* didalam kelas memiliki potensi untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik (Annisa et al., 2020), sehingga memudahkan anak-anak untuk memahami materi pembelajaran yang diajarkan (Santoso, 2020). Terlebih bahwa saat ini tidak sedikit anak yang sudah menggunakan aplikasi edukatif yang dirancang khusus untuk anak usia dini (Ayuningrum & Afif, 2021). Aplikasi tersebut berdampak pada motivasi anak yang akan didapatkan dalam proses pembelajarannya.

Selanjutnya masa anak usia dini atau yang sering disebut masa “*golden age*” merupakan waktu yang sangat rentan dalam perkembangan anak. Perkembangan kecerdasan dalam segala aspeknya seperti intelektual, emosional, dan spiritual mengalami pertumbuhan luar biasa yang membantu mengarahkan dan membentuk perkembangan anak di masa depan (Pebriana, 2017). Anak-anak akan dengan cepat mengasimilasi semua informasi ketika mereka berada dalam tahun-tahun pembentukannya (Uce, 2017). Masa usia dini sebagai masa dimana anak akan berkembang menjadi peniru yang handal dan memiliki rasa keingintahuan yang tinggi agar dapat mengembangkan aspek kognitif, emosional, dan karakternya (Hani & Putro, 2022). Maka dari itu, orang tua atau orang yang lebih tua tidak boleh meremehkan anak-anak seusia mereka (Subarkah, 2019).

LITERATURE REVIEW

Gadget

Gadget adalah benda atau barang yang secara khusus dikembangkan di zaman modern dengan tujuan membuat segala sesuatunya lebih sederhana dan lebih berguna daripada teknologi sebelumnya (Novianti & Garzia, 2020). Kata “*gadget*” dalam bahasa Inggris mengacu pada perangkat elektronik kecil dengan berbagai macam kegunaan (Machmud et al., 2022). Sedangkan dalam bahasa Indonesia, *gadget* merupakan produk berteknologi tinggi yang menampilkan berbagai berita, media, jejaring sosial, bahkan hiburan melalui berbagai aplikasi (Mau & Gabriela, 2021). *Gadget* juga sebagai media yang digunakan untuk komunikasi kontemporer yang memfasilitasi komunikasi antar manusia (Prasetyo, 2022). *Gadget* merupakan alat yang mempunyai fungsi untuk

memudahkan pekerjaan manusia, contohnya *smartphone*, laptop, komputer, dan *notebook* (Maria & Novianti, 2020). Selain itu, *gadget* merupakan kemajuan teknologi terkini dengan kemampuan yang lebih unggul dari fitur yang sudah ada serta memiliki fungsi yang lebih praktis dan bermanfaat (Kustiawan & Enggarwati, 2021). Penggunaan *gadget* mengalami peningkatan dari waktu ke waktu (Kurniawati, 2020). Peningkatan tersebut juga terjadi pada penggunaan *gadget* di kalangan anak usia dini dengan persentase sebesar dua kali lipat dari 36% menjadi 72%.

Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah masa *golden age* dimana semua potensi manusia berkembang dengan cepat dan kuat (Khadijah et al., 2022). Tahun-tahun awal pembentukan kehidupan seorang anak merupakan masa kritis dalam membentuk karakter seseorang (Ningrum et al., 2022). Anak-anak paling reseptif dan memiliki kemampuan untuk belajar karena rasa ingin tahu mereka yang kuat saat mereka berada di usia dini (Elihami & Ekawati, 2020). Proses pertumbuhan tubuh dan psikologis anak selama periode sensitif mempersiapkan mereka untuk menanggapi rangsangan eksternal (Miranti & Putri, 2021). Pertumbuhan anak berkorelasi erat mulai dari lahir sampai anak berusia sekitar dua tahun (Talango, 2020). Pada usia 3 dan 5 tahun, anak mulai belajar untuk bersosialisasi dan menjadi anak yang mandiri. Fase-fase ini sangat penting untuk kehidupan selanjutnya. Anak-anak mulai menerima keterampilan sebagai landasan untuk pertumbuhan dan pengetahuannya adalah ketika anak berada di usia sekitar tiga tahun (Ulfa & Na'imah, 2020).

Selanjutnya Jazimi (2020) menyebutkan bahwa anak usia dini adalah masa khusus dalam aktivitas seorang anak yang terdiri dari pola pertumbuhan dan perkembangan dengan fase-fase yang akan dialami oleh anak berbeda-beda. Tahapan ini disebut sebagai "*the golden age*" karena akan membentuk perkembangan fisik, moral, dan intelektual anak ketika dewasa (Bonita et al., 2022). Artinya bahwa anak usia dini mengacu pada anak-anak antara usia 0-8 yang sedang melalui periode perkembangan fisik dan moral. Masa kanak-kanak awal merupakan periode ketika semua keuntungan atau hak istimewa yang akan dialami anak tidak akan datang untuk kedua kalinya (Damanhuri, 2017). Tahun-tahun pembentukan kehidupan sangat penting untuk perkembangan otak, kecerdasan, kepribadian, ingatan, dan sifat-sifat anak yang lainnya (Warisyah, 2019). Oleh karena itu, Sulaiman et al. (2019) mengungkapkan bahwa periode ini sering digambarkan sebagai "era yang menentukan untuk kehidupan selanjutnya". Jika waktu tersebut dilepaskan sembarangan dari pemantauan orang tua atau pendidikan, umumnya akan berdampak negatif bagi perkembangan anak di masa depan.

▪ **METODE**

Literatur ini fokus pada penggunaan gadget dalam pembelajaran dan perkembangan anak usia dini. Penelitian ini menggunakan metode *literature review* (Oancea & Pring, 2008). *Literature review* memiliki kegunaan dalam siklus penelitian yang ingin menginformasikan dan diinformasikan oleh suatu praktik penelitian maupun kebijakan. Proses *review* dilakukan dengan mencari sumber di *Google Scholar* dan yang memiliki kata kunci "anak usia dini", "*gadget*", "guru", "orang tua" dan "pembelajaran". Rentang pencarian dari tahun 2017-2022. Prosedur penelitian *literature review* dilaksanakan dengan lima langkah dibawah ini.

Langkah 1: Merumuskan pertanyaan penelitian atau *research question* (RQ) yaitu:

- a. Bagaimana dampak penggunaan *gadget* bagi pembelajaran dan perkembangan anak usia dini?
- b. Bagaimana pengaruh *gadget* terhadap perkembangan anak usia dini?
- c. Bagaimana penggunaan *gadget* dalam pembelajaran pada anak usia dini?

Langkah 2: Melihat literatur

- a. Melihat literatur yang relevan untuk penelitian
- b. Mendapatkan gambaran umum tentang tema penelitian
- c. Pengetahuan terhadap tema yang diambil sangat mendukung sumber penelitian yang dicari
- d. Sumber ini memberikan kesimpulan terhadap penelitian yang relevan.

Langkah 3: Evaluasi Data

- a. Melihat banyaknya keikutsertaan yang dibahas pada topik tertentu
- b. Mencari dan menemukan sumber data yang benar untuk mendukung penelitian
- c. Asal data bersumber dari data kuantitatif, kualitatif, dan gabungan antara keduanya.

Langkah 4: Analisis dan interpretasi

Langkah 5: Berdiskusi dan merangkum literatur

▪ **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dampak Penggunaan *Gadget* bagi Pembelajaran dan Perkembangan Anak Usia Dini

Bidang pendidikan sangat penting untuk menggunakan pendekatan yang menarik dan imajinatif ketika mengajarkan anak, sehingga mereka dapat lebih mudah menerima pengetahuan dan informasi yang disampaikan (Nafaida, 2020). Karena jika seorang anak tidak merasa tertarik, anak akan memberontak dan tidak mau menerima ilmu yang disampaikan (Rahmawati, 2020). Sama halnya dengan belajar, otak dan kecerdasan anak akan berkembang tergantung seberapa besar keterlibatan dan pengetahuan orang tua maupun guru (Widiastiti & Agustika, 2020). Agar anak memberikan tanggapan positif tentang sikap orang tua dan guru, maka orang yang bersangkutan harus memahami apa yang membuat anak senang dan memberikannya kepada mereka (Nugroho et al., 2022). Orang tua dan guru kemudian dapat mendorong anak-anaknya untuk belajar melalui permainan, menebak, atau dengan belajar menulis, membaca, menggambar, dan berbicara (Lubis et al., 2020). Anak-anak menjadi kecanduan atau memiliki ketergantungan pada *gadget* karena sejumlah dampak yang merugikan pada perkembangan anak (Hertinjung et al., 2021) seperti:

- a. Waktu yang terbuang sia-sia. Saat bermain dengan *gadget*, anak-anak sering lupa waktu. Anak melewatkan peluang untuk tumbuh dan berkembang dengan melakukan kegiatan yang tidak berarti. Padahal waktu tersebut dapat dihabiskan untuk hal-hal yang akan membantu anak dalam mengembangkan berbagai aspek yang ada di dalam diri anak.

- b. Mengalami gangguan pada fungsi PFC. Perkembangan otak anak dapat lebih terhambat karena kecanduan *gadget*. *Pre-frontal Cortex* atau yang sering dikenal sebagai PFC adalah area otak yang mengatur emosi, pengendalian diri, respon, penilaian, dan prinsip moral yang lainnya. Anak-anak dengan kecanduan teknologi atau *gadget* seperti mereka yang suka bermain *game online* akan memproduksi hormon dopamin secara berlebihan yang akan merusak fungsi PFC.
- c. Banyak fitur atau aplikasi yang memiliki norma, standar pendidikan, dan nilai agama yang tidak memadai sehingga tidak sesuai untuk anak-anak seusia itu.
- d. Anak-anak malas untuk membaca dan menulis. Hal ini disebabkan karena anak-anak terbiasa hanya melihat dan mendengar, tanpa bereaksi terhadap apa yang mereka lihat dan dengar.
- e. Mengganggu kesehatan. Kesehatan akan terganggu jika terlalu sering menggunakan *gadget* terutama mata. Selain itu, karena anak terbiasa melihat gambar dan benda bergerak maka minat membaca anak akan berkurang.
- f. Menghilangkan keinginan untuk melakukan aktivitas bersama dengan teman-teman sebayanya. Hal ini mengakibatkan anak menjadi lebih suka menyendiri atau individualistis. Banyak dari mereka yang menghabiskan akhir pekannya dengan menonton video dan bermain *game* daripada berkumpul dan bermain bersama dengan keluarga ataupun teman-temannya.

Anak-anak yang menggunakan *gadget* secara berlebihan akan menderita. Hal ini dikarenakan dapat menghambat kemampuan anak untuk fokus (Yumarni, 2022). Selain itu, membuat anak lebih bergantung pada *gadget* untuk menyelesaikan tugas yang seharusnya dapat diselesaikan secara mandiri. Dampak lainnya adalah meluasnya ketersediaan internet pada perangkat yang menampilkan konten yang tidak boleh ditonton oleh anak-anak. Banyak anak yang sudah ketergantungan dengan teknologi dan lalai berinteraksi dengan lingkungan mereka, yang memiliki efek psikologis yang merugikan pada perkembangan fisik anak-anak dan dapat menyebabkan masalah kepercayaan diri (Yulsoyfriend et al., 2019).

Adapun langkah yang dapat orang tua gunakan untuk mengurangi bahaya penggunaan *gadget* terhadap anak-anak mereka, yaitu:

- 1) Berada bersama anak ketika mereka menggunakan *gadget*.
- 2) Tetapkan batas waktu penggunaan *gadget*.
- 3) Membuat kesepakatan dengan anak dalam membuka fitur-fitur yang akan dibuka.
- 4) Orang tua harus memberikan contoh yang baik kepada anak-anaknya.
- 5) Dorong anak untuk belajar dan bermain bersama dengan menyembunyikan *gadget* di tempat yang tidak terlihat (Rini et al., 2021).

Namun penggunaan *gadget* pada anak usia dini tidak selalu berdampak negatif. Hal ini dikarenakan penggunaan *gadget* juga dapat memberikan dampak positif yaitu anak akan memperoleh banyak informasi yang dapat ditemukan dengan mudah melalui *gadget*. Anak-anak dapat dengan bebas memilih mata pelajaran yang ingin mereka pelajari. Selain itu, anak juga dapat menemukan berbagai informasi lainnya, seperti cara menanam bunga, menggambar, melukis, membuat benda dari bahan daur ulang, dan belajar hal lainnya dari *gadget* (Munisa, 2020). Kemudian dapat meningkatkan minat anak untuk belajar. Karena anak bisa belajar dengan mengamati gambar seperti tampak nyata, penuh warna, dan beragam, maka minat anak dalam belajar akan meningkat. Mereka tidak hanya belajar dengan buku dan pensil yang menyebabkan mereka merasa bosan. Penggunaan *gadget* juga mampu menambah pengetahuan anak (Ariston &

Frahasini, 2018). Banyak anak yang menyukai dan memainkan berbagai permainan imajinatif dan sulit yang berada didalam *gadget*.

Perkembangan teknologi yang canggih telah memungkinkan anak-anak untuk bermain *game* yang mengajarkan mereka berbagai hal (Saniyyah et al., 2021). Perkembangan teknologi tersebut dapat mengembangkan pola pikir anak sambil bermain seperti mengatur strategi permainan, kecepatan bermain, dan melatih perkembangan otak kanan (Ridwan & Fauziah, 2022).

Selanjutnya pengenalan teknik pengajaran yang baru. Munculnya teknik pengajaran yang baru ini dapat membantu dalam proses belajar baik bagi siswa maupun guru. Sebagai hasil dari kemajuan teknologi, teknik pengajaran baru yang telah dikembangkan akan memudahkan siswa untuk memahami materi abstrak (Badruzaman, 2022).

Kemudian penggunaan *gadget* dipengaruhi oleh penggunaannya. Perspektif pengguna tentang dampak dari menerima teknologi bervariasi tergantung pada seberapa mudah penggunaannya (Zulfahmi et al., 2022). Secara umum, terdapat dampak positif dan negatif menggunakan teknologi selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, Rahmawati (2020) mengungkapkan bahwa untuk mengarahkan anak-anak ke aspek positif penggunaan *gadget* maka perlu adanya pengawasan orang tua atau guru. Hal ini dilakukan untuk memastikan agar anak tidak mengalami banyak hambatan dalam perkembangannya.

Pengaruh *Gadget* terhadap Perkembangan Anak Usia Dini

Pentingnya peran orang tua dan guru dalam membantu anak mencapai potensi penuh mereka sebagai seorang individu (Sukmawati, 2019). Orang tua dan guru memainkan peran penting dalam penciptaan dan pematangan karakter anak (Assingkily & Hardiyati, 2019). Anak-anak yang mendapatkan stimulasi yang sesuai dengan usianya akan berkembang menjadi individu yang siap secara mental dan fisik untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan selanjutnya (Kahar, 2020).

Bahri (2022) menjelaskan bahwa seorang anak harus membentuk konsep dasar sepanjang tahun pertama. Kemudian, anak akan tumbuh lebih mandiri di tahun keduanya. Dan di tahun berikutnya anak-anak harus mengembangkan inisiatifnya untuk menemukan identitas baru mereka. Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini sangat dipengaruhi oleh lingkungan yang ada di sekitarnya (Mayenti & Sunita, 2018). Salah satu jenis teknologi yang dikenal sebagai *gadget* memiliki kemampuan untuk mempengaruhi dan merangsang semua aspek perkembangan anak termasuk aspek bahasa, kognitif, sosial emosional, serta nilai agama dan moral (Miranti & Ismaniar, 2022). Lebih lanjut lagi, anak usia di bawah lima tahun tidak boleh bermain *gadget* terlalu sering karena stimulasi sensorik secara langsung akan meningkatkan perkembangan otak anak secara lebih efektif (Yumarni, 2022). Aspek perkembangan anak umumnya dipengaruhi oleh penggunaan *gadget* di awal kehidupannya seperti anak-anak yang menggunakan *gadget* pada usia dini tanpa pengawasan orang tua atau guru memungkinkan anak untuk mengakses halaman web yang berbahaya bagi perkembangan nilai moral dan agama anak. *Gadget* memberikan kemudahan bagi anak untuk membuka akses internet dan menampilkan semua konten yang tidak boleh dilihat oleh anak-anak. Kemudahan dalam mengoperasikan teknologi modern telah memberikan kebebasan kepada anak-anak muda untuk mendapatkan berbagai hal yang mereka inginkan (Elfiadi, 2018).

Paparan teknologi sejak dini dapat meningkatkan kemampuan anak untuk berpikir kreatif dan kritis (Wulandani et al., 2022). Anak yang sering memanfaatkan teknologi dapat mengembangkan kemampuan kreatifnya. Hal ini disebabkan karena *gadget* seringkali dilengkapi dengan berbagai program dan grafis menarik yang mendorong inovasi. Penggunaan teknologi sebagai sarana pembelajaran membantu anak berpikir lebih jernih dan mengembangkan kekuatan otaknya (Elfiadi, 2018).

Dari segi perkembangan fisik dan motorik anak, penggunaan teknologi berdampak buruk pada perkembangan tersebut. Ketika diminta untuk berkeliling dan melakukan aktivitas fisik, anak-anak yang menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain dengan *gadget* seringkali menunjukkan sifat yang lesu (Pramono et al., 2021). Oleh karena itu, jika terus berlanjut, dapat mencegah perkembangan keterampilan motorik. Intinya, anak-anak yang tidak memainkan *gadget* akan menghabiskan sebagian besar waktunya untuk melakukan aktivitas yang dapat melatih perkembangan fisik motoriknya. Keterampilan fisik dan motorik anak dapat ditingkatkan dengan melipat, berguling, menyusun balok, dan kegiatan lainnya yang membantu perkembangan motorik halus (Subarkah, 2019).

Efek *gadget* pada masa awal anak dapat merugikan perkembangan sosial dan emosional anak. Anak-anak yang menghabiskan terlalu banyak waktu di depan layar pada *gadget* juga akan kesulitan berinteraksi secara sosial dengan orang-orang di sekitarnya (Rahayu et al., 2021). Karena sibuk dengan dunia *gadget* dan tidak peduli dengan orang lain, akan membuat anak kurang berkembang secara sosial seiring bertambahnya usia (Wulandari & Lestari, 2021). Namun, selain memberikan dampak negatif, *gadget* juga memberikan dampak positif pada pertumbuhan sosial dan emosional anak. Bisa berkomunikasi dengan orang lain dengan jarak jauh melalui media sosial menjadi salah satu dampak positifnya (Pebriana, 2017).

Anak-anak yang disibukkan dengan dunia *gadget* mungkin merasa kesulitan untuk mengembangkan kemampuan berbicara karena mereka cenderung diam saat menggunakan mainan dan *gadget*. Masalah lainnya adalah anak-anak tidak mau membaca buku. Hal ini dapat terjadi karena tampilan visual *gadget* yang kreatif dan mengagumkan sehingga membuatnya tampak lebih menarik dan memikat. Bahkan dapat menampilkan konten yang akurat dengan kenyataan (Chusna, 2017). Selain efek yang merugikan pada perkembangan bahasa, *gadget* juga dapat memiliki dampak yang positif seperti mempromosikan pembelajaran dan penggunaan istilah baru baik dalam bahasa asli maupun bahasa asing (Wulandari & Lestari, 2021). Hal ini terjadi karena fitur dan aplikasi *gadget* sering dicantumkan dalam bahasa asing seperti bahasa Inggris.

Penggunaan *Gadget* dalam Pembelajaran pada Anak Usia Dini

Ketika proses pembelajaran anak-anak sudah banyak yang menggunakan *gadget* sebagai media belajar (Putra, 2017). *Gadget* adalah suatu alat elektronik canggih untuk membantu komunikasi (Syifa et al., 2019). Fakta bahwa semakin banyak anak-anak yang menggunakan *gadget* untuk bermain *game online* saat ini tidak dapat dihindari. Jika teknologi dapat diadaptasi secara tepat untuk mendorong pembelajaran, maka tidak akan berdampak negatif terhadap proses belajar-mengajar (Fadila, 2022). Perlu dipahami bahwa menggunakan *gadget* untuk belajar sebenarnya hanya memungkinkan pembelajaran satu arah. Dengan kata lain saat belajar dengan *gadget* anak hanya bisa melihat, mendengar, dan mengerti tetapi anak juga tidak dapat mengkomunikasikan apa yang telah mereka pelajari. Dengan demikian, tugas seorang pendidik adalah

memberikan arahan dan penjelasan kepada anak dalam proses pembelajaran serta mengawasi siswanya dengan cermat, sehingga mereka dapat menggunakan *gadget* dengan tepat (Taher & Munastiwi, 2019).

Sintia et al. (2021) mengungkapkan bahwa pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi secara efektif sangat bermanfaat bagi kegiatan di semua lapisan masyarakat termasuk yang bersifat ekonomi, politik, sosial, budaya, bahkan pendidikan. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa kemajuan telah mengurangi waktu tempuh dan menghilangkan jarak sehingga memungkinkan untuk melakukan tugas dan aktivitas dengan cepat dan sederhana (Kembuan & Irwansyah, 2022). Melalui bantuan *gadget* anak-anak dapat belajar untuk memahami materi pendidikan seperti pengenalan huruf alfabet, huruf hijaiyah, angka, mengenali hewan tumbuhan dan benda-benda yang ada di sekitarnya (Sayidah et al., 2021). Bahkan orang tua dapat melatih anak-anaknya dengan menggunakan permainan yang dapat meningkatkan daya ingat dan keterampilan mereka. Penggunaan *gadget* sebagai alat pembelajaran tidak diragukan lagi karena sangat mendukung pengetahuan tentang apa yang belum anak pahami.

Adapun keuntungan dan kerugian menggunakan *gadget* sebagai media dalam proses pembelajaran secara keseluruhan yaitu *gadget* sebagai sumber belajar dapat mendukung perkembangan bahasa anak dan aspek perkembangan kognitifnya. Perkembangan psikologis dan sosial anak dipengaruhi oleh perkembangan anak sejak dini. Dan seiring bertambahnya usia, potensi anak akan semakin terbentuk. Perkembangan bahasa anak memiliki kemampuan untuk maju dengan cepat dan berubah menjadi pola kebiasaan (Dini, 2021). Jadi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini cukup efektif. Hal tersebut dikarenakan penggunaan *gadget* tersebut dapat membantu perkembangan anak khususnya usia dini.

▪ KESIMPULAN

Gadget adalah benda atau barang yang secara khusus dikembangkan di zaman modern dengan tujuan membuat segala sesuatunya menjadi sederhana dan lebih berguna daripada teknologi sebelumnya. *Gadget* dibuat dengan tingkat kecerdasan yang lebih tinggi daripada teknologi standar pada zaman dahulu. Di bidang pendidikan, sangat penting untuk menggunakan pendekatan yang menarik dan imajinatif ketika mengajarkan anak sehingga mereka akan mudah menerima pengetahuan yang disampaikan. Karena jika seorang anak tidak merasa tertarik, anak akan memberontak dan tidak mau menerima ilmu yang disampaikan. Oleh karena itu, *gadget* dapat dijadikan sebagai salah satu sarana dalam menarik minat anak dalam melakukan pembelajaran. Namun, tidak dapat dihindari bahwa anak-anak tidak hanya menjadikan *gadget* sebagai sarana dalam pembelajaran, tetapi anak juga dapat menggunakan *gadget* untuk bermain *game online*.

Jika teknologi dapat diadaptasi secara tepat untuk mendorong pembelajaran maka tidak akan berdampak negatif terhadap proses belajar-mengajar. Selain itu, penggunaan *gadget* dalam pendidikan juga dapat membantu perkembangan anak. Dengan bantuan *gadget* anak-anak dapat belajar untuk memahami materi pembelajaran dan mengidentifikasi hal-hal di sekitar mereka seperti huruf, angka, hewan, tumbuhan, dan sebagainya. Oleh karena itu, *gadget* dapat dikatakan sebagai media digital dalam membantu kegiatan pembelajaran. Guru maupun orang tua dapat menggunakan

berbagai fitur yang ada dalam *gadget* untuk meningkatkan daya ingat dan keterampilan anak. Dampak positif maupun negatif dari penggunaan *gadget* dapat dilihat dari bagaimana cara penggunanya menggunakan *gadget* tersebut.

▪ REFERENSI

- Annisa, M. N., Wiliyah, A., & Rahmawati, N. (2020). Pentingnya pendidikan karakter pada anak sekolah dasar di zaman serba digital. *BINTANG*, 2(1), 35-48. <https://doi.org/10.36088/bintang.v2i1.558>
- Ariston, Y., & Frahasini, F. (2018). Dampak penggunaan gadget bagi perkembangan sosial anak sekolah dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 1(2), 86-91. <https://dx.doi.org/10.26737/jerr.v1i2.1675>
- Assingkily, M. S., & Hardiyati, M. (2019). Analisis perkembangan sosial-emosional tercapai dan tidak tercapai siswa usia dasar. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 2(2), 19-31. <https://doi.org/10.15575/al-aulad.v2i2.5210>
- Ayuningrum, D., & Afif, N. (2021). Aplikasi berbasis android dalam meningkatkan kognitif anak usia dini. *Alim/ Journal of Islamic Education*, 3(2), 169-184.
- Badruzaman, D. (2022). Persepsi Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini di Perumahan Mandalawangi Kecamatan Rajadesa Kabupaten Ciamis. *Izzan: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 1-15.
- Bahri, S. (2022). Konsep pendidikan karakter anak dalam keluarga di era pasca pandemi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 425-435.
- Bonita, E., Suryana, E., Hamdani, M. I., & Harto, K. (2022). The golden age: Perkembangan anak usia dini dan implikasinya terhadap pendidikan islam. *Tarbawiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6(2), 218-228. <https://doi.org/10.32332/tarbawiyah.v6i2.5537>
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 17(2), 315-330. <https://doi.org/10.21274/dinamika.2017.17.2.315-330>
- Damanhuri, Z. (2017). Perkembangan main dalam kalangan kanak-kanak awal. *Jurnal Sains Sosial: Malaysian Journal of Social Sciences*, 2(1), 144-155.
- Dini, J. P. A. U. (2021). Bahasa Reseptif Anak Usia 3-6 Tahun di Indonesia. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1860-1869.
- Efastri, S. M., Lhaura, L., & Islami, C. C. (2022). Perbedaan kemampuan bersosialisasi anak yang mengalami kecanduan gadget dengan yang tidak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4461-4470. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2296>
- Elfiadi. (2018). Dampak gadget terhadap perkembangan anak usia dini. *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 9(2), 97-110. <https://doi.org/10.36418/japendi.v3i9.1159>
- Fadila, S. N. (2022). Eksplorasi penggunaan teknologi informasi pada pembelajaran anak usia dini di tk bunga bangsa. *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education*, 7(1), 11-20. <https://doi.org/10.51529/ijiece.v7i1.319>
- Hani, U., & Putro, K. Z. (2022). Peran pendidik anak usia dini dalam konsep pendidikan ki hajar dewantara. *Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 4(1), 79-95. <http://dx.doi.org/10.35473/ijec.v4i1.1023>

- Hertinjung, W. S., Septianingrum, A. R. D., & Putri, Y. P. S. (2021). Peningkatan kompetensi orang tua dalam mendampingi anak dalam mengakses gadget. *Warta lpm*, 24(2), 187-195. <https://doi.org/10.23917/warta.v24i2.11291>
- Hijriyani, Y. S., & Astuti, R. (2020). Penggunaan gadget oleh anak usia dini pada era revolusi industri 4.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8(1), 16–28.
- Jazimi, I. (2020). Perkembangan mental anak dan lingkungannya. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 1(1), 44-55. <https://doi.org/10.58176/eciejournal.v1i1.22>
- Kahar, M. I. (2020). Pendidikan anak usia dini di masa covid-19. *Ana'Bulava: Jurnal Pendidikan Anak*, 1(2), 17-28. <https://doi.org/10.24239/abulava.Vol1.Iss2.8>
- Kembuan, E. M., & Irwansyah, I. (2019). Peran teknologi audio-visual dalam pengembangan pembelajaran anak di sekolah dasar karya anak bangsa di manado [the role of technology and audio-visual media in learning development at anak bangsa elementary school, manado]. *Polyglot: Jurnal Ilmiah*, 15(1), 73-92. <http://dx.doi.org/10.19166/pji.v15i1.1311>
- Khadijah, K., Mardiana, S., Syahputri, N., & Anita, N. (2022). Analisa deteksi dini dan stimulasi perkembangan anak usia prasekolah. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 139-146. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.5183>
- Kurniawati, D. (2020). Pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 78-84. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.78>
- Kustiawan, A. A., & Enggarwati, S. A. (2021). Pengaruh pembelajaran berbasis permainan online terhadap kecerdasan fisik motorik anak usia dini. *Journal of Early Childhood and Character Education*, 1(1), 91-106.
- Lubis, M. A., Azizan, N., & Ikawati, E. (2020). Persepsi orang tua dalam memanfaatkan durasi penggunaan gadget untuk anak usia dini saat situasi pandemi Covid-19. *Jurnal Kajian Gender Dan Anak*, 4(1), 63-82. <https://doi.org/10.24952/gender.v4i1.2834>
- Machmud, K., Pauweni, A. A., Majalia, A. H., & Djahara, W. (2022). Pengaruh penggunaan gadget pada anak usia dini di masa pandemi covid-19. *Jambura Early Childhood Education Journal*, 4(2), 144-156. <https://doi.org/10.37411/jecej.v4i2.1242>
- Maria, I., & Novianti, R. (2020). Efek penggunaan gadget pada masa pandemi covid-19 terhadap perilaku anak (the effects of using gadgets during the covid-19 pandemic on children's behaviour). *Atfaluna: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 3(2), 74–81. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.32505/atifaluna.v3i2.1966>
- Mau, B., & Gabriela, J. (2021). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan perilaku anak remaja masa kini. *Excelsis Deo: Jurnal Teologi, Misiologi, dan Pendidikan*, 5(1), 99-110. <https://doi.org/10.51730/ed.v5i1.70>
- Mayenti, F., & Sunita, I. (2018). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan anak usia dini di paud dan tk taruna islam pekanbaru. *Jurnal Photon: Jurnal Sains Dan Kesehatan*, 9(1), 208–213.
- Miranti, P., & Putri, L. D. (2021). Waspada dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini. *Jendela PLS: Jurnal Cendekiawan Ilmiah Pendidikan Luar Biasa*, 6(1), 58-66. <https://doi.org/10.37058/jpls.v6i1.3205>
- Miranti, P., & Ismaniar, I. (2022). The relationship between parental monitoring of gadget use with social emotional development of children age 5-6 years at rw 03.

- SPEKTRUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)*, 10(4), 561-570.
<https://doi.org/10.24036/spektrumpls.v10i4.118713>
- Munisa, M. (2020). Pengaruh penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia dini di tk panca budi medan. *Jurnal Abdi Ilmu*, 13(1), 102-114.
- Nafaida, R. (2020). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan anak. *BEST Journal (Biology Education, Sains and Technology)*, 3(2), 57-61.
<https://doi.org/10.30743/best.v3i2.2807>
- Ningrum, N. P. W., Pane, F. M. J., & Yani, S. I. (2022). Pendidikan anak usia dini: perannya dalam membangun karakter dan tumbuh kembang anak usia dini. *Tematik: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 1(1), 59-63.
- Novianti, R., & Garzia, M. (2020). Penggunaan gadget pada anak usia dini; Tantangan baru orang tua milenial. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 1000–1010. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.490>
- Nugroho, R., Artha, I. K. A. J., Nusantara, W., Cahyani, A. D., & Patrama, M. Y. P. (2022). Peran orang tua dalam mengurangi dampak negatif penggunaan gadget. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5425-5436.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2980>
- Oancea, A., & Pring, R. (2008). The importance of being thorough: on systematic accumulations of “what works” in education research. *Journal of Philosophy of Education*, 42(S1), 15-39.
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1–11.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>
- Pramono, D., Yunita, S., Erviana, M., Setianingsih, D., Winahyu, R. P., & Suryaningsih, M. D. (2021). Implementasi penggunaan teknologi oleh orang tua sesuai pendidikan karakter moral untuk anak usia dini. *Journal of Education and Technology*, 1(2), 104-112.
- Prasetyo, T. (2022). Penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak di sekolah dasar. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 8(02), 203-212.
<https://doi.org/10.25078/jpm.v8i02.1415>
- Putra, C. A. (2017). Pemanfaatan teknologi gadget sebagai media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(2), 1–10.
<https://doi.org/10.33084/bitnet.v2i2.752>
- Rahayu, N. S., Elan, E., & Mulyadi, S. (2021). Analisis penggunaan gadget pada anak usia dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 5(2), 202-210.
<https://doi.org/10.17509/jpa.v5i2.40743>
- Rahmawati, Z. D. (2020). Penggunaan media gadget dalam aktivitas belajar dan pengaruhnya terhadap perilaku anak. *TA'LIM: Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 3(1), 97–113. <https://doi.org/10.52166/talim.v3i1.1910>
- Ridwan, R., & Fauziah, N. (2022). Pengaruh gadget terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 31-39.
- Rini, N. M., Pratiwi, I. A., & Ahsin, M. N. (2021). Dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak usia sekolah dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1236-1241. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1379>
- Saniyyah, L., Setiawan, D., & Ismaya, E. A. (2021). Dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak di desa jekulo kudus. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2132-2140. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.1161>

- Santoso, F. A. (2020). Dampak penggunaan gawai terhadap pembelajaran siswa sd. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 49–54.
- Sayidah, R. R., Hurri, I., & Siwiyanti, L. (2021). Media game edukasi berupa aplikasi untuk pengenalan huruf hijaiyah pada anak usia dini. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 142-154.
- Sintia, N., Kuswanto, C. W., & Meriyati, M. (2021). Meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini dengan model outbound. *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)*, 6(2), 1-10.
- Subarkah, M. A. (2019). Pengaruh gadget terhadap perkembangan anak. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(1), 125–139. <http://dx.doi.org/10.31000/rf.v15i1.1374>
- Sukmawati, B. (2019). Pengaruh gadget terhadap perkembangan bicara anak usia 3 tahun di TK Buah Hati Kita. *SPEED Journal: Journal of Special Education*, 3(1), 51-60.
- Sulaiman, U., Ardianti, N., & Selviana, S. (2019). Tingkat pencapaian pada aspek perkembangan anak usia dini 5-6 tahun berdasarkan strandar nasional pendidikan anak usia dini. *NANAEKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 2(1), 52-65. <https://doi.org/10.24252/nananeke.v2i1.9385>
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan psikologi pada anak sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 527-533. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22310>
- Taher, S. M., & Munastiwi, E. (2019). Peran guru dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di tk islam terpadu salsabila al-muthi'in yogyakarta. *Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 4(2), 35-50.
- Talango, S. R. (2020). Konsep perkembangan anak usia dini. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 1(1), 93-107.
- Uce, L. (2017). The golden age: masa efektif merancang kualitas anak. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 1(2), 77–92.
- Ulfa, M., & Na'imah. (2020). Peran keluarga dalam konsep psikologi perkembangan anak usia dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 3(1), 20-28. <https://doi.org/10.31004/aulad.v3i1.45>
- Warisyah, Y. (2019). Pentingnya “pendampingan dialogis” orang tua dalam penggunaan gadget pada anak usia dini. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan 2015*, 130–138.
- Watini, S. (2022). Problematika pembelajaran daring berbasis teknologi informasi pada paud di masa pandemi covid-19. *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, 6(6), 5564-5574. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3161>
- Widiastiti, N. L. G. M., & Agustika, G. N. S. (2020). Intensitas penggunaan gadget oleh anak usia dini ditinjau dari pola asuh orang tua. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 8(2), 112–120. <https://doi.org/10.23887/paud.v8i2.25179>
- Wulandani, C., Putri, M. A., Pratiwi, R. I., & Sulong, K. (2022). Implementing project-based steam instructional approach in early childhood education in 5.0 industrial revolution era. *Indonesian Journal of Early Childhood Educational Research (IJECEER)*, 1(1), 29-37. <http://dx.doi.org/10.31958/ijecer.v1i1.5819>
- Wulandari, D., & Lestari, T. (2021). Pengaruh gadget terhadap perkembangan emosi anak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1689–1695.

- Yulsofriend, Y., Anggraini, V., & Yeni, I. (2019). Dampak gadget terhadap perkembangan bahasa anak usia dini. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 67-80. <https://doi.org/10.24853/yby.3.1.67-80>
- Yumarni, V. (2022). Pengaruh gadget terhadap anak usia dini. *Jurnal Literasiologi*, 8(2), 107–119. <https://dx.doi.org/10.47783/literasiologi.v8i2.369>
- Zulfahmi, Z., Putriana, D., & Haq, A. F. (2022). Upaya orang tua dalam pengasuhan mencegah dan menghadapi anak yang kecanduan gadget. *Jurnal Ilmu Sosial Humaniora Indonesia*, 2(1), 21-30. <https://doi.org/10.52436/1.jishi.35>