



Implementasi Pemanfaatan Gadget dalam Proses Pembelajaran Anak Usia Dini

Winarsih, Ismail*

Instansi Asal (Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah, Institut Studi Islam Muhammadiyah Pacitan) -Pacitan, Jawa Timur, Indonesia

*Ismail, E-mail: ismail@isimupacitan.ac.id, No. HP 085648235814

Articel Recieved: 27/01/2025
Article Accepted: 10/03/2025

Article Processed: 11/02/2025
Article Published: 10/03/2025

Abstract

This study aims to identify and analyze the implementation of gadget utilization in early childhood learning processes at PAUD KB Cahaya Putra Tegalombo, Pacitan. The main focus of this research is on how the institution effectively integrates technology into the learning process and the strategies implemented to ensure that gadget usage supports the overall development of children. The research uses a descriptive qualitative approach with subjects consisting of teachers, the head of the PAUD, and parents. Data collection techniques were conducted through observation, in-depth interviews, and documentation related to the use of gadgets in learning, as well as policies applied by the institution. The findings show that gadget usage can support children's cognitive, social, emotional, and motor development if applied wisely. PAUD KB Cahaya Putra Tegalombo faces challenges such as children's dependence on gadgets, lack of supervision, and limited infrastructure. To address these issues, the institution applies time limits for gadget use, active guidance from teachers, and combines offline and online learning. Additionally, the institution collaborates with third parties to design age-appropriate educational applications. This study recommends the importance of a holistic approach in integrating technology into early childhood education to ensure that gadget use maximizes benefits without disrupting children's social and physical development.

Keywords: Gadget utilization, child learning, PAUD.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis implementasi pemanfaatan gadget dalam proses pembelajaran anak usia dini di Lembaga PAUD KB Cahaya Putra Tegalombo, Pacitan. Fokus utama penelitian ini adalah cara efektif lembaga dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran serta strategi yang diterapkan untuk memastikan bahwa penggunaan gadget mendukung perkembangan anak secara menyeluruh. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek yang terdiri dari guru, kepala PAUD, dan orang tua. Teknik analisis berupa analisis deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi terkait penggunaan gadget dalam pembelajaran, serta kebijakan yang diterapkan oleh lembaga. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget dapat mendukung perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan motorik anak jika diterapkan dengan bijak. Lembaga PAUD KB Cahaya Putra Tegalombo menghadapi tantangan berupa ketergantungan anak terhadap gadget, kurangnya pengawasan, serta keterbatasan infrastruktur. Untuk mengatasi hal tersebut, lembaga menerapkan pembatasan waktu penggunaan gadget, pendampingan aktif oleh guru, serta menggabungkan pembelajaran offline dan online. Selain itu, lembaga juga berkolaborasi dengan pihak ketiga dalam merancang aplikasi edukasi yang sesuai dengan usia anak. Penelitian ini menyarankan pentingnya pendekatan holistik dalam integrasi teknologi dalam pendidikan

anak usia dini, guna memastikan penggunaan gadget dapat memberikan manfaat maksimal tanpa mengganggu perkembangan sosial dan fisik anak.

Kata kunci: Pemanfaatan gadget, pembelajaran anak, PAUD

PENDAHULUAN

Pada era digital sekarang, teknologi berdampak pada setiap aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Khususnya dalam konteks pendidikan anak usia dini, gadget dimanfaatkan dan telah menjadi topik menarik serta kontroversial. Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) KB Cahaya Putra Tegalombo merupakan salah satu contoh lembaga yang mencoba mengintegrasikan teknologi modern ke dalam proses pembelajarannya. Dalam konteks ini, gadget seperti tablet dan smartphone dalam penggunaannya lebih dari sekedar alat bantu, namun sebagai sarana interaktif yang dapat merangsang perkembangan anak secara lebih menyeluruh. Gadget juga mempengaruhi psikomotorik anak usia dini (3-5) tahun dalam tahap tumbuh kembang di PAUD Among Putro Melati Kasihan (Maulusi & Rahagia, 2022).

Penggunaan gadget pada pendidikan anak usia dini memiliki berbagai potensi manfaat. Gadget dapat menyediakan akses ke berbagai sumber belajar yang menarik, seperti aplikasi pendidikan, video pembelajaran, dan permainan edukatif. Selain itu, penggunaan teknologi ini dapat membantu anak mengembangkan keterampilan digital sejak dini, yang menjadi semakin penting di dunia yang semakin terhubung secara digital (Rahayu et al., 2021). Di Lembaga PAUD KB Cahaya Putra Tegalombo, upaya untuk memanfaatkan gadget sebagai alat pembelajaran bertujuan untuk membuat proses belajar lebih interaktif dan menyenangkan bagi anak-anak.

Namun, penerapan gadget dalam pembelajaran tidak tanpa tantangan. Salah satu isu utama adalah bagaimana memastikan bahwa penggunaan gadget dilakukan secara efektif dan tidak mengganggu perkembangan sosial serta fisik anak (Itsna & Rofi'ah, 2021). Terdapat kekhawatiran bahwa menghabiskan banyak waktu di depan layar dapat mengurangi interaksi sosial dan aktivitas fisik anak, yang sangat penting pada usia dini (Afdalia & Gani, n.d.). Oleh karena itu, penting untuk memiliki pedoman dan strategi yang jelas dalam mengimplementasikan penggunaan gadget dalam proses pembelajaran. Di Lembaga KB Cahaya Putra Tegalombo, pendekatan yang diambil melibatkan integrasi gadget secara selektif dan terencana. Para pendidik di lembaga ini telah mengembangkan metode yang menggabungkan teknologi dengan kegiatan belajar yang lebih tradisional. Misalnya, mereka menggunakan aplikasi edukasi yang dirancang untuk mendukung materi pelajaran yang diajarkan di kelas dan memperkuat keterampilan dasar seperti membaca, menulis, dan berhitung. Metode ini mempunyai tujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dan bervariasi bagi anak-anak.

Selain itu, PAUD KB Cahaya Putra Tegalombo juga fokus pada pelatihan dan pengembangan profesional bagi para pendidiknya. Mereka menyadari bahwa efektivitas pemanfaatan gadget sangat bergantung pada keterampilan dan pengetahuan para pengajar dalam menggunakan teknologi tersebut. Dengan pelatihan yang tepat, pendidik dapat lebih siap untuk mengintegrasikan gadget dalam pembelajaran dan memanfaatkan teknologi dengan cara yang mendukung perkembangan anak secara optimal. Penting juga untuk mempertimbangkan aspek keamanan dan pengawasan dalam penggunaan gadget di Lembaga PAUD KB Cahaya Putra Tegalombo, langkah-langkah seperti pengaturan waktu layar yang terbatas dan pemantauan konten yang diakses oleh anak-anak diterapkan untuk melindungi anak-anak dari dampak negatif teknologi, sambil memanfaatkan manfaat edukatif yang dapat diberikan oleh gadget.

Aspek keamanan dan pengawasan yang perlu diperhatikan oleh guru dan orang tua ketika memanfaatkan gadget sebagai pembelajaran anak usia dini yaitu pertama memberi batasan waktu jika bermain gadget sebab anak usia dini rentan terhadap kecanduan gadget jika tidak diawasi dengan ketat (Mita & Widjayatri, 2023). Maka, guru serta orang tua harus menetapkan batas waktu penggunaan gadget. Kedua pengawasan konten sangat penting untuk mengecek akses konten yang dilihat anak agar sesuai dengan usia mereka dan bersifat edukatif. Guru dan pengasuh perlu mengevaluasi aplikasi, permainan, dan video yang digunakan agar mendukung perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak (Yandi, 2021). Ketiga Privasi dan Keamanan Data anak-anak harus dilindungi dari potensi penyalahgunaan data pribadi. Gadget yang digunakan dalam pembelajaran di PAUD harus dipastikan tidak mengumpulkan informasi pribadi tanpa pengawasan. Keempat Interaksi Sosial dan Pengembangan Motorik Penggunaan gadget harus seimbang dengan aktivitas fisik dan interaksi sosial. Anak usia dini membutuhkan stimulasi motorik kasar dan halus melalui bermain langsung (Indah Azwi, 2022.). Pengawasan diperlukan agar anak-anak tidak terfokus pada layar terlalu lama sehingga mengabaikan interaksi sosial dengan teman sebaya atau aktivitas fisik yang penting untuk tumbuh kembang mereka. Kelima Pendidikan tentang Penggunaan Gadget yang Bertanggung Jawab Guru di PAUD dapat memberikan pendidikan sederhana kepada anak-anak tentang cara menggunakan gadget dengan benar. Keenam komunikasi antara lembaga PAUD dengan orang tua sangat penting karena untuk mengawasi penggunaan gadget di rumah dan di sekolah.

Orang tua juga harus dilibatkan dalam memastikan anak bermain gadget dengan aman dan edukatif di rumah, serta berperan aktif dalam memantau aplikasi dan situs yang diakses oleh anak-anak (Mita & Widjayatri, 2023). Serta Penggunaan Aplikasi Edukatif yang aman, Lembaga PAUD sebaiknya bekerja sama dengan ahli teknologi pendidikan untuk memilih aplikasi edukatif yang telah diuji keamanannya (Hadi & Sumardi, 2023).

Beberapa penelitian sebelumnya membahas penggunaan gadget dalam pembelajaran anak usia dini. Nur Ridha Utami dan Sal Sabila Nur Alifah mengidentifikasi dampak gadget dalam artikel mereka. Nurshalinawati mengeksplorasi pengaruh gadget terhadap minat belajar anak 5-6 tahun (Ridha Utami & Alifah, 2022). Nurma dan Suyadi menggunakan pendekatan kualitatif untuk mengungkap fakta pendidikan anak. Semua studi menyoroti penggunaan gadget dalam konteks pendidikan (Nurma & Suyadi, 2022). Penelitian yang dilakukan oleh Firmawati dan Biahimo membahas tentang penggunaan gadget terhadap anak usia dini dalam mempengaruhi kehidupan psikososial yang dilakukan pada siswa TK. Penelitian tersebut dilakukan dengan pendekatan kuantitatif. Hasil dari penelitian ini adalah adanya hubungan antara penggunaan gadget dg perkembangan psikososial anak usia prasekolah di TK Negeri Pembina Limboto Kabupaten Gorontalo (Firmawati & Biahimo, 2021). Penelitian yang dilakukan oleh Niki Astria dan Ruwaidah yang menyoroti tentang hubungan intensitas penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional anak usia prasekolah. Penelitian dilakukan dengan pendekatan kuantitatif pada siswa TK Bhayangkari 29 Jambi. Kesimpulan dari penelitian ini adalah hubungan bermakna antara intensitas penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional pada anak prasekolah di TK Bhayangkari Jambi (Astria & Ruwaidah, 2023).

Penelitian ini menawarkan kebaruan dengan fokus pada implementasi gadget di KB Cahaya Putra Tegalombo, mengkaji secara praktis, serta menekankan peran guru, kebijakan lokal, dan integrasi gadget dalam kurikulum, berbeda dari penelitian sebelumnya. Mengapa penelitian ini penting untuk dilakukan? Penelitian ini akan menjawab tantangan bagi para pendidik dan orangtua dalam menyeimbangkan antara penggunaan gadget dan pendidikan, bahkan

menggunakan gadget sebagai sarana pendidikan bagi anak usia dini di era teknologi di mana gadget sudah menjadi bagian dari kehidupan manusia bahkan anak-anak.

Dari latar belakang masalah saat tersebut, penulis merumuskan masalah sebagai berikut, Bagaimana cara efektif Lembaga PAUD KB Cahaya Putra Tegalombo dalam mengintegrasikan gadget ke dalam proses pembelajaran anak usia dini, dan strategi apa yang diterapkan untuk memastikan penggunaan teknologi tersebut mendukung perkembangan anak secara menyeluruh. Apa saja tantangan yang dihadapi oleh Lembaga PAUD KB Cahaya Putra Tegalombo dalam pemanfaatan gadget, dan bagaimana lembaga tersebut mengatasi potensi dampak negatif terhadap perkembangan sosial dan fisik anak-anak?

METODE

Metode penelitian pada judul "Implementasi Pemanfaatan Gadget dalam Proses Pembelajaran Anak Usia Dini di KB Cahaya Putra Tegalombo Pacitan" menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Metode ini memungkinkan peneliti menggali pengalaman dan pandangan guru, kepala PAUD, dan orang tua terkait penggunaan gadget. Penelitian mencakup fakta penggunaan gadget, peran guru, kepala PAUD, dan orang tua. Subjek penelitian terdiri dari tiga kelompok: guru, kepala PAUD, dan orang tua. Pengumpulan data mencakup observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi terkait kegiatan pembelajaran yang melibatkan gadget, serta kebijakan lembaga terkait.

Data sekunder yang digunakan berasal dari artikel, laporan, dan buku tentang pemanfaatan gadget dalam pendidikan anak usia dini. Instrumen penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data berupa lembar wawancara, lembar observasi dan peralatan dokumentasi. Pengambilan sampel dilakukan dengan purposive sampling, memilih subjek yang berpengalaman, seperti guru, kepala PAUD, dan orang tua. Teknik analisis data mengikuti metode Miles dan Huberman, mencakup pengumpulan, reduksi, dan penyajian data. Penarikan kesimpulan dilakukan berdasarkan analisis untuk memberikan rekomendasi dalam pengembangan praktik pembelajaran. Instrumen penelitian terdiri dari pedoman wawancara dan lembar observasi untuk mengumpulkan informasi relevan dari berbagai pihak terkait penggunaan gadget dalam pembelajaran di KB Cahaya Putra. Penelitian ini dilakukan dalam beberapa tahapan, yaitu tahap perumusan tujuan penelitian, perencanaan penelitian, pemilihan metodologi, penentuan dan persiapan instrument penelitian (mempersiapkan pertanyaan penelitian), pengumpulan data (observasi, wawancara), analisis data, penulisan laporan, penulisan kesimpulan.

HASIL

Implementasi Penggunaan Gadget di KB Cahaya Putra, Tegalombo, Pacitan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Implementasi berarti pelaksanaan atau penerapan. Menurut para ahli, implementasi berarti aktivitas, aksi, tindakan, atau keberadaan mekanisme sistem. Ini bukan hanya aktivitas, tetapi suatu kegiatan yang direncanakan untuk mencapai tujuan kegiatan (Rosad, 2019). Implementasi adalah kumpulan aktivitas yang saling menyesuaikan proses interaksi antara tujuan dan tindakan untuk mencapainya. Untuk mencapainya, juga diperlukan jaringan pelaksana dan birokrasi yang efektif (Pertiwi et al., 2023).

Istilah "gadget" berasal dari bahasa Inggris dan berarti perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Gadget adalah suatu alat elektronik dengan banyak fitur dan aplikasi yang menawarkan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia lebih praktis (Yumarni, 2022). Gadget memang meningkatkan pola pikir anak, membantu mereka meningkatkan kemampuan otak kanan mereka, dan membantu mereka mengontrol kecepatan dan strategi permainan mereka. Namun, di balik manfaatnya, hal itu juga dapat berdampak negatif pada perkembangan anak.

Berdasarkan hasil wawancara antara peneliti dengan narasumber, Dwi Ana yang merupakan kepala sekolah KB Cahaya Putra Tegalombo:

“Implementasi atau penggunaan gadget dalam pembelajaran dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan minat belajar bagi siswa KB Cahaya Putra. Gadget yang digunakan berupa laptop dengan instrument tambahan berupa proyektor dan speaker, juga smartphone. Penggunaan gadget difungsikan untuk menampilkan video-video pembelajaran, audio dan sebagainya yang mampu menarik perhatian anak” (Ana, 2025).

Sejalan dengan pernyataan Kepala Sekolah, Agustina yang merupakan guru pengasuh di KB Cahaya Putra memberikan pernyataan lebih lanjut tentang penggunaan gadget dalam pembelajaran.

“Kami menggunakan bantuan gadget ketika menyampaikan materi dengan lebih menyenangkan, misalnya dengan mendengarkan dan menirukan gerak dan lagu, atau menyajikan film edukasi agar anak mudah mengingat sehingga nilai dari pembelajarannya lebih masuk dan mengena” (Agustina, 2025).

PEMBAHASAN

Strategi Efektif Lembaga PAUD KB Cahaya Putra Tegalombo Mengintegrasikan Gadget dalam Pembelajaran Anak Usia Dini

Pada era digital sekarang, berbagai jenis gadget seperti tablet dan smartphone semakin intens digunakan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam proses pembelajaran anak usia dini. Integrasi gadget dalam pendidikan anak-anak sangat berpotensi untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan mereka jika diterapkan dengan benar. Namun, untuk memastikan bahwa penggunaan teknologi ini mendukung perkembangan anak secara menyeluruh, penting untuk mengadopsi pendekatan yang hati-hati dan strategi yang terencana. Integrasi teknologi dalam dunia pendidikan anak usia dini (PAUD) semakin relevan di tengah perkembangan teknologi yang pesat. Penggunaan gadget dalam pembelajaran di lembaga PAUD seperti KB Cahaya Putra Tegalombo membutuhkan pendekatan yang hati-hati dan terencana. Pada artikel ini, akan dibahas mengenai cara-cara efektif lembaga tersebut dalam mengintegrasikan gadget dalam proses pembelajaran anak usia dini, serta strategi yang diterapkan untuk memastikan bahwa penggunaan teknologi tersebut mendukung perkembangan anak secara menyeluruh.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan Kepala KB Cahaya Putra Tegalombo Pacitan, bahwa Langkah strategi yang dilakukan oleh sekolah dalam mengintegrasikan gadget ke dalam pembelajaran adalah dengan beberapa cara berikut:

1. Cara Efektif Mengintegrasikan Gadget dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. Dalam konteks PAUD, penggunaan gadget tidak hanya dimaksudkan sebagai alat hiburan,

tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mendukung perkembangan anak. Cara yang efektif untuk mengintegrasikan gadget dalam pembelajaran adalah dengan memilih aplikasi atau perangkat yang sesuai dengan tahap perkembangan anak, serta memastikan bahwa gadget digunakan dalam waktu yang terbatas dan terstruktur.

“Di sekolah kami menggunakan laptop untuk membantu pembelajaran, kami, dan jika kami harus menayangkan video secara online, kami memilih YouTube Kids” (Nila, 2025).

2. **Pemilihan Aplikasi Pembelajaran.** Lembaga PAUD KB Cahaya Putra Tegalombo dapat memilih aplikasi yang menawarkan pembelajaran interaktif yang sesuai dengan kurikulum anak usia dini. Aplikasi tersebut bisa berbentuk permainan edukatif yang mengajarkan dasar-dasar berhitung, mengenal huruf, warna, atau bentuk dengan cara yang menyenangkan dan menarik.

“Untuk belajar berhitung, mengenal huruf, warna, serta bentuk, kami menggunakan Duo Linggo, atau aplikasi Paket Lengkap TK dan PAUD” (Nila, 2025).
3. **Waktu Penggunaan yang Terbatas.** Untuk mencegah dampak negatif dari penggunaan gadget yang berlebihan, lembaga perlu menetapkan batasan waktu penggunaan yang disesuaikan dengan usia anak. Penggunaan gadget sebaiknya hanya dilakukan dalam waktu yang singkat dan didampingi oleh pendidik atau orang tua agar anak tetap mendapatkan interaksi sosial yang cukup. Dwi Ani menjelaskan:

“Kami tentu memberlakukan batasan durasi agar anak-anak tidak kecanduan. Kami juga melakukan sosialisasi terhadap orangtua agar orangtua memberikan Batasan waktu yang jelas dan konsisten” (Ana, 2025).
4. **Pendampingan dan Interaksi Sosial.** Meskipun gadget digunakan untuk mendukung pembelajaran, penting bagi guru atau pendamping untuk selalu terlibat secara aktif. Mereka dapat membimbing anak dalam menggunakan aplikasi, memberikan arahan, serta berdiskusi mengenai materi yang telah dipelajari, sehingga penggunaan gadget tetap dapat diimbangi dengan interaksi sosial yang berkualitas. Penggunaan gadget pada siswa KB Cahaya Putra baik di sekolah maupun di rumah dilakukan dengan pendampingan penuh baik oleh guru maupun orangtua. Hal tersebut sebagaimana disampaikan oleh Kepala KB Cahaya Putra dalam wawancara dengan peneliti (Ana, 2025).
5. **Strategi untuk Mendukung Perkembangan Anak secara Menyeluruh.** Agar penggunaan gadget dapat mendukung perkembangan anak secara menyeluruh, lembaga PAUD KB Cahaya Putra Tegalombo perlu merancang strategi yang mengintegrasikan aspek-aspek perkembangan anak, baik kognitif, sosial, emosional, maupun motorik. Guru mengajak siswa KB Cahaya Putra untuk menirukan Gerakan yang ditayangkan melalui video, atau menyanyi (Agustina, 2025).
6. **Pendidikan Holistik.** Strategi utama yang dapat diterapkan adalah dengan merancang pengalaman belajar yang holistik. Ini mencakup berbagai kegiatan yang tidak hanya mengandalkan teknologi, tetapi juga menggabungkan kegiatan fisik, seni, permainan interaktif, dan kegiatan sosial. Sehingga, meskipun ada penggunaan gadget, anak tetap memiliki pengalaman belajar yang seimbang dan bervariasi.
7. **Pelatihan bagi Guru dan Orang Tua.** Salah satu kunci keberhasilan penggunaan teknologi dalam PAUD adalah dengan memastikan bahwa guru dan orang tua memiliki pemahaman yang cukup mengenai manfaat dan potensi risiko teknologi.

Dengan memberikan pelatihan tentang penggunaan teknologi yang bijak dan efektif, lembaga PAUD dapat memastikan bahwa penggunaan gadget dalam pembelajaran memiliki dampak positif terhadap perkembangan anak. KB Cahaya Putra telah melakukan sosialisasi terhadap orangtua dalam mendampingi putra putrinya menggunakan gadget, sehingga dampak negative dari penggunaan gadget itu sendiri bisa dihindari, serta didapatkan manfaat dari gadget tersebut untuk memaksimalkan pembelajaran anak (Ana, 2025).

8. Pengawasan dan Evaluasi Berkala. Pengawasan dan evaluasi berkala terhadap penggunaan gadget dalam pembelajaran sangat penting untuk memastikan bahwa teknologi benar-benar mendukung perkembangan anak. Evaluasi ini dapat mencakup penilaian terhadap perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak yang dipengaruhi oleh penggunaan teknologi, serta menyesuaikan strategi pembelajaran jika diperlukan (Ana, 2025).

Lembaga PAUD juga dapat bekerja sama dengan pengembang aplikasi edukasi atau pihak ketiga yang berkompeten dalam merancang konten yang sesuai dengan usia anak. Kolaborasi ini dapat memastikan bahwa aplikasi yang digunakan memang sesuai dengan tujuan perkembangan anak dan dapat mendukung pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan efektif. Integrasi gadget dalam pembelajaran anak usia dini di Lembaga PAUD KB Cahaya Putra Tegalombo dapat dilakukan secara efektif dengan memilih aplikasi yang tepat, membatasi waktu penggunaan, serta mendampingi anak dalam proses belajar. Strategi yang diterapkan juga harus mencakup pendekatan holistik yang menggabungkan teknologi dengan kegiatan lain yang mendukung perkembangan anak secara menyeluruh. Dengan demikian, penggunaan teknologi dapat berperan positif dalam mendukung perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan motorik anak usia dini.

Tantangan dan Solusi Lembaga PAUD KB Cahaya Putra Tegalombo dalam Pemanfaatan Gadget untuk Perkembangan Anak

Orang tua memiliki peran krusial untuk memantau anak pada saat menggunakan gadget. Melalui pendekatan yang bijaksana dan komunikasi yang efektif, mereka dapat membimbing anak untuk memanfaatkan gadget dengan cara yang lebih positif dan bermanfaat. Hasil survei dari Council (2017) menunjukkan bahwa para orang tua di negara maju yang mempunyai akses ke teknologi digital mengakui dampak besar game online terhadap kehidupan anak. Di sisi lain, mereka juga menganggap game online adalah salah satu sumber kekhawatiran terbesar, terutama karena takut anak menjadi banyak menghabiskan waktu dengan gadget. Situasi serupa terjadi di kalangan orang tua pengguna internet di Afrika Selatan. Mereka melihat banyak manfaat yang ditawarkan oleh internet kepada anak, tetapi juga menyatakan kekhawatiran tentang waktu yang dihabiskan anak-anak untuk bermain game online serta berbagai risiko yang mereka hadapi selama beraktivitas di dunia maya (Maria, 2022).

Dalam penelitian ini, telah ditemukan beberapa tantangan yang dihadapi oleh Lembaga PAUD KB Cahaya Putra Tegalombo dalam pemanfaatan gadget dalam proses pembelajaran anak usia dini. Selain itu, juga diidentifikasi cara-cara yang diterapkan oleh lembaga tersebut untuk mengatasi potensi dampak negatif terhadap perkembangan sosial dan fisik anak-anak.

Tantangan yang Dihadapi dalam Pemanfaatan Gadget

Menurut guru pengasuh di KB Cahaya Putra, terdapat beberapa tantangan yang dihadapi dalam proses pembelajaran menggunakan gadget bagi peserta didik, di antaranya adalah (Nila, 2025):

- a. **Ketergantungan Anak terhadap Gadget.** Salah satu tantangan utama yang dihadapi oleh lembaga adalah munculnya ketergantungan anak terhadap gadget. Anak-anak yang terbiasa menggunakan gadget dalam pembelajaran berisiko menjadi kurang aktif secara fisik dan lebih cenderung memilih aktivitas digital dibandingkan dengan bermain atau berinteraksi secara langsung dengan teman sebayanya.
- b. **Kurangnya Pengawasan dalam Penggunaan Gadget.** Meskipun ada upaya untuk menggunakan gadget secara bijak, tantangan lainnya adalah kurangnya pengawasan yang ketat selama penggunaan gadget. Beberapa anak dapat terpapar konten yang tidak sesuai dengan usia mereka jika tidak diawasi dengan hati-hati. Hal ini berisiko mengganggu perkembangan kognitif dan sosial anak.
- c. **Keterbatasan Akses dan Infrastruktur Teknologi.** Beberapa anak mungkin mengalami kesulitan dalam mengakses gadget karena keterbatasan sarana dan prasarana yang tersedia. Tidak semua keluarga memiliki gadget yang memadai atau koneksi internet yang stabil, yang menghambat kelancaran penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

Upaya Lembaga Mengatasi Dampak Negatif Terhadap Perkembangan Sosial dan Fisik Anak

- a. **Pembatasan Waktu Penggunaan Gadget.** Untuk mengatasi ketergantungan pada gadget, lembaga menerapkan kebijakan pembatasan waktu penggunaan gadget dalam kegiatan belajar. Penggunaan gadget hanya dilakukan dalam jangka waktu tertentu dan seimbang dengan kegiatan lainnya, seperti permainan fisik, seni, dan kegiatan sosial. Hal ini bertujuan agar anak-anak tetap aktif bergerak dan berinteraksi dengan teman sebayanya.
- b. **Pendampingan Aktif oleh Guru.** Agar anak tidak terpapar konten yang tidak sesuai, lembaga memastikan adanya pendampingan aktif oleh guru selama penggunaan gadget. Guru berperan untuk memilihkan aplikasi atau materi pembelajaran yang aman dan sesuai dengan usia anak, serta memberikan penjelasan yang tepat agar anak dapat memahami materi dengan baik.
- c. **Mengintegrasikan Pembelajaran Offline dan Online.** Lembaga juga mengintegrasikan pembelajaran offline dengan online, dengan memberikan kesempatan bagi anak untuk melakukan aktivitas fisik di luar ruangan, seperti permainan tradisional atau olahraga ringan, yang dapat mengembangkan keterampilan motorik mereka. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa perkembangan fisik anak tetap terjaga meskipun ada penggunaan gadget.
- d. **Edukasi untuk Orang Tua.** Selain itu, lembaga PAUD KB Cahaya Putra Tegalombo juga memberikan edukasi kepada orang tua mengenai cara-cara yang efektif dalam mengawasi penggunaan gadget di rumah. Orang tua diberikan panduan tentang waktu yang tepat untuk memperkenalkan gadget kepada anak, serta bagaimana cara menghindari dampak negatif dari penggunaan teknologi yang berlebihan.

SIMPULAN

Lembaga PAUD juga dapat bekerja sama dengan pengembang aplikasi edukasi atau pihak ketiga yang kompeten dalam merancang konten yang sesuai dengan usia anak. Kolaborasi ini dapat memastikan bahwa aplikasi yang digunakan memang sesuai dengan tujuan perkembangan anak dan dapat mendukung pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan efektif. Integrasi gadget dalam pembelajaran anak usia dini di Lembaga PAUD KB Cahaya Putra Tegalombo dapat dilakukan secara efektif dengan memilih aplikasi yang tepat, membatasi waktu penggunaan, serta mendampingi anak dalam proses belajar. Strategi yang diterapkan juga harus mencakup pendekatan holistik yang menggabungkan teknologi dengan kegiatan lain yang mendukung perkembangan anak secara menyeluruh. Dengan demikian, penggunaan teknologi dapat berperan positif dalam mendukung perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan motorik anak usia dini.

Lembaga PAUD KB Cahaya Putra Tegalombo menghadapi beberapa tantangan dalam pemanfaatan gadget dalam pembelajaran anak usia dini, seperti ketergantungan anak terhadap gadget, kurangnya pengawasan, dan keterbatasan infrastruktur. Namun, lembaga tersebut berhasil mengatasi tantangan-tantangan tersebut dengan menerapkan pembatasan waktu penggunaan gadget, pendampingan aktif oleh guru, dan mengintegrasikan pembelajaran offline dan online. Selain itu, lembaga juga memberikan edukasi kepada orang tua dan bekerja sama dengan pihak ketiga untuk memastikan bahwa penggunaan teknologi dapat mendukung perkembangan anak tanpa mengganggu aspek sosial dan fisiknya.

Pada penelitian selanjutnya, diharapkan peneliti mampu menciptakan metode pengintegrasian gadget dengan pembelajaran untuk mengoptimalkan hasil pembelajaran pada anak usia dini.

RUJUKAN

- Afdalia, A. P., & Gani, I. (n.d.). Dampak Pengaruh Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini. In *Jurnal Bimbingan Penyuluhan Islam* (Vol. 10, Issue 1).
- Agustina. (2025). *Wawancara dengan Guru KB Cahaya Putra 1*.
- Ana, D. (2025). *Wawancara dengan Kepala Sekolah PAUD Cahaya Putra Tegalombo, Pacitan*.
- Astria, N., & Ruwaidah. (2023). Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Prasekolah di TK Bhayangkari 29 Jambi. *Jurnal Kesehatan Sainatika Meditory*, 6(1), 19–29. <https://jurnal.syedzasaintika.ac.id>
- Firmawati, F., & Biahimo, N. U. I. (2021). Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah di TK Negeri Pembina Limboto Kabupaten Gorontalo. *Zaitun (Jurnal Ilmu Kesehatan)*, 7(2). <https://doi.org/10.31314/zijk.v7i2.1151>
- Hadi, R., & Sumardi, L. (2023). Penggunaan Gadget oleh Anak Usia Dini. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i2.1324>
- Indah Azwi, A. (2022). *Hubungan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Yang Menggunakan Gadget Pada Anak Usia Dini*. 5(1), 24–36. <https://ojs.fdk.ac.id/index.php/Nursing/index>
- Itsna, N. M., & Rofi'ah, R. (2021). Dampak Penggunaan Gadget pada Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *Ummul Qura Jurnal Institut Pesantren Sunan Drajat (INSUD) Lamongan*, 16(1), 60–70. <https://doi.org/10.55352/uq.v16i1.380>

- Maria, H. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Psikologi Anak Remaja. *Journal of Pasoral Counseling*, 2(2), 74–82.
- Maulusi, I. S., & Rahagia, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Psikomotorik Anak Usia Dini (3-5) Tahun. *Indonesian Journal of Professional Nursing*.
<https://doi.org/10.30587/ijpn.v3i2.4701>
- Mita, M. L., & Widjayatri, RR. D. (2023). Peran Orang Tua terhadap Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini Generasi Alpha. *Journal Ashil: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 1–13. <https://doi.org/10.33367/piaud.v3i1.2523>
- Nilu. (2025). *Wawancara dengan Guru KB Cahaya Putra Tegalombo, Pacitan*.
- Nurma, & Suyadi. (2022). Pemanfaatan Teknologi Digital pada Pendidikan Anak Usia di TK Harapan Bunda Kabupaten Aceh Barat. *Waladuna: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(2), 1–12.
- Pertiwi, I., Marlina, L., & Wiyono, K. (2023). Kajian Literatur: Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah-Sekolah Penggerak. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(3), 1364–1372. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.2548>
- 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>
- Ridha Utami, N., & Alifah, S. S. N. (2022). Penggunaan Gadget dalam Pembelajaran dan Perkembangan Anak Usia Dini: Literature Review. *Jurnal Manajemen Mutu Pendidikan*, 10(2), 38–51. <https://doi.org/10.23960/jmmp.v10.i23.2022.04>
- Rosad, A. M. (2019). Implementasi Pendidikan Karakter melalui Manajemen Sekolah. *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan*, 5(02), 173.
<https://doi.org/10.32678/tarbawi.v5i02.2074>
- Yandi, H. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *BUHUTS AL-ATHFAL: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 1(2), 269–281.
<https://doi.org/10.24952/alathfal.v1i2.4455>
- Yumarni, V. (2022). Pengaruh Gadget terhadap Anak Usia Dini. *Jurnal Literasiologi*, 8(2), 107–119. <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v8i2.369>