



Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Belajar Anak Usia Dini Pada Pendidikan di PAUD

**Sedekia Purba^{1*}, Astri Sri Mulana Sitompul², Grace Natalia Sihombing³,
Gredia Hutasoit⁴, Destin Silitonga⁵**

^{1,2,3,4,5}Mahasiswa, Pendidikan Kristen Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan Kristen,
IAKN Tarutung

*correspondence: sedekianpurba@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk memahami bagaimana penggunaan gadget memengaruhi perkembangan belajar anak usia dini di lingkungan PAUD. Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah kajian literatur dengan menelaah berbagai jurnal, buku, serta hasil penelitian sebelumnya yang membahas penggunaan gadget pada anak usia dini. Berdasarkan hasil kajian, ditemukan bahwa gadget memberikan dampak yang beragam terhadap perkembangan belajar anak, baik positif maupun negatif. Dari sisi positif, gadget dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir, kreativitas, daya ingat, serta membantu anak mengenal huruf, angka, warna, dan menumbuhkan ketertarikan belajar melalui media yang interaktif dan menarik. Namun, apabila digunakan secara berlebihan tanpa pendampingan, gadget dapat menyebabkan berbagai masalah seperti menurunnya fokus belajar, keterlambatan berbicara, gangguan perkembangan sosial dan emosional, berkurangnya aktivitas fisik, gangguan pola tidur, hingga munculnya ketergantungan terhadap teknologi digital. Karena itu, keterlibatan orang tua dan guru sangat diperlukan dalam mengawasi penggunaan gadget, seperti membatasi durasi pemakaian, memilih konten yang sesuai dengan usia anak, serta memberikan pendampingan agar penggunaan gadget tetap mendukung perkembangan anak secara optimal.

Kata Kunci: Gadget, Anak Usia Dini, Perkembangan Belajar, PAUD, Pendidikan

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital pada masa sekarang memberikan pengaruh yang sangat besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan anak usia dini. Kehadiran gadget seperti smartphone, tablet, dan perangkat digital lainnya telah menjadi bagian yang dekat dengan aktivitas sehari-hari anak-anak. Anak usia dini tidak hanya memanfaatkan gadget sebagai sarana hiburan atau bermain, tetapi juga mulai menggunakannya untuk belajar dan memperoleh informasi. Kondisi ini perlu diperhatikan secara serius karena masa usia dini merupakan tahap penting dalam pertumbuhan anak

yang berperan besar dalam pembentukan kemampuan, perilaku, dan karakter mereka di masa mendatang (Ridanti & Suryana, 2024).

Gadget merupakan perangkat elektronik modern yang dirancang untuk membantu manusia dalam menjalankan berbagai aktivitas sehari-hari. Perangkat seperti telepon pintar, tablet, laptop, dan media digital lainnya memiliki beragam fitur yang dapat digunakan untuk berkomunikasi, mencari informasi, belajar, maupun menikmati hiburan. Seiring dengan kemajuan teknologi yang semakin berkembang, penggunaan gadget pun semakin meluas dan tidak hanya digunakan oleh orang dewasa, tetapi juga oleh anak-anak usia dini (Situmorang., dkk, 2021).

Anak usia dini berada pada rentang usia 0–6 tahun, yaitu masa ketika proses pertumbuhan dan perkembangan berlangsung sangat cepat. Pada tahap ini, kemampuan berpikir, bahasa, motorik, sosial, emosional, dan moral anak berkembang secara signifikan sehingga memerlukan stimulasi yang tepat dan seimbang. Akan tetapi, penggunaan gadget yang terlalu sering tanpa pengawasan dapat mengurangi interaksi anak dengan lingkungan sekitar dan berpotensi memengaruhi perkembangan mereka secara kurang optimal (Mimin, 2022).

Dalam lingkungan pendidikan PAUD, gadget sebenarnya dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak. Berbagai aplikasi edukasi, video pembelajaran, dan permainan interaktif mampu membantu anak memahami materi dengan cara yang lebih mudah dan kreatif. Selain itu, penggunaan gadget yang tepat juga dapat merangsang kreativitas, melatih kemampuan berpikir, serta meningkatkan minat belajar anak. Oleh sebab itu, gadget tidak selalu memberikan dampak negatif apabila digunakan secara bijaksana dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak (Ridha., dkk, 2022). Namun demikian, penggunaan gadget secara berlebihan dapat menimbulkan berbagai dampak negatif terhadap perkembangan belajar anak usia dini. Anak yang terlalu lama menggunakan gadget cenderung mengalami kesulitan berkonsentrasi saat belajar, kurang berinteraksi dengan lingkungan sosial, bahkan beberapa anak dapat mengalami keterlambatan dalam kemampuan berbicara. Selain itu, ketergantungan terhadap gadget juga dapat membuat anak sulit mengendalikan emosi ketika penggunaan perangkat tersebut dibatasi. Kondisi ini dapat memengaruhi proses belajar anak baik di rumah maupun di sekolah. Tidak hanya itu, anak juga cenderung menjadi lebih pasif, kurang aktif bergerak, dan lebih mudah menunjukkan emosi yang tidak stabil sehingga dapat menghambat proses tumbuh kembang mereka secara menyeluruh.

Ketergantungan anak terhadap gadget dapat menyebabkan menurunnya interaksi sosial dengan keluarga maupun lingkungan di sekitarnya. Anak cenderung menghabiskan lebih banyak waktu bermain gadget daripada melakukan aktivitas bersama orang tua, saudara, ataupun teman sebaya. Kebiasaan tersebut membuat anak menjadi kurang terbiasa berkomunikasi dan berinteraksi secara langsung dengan orang lain. Apabila kondisi ini terjadi terus-menerus, kemampuan sosial anak seperti bekerja sama, berbagi, menghargai orang lain, serta keterampilan berkomunikasi dapat mengalami hambatan. Selain itu, anak juga berpotensi menjadi lebih pendiam, kurang percaya diri, dan kesulitan menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial karena terlalu sering berinteraksi dengan perangkat digital dibandingkan dengan interaksi nyata bersama orang lain (Rahayu & Mulyadi, 2021).

Selain berdampak pada perkembangan sosial, penggunaan gadget yang berlebihan juga dapat memengaruhi kesehatan fisik anak usia dini. Anak yang terlalu sering menggunakan gadget biasanya lebih banyak menghabiskan waktu dengan duduk diam dan jarang melakukan aktivitas fisik seperti bermain di luar rumah, berlari, melompat, ataupun bergerak aktif bersama teman-temannya. Padahal, aktivitas fisik sangat dibutuhkan untuk mendukung perkembangan motorik kasar dan motorik halus anak. Kurangnya aktivitas gerak dapat membuat tubuh anak menjadi kurang aktif, mudah merasa lelah, bahkan meningkatkan risiko gangguan kesehatan seperti obesitas dan gangguan penglihatan akibat terlalu lama menatap layar gadget (Yumarni, 2022).

Peran orang tua sangat penting dalam mengontrol penggunaan gadget pada anak usia dini agar tidak memberikan dampak buruk terhadap perkembangan mereka. Orang tua perlu menetapkan batas waktu penggunaan gadget atau screen time sehingga anak tidak terlalu lama menggunakan perangkat digital. Selain itu, orang tua juga harus memilih konten, tontonan, dan aplikasi yang sesuai dengan usia serta kebutuhan anak agar gadget dapat dimanfaatkan sebagai media yang positif dan edukatif. Pendampingan ketika anak menggunakan gadget juga diperlukan supaya anak tetap memperoleh arahan yang baik selama menggunakan teknologi. Di samping itu, orang tua perlu mengajak anak melakukan berbagai aktivitas lain seperti membaca buku, menggambar, bermain di luar rumah, berolahraga, dan berinteraksi dengan teman sebaya agar perkembangan sosial, emosional, dan motorik anak dapat berkembang secara seimbang dan optimal (Sunita & Mayasari, 2018).

Selain orang tua, guru di lingkungan PAUD juga memiliki peran penting dalam mengawasi dan mengarahkan penggunaan gadget pada anak usia dini. Guru dapat memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang menarik dan edukatif sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan bagi anak. Namun, penggunaan gadget dalam pembelajaran tetap harus disesuaikan dengan kebutuhan dan usia anak agar tidak mengurangi kegiatan bermain langsung yang menjadi bagian utama dalam pendidikan anak usia dini. Guru juga perlu memberikan pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik, interaksi sosial, serta kerja sama antaranak sehingga perkembangan mereka dapat berlangsung secara menyeluruh. Oleh karena itu, kerja sama yang baik antara guru dan orang tua sangat diperlukan agar penggunaan gadget pada anak dapat memberikan manfaat positif tanpa mengganggu proses tumbuh kembang mereka (Indriati, 2025).

Meningkatnya penggunaan gadget pada anak usia dini juga dipengaruhi oleh perubahan pola pengasuhan dalam keluarga modern saat ini. Banyak orang tua yang memberikan gadget kepada anak dengan tujuan agar anak tetap tenang, tidak rewel, atau sebagai pengisi waktu luang ketika orang tua sedang sibuk bekerja dan tidak dapat mendampingi anak secara langsung. Kebiasaan tersebut sering kali membuat anak menjadi terbiasa menggunakan gadget dalam kehidupan sehari-hari dan sulit terlepas dari perangkat digital. Akibatnya, anak lebih memilih bermain dengan gadget dibandingkan melakukan aktivitas lain seperti bermain bersama teman atau berinteraksi dengan anggota keluarga. Jika kondisi ini terus berlangsung, hubungan sosial anak dengan lingkungan sekitar dapat semakin berkurang karena perhatian anak lebih terfokus pada layar gadget daripada komunikasi secara langsung dengan orang-orang di sekitarnya.

Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget pada anak usia dini dapat memberikan dampak positif maupun negatif secara bersamaan tergantung pada cara penggunaannya. Dampak positif yang dapat diperoleh antara lain membantu

meningkatkan kreativitas anak, melatih kemampuan visual, menambah pengetahuan, serta mempermudah anak dalam mengakses informasi dan media pembelajaran yang bersifat edukatif. Namun, penggunaan gadget yang berlebihan tanpa pengawasan juga dapat menimbulkan berbagai dampak negatif, seperti gangguan kesehatan mata, berkurangnya aktivitas fisik, munculnya gangguan emosional, hingga menurunnya kemampuan anak dalam bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Oleh sebab itu, penggunaan gadget perlu dilakukan secara seimbang dan bijak agar manfaat yang diperoleh anak lebih besar dibandingkan dampak buruk yang mungkin muncul akibat penggunaan yang tidak terkontrol.

Di era digital seperti sekarang, anak-anak memang tidak dapat sepenuhnya dipisahkan dari penggunaan gadget karena teknologi telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, yang lebih penting bukan melarang anak menggunakan gadget secara total, melainkan mengarahkan dan mengawasi penggunaannya agar tetap memberikan manfaat positif bagi perkembangan anak. Anak perlu dikenalkan sejak dini mengenai cara menggunakan teknologi secara sehat, bertanggung jawab, dan sesuai kebutuhan. Dengan pembiasaan yang baik, anak dapat belajar memanfaatkan gadget sebagai sarana belajar, mencari informasi, dan mengembangkan kreativitas tanpa harus mengalami ketergantungan yang berlebihan. Dengan demikian, teknologi dapat menjadi alat pendukung perkembangan belajar anak, bukan menjadi penghambat dalam proses tumbuh kembangnya.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa penggunaan gadget memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan belajar anak usia dini pada pendidikan di PAUD. Gadget dapat menjadi sarana pembelajaran yang efektif apabila digunakan secara tepat, namun juga dapat menjadi penghambat perkembangan jika penggunaannya berlebihan dan tanpa pengawasan. Oleh karena itu, penelitian mengenai pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan belajar anak usia dini menjadi penting untuk mengetahui sejauh mana dampaknya serta menemukan solusi terbaik dalam penggunaannya pada dunia pendidikan anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode literature review atau kajian pustaka, yaitu metode penelitian yang dilakukan dengan cara mengumpulkan, mempelajari, serta menganalisis berbagai sumber literatur yang berkaitan dengan topik penelitian. Melalui kajian literatur, peneliti berupaya memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan belajar anak usia dini pada pendidikan PAUD berdasarkan berbagai hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya (Waruwu, 2023). Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan data sekunder yang berasal dari jurnal ilmiah, buku, skripsi, tesis, serta berbagai referensi akademik lain yang memiliki hubungan dengan penggunaan gadget dan perkembangan belajar anak usia dini. Data tersebut diperoleh melalui penelusuran pada berbagai database akademik seperti Google Scholar, Garuda, dan portal jurnal nasional lainnya yang relevan dengan tema penelitian.

Proses pengumpulan data dilakukan dengan cara mengidentifikasi, menyeleksi, dan menelaah berbagai literatur yang sesuai dengan fokus penelitian. Literatur yang dipilih merupakan sumber yang membahas secara langsung mengenai penggunaan gadget pada

anak usia dini, dampaknya terhadap perkembangan belajar, serta peran orang tua dan guru dalam mengawasi penggunaan gadget. Setelah data terkumpul, analisis dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan membandingkan, menghubungkan, dan menarik kesimpulan dari berbagai hasil penelitian terdahulu. Melalui proses tersebut, diperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan belajar anak usia dini dalam lingkungan pendidikan PAUD.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan gadget pada anak usia dini memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap perkembangan belajar anak di lingkungan PAUD. Saat ini, perangkat seperti smartphone, tablet, dan media digital lainnya sudah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari anak. Banyak anak menggunakan gadget untuk menonton video, bermain game, maupun mengakses aplikasi pembelajaran yang menarik. Hal ini menunjukkan bahwa gadget memiliki peranan penting dalam proses pertumbuhan dan perkembangan anak, baik dari sisi yang positif maupun negatif. Penggunaan gadget dapat memengaruhi perkembangan kognitif, sosial, emosional, serta kemampuan bahasa anak. Jika digunakan dengan benar dan sesuai kebutuhan, gadget dapat menjadi sarana belajar yang efektif dan membantu proses pembelajaran anak usia dini.

Dari sisi positif, gadget dapat membantu meningkatkan kemampuan belajar anak usia dini. Melalui aplikasi edukatif, anak dapat belajar mengenal huruf, angka, warna, bentuk, serta melatih daya ingat dan kemampuan visual mereka. Media pembelajaran digital biasanya dirancang dengan gambar menarik, suara interaktif, dan permainan yang menyenangkan sehingga membuat anak lebih tertarik untuk belajar. Selain itu, video pembelajaran juga dapat membantu guru dan orang tua dalam memberikan variasi pembelajaran yang tidak monoton. Penggunaan gadget secara bijak juga mampu menumbuhkan rasa ingin tahu dan kreativitas anak terhadap lingkungan sekitarnya.

Meskipun gadget dapat memberikan manfaat dalam proses pembelajaran, penggunaan yang berlebihan tanpa pengawasan dapat menimbulkan berbagai dampak negatif terhadap perkembangan anak. Anak yang terlalu sering bermain gadget biasanya mengalami penurunan konsentrasi sehingga sulit fokus ketika mengikuti kegiatan belajar di kelas. Selain itu, mereka juga cenderung kurang aktif dalam berinteraksi dengan guru maupun teman sebayanya. Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan pada anak usia dini berisiko menyebabkan keterlambatan berbicara atau speech delay. Kondisi tersebut terjadi karena anak lebih banyak menerima rangsangan secara pasif dari layar gadget dibandingkan melakukan komunikasi langsung dengan orang-orang di sekitarnya. Akibatnya, perkembangan kemampuan bahasa dan keterampilan komunikasi sosial anak menjadi kurang berkembang secara maksimal.

Selain memengaruhi kemampuan belajar, penggunaan gadget juga berdampak pada perkembangan sosial emosional anak. Anak yang terlalu sering menggunakan gadget biasanya menjadi lebih pasif, kurang aktif bergerak, dan sulit mengendalikan emosi ketika gadget dibatasi. Mereka dapat mudah marah, menangis, bahkan tantrum saat tidak diberikan akses terhadap gadget. Jika berlangsung terus-menerus, kondisi tersebut dapat menghambat kemampuan anak dalam membangun hubungan sosial, bekerja sama, dan memahami perasaan orang lain. Penggunaan gadget yang tidak terkontrol juga dapat mengurangi rasa empati dan kemampuan komunikasi sosial anak (Lestari, 2025).

Dalam lingkungan PAUD, guru memiliki peran penting dalam mengarahkan penggunaan gadget agar tetap bersifat edukatif. Gadget sebaiknya digunakan sebagai media pendukung pembelajaran, bukan menggantikan aktivitas bermain langsung yang menjadi ciri utama pendidikan anak usia dini. Guru perlu memilih konten dan media digital yang sesuai dengan usia anak serta memiliki nilai pendidikan yang jelas. Dengan penggunaan yang tepat, gadget dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik tanpa mengurangi interaksi sosial antar anak di kelas (Ramadina., dkk, 2022).

Peran orang tua juga sangat penting dalam mengontrol penggunaan gadget pada anak. Orang tua perlu menetapkan batas waktu penggunaan gadget atau screen time serta memilih konten yang aman dan sesuai usia anak. Pendampingan saat anak menggunakan gadget juga diperlukan agar anak memperoleh manfaat edukatif, bukan hanya hiburan semata. Selain itu, orang tua perlu mengajak anak melakukan aktivitas lain seperti membaca buku, bermain di luar rumah, menggambar, maupun berinteraksi dengan teman sebaya agar perkembangan sosial dan motorik anak tetap seimbang.

Penggunaan gadget juga berpengaruh terhadap perkembangan motorik anak usia dini. Anak yang terlalu sering menggunakan gadget biasanya lebih banyak duduk diam dan kurang melakukan aktivitas fisik seperti berlari, melompat, atau bermain bersama teman. Padahal, aktivitas fisik sangat penting untuk perkembangan motorik kasar dan halus anak. Jika anak kurang bergerak dalam waktu lama, kemampuan koordinasi tubuh dan perkembangan fisiknya dapat terganggu. Oleh karena itu, penggunaan gadget harus diimbangi dengan aktivitas bermain langsung agar perkembangan motorik anak tetap optimal.

Penggunaan gadget juga berpengaruh terhadap perkembangan motorik anak usia dini. Anak yang terlalu sering menggunakan gadget biasanya lebih banyak duduk diam dan kurang melakukan aktivitas fisik seperti berlari, melompat, atau bermain bersama teman. Padahal, aktivitas fisik sangat penting untuk perkembangan motorik kasar dan halus anak. Jika anak kurang bergerak dalam waktu lama, kemampuan koordinasi tubuh dan perkembangan fisiknya dapat terganggu. Oleh karena itu, penggunaan gadget harus diimbangi dengan aktivitas bermain langsung agar perkembangan motorik anak tetap optimal (Hassanah, 2019). Oleh karena itu, penggunaan gadget harus diimbangi dengan aktivitas bermain langsung agar perkembangan motorik anak tetap optimal.

Penggunaan gadget juga dapat memengaruhi pola tidur dan kesehatan anak. Anak yang terlalu lama menatap layar gadget, terutama pada malam hari, dapat mengalami gangguan tidur karena paparan cahaya dari layar yang memengaruhi kualitas istirahat mereka. Kurangnya waktu tidur dapat berdampak pada konsentrasi belajar, suasana hati, dan kesehatan fisik anak secara keseluruhan. Tidak hanya itu, penggunaan gadget yang berlebihan juga dapat menyebabkan gangguan pada kesehatan mata serta menurunkan minat anak untuk melakukan aktivitas sosial secara langsung. Oleh sebab itu, pengawasan dari orang tua sangat diperlukan agar penggunaan gadget tetap berada dalam batas yang wajar dan tidak mengganggu kesehatan maupun proses belajar anak.

Penggunaan gadget juga berpengaruh terhadap pembentukan karakter anak usia dini. Anak yang terlalu sering mengakses tontonan atau permainan tanpa pengawasan dapat meniru perilaku yang kurang baik dari konten yang mereka lihat. Misalnya, anak dapat meniru bahasa yang tidak sopan, perilaku agresif, atau kebiasaan kurang disiplin dari tayangan yang tidak sesuai dengan usianya. Sebaliknya, jika anak diarahkan pada konten edukatif yang mengandung nilai moral dan pembelajaran positif, gadget dapat membantu

membentuk karakter disiplin, tanggung jawab, serta rasa ingin tahu yang tinggi. Oleh karena itu, pemilihan konten menjadi bagian penting dalam penggunaan gadget pada anak usia dini.

Gadget juga memengaruhi kemampuan anak dalam memecahkan masalah (*problem solving*). Permainan edukatif tertentu dapat membantu anak melatih logika, berpikir kritis, serta kemampuan mengambil keputusan sederhana. Anak belajar menyusun strategi, mengenali pola, dan menyelesaikan tantangan yang diberikan dalam permainan tersebut. Namun, jika anak terlalu bergantung pada gadget, mereka bisa menjadi kurang terbiasa menghadapi masalah nyata di lingkungan sekitar karena lebih sering menerima solusi instan dari teknologi (Fitri., dkk, 2026). Hal ini dapat menghambat perkembangan kemampuan berpikir mandiri jika tidak diimbangi dengan pengalaman belajar secara langsung.

Pengaruh gadget juga terlihat pada hubungan anak dengan keluarga. Ketika anak terlalu fokus pada gadget, interaksi bersama orang tua dan anggota keluarga lain dapat berkurang. Anak menjadi lebih sibuk dengan dunianya sendiri dan kurang tertarik untuk berbicara atau bermain bersama keluarga. Padahal, komunikasi dalam keluarga sangat penting untuk membangun kedekatan emosional, rasa aman, dan perkembangan bahasa anak. Jika kondisi ini terus berlangsung, hubungan emosional anak dengan keluarga dapat menjadi kurang kuat. Oleh sebab itu, orang tua perlu menciptakan waktu khusus tanpa gadget agar interaksi keluarga tetap terjaga (Nasution, 2022).

Dalam proses pembelajaran di PAUD, penggunaan gadget juga perlu disesuaikan dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran. Guru tidak hanya menggunakan gadget sebagai alat hiburan, tetapi harus mampu mengintegrasikannya ke dalam kegiatan belajar yang bermakna. Misalnya, penggunaan video pembelajaran tentang hewan, tumbuhan, atau lingkungan sekitar dapat membantu anak memahami materi secara konkret. Selain itu, penggunaan lagu edukatif melalui gadget juga dapat membantu perkembangan bahasa dan daya ingat anak. Dengan strategi yang tepat, gadget dapat menjadi media inovatif yang mendukung pembelajaran aktif di kelas.

Perlu dipahami bahwa anak usia dini berada pada tahap belajar melalui pengalaman nyata. Mereka membutuhkan sentuhan langsung, interaksi sosial, bermain fisik, dan eksplorasi lingkungan sekitar untuk berkembang secara maksimal. Oleh karena itu, gadget tidak boleh menjadi pusat utama dalam kehidupan anak. Gadget hanya berfungsi sebagai alat bantu tambahan, sedangkan pengalaman belajar utama tetap harus diperoleh melalui bermain langsung, berinteraksi dengan teman sebaya, dan kegiatan eksplorasi nyata. Keseimbangan inilah yang menjadi kunci agar perkembangan belajar anak tetap sehat dan optimal (Fani., dkk, 2022).

Penggunaan gadget pada anak usia dini juga sangat memengaruhi kemampuan anak dalam membangun kemandirian. Anak yang terlalu sering diberikan gadget sebagai alat untuk menenangkan diri atau mengisi waktu luang dapat menjadi lebih bergantung pada perangkat tersebut. Mereka cenderung sulit bermain sendiri tanpa bantuan gadget dan kurang terbiasa menyelesaikan aktivitas sederhana secara mandiri, seperti merapikan mainan, makan sendiri, atau berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Sebaliknya, jika penggunaan gadget dibatasi dengan baik, anak akan lebih terdorong untuk mengembangkan kemandirian melalui aktivitas nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Penggunaan gadget juga dapat memengaruhi perkembangan daya imajinasi anak. Anak usia dini pada dasarnya memiliki kemampuan imajinasi yang sangat tinggi, yang biasanya

berkembang melalui kegiatan bermain peran, menggambar, bercerita, dan berinteraksi langsung dengan lingkungan. Jika anak terlalu sering terpaku pada tontonan digital yang sudah menyediakan gambar dan alur cerita secara instan, maka kesempatan anak untuk menciptakan imajinasi sendiri menjadi berkurang. Dalam jangka panjang, hal ini dapat memengaruhi kreativitas dan kemampuan berpikir spontan anak dalam menghadapi situasi baru.

Gadget juga dapat memengaruhi kebiasaan belajar anak sejak dini. Anak yang terbiasa menggunakan gadget untuk belajar dapat menjadi lebih cepat memahami informasi visual dan audio, namun di sisi lain dapat menurunkan minat mereka terhadap aktivitas belajar konvensional seperti membaca buku cetak, menulis, atau mendengarkan penjelasan guru secara langsung. Anak mungkin menjadi lebih mudah bosan ketika proses belajar tidak melibatkan layar digital. Oleh karena itu, guru dan orang tua perlu menyeimbangkan penggunaan media digital dengan metode belajar tradisional agar anak tetap memiliki kemampuan belajar yang menyeluruh.

Pengaruh gadget terhadap perkembangan bahasa juga menjadi perhatian penting dalam pendidikan anak usia dini. Anak yang lebih banyak berinteraksi dengan layar gadget dibandingkan dengan orang tua atau teman sebayanya berisiko mengalami keterbatasan dalam kemampuan berbicara, mendengar, dan memahami bahasa secara aktif. Mereka mungkin mengenal banyak kata dari video yang ditonton, tetapi belum tentu mampu menggunakannya dalam komunikasi sehari-hari. Interaksi langsung tetap menjadi faktor utama dalam perkembangan bahasa anak karena melalui komunikasi nyata anak belajar ekspresi, intonasi, serta respon sosial yang tidak dapat digantikan sepenuhnya oleh gadget.

Penggunaan gadget juga berhubungan dengan pembentukan kebiasaan disiplin pada anak. Jika anak dibiasakan menggunakan gadget tanpa aturan yang jelas, mereka dapat tumbuh dengan pola hidup yang kurang teratur, seperti tidur larut malam, menunda belajar, atau sulit mengikuti jadwal harian. Sebaliknya, apabila orang tua menetapkan aturan penggunaan gadget yang konsisten, seperti waktu khusus belajar, waktu bermain, dan waktu istirahat, maka anak akan belajar tentang tanggung jawab dan kedisiplinan sejak dini. Hal ini sangat penting untuk mendukung kesiapan anak dalam memasuki jenjang pendidikan berikutnya.

Di sisi lain, perkembangan teknologi yang semakin pesat menuntut anak untuk mulai mengenal literasi digital sejak usia dini. Literasi digital bukan berarti anak bebas menggunakan gadget, tetapi bagaimana anak dibimbing untuk memahami penggunaan teknologi secara sehat, aman, dan bermanfaat. Anak perlu dikenalkan bahwa gadget bukan hanya untuk bermain, tetapi juga untuk belajar dan mencari informasi yang positif. Dalam hal ini, guru dan orang tua memiliki tanggung jawab besar untuk menjadi teladan dalam penggunaan teknologi yang bijaksana sehingga anak dapat tumbuh dengan pemahaman digital yang baik.

Lingkungan sosial juga memiliki pengaruh besar terhadap kebiasaan penggunaan gadget pada anak. Jika lingkungan sekitar, baik keluarga maupun teman sebaya, sangat bergantung pada gadget, maka anak akan lebih mudah meniru kebiasaan tersebut. Anak belajar melalui contoh yang mereka lihat setiap hari. Ketika orang tua lebih sering memegang ponsel daripada berinteraksi dengan anak, maka anak akan menganggap hal tersebut sebagai perilaku yang wajar. Oleh sebab itu, pengendalian penggunaan gadget

tidak hanya berlaku bagi anak, tetapi juga bagi orang dewasa di sekitarnya agar tercipta lingkungan yang mendukung perkembangan belajar yang sehat.

Penggunaan gadget yang tepat juga dapat membantu anak berkebutuhan khusus dalam proses belajar. Beberapa aplikasi edukatif dirancang khusus untuk membantu anak dengan kebutuhan tertentu seperti keterlambatan bicara, gangguan konsentrasi, atau kesulitan belajar lainnya. Dengan bantuan media visual dan audio yang menarik, anak dapat lebih mudah memahami instruksi dan meningkatkan fokus belajar. Namun demikian, pendampingan tetap diperlukan agar penggunaan gadget benar-benar sesuai dengan kebutuhan anak dan tidak menimbulkan ketergantungan yang berlebihan.

Dalam konteks pendidikan modern, gadget memang menjadi bagian yang sulit dipisahkan dari kehidupan anak. Namun, prinsip utama dalam pendidikan anak usia dini tetap menekankan pada keseimbangan antara teknologi dan pengalaman nyata. Anak perlu tetap bermain di luar ruangan, berinteraksi dengan teman, mengenal alam, dan membangun pengalaman sosial secara langsung. Gadget hanya menjadi alat bantu, bukan pengganti utama proses belajar. Ketika penggunaan gadget dilakukan secara bijaksana, maka teknologi dapat menjadi sarana yang mendukung perkembangan belajar anak secara optimal tanpa menghilangkan esensi utama pendidikan anak usia dini.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan, penggunaan gadget memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan belajar anak usia dini pada pendidikan di PAUD. Gadget dapat memberikan dampak positif apabila digunakan secara tepat, seperti membantu anak mengenal huruf, angka, warna, bentuk, meningkatkan kreativitas, daya ingat, serta membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu, gadget juga dapat menjadi media pendukung bagi guru dan orang tua dalam memberikan stimulasi belajar yang lebih variatif dan interaktif sesuai dengan kebutuhan anak usia dini. Namun, penggunaan gadget yang berlebihan tanpa pengawasan dapat menimbulkan dampak negatif seperti menurunnya konsentrasi belajar, keterlambatan bicara, kurangnya interaksi sosial, gangguan emosional, menurunnya aktivitas fisik, hingga ketergantungan digital. Oleh karena itu, peran orang tua dan guru sangat penting dalam membatasi waktu penggunaan gadget, memilih konten yang sesuai, serta mendampingi anak saat menggunakan gadget. Dengan penggunaan yang bijaksana dan seimbang antara teknologi serta aktivitas bermain langsung, gadget dapat menjadi sarana yang efektif dalam mendukung perkembangan belajar anak usia dini secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Fani, Mita, Tri Mutya, and Riska Muliati. "Pengaruh Gadget Terhadap Tumbuh Kembang Anak Pada Masa Early" 15, no. 4 (2022): 140–145.
- Fitri, Eliatun, Jannati Zumaro, and Dewi Astuti. "Pengaruh Teknologi Terhadap Tumbuh Kembang Anak Dan Solusi Untuk Mengatasi Anak Yang Sering Bermain Gadget" 2, no. 1 (2026): 14–17.
- Hasanah, Muhimmatul. "Pengaruh Gadget Terhadap Kesehatan Mental Anak" 2 (2019): 1–8.

- Indriati, Try. "Penggunaan Gadget Dalam Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini." *Pendidikan Anak Usia Dini* 8, no. 1 (2025): 127–133.
- Lestari, Mita, Pendidikan Indonesia, and Universitas Pendidikan Indonesia. "Peran Orang Tua Terhadap Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Generasi Alpha." *Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2025): 1–13.
- Mimin, Elka. "Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Aspek-Aspek Perkembangan Anak Usia Dini." *Golden Age* 6, no. 02 (2022): 558–568.
- Nasution, Toni, Universitas Islam, and Negeri Sumatera. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini" 4307, no. 3 (2022): 588–594.
- Orang, Peran, Tua Dalam, Mengawasi Penggunaan, Gadget Pada, Anak Usia, Citra Claudia Sero, Intan Maria Boro, Sekolah Tinggi, and Teologi Ekumene. "Peran Orang Tua Dalam Mengawasi Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini" 02, no. 01 (2024): 1–7.
- Pikir, Pola, Pada Anak, Usia Sekolah, and Tahun Di. "Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Rendahnya Pola Pikir Pada Anak Usia Sekolah (6-12 Tahun) Di Sdn Gempol Sari Kabupaten Tangerang" 3 (2021): 166–177.
- Rahayu, Nur Sri, and Sima Mulyadi. "Analisis Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini" 5, no. 2 (2021): 202–210.
- Ramadina, Wardah, Ali Wardhana Manalu, Riska Fauziah Tanjung, and Lailatun Nazmi Simanullang. "PERAN GURU DALAM ENYIKAPI PSIKOLOGI ANAK USIA DINI YANG KIAN MENURUN AKIBAT GADGET" 2, no. 2 (2022): 283–299.
- Ridanti, Jihan Faninda, and Dadan Suryana. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini." *Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini* 13, no. 2 (2024): 315–324.
- Ridha, Nur, Utami Sal, and Sabila Nur. "Penggunaan Gadget Dalam Pembelajaran Dan Perkembangan Anak Usia Dini : Literature Review." *Manajemen Mutu Pendidikan* 10, no. 2 (2022): 38–51.
- Situmorang, Ester Lina, Daniel Agustin, Rikardo Dayanto Butar-, Yuliati Siantajani, Lidya Dewi S, Florence Telaumbanua, and Rohdamai Yanti Waruwu. "Edukasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial, Emosional Pada Anak Usia Dini" 4, no. 1 (2021): 1–12.
- Sunita, Indian, Eva Mayasari, and Kesehatan Masyarakat. "PENGAWASAN ORANGTUA TERHADAP DAMPAK" 3, no. 38 (2018): 510–514.
- Usia, Anak. "Dampak Teknologi Digital Terhadap Perkembangan." *Pendidikan Anak Usia Dini*, no. 2 (2026): 1–13.

Waruwu, Marinu. "Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif Dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method)." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 2 (2023): 2896–2910.

Yumarni, Vivi. "Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini" 8 (2022): 107–119.