

Peningkatan Pemahaman Orang Tua Tentang Dampak Positif Gadget dalam Pendidikan Anak Usia Dini

Windarti Asrah¹, Syifa Tanjung², Rahmi Gea³

^{1,2,3} Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, Indonesia

Email: windarti12@gmail.com¹, syifatanjung@gmail.com², rahmigea@gmail.com³

Article Info

Article history:

Received Januari 10, 2025

Revised Januari 20, 2025

Accepted Januari 27, 2025

Keywords:

Pemahaman Orang Tua
Dampak Positif Gadget
Pendidikan Anak Usia Dini

Keywords:

Parental Understanding
Positive Impact of Gadgets
Early Childhood Education
Programs

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah mendorong peningkatan penggunaan gadget di kalangan anak usia dini. Meskipun penggunaan gadget sering kali dipandang negatif, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman orang tua mengenai dampak positif penggunaan gadget dalam pendidikan anak usia dini. Melalui penyuluhan yang dilakukan kepada orang tua, penelitian ini menyampaikan informasi tentang bagaimana gadget dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, meningkatkan keterampilan kognitif, motorik, serta kreativitas anak. Penyuluhan ini juga mengedukasi orang tua mengenai pentingnya pemilihan konten yang tepat, durasi penggunaan, serta cara mengawasi aktivitas anak dalam menggunakan gadget. Hasil yang diharapkan dari penelitian ini adalah terwujudnya pemahaman yang lebih baik di kalangan orang tua tentang bagaimana memanfaatkan teknologi secara positif untuk mendukung perkembangan dan pendidikan anak usia dini. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat mengurangi kekhawatiran orang tua dan memberikan panduan yang jelas dalam penggunaan gadget secara bijak.

ABSTRACT

The rapid development of digital technology has encouraged increased use of gadgets among young children. Even though gadget use is often viewed negatively, this research aims to increase parents' understanding of the positive impact of gadget use in early childhood education. Through outreach to parents, this research conveys information about how gadgets can be used as aids in the learning process, improving children's cognitive, motor and creativity skills. This counseling also educates parents about the importance of choosing the right content, duration of use, and how to monitor children's activities when using gadgets. The expected result of this research is the realization of a better understanding among parents about how to use technology positively to support early childhood development and education. Apart from that, it is hoped that this research can reduce parents' worries and provide clear guidance on using gadgets wisely.

This is an open access article under the [CC BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.



1. PENDAHULUAN

Di era digital yang semakin berkembang pesat saat ini, penggunaan gadget telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dalam kehidupan sehari-hari, tidak hanya di kalangan orang dewasa tetapi juga di kalangan anak-anak[1]. Hal ini disebabkan oleh kemajuan teknologi yang memungkinkan anak-anak untuk mengakses informasi, belajar, serta berinteraksi melalui berbagai aplikasi dan platform digital[2]. Namun, dengan adanya fenomena ini, banyak orang tua yang mulai merasakan dilema terkait dampak penggunaan

gadget pada anak, terutama pada anak usia dini yang sedang berada pada fase perkembangan yang sangat krusial[3]. Seringkali, gadget dipandang sebagai faktor yang dapat menghambat perkembangan sosial, emosional, dan kognitif anak, serta mengurangi interaksi langsung dengan lingkungan sekitar[4]. Kekhawatiran ini semakin kuat seiring dengan banyaknya penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan gangguan pada pola tidur, pengurangan kemampuan berkomunikasi, serta penurunan kualitas perhatian anak[5].

Namun, apabila digunakan dengan bijak dan tepat, gadget sebenarnya dapat memiliki potensi besar untuk mendukung pendidikan dan perkembangan anak usia dini[6]. Berbagai aplikasi pendidikan, video pembelajaran, serta permainan interaktif dapat menjadi sarana yang sangat bermanfaat untuk merangsang minat belajar anak, meningkatkan keterampilan kognitif dan motorik, serta mendorong kreativitas mereka[7]. Selain itu, gadget juga dapat membantu memperkenalkan anak pada berbagai konsep dasar yang penting dalam pendidikan anak usia dini (PAUD), seperti angka, huruf, bentuk, dan warna, dengan cara yang menyenangkan dan menarik[8].

Pendidikan anak usia dini (PAUD) sendiri merupakan fondasi yang sangat penting bagi tumbuh kembang anak secara keseluruhan. Fase ini menjadi periode emas dalam perkembangan otak anak yang mempengaruhi kemampuan belajar dan keterampilan sosial mereka di masa depan[9]. Oleh karena itu, peran orang tua dalam memilih media dan metode pembelajaran yang tepat menjadi sangat vital. Dalam konteks ini, penggunaan gadget yang terkontrol dan terarah dapat memperkaya pengalaman belajar anak tanpa mengabaikan aspek perkembangan lainnya, seperti interaksi sosial, kemampuan berbicara, serta keterampilan motorik halus dan kasar[10].

Namun, meskipun gadget memiliki potensi positif, pemahaman orang tua tentang bagaimana cara menggunakannya dalam mendukung pendidikan anak usia dini masih terbatas. Banyak orang tua yang cenderung khawatir atau bahkan melarang penggunaan gadget, karena mereka belum sepenuhnya menyadari manfaat yang dapat diperoleh dari penggunaan teknologi yang terkelola dengan baik[11]. Banyak pula orang tua yang merasa kesulitan dalam menentukan batasan waktu penggunaan atau memilih aplikasi yang tepat untuk anak mereka. Oleh karena itu, penyuluhan yang komprehensif mengenai cara memanfaatkan gadget secara bijak dalam mendukung pendidikan anak usia dini menjadi sangat penting[12].

Melalui kegiatan penyuluhan ini, diharapkan orang tua akan lebih memahami bahwa gadget, bila digunakan dengan pengawasan yang tepat, dapat menjadi alat yang efektif untuk mendukung proses belajar anak. Dengan pemahaman yang baik, orang tua dapat mengelola penggunaan gadget dengan bijak dan produktif, sehingga manfaat pendidikan yang diperoleh anak dapat maksimal tanpa mengorbankan perkembangan sosial dan emosional mereka. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan informasi yang jelas dan praktis mengenai dampak positif penggunaan gadget dalam pendidikan anak usia dini, serta menyarankan cara-cara untuk mengelola dan memanfaatkan teknologi ini secara optimal dalam rangka mendukung tumbuh kembang anak secara menyeluruh.

2. METODE

Berikut ini metode yang bisa digunakan untuk pengabdian dengan judul "Peningkatan Pemahaman Orang Tua Tentang Dampak Positif Gadget dalam Pendidikan Anak Usia Dini":

- 1) Pemetaan dan Identifikasi Kebutuhan Orang Tua
Sebelum memulai kegiatan, dilakukan survei atau wawancara untuk mengetahui tingkat pemahaman orang tua mengenai penggunaan gadget dalam pendidikan anak usia dini. Hal ini akan membantu dalam menyusun materi yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan mereka.
- 2) Sosialisasi dan Penyuluhan
- 3) Mengadakan seminar atau pelatihan bagi orang tua mengenai penggunaan gadget yang tepat untuk anak usia dini. Kegiatan ini bisa berupa presentasi atau workshop yang membahas:
 - a. Manfaat positif gadget dalam pembelajaran anak usia dini.
 - b. Cara memanfaatkan aplikasi edukatif yang sesuai dengan usia anak.
 - c. Pembatasan waktu penggunaan gadget agar tetap seimbang dengan aktivitas fisik dan sosial.
- 4) Pendekatan Interaktif
Menggunakan media interaktif, seperti video, simulasi, atau aplikasi edukatif, untuk menunjukkan bagaimana gadget bisa mendukung pembelajaran anak. Orang tua juga dilibatkan dalam percakapan dan diskusi selama kegiatan, sehingga mereka bisa langsung bertanya dan berbagi pengalaman.
- 5) Pembuatan Modul Panduan Penggunaan Gadget untuk Pendidikan Anak
Menyusun dan membagikan modul yang berisi panduan praktis untuk orang tua dalam mengarahkan penggunaan gadget yang bermanfaat bagi anak. Modul ini bisa mencakup rekomendasi aplikasi edukasi, tips mengatur waktu layar, serta contoh kegiatan yang bisa dilakukan bersama anak menggunakan gadget.
- 6) Evaluasi dan Umpan Balik
Setelah pelatihan atau sosialisasi, dilakukan evaluasi untuk menilai pemahaman orang tua melalui pre-test dan post-test, serta sesi umpan balik. Hal ini bertujuan untuk melihat seberapa besar peningkatan pemahaman mereka tentang dampak positif gadget.
- 7) Pendampingan dan Monitoring
Memberikan pendampingan lanjutan kepada orang tua dalam bentuk sesi konsultasi online atau tatap muka untuk memastikan bahwa mereka dapat mengimplementasikan pengetahuan yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

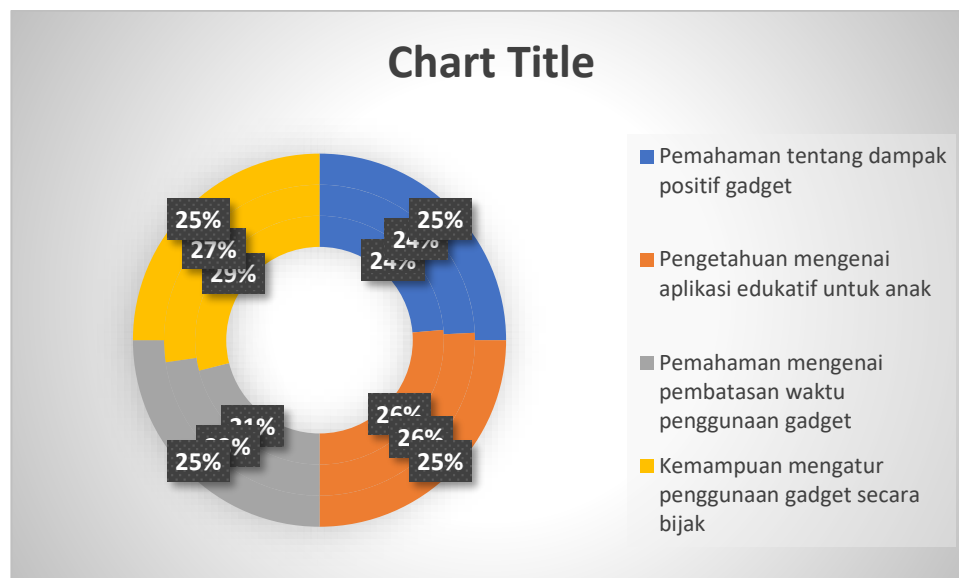
Hasil

Dari Tabel 1. Dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan signifikan pada pemahaman orang tua setelah mengikuti sosialisasi dan pelatihan. Pengetahuan mereka mengenai dampak positif gadget, serta cara penggunaan gadget yang bijak dan edukatif untuk anak, meningkat cukup signifikan.

Tabel 1. Hasil Pre-Test dan Post-Test Pemahaman Orang Tua

Aspek Yang Diuji	Pre-Test (%)	Post-Test (%)	Peningkatan (%)
Pemahaman tentang dampak positif gadget	45%	80%	35%
Pengetahuan mengenai aplikasi edukatif untuk anak	50%	85%	35%

Pemahaman mengenai pembatasan waktu penggunaan gadget	40%	75%	35%
Kemampuan mengatur penggunaan gadget secara bijak	55%	90%	35%



Gambar 1. Grafik Perbandingan Pemahaman Pre-Test dan Post-Test

Pembahasan

Dengan presentasi hasil seperti ini, pengabdian dapat menunjukkan secara jelas bagaimana peningkatan pemahaman orang tua tentang penggunaan gadget yang positif bagi pendidikan anak usia dini tercapai.

- 1) Peningkatan Pemahaman: Berdasarkan hasil pre-test dan post-test, jelas terlihat adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman orang tua tentang dampak positif gadget. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan sosialisasi dan pelatihan berhasil memberikan informasi yang relevan dan bermanfaat.
- 2) Efektivitas Pendekatan Interaktif: Metode penyuluhan yang melibatkan orang tua secara aktif dalam diskusi dan penggunaan media interaktif membantu mereka lebih memahami materi dan mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Tantangan dan Solusi: Beberapa orang tua masih merasa kesulitan dalam mengatur waktu penggunaan gadget anak, meskipun telah diberikan panduan. Oleh karena itu, sesi pendampingan lebih lanjut akan sangat membantu untuk memastikan mereka dapat mengimplementasikan pengetahuan yang diperoleh.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan program pengabdian dengan judul "Peningkatan Pemahaman Orang Tua Tentang Dampak Positif Gadget dalam Pendidikan Anak Usia Dini", dapat disimpulkan bahwa:

Setelah mengikuti kegiatan sosialisasi dan pelatihan, terdapat peningkatan yang signifikan dalam pemahaman orang tua mengenai dampak positif penggunaan gadget dalam pendidikan anak usia dini. Hal ini terlihat dari hasil pre-test dan post-test yang menunjukkan peningkatan persentase pemahaman pada berbagai aspek, seperti pemilihan aplikasi edukatif, pengaturan waktu penggunaan gadget, serta pengawasan penggunaan gadget oleh anak. Meskipun pemahaman orang tua meningkat, masih ditemukan tantangan dalam implementasi penggunaan gadget yang bijak dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pendampingan dan edukasi berkelanjutan sangat diperlukan untuk memastikan orang tua dapat mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh dengan efektif. Dengan pemahaman yang lebih baik, orang tua kini lebih menyadari potensi positif gadget sebagai alat pendidikan, terutama dalam memperkenalkan konsep dasar yang dapat memperkaya pembelajaran anak, asalkan penggunaan gadget dilakukan dengan bijak dan terkontrol..

REFERENSI

- [1] L. Andre, A. Mustika Sari, M. Pendidikan Islam, S. Sakinah Dharmasraya, and P. Islam Anak Usia Dini, "Efektifitas Parenting dalam Meningkatkan Kesadaran Orang Tua Terhadap Penggunaan Gadget pada Anak," vol. 5, no. 1, pp. 38–44, 2024.
- [2] A. Listiana, N. Guswanti, P. Anak, and U. Dini, "Dampak Positif Penggunaan Smartphone pada Anak Usia 2-3 Tahun dengan Peran Aktif Pengawasan Orang Tua," *Pedagogia Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 18, no. 01, pp. 97–111, 2020, doi: 10.17509/pdgia.v18i1.21089.
- [3] Namirah Thufailah, Dian Nur Zakiyyah, Rika Sri Wahyuni, and Fidrayani Fidrayani, "Meta Analisis Persepsi Orang Tua Terhadap Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini," *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 2, no. 2, pp. 164–174, Jun. 2024, doi: 10.47861/khirani.v2i2.1076.
- [4] N. M. Rini, I. A. Pratiwi, and M. N. Ahsin, "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar," vol. 7, no. 3, pp. 1236–1241, 2021, doi: 10.31949/educatio.v7i3.1379.
- [5] R. Susanti, "DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA PERILAKU ANAK," 2022. [Online]. Available: <http://ejurnal.univbatam.ac.id/index.php/zonapsikolo>
- [6] C. Darpi, "PENGARUH PENGGUNAAN GAWAI TERHADAP PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI DARI PERSPEKTIF ORANG TUA," vol. 8, no. 1, pp. 2549–8371, 2024, doi: 10.29313/ga:jpaud.v8i1.13501.
- [7] Ervina Anatasya, Linda Cibra Rahmawati, and Yusuf Tri Herlambang, "Peran Orang Tua Dalam Pengawasan Penggunaan Teknologi Digital Pada Anak," *Jurnal Sadewa : Publikasi Ilmu Pendidikan, pembelajaran dan Ilmu Sosial*, vol. 2, no. 1, pp. 301–314, Jan. 2024, doi: 10.61132/sadewa.v2i1.531.
- [8] W. Sari, H. Machmud, and L. Anhusadar, "Pengawasan Orang Tua terhadap Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini," 2024.
- [9] Agus Kurnia, Shendy Arya Kusuma, Abi Rizka Yulia Arimanda, and Natasya Dyahayu Lestari, "Penumbuhan Motivasi Belajar Serta Pengenalan Dampak Gadget pada Anak Sekolah Dasar," *PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 4, no. 1, pp. 198–208, May 2024, doi: 10.54259/pakmas.v4i1.2760.
- [10] amatul Azizah and S. Al Baqi, "Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Anak Usia Dini di Era Digital," 2024. [Online]. Available: <https://ejournal.iainponorogo.ac.id/index.php/kindergarten/index>

- [11] A. S. Wijaya and N. Nugroho, “Dampak Gawai terhadap Perkembangan Anak Usia Pra Sekolah pada Masa Pandemi Covid-19,” *Jurnal Keperawatan Silampari*, vol. 5, no. 1, pp. 103–114, Sep. 2021, doi: 10.31539/jks.v5i1.2667.
- [12] M. Batubara *et al.*, “PENGARUH GADGET TERHADAP ANAK USIA DINI,” *Communnity Development Journal*, vol. 4, no. 4, 2023.