

**PENGGUNAAN GADGET SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN PADA ANAK USIA DINI DI
DESA PENGGARON LOR RT 07/RW 03**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Oleh :

MUHAMMAD HAYDAR QOTHRUNNADA AL QUDSI

NIM: 2003106057

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO**

SEMARANG

2024

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Haydar Qothrunnada Al-Qudsi

NIM : 2003106057

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul :

PENGUNAAN GADGET SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA ANAK USIA DINI DI DESA PENGGARON LOR RT 07/RW 03

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian / karya saya sendiri, kecuali pada bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 20 Maret 2023

Pembuat Pernyataan,



Muhammad Haydar O.A

NIM 2003106057

PENGESAHAN

PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185
Website: <http://fitk.walisongo.ac.id>

PENGESAHAN

Naskah tugas akhir berikut ini :

Judul : Penggunaan Gadget Sebagai Media Pembelajaran
Pada Anak Usia Dini Di Desa Penggaron Lor
Penulis : Muhammad Haydar Qothrunnada Al Qudsi
NIM : 2003106057
Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini


Telah diujikan dalam sidang munaqosyah oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Semarang, 20 Desember 2024

DEWAN PENGUJI

Ketua/Penguji

Sekretaris/Penguji



Dr. Agus Khunaifi, M.Ag
NIP.197602262005011004


Mustakimah, M.Pd
NIP.197903022023212013


Penguji Utama I

Penguji Utama II


Dr. Agus Sutiyono, M.Ag, M.Pd
NIP.197307102005011004


Rista Suardi, M.Pd
NIP.199303032019032016

Dosen Pembimbing I


H. Mursid, M.Ag
NIP.196703052001121001

NOTA PEMBIMBING



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Prof. Dr. Hamka Kampus II Ngaliyan Telp. (024) 7601295 Fax.
7615387 Semarang 50185

Hal : Nilai Bimbingan Tugas Akhir

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Walisongo
Di Semarang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat kami beritahukan bahwa setelah kami selesai membimbing tugas akhir saudara:

Nama : Muhammad Haydar Qothrunnada Al-Qudsi

NIM : 2003106057

Judul Tugas Akhir : Penggunaan Gadget sebagai media pembelajaran pada Anak Usia Dini
Di Desa Penggaron Lor

Maka nilai bimbingan tugas akhirnya adalah: 2,7 (Dip. Karna Layak)


Dengan catatan bahwa.....

Demikian agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Semarang, 07 November 2024

Pembimbing,


H. Mursid, M.Ag.

NIP: 196703052001121001

ABSTRAK

Judul : Penggunaan Gadget sebagai Media Pembelajaran Pada Anak Usia Dini Di Desa Penggaron Lor RT 03/RW 03

Penulis : Muhammad Haydar Qothrunnada Al-Qudsi

NIM : 2003106057

Salah satu perintah Allah SWT adalah mendidik anak. Anak yang berusia antara tiga hingga enam tahun masih dalam tahap perkembangan. Anak tumbuh dan berkembang untuk menguasai berbagai tingkatan gerakan, berpikir, merasakan, dan berinteraksi dengan benda-benda di lingkungannya maupun dengan orang lain selama proses tumbuh kembang anak. Perkembangan ini tentu tidak dapat dilepaskan dari pendidikan orang tua, yang bertanggung jawab atas pendidikan anak-anaknya dan yang mendidik mereka dengan memberi contoh, membentuk kebiasaan, menasihati, dan memperhatikan hal-hal yang bermanfaat bagi mereka.

Menurut Organisasi Kesehatan Dunia (WHO), sekitar 5-25% anak prasekolah dan anak-anak usia dini mengalami masalah perkembangan. Berbagai faktor, termasuk teknologi, dapat memengaruhi perkembangan anak. Di era ini, memiliki gawai menjadi hal yang penting bagi hampir semua kalangan, baik orang dewasa maupun anak muda. Selain sebagai alat komunikasi, gawai juga digunakan untuk berbagai kebutuhan lainnya. Masa awal kehidupan bayi, yang sering disebut sebagai "masa keemasan", adalah periode yang sangat penting dan rentan dalam perkembangan anak. Usia 1 hingga 5 tahun, sebagai masa awal kanak-kanak, adalah waktu yang sangat peka dalam tumbuh kembang anak, sehingga sering disebut sebagai masa keemasan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pendidikan anak usia dini di Kelurahan Penggaron Lor RT 07/RW 03, Genuk, Semarang, memanfaatkan gawai dalam proses pembelajaran. Penelitian ini adalah penelitian lapangan dengan pendekatan kualitatif dan bersifat deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Untuk memastikan keabsahan data, digunakan triangulasi sumber dan waktu. Metode analisis yang diterapkan adalah analisis kualitatif.

Temuan utama penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran anak usia dini di Kelurahan Penggaron Lor, Semarang, dapat memberikan dampak positif dan negatif, tergantung pada

pengawasan dan intensitas penggunaan oleh orang tua. Oleh karena itu, durasi dan intensitas penggunaan gawai serta aplikasi yang digunakan perlu dibatasi agar sesuai dengan usia anak.

Kata Kunci : Gadget, Media Pembelajaran, Anak Usia Dini

TRANSLITERASI

Transliterasi adalah proses pengalihan atau perubahan teks dari satu sistem tulisan ke sistem tulisan lain dengan mempertahankan pengucapan atau fonetik dari kata-kata aslinya, bukan arti atau maknanya. Dalam transliterasi, karakter-karakter dari alfabet atau sistem penulisan tertentu digantikan dengan karakter-karakter yang paling mendekati dalam alfabet lain. Untuk menjamin konsistensi, perlu ditetapkan transliterasi sebagai berikut:

ا = a	ز = z	ق = q
ب = b	س = s	ك = k
ت = t	ش = sy	ل = l
ث = ts	ص = sh	م = m
ج = j	ض = dl	ن = n
ح = h	ط = th	و = w
خ = kh	ظ = zh	ه = h
د = d	ع = 'e	ي = y
ذ = dz	غ = gh	
ر = r	ف = f	

Huruf Vokal

اَ = a

أَ = an

إِ = i

إِ = in

أُ = u

أُ = un

Diftong

أَوْ = au

أَيُّ = iy

أَيُّ = ai

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur kami panjatkan kepada Allah Swt. atas segala rahmat dan hidayah-Nya, yang telah memungkinkan penulis untuk menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Tak lupa, sholawat dan salam senantiasa kami sampaikan kepada Nabi Muhammad SAW, semoga syafaat beliau selalu kita rasakan baik di dunia maupun di akhirat.

Dengan izin Allah Swt., penulis akhirnya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penggunaan Gadget sebagai Media Pembelajaran pada Anak Usia Dini di Desa Penggaron Lor” sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD). Penulis menyadari, bahwa dalam perjalanan penelitian ini, banyak tantangan yang harus dihadapi. Namun, berkat bimbingan, bantuan, dan dukungan dari berbagai pihak, akhirnya skripsi ini bisa terselesaikan. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT, Tuhan yang Maha Penguasa seluruh alam semesta, yang telah menciptakan manusia dengan sebaik-baiknya dan mengaruniakan segala potensi terbaik-Nya.
2. Rektor Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, Prof. Dr. Nizar, M.Ag.
3. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang, Prof. Dr. H. Fatah Syukur, M.Ag

4. Dr. Sofa Muthohar, M.Ag., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, dan Arshan Shanie, M.Pd., selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, yang senantiasa memberikan dukungan dan motivasi yang sangat berarti.
5. Dr. Agus Sutiyono, M.Ag, M.Pd, sebagai dosen wali, telah dengan sabar memberikan arahan dan bimbingan sejak semester satu hingga sekarang.
6. H. Mursid, M.Ag., sebagai dosen pembimbing, telah dengan penuh dedikasi memberikan waktu, tenaga, dan pemikirannya untuk memberikan arahan yang sangat berharga, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
7. Segenap dosen Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, serta seluruh dosen, staf, dan civitas akademika di lingkungan UIN Walisongo Semarang yang telah memberikan pengetahuan dan pengalaman berharga selama saya menjalani masa perkuliahan.
8. orang tua tercinta, Bapak Shobirin dan Ibu Munadliroh, yang selalu memberikan doa, dukungan, dan kasih sayang yang tiada henti, baik secara moral, materi, maupun spiritual. Semoga Bapak dan Ibu selalu dalam lindungan Allah Swt dan senantiasa diberikan keberkahan di dunia dan akhirat.
9. Fina Zahara Al-Hayya dan Nuha Husna Camila, selaku adik penulis yang selalu memberikan do'a dan semangat yang tak henti-hentinya.
10. Keluarga besar Himpunan Mahasiswa Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (HMJ PIAUD) yang telah memberikan kesempatan

untuk berkembang dalam aspek kepemimpinan dan keorganisasian, mulai dari mahasiswa baru hingga saat ini.

11. Keluarga besar PMII Rayon Abdurrahman Wahid yang telah kebersamai di setiap proses berorganisasi dan perkuliahan.
12. Keluarga besar PIAUD 2020 khususnya kelas C, yang telah kebersamai penulis dari mahasiswa baru hingga sekarang.
13. Keluarga besar PLP TK Pembina ABA 54 Srikaton Semarang yang telah menemani dan memberikan dukungan selama menjalani proses PLP dan perkuliahan.
14. Keluarga besar KKN MIT Kelompok 14 Desa Sadeng Kecamatan Gunungpati Semarang yang telah memberikan dukungan selama menjalankan proses KKN dan perkuliahan.
15. Sahabatku tercinta Restu Agung L.S, Amir Mahmud, Muhammad Adib Z, Muhammad Bagus Faiz Darroini, yang telah memberikan bantuan, dukungan, semangat dan do'a disetiap proses penulis.
16. Adek tingkatku tercinta Muhammad Rif'an Fuad, Muhammad Ridho F.Z, Muhammad Afwan Yazyd, Muhammad Farhan, Muhammad syifa, Muhammad Ulil Albab, Ahmad Nur Bachtiar Febriyanto, Sofyan Ahadi Bachtiar, Naila Irsyanda Ahimsa, Durotun Nikmah
17. Seluruh kerabat/saudara penulis yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Terimakasih telah memberikan dukungan dan do'a hingga penulis dapat berada sampai di titik ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat kekurangan dan kesalahan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna penyempurnaan

skripsi ini di masa depan. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca, khususnya dalam mendukung kemajuan Pendidikan Islam Anak Usia Dini di Indonesia.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Semarang, 11 November 2024

Penulis,



Muhammad Haydar Q.A

NIM. 2003106057

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN	ii
NOTA PEMBIMBING	iv
ABSTRAK	v
TRANSLITERASI	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	12
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	13
BAB II : GADGET DAN MEDIA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI	15
A. Kajian Teori	15
1. Pengertian Gadget	15
a. Bentuk Penggunaan Gadget	22
b. Aplikasi penggunaan gadget	25
c. Manfaat gadget	26
d. Dampak penggunaan gadget	27
2. Pengertian Media Pembelajaran	30
a. Fungsi Media Pembelajaran	33

b. Manfaat Media Pembelajaran	36
c. Pemilihan Media Pembelajaran.....	39
d. Pengelompokkan media pembelajaran	41
B. Kajian Pustaka Relevan.....	45
C. Kerangka Berfikir	48
BAB III : METODE PENELITIAN	51
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	51
B. Tempat dan Waktu Penelitian	53
C. Jenis dan Sumber Data.....	54
D. Fokus Penelitian.....	55
E. Teknik Pengumpulan Data.....	56
F. Uji Keabsahan Data	61
G. Teknik Analisis Data.....	62
BAB IV : DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA	65
A. Gambaran Umum Kelurahan Penggaron Lor Kecamatan Genuk Kota Semarang	65
1. Letak Geografis.....	65
2. Struktur Organisasi Desa Penggaron Lor	67
3. Visi dan Misi Kelurahan Penggaron Lor :.....	67
4. Deskripsi Umum Desa Penggaron Lor.....	68
B. Deskripsi Data Penelitian.....	74
C. Keterbatasan Penelitian.....	90
BAB V : PENUTUP.....	92

A. Kesimpulan	92
B. Saran	93
C. Kata Penutup.....	93
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	99
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	106

DAFTAR TABEL

- 2.1 : Indikator Penggunaan Gadget, 14.
- 3.1 : Kerangka Berfikir, 68.
- 4.1 : Data Persebaran RT RW Desa Penggaron Lor, 77.
- 4.2 : Data Jumlah Penduduk Desa Penggaron Lor, 79.
- 4.3 : Data Sarana dan Prasarana Desa Penggaron Lor, 80.
- 4.4 : Jumlah Penduduk Menurut Agama, 81.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Hampir semua orang di era modern, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa, kini menganggap gadget sebagai hal yang penting. Selain digunakan untuk berkomunikasi, gawai dapat memudahkan berbagai tugas. Namun, akhir-akhir ini banyak orang tua yang memberikan gawai kepada balita mereka. Padahal, di masa lampau, teknologi telah mengambil alih posisi orang tua sebagai teman bermain anak-anak mereka. Bagi perkembangan fisik dan mental anak, masa balita merupakan masa yang krusial. Anak-anak banyak bergerak pada usia ini untuk mendukung perkembangan fisik mereka yang ideal. Pertumbuhan dan interaksi sosial mereka dapat terhambat jika mereka terlalu sering menggunakan teknologi.

Masa ini sering disebut sebagai "masa keemasan" karena pertumbuhan anak-anak sangat sensitif. Kecerdasan intelektual, emosional, dan spiritual anak-anak berkembang pesat selama masa ini, yang akan berdampak pada perkembangan mereka di masa mendatang. Pada usia ini, anak-anak menyerap pengetahuan dengan cepat dan sering meniru apa yang mereka lihat. Kita tidak boleh meremehkan kemampuan mereka karena mereka lebih cerdas dari yang kita sadari. Namun, anak-anak yang terbiasa bermain gawai pada usia tersebut dapat mengalami kesulitan dalam hal bahasa dan, yang lebih mengkhawatirkan, dalam hal perkembangan emosional. Bahkan orang

dewasa, apalagi anak-anak, bisa menjadi marah atau kecewa saat kalah dalam banyak permainan elektronik. Mereka mungkin menjadi kurang sabar, lebih mudah marah, dan kesulitan mengelola emosinya sebagai akibatnya.¹

Lebih menyedihkan lagi ketika orang tua menggunakan teknologi untuk menenangkan anak-anak mereka. Jika kita menganggap ini sebagai permainan, itu tidak adil dan sangat ironis. Seolah-olah orang tua memutuskan untuk tidak mencoba, meskipun teknologi tidak boleh digunakan untuk itu. Permainan yang tersedia di gadget mungkin membuat anak-anak sibuk dan senang, tetapi juga dapat mengubah perspektif mereka. Banyak orang tua tidak tahu apakah anak mereka berkembang secara normal atau apakah mereka benar-benar tertinggal jadwal karena mereka tidak sepenuhnya memahami bagaimana anak mereka berkembang. Padahal, sangat penting untuk segera melakukan intervensi untuk mengatasi keterlambatan perkembangan anak guna mencegah konsekuensi negatif di kemudian hari. Setiap anggota keluarga menerima pendidikan awal mereka di dalam keluarga, dan orang tua memainkan peran penting dalam membina perkembangan fisik dan mental anak-anak serta pertumbuhan kognitif, emosional, dan keterampilan mereka. Mendorong anak-anak

¹ Titik Mukarromah, 'DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA', 2019.

untuk mencapai potensi penuh mereka spiritual, moral, intelektual, dan profesional adalah tujuannya.²

Kecerdasan kognitif anak dapat ditingkatkan dengan menggunakan teknologi dalam kehidupan sehari-hari, asalkan digunakan dengan tepat sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Menurut penelitian, teknologi dapat membantu perkembangan kognitif anak. Penggunaan teknologi oleh anak prasekolah sering kali dipengaruhi oleh jenis perangkat yang dapat mereka akses dan tingkat akses mereka (Dong, 2016). Telah lama dibahas mengenai penggunaan teknologi pada anak usia dini, khususnya yang berkaitan dengan perangkat dan internet. Banyak orang bertanya-tanya bagaimana teknologi baru memengaruhi anak-anak. Pemahaman tentang bagaimana anak-anak terlibat, belajar, dan menggunakan teknologi dalam kegiatan pendidikan dapat diperoleh dari pengalaman menggunakan perangkat di kelas. Seiring dengan kemajuan teknologi yang pesat, perangkat saat ini memiliki berbagai karakteristik menarik seperti musik, visual, dan warna yang dapat membangkitkan minat anak-anak untuk belajar. Saat ini, banyak anak yang terbiasa menggunakan perangkat lunak atau aplikasi pendidikan yang dibuat khusus untuk mereka, seperti YouTube Kids dan aplikasi pembelajaran lainnya. Hal ini dapat meningkatkan perkembangan kognitif mereka

² Murni, Perkembangan Fisik, Kognitif, dan Psikososial Pada Masa Kanak-Kanak Awal 2-6 Tahun, (Aceh : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry), No. 1, Vol. 3 Januari-Juni 2017, h. 20.

dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar (Tania Clara Dewanyti, Widada, 2016). Informasi kini dapat dibagikan dengan lebih cepat dan luas dalam kerangka Revolusi Industri 4.0, yang menurut Angela Merkel, merupakan pergeseran signifikan dalam hasil industri yang disebabkan oleh integrasi teknologi digital dan internet. Anak-anak kini dapat belajar dengan cara yang menyenangkan berkat tersedianya program pendidikan yang menarik secara luas. Sebaliknya, instruktur memainkan peran penting dalam bidang pendidikan. Kualitas pendidikan sangat dipengaruhi oleh instruksi yang menarik dan efektif. Akibatnya, pendidik harus memiliki kemampuan tertentu, seperti kemampuan untuk memanfaatkan sumber daya pendidikan kontemporer seperti perangkat (Erdemir, E., 2016). Perangkat sendiri dapat dikategorikan sebagai materi pembelajaran audio-visual karena menggunakan suara dan visual untuk mengomunikasikan informasi. Jenis media ini cenderung menarik minat anak-anak karena tampilannya yang menarik. Menurut penelitian Hartati, penggunaan materi audio-visual dapat membantu anak-anak menjadi pendengar yang lebih baik. Kelas yang menggunakan materi ini memiliki skor rata-rata yang lebih tinggi (8,31) daripada yang tidak (6,69) (S, 2019). Dalam dunia pendidikan, semangat belajar juga sangat penting. Menurut Djamarah, minat adalah kecenderungan anak untuk lebih menyukai suatu hal, memperhatikannya, dan berpartisipasi aktif di dalamnya (Djamarah, 2008). Menumbuhkan minat dengan sendirinya dapat membantu anak untuk fokus dengan baik, yang merupakan dasar dari proses belajar yang sukses. Minat bersifat sangat individual dan

tidak dapat dipaksakan. Karena minat merupakan salah satu hal yang mendorong anak untuk belajar dan mencapai tujuan akademis, maka penting bagi para pendidik dan orang tua untuk menumbuhkan minat belajar pada anak sejak usia dini. Ketika seorang anak berhasil dalam suatu kegiatan belajar, minat terhadap kegiatan tersebut dapat tumbuh, yang pada gilirannya akan merangsang rasa ingin tahu yang lebih dalam.³

Pendidikan anak usia dini merupakan komponen penting dari sistem pendidikan formal di seluruh dunia dan berfungsi sebagai dasar untuk pendidikan dasar. Tahap ini sangat penting dan tidak boleh diremehkan. Karena materi pengajaran dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan kapasitas siswa untuk menyerap informasi sekaligus mendorong pertumbuhan mereka secara umum, materi tersebut memainkan peran penting dalam membangun proses pembelajaran yang efektif. Selain itu, sumber daya pengajaran berfungsi untuk menjaga perhatian siswa, memberi mereka forum untuk mendiskusikan pengalaman mereka, dan meningkatkan serta memperkuat pembelajaran.

Mengingat hal ini, menarik untuk mengamati bagaimana pendidikan anak usia dini dapat memperoleh manfaat dari penggunaan teknologi, khususnya dalam konteks Revolusi Industri Keempat. Anak-anak yang lahir pada tahun 1990-an hingga awal 2010-an dikenal

³ Yuli Salis Hijriyani and Ria Astuti, 'Penggunaan Gadget Oleh Anak Usia Dini Pada'.

sebagai Generasi Z, dan mereka yang lahir setelah tahun 2010, ketika gadget seperti iPad dan WhatsApp mulai populer, dikenal sebagai Generasi Alpha. Karena mereka dibesarkan dengan akses mudah ke teknologi canggih, Generasi Alpha hidup di dunia yang didominasi oleh layar. Media utama yang dapat mereka gunakan untuk mengakses konten interaktif, kinestetik, dan visual kapan saja dan dari lokasi mana pun adalah gadget.

Namun, ada keuntungan dan kerugian bagi anak-anak yang menggunakan teknologi. Di satu sisi, perangkat dapat menumbuhkan nilai-nilai budaya, mendorong pemikiran kritis, dan menawarkan sudut pandang yang konstruktif terhadap isu-isu yang dihadapi orang secara daring. Namun, jika gadget digunakan secara berlebihan, hal itu dapat mengurangi aktivitas fisik dan hubungan sosial anak-anak dengan teman-temannya.

Selain meneliti bagaimana perangkat dapat menjadi tambahan yang bermanfaat bagi proses pendidikan mereka, penelitian ini dimaksudkan untuk menawarkan pengetahuan yang lebih besar tentang bagaimana teknologi mendukung pembelajaran anak usia dini di era 4.0.

Bahaya yang ditimbulkan oleh gadget sangat besar, Karena perangkat ini dapat digunakan oleh semua orang, baik orang dewasa maupun anak-anak, dan selalu hadir di sekitar kita, baik di rumah maupun di luar rumah. Oleh karena itu, orang tua dan mereka yang bertanggung jawab atas keselamatan orang lain, memiliki kewajiban

untuk memastikan bahwa ponsel tidak digunakan untuk tujuan yang merugikan. sesuai dengan perintah Allah SWT :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُوا أَنفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ
وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ غِلَاظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا
يُؤْمَرُونَ

“Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, keras, dan tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkan-Nya dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan.” (Qs. At Tahrir: 6)⁴

Teknologi berkembang dengan cepat dan memudahkan banyak aspek kehidupan kita seiring dengan kemajuan zaman. Keberadaan perangkat merupakan salah satu dampak paling kentara dari kemajuan teknologi. Perangkat kini mudah diakses di era globalisasi ini; hampir setiap kelas sosial memilikinya. Remaja (usia 12 hingga 21) dan orang dewasa (usia 60 ke atas) bukanlah satu-satunya orang yang menggunakan gadget; anak-anak (usia 7 hingga 11) juga terkena dampaknya. Ironisnya, meskipun balita berusia antara tiga dan enam tahun seharusnya tidak dapat menggunakan perangkat elektronik, mereka bukan lagi benda asing.¹¹

⁴ Q.S. At-Tahrir/66: 6

Kedua, masih banyak pendidik yang belum mampu memahami tujuan utama pendidikan nasional, yaitu Mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Padahal, kecerdasan sosial, emosional, dan spiritual yang semuanya terkait dengan pembentukan karakter, belum sepenuhnya ditekankan dalam pendidikan Indonesia dibandingkan dengan kecerdasan intelektual. Hal ini terlihat dari masih banyaknya Ujian Nasional (UN) sebagai indikator utama keberhasilan pendidikan, padahal proses pembentukan akhlak dan karakter anak sering kali terabaikan. Tuntutan orang tua yang terlalu mengutamakan prestasi akademik anak, seperti membaca, menulis, dan berhitung (calistung), dengan harapan anak dapat diterima di sekolah dasar pilihannya, menjadi salah satu penyebabnya. Agar anak menjadi kebanggaan keluarga, orang tua sering kali lebih mementingkan keberhasilan akademik daripada perkembangan anak secara menyeluruh. Memang, menekan anak untuk belajar membaca, menulis, dan berhitung terlalu dini berisiko menimbulkan stres langsung dan gangguan perkembangan mental jangka panjang (Elkind, 2000:12). Perilaku seperti itu jelas dapat menghambat perkembangan karakter anak, yang seharusnya menjadi komponen utama pendidikan.

Ketiga, karakter anak tidak terbentuk dengan baik sejak dini karena ketidaktahuan instruktur PAUD tentang pentingnya pengembangan karakter sejak usia dini, baik dalam hal strategi maupun

cara belajar melalui bermain. Pengembangan karakter dan kecerdasan emosional sering kali diabaikan demi mempelajari lebih lanjut tentang kecerdasan kognitif di banyak lembaga PAUD.

Keempat, pendidikan di lembaga PAUD, di rumah dengan orang tua atau keluarga, dan di masyarakat tidak berjalan beriringan. Untuk membantu membentuk karakter anak usia dini, ketiga komponen ini harus saling memperkuat. Bila ketiga faktor ini tidak berjalan beriringan secara efektif, maka perkembangan karakter anak menjadi tidak tuntas dan tidak tuntas, yang dapat mengakibatkan perilaku negatif seperti berbohong, mudah takut atau marah, merusak, penakut, atau khawatir. Oleh karena itu, penting untuk menyusun strategi yang dapat menjadi peta jalan bagi pendidik PAUD, orang tua, dan pengasuh lainnya untuk berkolaborasi dalam rangka membentuk karakter anak sejak usia dini.

Landasan yang jelas dan terarah sangat penting dalam bidang pendidikan. Baik lembaga pendidikan formal maupun informal menggunakan landasan ini sebagai panduan dalam menyusun kurikulum. Landasan yang jelas dan terarah berarti bahwa pendidikan harus menekankan pada pengembangan karakter anak di samping informasi. Hal ini penting untuk mengajarkan siswa agar berpikir, bertindak, dan berperilaku bermoral (akhlak al-karimah). Memberikan fasilitas dan stimulasi yang sesuai selama masa kanak-kanak akan berdampak signifikan pada pertumbuhan mereka di masa depan. Di sisi lain, perilaku dan sikap menyimpang yang bertentangan dengan norma agama dapat terjadi jika lingkungan seperti keluarga, sekolah, dan

masyarakat tidak dapat mendukung perkembangan moral dan agama secara memadai.⁵

Anak adalah amanah yang diberikan Allah SWT kepada orang tua, yang berarti mereka memiliki tanggung jawab untuk memberikan pengasuhan dan pendidikan yang tepat demi kesejahteraan anak. Cara orang tua mendidik anak kini tentu berbeda dengan cara orang tua di masa lalu, salah satunya karena pesatnya perkembangan teknologi. Meskipun begitu, orang tua tetap harus memberikan perhatian dan pendidikan yang terbaik, karena setiap anak membutuhkan bimbingan dan kasih sayang yang baik. Oleh karena itu, orang tua harus menyadari dan bertanggung jawab atas amanah yang telah dipercayakan oleh Allah SWT kepada mereka. Dalam Al-Qur'an, hal ini juga dijelaskan, seperti yang tercantum dalam ayat berikut :

وَأَعْلَمُوا أَنَّمَا آمَوَالُكُمْ وَأَوْلَادُكُمْ فِتْنَةٌ وَأَنَّ اللَّهَ عِنْدَهُ أَجْرٌ عَظِيمٌ

“Ketahuilah bahwa hartamu dan anak-anakmu itu hanyalah sebagai ujian dan sesungguhnya di sisi Allah ada pahala yang besar.” (Q.S. Al-Anfal/8: 28)⁶

Ayat tersebut menjelaskan bahwa anak adalah anugerah yang harus dijaga dan disayangi. Allah menginginkan orang tua untuk

⁵ Nurma and Maemonah, 'Hakikat Agama Dalam Pembentukan Karakter Anak Usia Dini', *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7.1 (2021), 29–40 <<http://dx.doi.org/10.32678/as-sibyan.v7i1.4821>>.

⁶ Q.S. Al-Anfal/8: 28

mendidik dan memberikan yang terbaik bagi anak-anak mereka. Selain menjadi anugerah, anak juga merupakan ujian bagi orang tua, untuk mengukur sejauh mana mereka dapat menunjukkan kasih sayang kepada sesama makhluk ciptaan Allah. Dalam hal ini, orang tua memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter sosial dan spiritual anak.

Al-Quran, sebagai kitab suci umat Islam, berfungsi sebagai panduan hidup bagi orang-orang yang bertakwa. Panduan ini memiliki makna yang sangat luas, yakni selain menunjukkan jalan yang benar dan diridhai oleh Allah, Al-Quran juga memberikan petunjuk dalam menjalani kehidupan di dunia. Sebab, inti dari ajaran Islam adalah membimbing umatnya untuk meraih kebahagiaan, baik di dunia maupun di akhirat.⁷

Dalam Hadis Bukhari dijelaskan bahwa setiap anak lahir ibarat kertas putih yang belum tercoret apa pun. Anak tersebut akan tumbuh dengan pengaruh tertentu, apakah menjadi seperti orang Majusi atau Yahudi, tergantung pada pendidikan yang diterimanya. Oleh karena itu, pendidikan sejak usia dini, baik melalui sekolah formal maupun dari orang tua, sangat penting dalam membentuk karakter anak.

⁷ Hadis, F.A. (1996). Psikologi Perkembangan Anak. Jakarta : Proyek Pendidikan TenagaGuru Ditjen Dikti Depdikbud

أَوْ يُمَجِّسَاتِهِ أَوْ يَهُودَانِهِ فَأَبَوَاهُ الْفِطْرَةَ، عَلَى يَوْمِ مَوْلُودِ كُلِّ
يُنَصِّرَانِهِ

"Setiap anak yang lahir dilahirkan di atas fitrah (suci). Kedua orang tuanyalah yang menjadikannya Yahudi, Majusi, atau Nasrani."
(HR Bukhari dan Muslim).⁸

Mengingat pentingnya stimulasi dini terkait dampak gadget terhadap perkembangan karakter anak, maka hal ini perlu mendapat perhatian khusus. Karakter anak di masa depan dapat sangat terpengaruh oleh penggunaan gadget yang berlebihan. Agar komponen agama dan moral anak dapat berkembang dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan, maka perkembangan anak usia dini di Desa Penggaron Lor, Genuk, Semarang, juga harus didukung.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana penggunaan gadget sebagai alat pembelajaran di desa Penggaron Lor, Genuk, Semarang?
2. Apa saja dampak positif dan negatif dari penggunaan gadget terhadap perkembangan anak usia dini di desa Penggaron Lor, Genuk, Semarang?

⁸ (HR Bukhari dan Muslim).

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian yang hendak dicapai adalah untuk mengetahui bagaimana bentuk penggunaan dari gadget sebagai media pembelajaran bagi anak di desa Penggaron Lor, Genuk, Semarang

2. Manfaat Penelitian

Berikut adalah manfaat dari penelitian ini:

a. Secara Umum

Secara umum, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memperluas pengetahuan, khususnya mengenai penggunaan gadget sebagai alat bantu pembelajaran untuk anak usia dini di Desa Penggaron Lor RT 07/RW 03. Selain itu, penelitian ini diharapkan bisa memberikan informasi baru tentang cara-cara untuk mencegah kecanduan gadget pada anak, yang dapat memengaruhi perkembangan mereka. Penelitian ini juga bertujuan untuk menjadi bahan evaluasi terkait efektivitas penggunaan gadget dalam kegiatan pembelajaran pada anak usia dini.

b. Secara Khusus

Penelitian ini memiliki manfaat khusus untuk beberapa pihak, di antaranya:

1. Bagi Sekolah/Lembaga/Yayasan

Memberikan pemahaman tentang dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial siswa, sehingga sekolah dapat memberikan arahan atau solusi yang tepat untuk membantu siswa mengatur kebiasaan mereka dalam menggunakan gadget.

2. Bagi Guru/Orang Tua Peserta Didik

Memberikan pemahaman kepada orang tua tentang bagaimana kebiasaan bermain gadget dapat memengaruhi perkembangan karakter anak, sehingga mereka lebih siap dalam mengambil langkah yang tepat untuk membimbing dan mendukung tumbuh kembang anak dengan lebih baik.

3. Bagi Peneliti

Manfaat penelitian bagi peneliti adalah untuk memperluas pengetahuan dan memperdalam pemahaman mereka dalam melakukan penelitian tentang bagaimana durasi penggunaan gadget dapat memengaruhi perkembangan karakter anak usia dini.

BAB II

GADGET DAN MEDIA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI

A. Kajian Teori

1. Pengertian Gadget

Gadget adalah perangkat kecil, portabel, dan canggih yang dirancang untuk mempermudah kehidupan penggunanya dalam berbagai aspek, baik dalam komunikasi, hiburan, pekerjaan, atau aktivitas sehari-hari lainnya, terutama di era teknologi yang semakin canggih ini. Contoh gadget seperti laptop, smartphone, iPad, atau tablet, semuanya memiliki beragam aplikasi dan informasi yang memungkinkan kita mengakses hampir segala hal di dunia ini. Kehadiran gadget, sebagai bagian dari kemajuan teknologi, membuat penggunanya merasa lebih maju dan lebih efisien dalam menjalani kehidupan. Dengan gadget, banyak hal yang jadi lebih mudah dan praktis, dan dampaknya sangat besar terhadap kehidupan kita. Perkembangan teknologi komunikasi telah mengubah cara kita berinteraksi dengan orang lain, memungkinkan hubungan yang sebelumnya hanya bisa dilakukan secara langsung kini bisa terjadi meskipun jarak memisahkan, melalui teknologi gambar atau video. Berdasarkan kenyataan ini, kita bisa melihat bahwa Indonesia

sudah cukup maju dalam pemanfaatan alat komunikasi, terutama dalam penggunaan gadget.⁹

Menurut Richard A. Lanham (2001), Lanham mendefinisikan gadget sebagai perangkat elektronik yang memanfaatkan sistem komputerisasi dan internet untuk mempermudah berbagai aktivitas manusia, seperti ponsel, tablet, atau perangkat multimedia lainnya. Gadget bisa berupa komputer, laptop, tablet PC, atau ponsel pintar (smartphone). Istilah ini sering kita dengar, terutama di kalangan para pengguna dan penggemar teknologi, namun masih banyak orang yang belum memahami definisi gadget yang sebenarnya. Secara umum, gadget di Indonesia merujuk pada perangkat elektronik portabel dan canggih yang dirancang untuk mempermudah berbagai aktivitas pengguna. Gadget biasanya memiliki ukuran kecil, ringan, dan dilengkapi dengan teknologi terbaru untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari, baik untuk komunikasi, hiburan, pekerjaan, atau aktivitas lainnya. Beberapa contoh gadget yang populer di Indonesia antara lain smartphone, tablet, smartwatch, laptop, dan perangkat elektronik lainnya.

⁹ Raymund A.C. Roos, 'Huntington's Disease: A Clinical Review', *Orphanet Journal of Rare Diseases*, 2010, iii–vii <<https://doi.org/10.1186/1750-1172-5-40>>.

Dalam lima tahun terakhir, gadget telah menjadi salah satu inovasi teknologi komunikasi yang paling berpengaruh di Indonesia. Selain sebagai alat utama untuk berkomunikasi, saat ini gadget juga berperan sebagai media untuk menjalankan bisnis, sumber informasi, tempat penyimpanan data, sarana hiburan, platform jejaring sosial, hingga alat untuk mendokumentasikan berbagai hal. Penggunaan gadget sangat populer di kalangan remaja, terutama di daerah perkotaan. Dengan banyaknya pilihan jenis gadget yang terus berkembang pesat, barang ini semakin menarik untuk dimiliki. Berbagai jenis gadget, seperti handphone, smartphone, laptop, tablet, dan iPad dengan berbagai merek seperti Samsung, Apple, Sony, OPPO, dan lainnya, memiliki fitur-fitur canggih yang semakin berkembang seiring dengan kemajuan teknologi. Gadget kini menjadi kebutuhan sehari-hari bagi banyak orang, dengan berbagai fasilitas seperti akses internet, media sosial, pesan instan, hingga permainan (game).

Peran media cetak dan elektronik sangat besar dalam menyebarkan informasi tentang perkembangan gadget. Masyarakat, terutama di Indonesia, sangat responsif terhadap kemajuan teknologi gadget, meskipun belum tentu semua pengguna memanfaatkan fitur-fitur tersebut secara maksimal dalam kehidupan sehari-hari. Secara keseluruhan, gadget merupakan perangkat komunikasi modern yang semakin memudahkan interaksi antar manusia. Perangkat elektronik

kecil ini, seperti smartphone (iPhone, Blackberry) dan netbook (gabungan antara notebook dan koneksi internet), telah merevolusi cara kita berkomunikasi dan menjalani kehidupan sehari-hari.

Gadget saat ini menjadi salah satu contoh nyata dari pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek) yang memengaruhi kehidupan manusia, baik dalam hal pola pikir maupun perilaku. Gadget memberikan dampak signifikan pada pola pikir, terutama bagi anak-anak, karena melalui perangkat ini mereka dapat dengan mudah mengakses informasi. Penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari dapat membantu meningkatkan kemampuan kognitif anak, terutama jika digunakan dengan bijak sebagai alat untuk mendukung proses pembelajaran mereka. Penelitian menunjukkan bahwa teknologi, termasuk gadget, memiliki kontribusi positif terhadap perkembangan kognitif anak-anak. Pada usia prasekolah, penggunaan teknologi oleh anak-anak sangat bergantung pada perangkat yang tersedia dan tingkat akses yang dimiliki (Dong, 2016). Perdebatan mengenai pengaruh teknologi, khususnya gadget dan internet, pada anak usia dini telah berlangsung lama. Topik ini menjadi perhatian karena ada kekhawatiran tentang dampaknya terhadap anak-anak secara umum. Penggunaan gadget di kelas bagi anak-anak telah diamati untuk melihat bagaimana hal itu memengaruhi aspek seperti tingkat keterlibatan, partisipasi, dan kompetensi

anak dalam pembelajaran. Gadget yang semakin canggih memberikan dampak positif bagi proses belajar, karena fitur seperti suara, warna, dan gambar menarik membuat anak-anak lebih tertarik dan tidak mudah bosan. Saat ini, banyak anak yang menggunakan aplikasi atau perangkat lunak edukatif yang dirancang khusus untuk mereka, seperti Youtube Kids dan berbagai aplikasi lainnya yang mendukung proses belajar mereka. Hal ini dapat meningkatkan motivasi belajar dan mendukung perkembangan kognitif mereka (Dewanti et al., 2016).¹⁰

Penggunaan gadget pada anak-anak di era Revolusi Industri 4.0 kini menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Era ini, yang menurut Angela Merkel melibatkan perubahan besar dalam industri melalui integrasi teknologi digital dan internet, telah membawa transformasi besar dalam banyak aspek kehidupan. Schlechtendahl dan rekan-rekannya mendeskripsikan era ini sebagai suatu lingkungan yang selalu terhubung, memungkinkan berbagi informasi dengan cepat dan mudah. Saat ini, banyak aplikasi yang menarik dan edukatif diperkenalkan kepada anak-anak melalui gadget, membuat

¹⁰ Nur Ridha, Utami Sal, and Sabila Nur, 'Penggunaan Gadget Dalam Pembelajaran Dan Perkembangan Anak Usia Dini : Literature Review', 10.2 (2022), 38–51 <<https://doi.org/10.23960/jmmp.v10.i23.2022.04>>.

mereka menikmati proses belajar dengan cara yang menyenangkan.

Dimulainya era Industri 4.0 dapat dilihat dari penggunaan teknologi digital dan kecerdasan buatan yang semakin meluas di berbagai sektor kehidupan. Di zaman ini, informasi bisa diakses dengan mudah sesuai keinginan, memberikan dampak besar pada cara hidup manusia, terutama pada generasi anak-anak yang kini dikenal dengan sebutan *digital native* atau generasi yang tumbuh bersama teknologi. Namun, dengan pesatnya perkembangan teknologi, penting bagi orang tua untuk lebih waspada dan mengawasi anak-anak mereka. Meskipun anak-anak mudah mengakses berbagai informasi, mereka perlu dibimbing untuk dapat memilah mana yang sesuai dengan perkembangan usia dan tahap-tahap tumbuh kembang mereka. Peran orang tua sangat diperlukan untuk membantu anak-anak menghadapi tantangan di dunia digital ini.

Dalam Islam, perkembangan dan penggunaan gadget termasuk dalam kategori muamalah, yang hukumnya diperbolehkan atau mubah, selama tidak ada hal yang melanggar syariat. Kemajuan teknologi sangat dihargai dalam Islam karena dianggap dapat menjadi alat untuk membangun peradaban yang lebih baik dan bermanfaat bagi umat manusia.

Fenomena penggunaan gadget oleh anak-anak di desa Penggaron Lor , yang mayoritas digunakan untuk bermain game, baik online maupun offline, sementara sangat sedikit yang memanfaatkannya untuk tujuan pembelajaran atau hal-hal positif lainnya, menimbulkan dua pandangan hukum dalam Islam. Ada perbedaan pendapat tentang apakah anak-anak tersebut boleh atau tidak menggunakan gadget dengan cara seperti itu.

Pandangan Islam terhadap penggunaan *gadget* mengenai kemajuan teknologi, Allah telah berfirman :

يَمْعَشَرِ الْجِنِّ وَالْإِنْسِ إِنْ اسْتَطَعْتُمْ أَنْ تَنْفُذُوا مِنْ أَقْطَارِ
السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ فَانْفُذُوا لَا تَنْفُذُونَ إِلَّا بِسُلْطَنٍ

“Hai kelompok jin dan manusia, jika kamu sanggup menembus (melintasi) penjuru langit dan bumi, maka lintasilah, tetapi kamu tidak dapat menembusnya kecuali dengan kekuatan (ilmu dan teknologi).” (QS Ar Rahman/55: 33)¹¹

Dengan demikian, kemajuan teknologi sebenarnya tidaklah masalah. Masalah muncul ketika manusia, terutama anak-anak, menggunakan teknologi secara tidak sesuai dengan panduan agama.

¹¹ Q.S. Ar-Rahman/55: 33

Dengan adanya gadget, anak-anak kini lebih mudah mengakses berbagai materi yang bermanfaat. Banyak materi pendidikan yang tersedia dengan biaya yang lebih terjangkau dibandingkan dengan buku. Rasulullah SAW selalu mengingatkan kita untuk mempersiapkan anak-anak menghadapi masa depan. "Didiklah anakmu sesuai dengan zamannya, karena mereka akan hidup di dunia yang berbeda dengan kita. Orang-orang yang lahir di tahun 1960 jelas memiliki pengalaman yang berbeda dibandingkan dengan mereka yang lahir di tahun 2000."

a. Bentuk Penggunaan Gadget

Gadget sekarang ini bisa digunakan oleh siapa saja, tergantung kebutuhan penggunaannya. Baik anak-anak maupun orang dewasa sudah memanfaatkan gadget dalam berbagai cara. Bagi orang dewasa, gadget sering dipakai untuk berkomunikasi, mencari informasi, berselancar di internet, menonton YouTube, bermain game, dan berbagai aktivitas lainnya. Sementara itu, untuk anak-anak, penggunaan gadget biasanya terbatas pada kegiatan seperti belajar, bermain game edukatif, atau menonton animasi. Durasi dan intensitas penggunaan gadget pun bervariasi, dengan orang dewasa cenderung menggunakannya lebih lama dan lebih sering dibandingkan anak-anak.

Anak-anak sebaiknya belum diberikan telepon seluler pribadi, karena dikhawatirkan hal itu bisa memicu perilaku

konsumtif yang berlebihan. Pada usia sekolah dasar dan menengah pertama, anak-anak sebaiknya memang tidak diberikan kebebasan penuh dalam menggunakan gadget, atau setidaknya memerlukan pengawasan yang ketat. Orang dewasa mungkin menggunakan gadget sekitar 1-4 jam dalam sekali penggunaan, bahkan beberapa kali dalam sehari. Sementara itu, anak-anak, khususnya yang masih di usia dini, memerlukan waktu dan durasi penggunaan yang jauh lebih terbatas. Penggunaan gadget yang berlebihan dan terus-menerus pada anak dapat menimbulkan masalah, seperti kecanduan, yang bisa berdampak buruk dan sulit untuk diatasi. Karena itu, penting untuk membatasi waktu penggunaan gadget pada anak agar mereka terhindar dari dampak negatif yang bisa muncul, seperti kecanduan yang sulit disembuhkan.¹²

Ada berbagai jenis gadget yang semakin berkembang seiring dengan meningkatnya kebutuhan manusia akan media yang lebih modern dan praktis, seperti smartphone, tablet, e-reader, laptop, dan PlayStation (PS). Gadget-gadget ini, terutama handphone, kini hadir dengan berbagai pilihan sistem operasi (OS) seperti Android, Windows Phone, dan Blackberry. Perkembangan teknologi gadget di Indonesia sangat pesat, dan

¹² Pengaruhnya Terhadap and Perilaku Anak, 'PENGUNAAN MEDIA GADGET DALAM AKTIVITAS BELAJAR DAN PENGARUHNYA TERHADAP PERILAKU ANAK Received : Oct 30', 3.1 (2020), 97–113.

penggunaannya semakin meluas. Namun, penggunaan gadget pada anak-anak perlu pengawasan dan pembatasan dari orang tua, terutama karena anak-anak usia dini umumnya menggunakan gadget untuk bermain game atau menonton video di YouTube, berbeda dengan orang dewasa yang lebih sering menggunakannya untuk browsing, chatting, atau mengakses media sosial. Sebagian besar penggunaan gadget pada anak-anak terjadi di rumah, seperti setelah pulang sekolah, saat makan, atau menjelang tidur.

Tabel 2.1

Indikator Penggunaan Gadget

Variabel	Indikator	Deskripsi
Penggunaan Gadget	1. Menggunakan berbagai fungsi dan aplikasi yang tersedia di gadget.	1. Mengerti fungsi dari gadget 2. Memanfaatkan fungsi dari gadget
	2. Frekuensi penggunaan gadget	1. Tingkat keserangan untuk menggunakan gadget
	3. Durasi penggunaan gadget	1. Lamanya menggunakan gadget
	4. Dampak penggunaan gadget	1. Menggunakan gadget dalam pembelajaran dapat membuat anak merasa lebih termotivasi dan bersemangat untuk belajar. 2. Anak kecanduan gadget sehingga malas untuk belajar

b. Aplikasi penggunaan gadget

Pada anak-anak usia dini, gadget umumnya digunakan untuk bermain game, yang merupakan salah satu penggunaan paling umum. Selain itu, banyak juga anak yang menggunakan gadget untuk menonton animasi atau serial kartun. Sementara itu, penggunaan gadget untuk berkomunikasi dengan orang tua atau untuk mengakses video pembelajaran masih relatif sedikit.

Pada Mei hingga Juni 2013, Kementerian Kesetaraan Gender dan Keluarga melakukan penelitian terhadap kebiasaan penggunaan internet dan perangkat gadget pada sekitar 1,63 juta siswa dari berbagai tingkat, mulai dari kelas 4 SD hingga SMA. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengaruh ponsel pintar ternyata jauh lebih besar dibandingkan dengan pengaruh internet itu sendiri. Sekitar 6,4% atau sekitar 105.000 siswa termasuk dalam kelompok yang berisiko kecanduan internet, sementara 17,9% atau sekitar 290.000 siswa berisiko kecanduan ponsel pintar. Temuan ini menegaskan bahwa ponsel pintar menjadi faktor risiko yang lebih berbahaya bagi anak-anak dibandingkan dengan penggunaan komputer.

Gadget saat ini tidak hanya menyediakan aplikasi untuk belajar tentang huruf atau gambar, tetapi juga berbagai aplikasi hiburan seperti media sosial, video, foto, hingga permainan video. Faktanya, anak-anak cenderung lebih sering menggunakan gadget mereka untuk bermain game daripada untuk belajar atau bermain di luar bersama teman-teman

sebayu. Aplikasi, atau perangkat lunak, adalah program yang dirancang untuk melakukan tugas-tugas tertentu dan memiliki tujuan yang jelas dalam penggunaannya.¹³

Aplikasi-aplikasi di gadget, seperti YouTube, seharusnya dimanfaatkan dengan bijak agar anak-anak bisa memaksimalkan teknologi yang ada untuk mendukung proses belajar mereka. Dengan menggunakan aplikasi sebagai media pembelajaran, anak-anak tidak hanya bisa belajar dengan cara yang menyenangkan, tetapi juga dapat melatih kreativitas mereka. Keuntungan lainnya, aplikasi semacam ini biasanya dilengkapi dengan animasi menarik, warna cerah, dan lagu-lagu ceria yang membuat anak lebih bersemangat untuk belajar. Namun, di sisi lain, penggunaan gadget yang berlebihan dan terus-menerus bisa berdampak buruk bagi perkembangan psikologis anak, terutama jika mereka menjadi kecanduan gadget.

c. Manfaat gadget

Gadget memiliki banyak manfaat bagi Anak-anak, manfaat tersebut antara lain adalah :

- 1) Anak-anak dapat mengembangkan imajinasi mereka dengan cara melihat gambar dan kemudian

¹³ Dewi Asriani Ridzal and others, 'Edukasi Pemnfaatan Gadget Sebagai Media Dan Sumber Pembelajaran', *JCES (Journal of Character Education Society)*, 5.3 (2022), 612–19.

menggambarkannya kembali sesuai dengan imajinasi mereka, yang melatih daya pikir mereka tanpa dibatasi oleh kenyataan.

- 2) Melatih kecerdasan anak dengan membiasakan mereka mengenal tulisan, angka, dan gambar yang dapat mendukung proses belajar mereka.
- 3) Meningkatkan rasa percaya diri (dengan meraih kemenangan dalam suatu permainan, anak akan merasa lebih percaya diri dan termotivasi untuk menghadapi tantangan baru yang lebih sulit).
- 4) Mengembangkan kemampuan anak dalam membaca dan memecahkan masalah, sehingga mereka akan semakin penasaran dan terdorong untuk berpikir lebih keras dalam menghadapi tantangan yang ada dalam permainan.

d. Dampak penggunaan gadget

Gadget memang memiliki banyak manfaat, terutama jika digunakan dengan bijak. Memperkenalkan gadget kepada anak oleh orang tua sebenarnya diperbolehkan, namun tetap perlu diingat bahwa ada dampak positif dan negatif yang perlu diperhatikan, adapun dampaknya yaitu :

➤ Dampak Positif

- 1) Mendapatkan pengetahuan & wawasan yang luas.
- 2) Membantu mempermudah komunikasi, karena gadget adalah salah satu alat yang canggih.

- 3) Meningkatkan kreativitas anak, karena kemajuan teknologi telah menghasilkan berbagai permainan yang kreatif dan menantang.¹⁴

Gadget adalah alat komunikasi yang dirancang untuk mempermudah berbagai aspek kehidupan sehari-hari. Namun, manfaat dan dampaknya sangat bergantung pada bagaimana gadget tersebut digunakan apakah untuk tujuan yang positif atau justru sebaliknya. Oleh karena itu, penting untuk memiliki kontrol dan kebijakan dalam memanfaatkan gadget agar dampaknya tetap bermanfaat.

Namun, bagi anak-anak yang terlalu sering menggunakan gadget, dampak negatifnya seringkali lebih terasa dibandingkan dampak positifnya. Semua itu sangat bergantung pada bagaimana orang tua mendidik dan mengawasi penggunaan gadget oleh anak-anak mereka.

Sedangkan dampak negatif dari penggunaan gadget terhadap anak usia dini yaitu :

➤ **Dampak Negatif**

- 1) Gadget bisa berdampak buruk bagi kesehatan, terutama bagi anak-anak yang usianya di bawah 12 tahun.

¹⁴ Pengaruh Penggunaan and others, 'Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini', 2022.

Radiasi yang dipancarkan oleh teknologi dapat membahayakan tubuh, bahkan berisiko menyebabkan kanker jika terpapar secara berlebihan.

- 2) Gadget dengan berbagai fitur canggih seperti kamera, video, game, dan lainnya bisa mengganggu perkembangan anak. Fitur-fitur tersebut sering kali mengalihkan perhatian mereka dari proses belajar di sekolah.
- 3) Terkait dengan ancaman kejahatan, setiap orang cenderung memiliki kebiasaan membagikan informasi terkini di berbagai tempat. Hal ini membuat orang yang berniat jahat bisa dengan mudah menemukan informasi melalui pembaruan-pembaruan tersebut yang sering kali dibagikan.
- 4) Kemajuan teknologi dapat mempengaruhi perilaku anak, di mana mereka menjadi lebih mudah merasa puas dengan informasi yang mereka temukan. Anak-anak cenderung menganggap apa yang mereka peroleh dari internet atau perangkat teknologi lainnya sebagai pengetahuan yang sudah cukup, yang dapat membuat mereka tumbuh menjadi generasi yang cepat puas dan cenderung berpikir secara dangkal.

Orang tua memegang peranan penting dalam mengarahkan penggunaan gadget agar tidak berdampak buruk pada anak. Penggunaan gadget sebaiknya disesuaikan dengan tahap

perkembangan usia anak. Untuk anak usia di bawah 5 tahun, gadget sebaiknya hanya digunakan untuk mengenalkan warna, bentuk, dan suara. Artinya, jangan terlalu sering membiarkan anak bermain dengan gadget pada usia ini. Pada usia tersebut, yang lebih penting adalah peran orang tua dalam mendampingi dan berinteraksi langsung dengan anak, karena gadget seharusnya hanya menjadi salah satu alat bantu dalam proses edukasi, bukan fokus utama.

2. Pengertian Media Pembelajaran

Alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau materi disebut media. Dalam bahasa, kata "media" berasal dari kata Latin *medius*, yang berarti "tengah", "perantara", atau "pengantar". Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), media juga diartikan sebagai sarana atau alat komunikasi. Penggunaan istilah media untuk menyampaikan pesan atau komunikasi sudah ada sejak zaman dahulu. Hal ini sejalan dengan pendapat Hobbs (2011: 9) bahwa *“The word media has only been used to refer to communication since the 1920s, when it started to be used as the plural form the medium, which used to mean “an intervening agency, means, or instrument”*. Artinya, sejak tahun 1920an kata media ini sudah digunakan sebagai kata komunikasi yang merupakan bentuk

jamak dari media yang digunakan sebagai agen intervensi, bahan, atau instrumen.¹⁵

Proses pembelajaran juga sangat bergantung pada penggunaan media sebagai alat bantu yang memudahkan siswa dalam memahami materi dengan lebih baik. Sudjana & Rivai (2002: 51) menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam hal ini :

“Proses yang kompleks dan terorganisir ini melibatkan banyak elemen, seperti manusia, prosedur, ide-ide, perencanaan, dan pengaturan, untuk menganalisis, merancang, melaksanakan, mengevaluasi, serta mengelola cara-cara yang efektif dalam menyelesaikan masalah terkait pembelajaran manusia dari berbagai aspek.”.

Batasan media pembelajaran merujuk pada segala alat yang digunakan untuk mendukung kegiatan belajar atau sebagai sumber informasi bagi siswa untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan. Menurut Arsyad (2011: 4), berbagai media yang dapat digunakan dalam pembelajaran antara lain buku, tape recorder, kaset, video, kamera, gambar, televisi, dan masih banyak lagi.

Seorang guru dalam proses pembelajaran memanfaatkan media sebagai sarana untuk menyampaikan

¹⁵ R Rupnidah and Dadan Suryana, ‘Media Pembelajaran Anak Usia Dini’, 6.1 (2022), 49–58.

materi secara lebih efektif, sehingga tercipta interaksi yang baik antara guru dan siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Sanaky (2009: 4) yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru untuk menghubungkan materi dengan siswa dalam proses belajar. Dengan menggunakan media, hubungan antara guru dan siswa dapat terjalin lebih erat, yang pada gilirannya meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran yang optimal (Naz & Akbar, 2010). Kehadiran media dalam pembelajaran memungkinkan terciptanya komunikasi yang baik antara guru dan siswa, sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar. Selain itu, Adu, Amos, & Antwi (2017) juga menegaskan bahwa guru tidak bisa mengajar tanpa media atau bahan ajar. Oleh karena itu, guru selalu mengandalkan media dalam setiap sesi pembelajaran. Penggunaan beragam media dalam pengajaran akan menarik perhatian siswa dan membuat mereka lebih terlibat dalam pelajaran.¹⁶

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana atau komponen yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran melalui

¹⁶ Herni Wulandari and Meilanny Budiarti Santoso, 'PROSES PARENTAL MEDIATION TERHADAP ANAK USIA PRASEKOLAH DALAM MENGGUNAKAN GADGET', *Focus : Jurnal Pekerjaan Sosial*, 2.2 (2020), 232 <<https://doi.org/10.24198/focus.v2i2.26252>>.

komunikasi atau interaksi, dengan tujuan agar siswa dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan.

a. Fungsi Media Pembelajaran

Media memegang peranan yang sangat penting dalam kesuksesan proses pembelajaran. Fungsi media dalam kegiatan belajar mengajar sangat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Djamarah & Zain (2002: 122), yang menyatakan bahwa media berfungsi sebagai alat yang membantu proses pembelajaran, sehingga anak-anak dapat lebih mudah mencapai tujuan yang diinginkan. Keyakinan ini didasarkan pada pandangan bahwa pembelajaran yang dibantu dengan media dapat meningkatkan kualitas kegiatan belajar anak, bahkan dalam jangka waktu yang lebih lama. Dengan kata lain, penggunaan media dalam pembelajaran dapat memberikan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran tanpa bantuan media.

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung proses belajar, baik secara individu, kelompok kecil, maupun kelompok besar. Hal ini sejalan dengan pendapat Kemp dan Dayton (dalam Kustandi & Sutjipto, 2011: 23) yang menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki tiga fungsi utama, yaitu: (1) untuk memotivasi minat atau tindakan individu, misalnya melalui drama atau hiburan; (2) untuk menyampaikan informasi kepada kelompok kecil, di mana media digunakan untuk

menyampaikan materi kepada sekelompok siswa; dan (3) untuk memberikan instruksi kepada kelompok besar, karena isi dan cara penyajiannya yang lebih umum, media berfungsi untuk memperkenalkan materi, memberikan ringkasan, atau menyampaikan informasi dasar. Bentuk penyajiannya bisa berupa hiburan, drama, atau teknik motivasi lainnya.¹⁷

Menurut Suryanto (2005), anak-anak usia dini belajar dengan sangat baik melalui interaksi dengan benda-benda di sekitar mereka. Pada tahap ini, mereka cenderung berpikir berdasarkan pengalaman langsung dengan objek konkret. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran, penting untuk menggunakan media pembelajaran yang dapat mendukung perkembangan mereka dengan cara yang lebih konkret dan menyenangkan.

Media tidak hanya berfungsi untuk menyampaikan materi pembelajaran secara keseluruhan, tetapi juga bisa digunakan untuk menyoroti bagian-bagian tertentu, memberikan dukungan, atau bahkan memotivasi siswa. Singkatnya, media memainkan peran yang sangat penting dalam mendukung proses belajar mengajar dan membantu

¹⁷ Yula Anggriani, 'Pemanfaatan Gadget Dalam Meningkatkan Minat Baca Anak Di Keluarga', *JPUA: Jurnal Perpustakaan Universitas Airlangga: Media Informasi Dan Komunikasi Kepustakawanan*, 10.2 (2020), 138
<<https://doi.org/10.20473/jpua.v10i2.2020.138-147>>.

mencapai tujuan pendidikan. Berikut ini akan dijelaskan berbagai peran atau fungsi media dalam proses belajar :

- 1) Membantu menyampaikan pesan dengan lebih jelas dan mengurangi penggunaan kata-kata yang berlebihan.

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu mengatasi keterbatasan indera manusia, sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih mudah dipahami. Selain itu, media juga dapat mengurangi ketergantungan pada komunikasi verbal, karena media mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses belajar. Dengan demikian, informasi yang diterima siswa tidak hanya datang dari guru, tetapi mereka juga berperan dalam mencari dan menemukan informasi pembelajaran itu sendiri.

- 2) Memperdalam pemahaman anak didik terhadap materi pembelajaran.

Dengan menggunakan media dalam pembelajaran, informasi atau pesan mengenai materi yang diajarkan akan lebih jelas dan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, media dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam belajar, maka hal itu secara otomatis akan memperdalam pemahaman anak didik.

- 3) Mengubah konsep yang sulit dipahami menjadi sesuatu yang lebih nyata dan mudah dipahami.

Materi pembelajaran sering kali berupa konsep-konsep yang sulit dipahami, terutama bagi anak-anak yang masih

dalam tahap perkembangan. Untuk itu, media pembelajaran sangat membantu dalam menjelaskan hal-hal yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dimengerti. Contohnya, saat mengajarkan tentang kasih sayang Tuhan, malaikat, dan sebagainya, media bisa membuatnya lebih jelas dan mudah dipahami oleh anak-anak.

- 4) Membantu mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan kemampuan indera manusia.

Manusia memiliki keterbatasan dalam memahami segala hal di sekitarnya hanya dengan mengandalkan indera. Oleh karena itu, mereka membutuhkan berbagai alat dan media untuk membantu memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang lingkungan hidup mereka.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung proses belajar, seperti meningkatkan motivasi, menyampaikan informasi, dan memberikan petunjuk, baik secara individu, dalam kelompok kecil, maupun dalam kelompok besar.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Brown (1983:17) menyatakan bahwa *“educational media of all types increasingly important roles in enabling students to reap benefits from individualized learning”*, Semua jenis media pembelajaran memiliki peran yang terus

berkembang dalam membantu siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih beragam. Dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat, proses belajar mengajar bisa menjadi lebih efektif dan maksimal. Dari pernyataan ini, bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah elemen penting dalam proses pendidikan, karena memberikan manfaat baik bagi pengajar maupun peserta didik.

Proses belajar mengajar di sekolah, baik di dalam ruangan maupun di luar ruangan, selalu memerlukan media untuk membantu dan mendukung kegiatan pembelajaran. Seperti yang dijelaskan oleh Adegbija & Fakomogbon (2012), media pembelajaran berperan penting dalam mempermudah guru dalam menjelaskan materi kepada siswa, sehingga mereka dapat lebih mudah memahami pelajaran. Sudjana & Rivai (2002: 25) juga menyebutkan empat manfaat utama media pembelajaran dalam proses belajar, yaitu: (1) media dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar; (2) materi pembelajaran menjadi lebih jelas dan mudah dimengerti, sehingga siswa lebih cepat memahami isi pelajaran; (3) metode pengajaran menjadi lebih beragam, tidak hanya mengandalkan komunikasi verbal, sehingga siswa tidak cepat bosan dan guru tidak merasa kelelahan; dan (4) siswa mendapat lebih banyak kesempatan untuk terlibat aktif dalam pembelajaran, seperti mengamati, melakukan percakapan, atau mendemonstrasikan materi, bukan hanya mendengarkan

penjelasan dari guru. Dengan demikian, media pembelajaran sangat membantu dalam memastikan proses pembelajaran berjalan dengan efektif dan menyenangkan.¹⁸

Daryanto (2013: 5) menjelaskan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran memiliki berbagai manfaat, baik bagi guru maupun siswa. Beberapa manfaat tersebut antara lain: (1) membantu menyampaikan pesan secara lebih jelas, sehingga guru tidak perlu terlalu banyak berbicara; (2) mengatasi keterbatasan dalam hal ruang, waktu, tenaga, serta kemampuan indera; (3) meningkatkan semangat belajar siswa karena adanya interaksi langsung dengan materi pembelajaran; (4) memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara mandiri; dan (5) memberikan pengalaman dan persepsi yang serupa bagi semua siswa.

Surdjana dan Rivai (2017), mengemukakan manfaat media pembelajaran untuk meningkatkan proses belajar bagi siswa yaitu :

- 1) Pembelajaran yang menarik dapat membuat siswa lebih tertarik dan memotivasi mereka untuk belajar.
- 2) Bahan ajar akan lebih mudah dipahami oleh siswa, sehingga mereka dapat lebih menguasai tujuan pembelajaran dengan lebih baik.

¹⁸ Rupnidah and Suryana.

- 3) Metode pengajaran akan lebih beragam, tidak hanya mengandalkan komunikasi verbal dari guru yang hanya berupa penuturan kata-kata, sehingga siswa tidak merasa bosan dan guru pun tidak merasa kelelahan saat mengajar dalam setiap jam pelajaran.
- 4) Siswa kini lebih aktif dalam proses belajar, karena mereka tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat dalam berbagai kegiatan seperti mengamati, mencoba langsung, atau mendemonstrasikan sesuatu, dan sebagainya

Dari penjelasan di atas, bisa disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar sangat berpengaruh terhadap minat dan motivasi siswa. Selain itu, media pembelajaran juga memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan mendukung proses belajar siswa. Hal ini membuat pembelajaran lebih terfokus pada siswa, bukan hanya pada guru. Siswa dapat lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, seperti mengamati dan berdiskusi, yang pada akhirnya memungkinkan guru untuk lebih fokus dalam perannya sebagai pengajar dan pendidik.

c. Pemilihan Media Pembelajaran

Pada tahap awal kehidupan, anak-anak belajar dengan sangat efektif melalui panca indera mereka, mulai dari mengamati lingkungan sekitar hingga merasakan pengalaman langsung. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran harus

dapat mendukung perkembangan anak, serta sesuai dengan karakteristik unik mereka, baik itu dari segi perilaku, fisik, mental, maupun kecerdasan intelektual (Janbuala et al., 2013). Dalam memilih media pembelajaran, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan (Arsyad, 2011: 70; Latif et al., 2014: 157), yaitu: (1) memahami kebutuhan dan karakteristik anak, termasuk motivasi serta perbedaan individu; (2) menetapkan tujuan pembelajaran yang jelas; (3) merinci materi yang akan diajarkan; (4) mengembangkan cara untuk mengukur keberhasilan pembelajaran; (5) merancang media yang tepat; dan (6) melakukan revisi berdasarkan umpan balik, penguatan, serta penerapan media. Desain media itu sendiri sangat penting, karena dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan memotivasi anak untuk belajar dengan antusias.¹⁹

Berdasarkan penjelasan di atas, bisa disimpulkan bahwa dalam memilih media pembelajaran, penting untuk mempertimbangkan karakteristik anak dan jenis materi yang akan diajarkan. Hal ini agar fungsi dan manfaat media pembelajaran dapat maksimal dan berjalan dengan lancar. Oleh karena itu, dibutuhkan perencanaan yang cermat dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran dengan cara yang tepat.

¹⁹ Indah Wahyuni, 'Pemilihan Media Pembelajaran', *Jurnal Pendidikan*, 1.1 (2018), 8 <<http://eprints.umsida.ac.id/3723/>>.

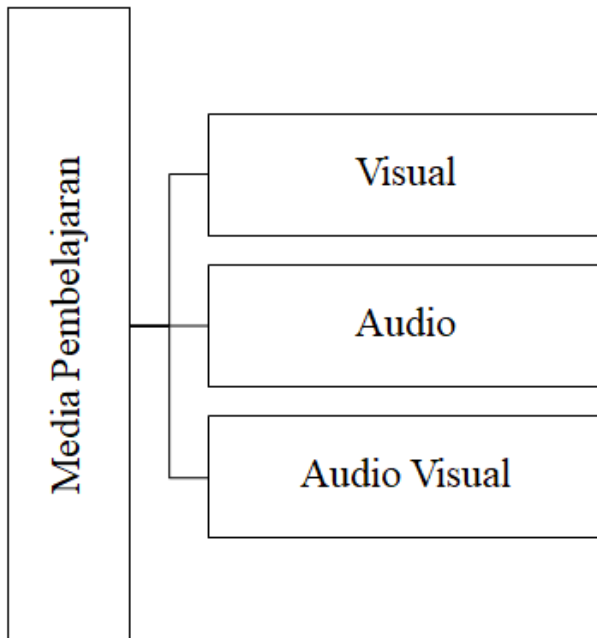
d. Pengelompokkan media pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran, baik berupa alat, bahan, maupun teknologi yang dapat membantu dalam proses belajar mengajar. Media ini mencakup pesan, metode pengajaran, dan alat yang digunakan dalam proses pembelajaran. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, media pembelajaran kini hadir dalam berbagai bentuk dan memiliki kemampuan yang semakin beragam. Seels dan Richey (dalam Arsyad, 2016) menyatakan bahwa media pembelajaran terus berkembang dan menjadi lebih efektif dalam mendukung proses pendidikan, mengatakan berdasarkan teknologi media pembelajaran dapat dikelompokkan 4 yaitu :

1. Media pembelajaran berbasis audio, media ini menggunakan suara sebagai saran untuk menyampaikan informasi.
2. Media pembelajaran berbasis visual, media ini mengandalkan elemen visual untuk membantu pemahaman materi belajar.
3. Media hasil berdasarkan komputer dan internet, media ini memanfaatkan perangkat komputer dan internet untuk menyampaikan materi pembelajaran.
4. Media pembelajaran berbasis interaktif, media ini memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan materi atau pengajaran.

5. Media pembelajaran berbasis Audio-Visual, media ini menggunakan unsur audio dan visual dalam menyampaikan informasi atau materi pembelajaran.

Gagne mengemukakan bahwa media pembelajaran bisa dikelompokkan berdasarkan tingkatan hierarki belajar, mulai dari media yang dapat didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar bergerak, film bersuara, hingga mesin belajar. Berdasarkan pengelompokan ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran untuk anak usia dini dapat dibagi menjadi tiga kategori utama yang bisa dikembangkan. Ketiga kelompok tersebut diklasifikasikan dalam bentuk gambar berikut :



Gambar 1 Klasifikasi Media Pembelajaran

➤ **Media Visual**

Media visual adalah segala bentuk media yang menggunakan unsur-unsur visual (seperti gambar, foto, video, grafik, diagram, atau animasi) untuk menyampaikan pesan atau informasi. Media ini dirancang untuk mempermudah proses komunikasi dan pembelajaran dengan memanfaatkan daya tarik dan kemampuan manusia dalam memahami informasi secara visual.

Dalam konteks media pembelajaran, media visual merujuk pada alat atau materi yang digunakan untuk mendukung kegiatan belajar-mengajar, yang didominasi oleh elemen visual. Media ini bertujuan untuk membantu siswa atau audiens dalam memahami konsep atau materi dengan lebih efektif melalui gambar, grafik, animasi, dan lainnya.

➤ **Media Audio**

Definisi media audio adalah segala bentuk media yang menggunakan unsur-unsur suara, seperti narasi, musik, suara efek, atau rekaman suara lainnya untuk menyampaikan pesan atau informasi. Media audio ini berfokus pada aspek pendengaran untuk mengkomunikasikan ide, konsep, atau informasi, dan

sering digunakan untuk mendukung pembelajaran, hiburan, atau komunikasi dalam berbagai konteks.

Dalam konteks media pembelajaran, media audio digunakan sebagai alat untuk membantu siswa memahami materi atau meningkatkan pengalaman belajar melalui suara. Media ini bisa berupa rekaman suara, podcast, lagu, atau narasi yang menjelaskan suatu topik.

➤ **Media Audio Visual**

media yang menggabungkan elemen audio (suara) dan visual (gambar atau video) untuk menyampaikan informasi atau pesan. Media ini memanfaatkan kedua indera manusia pendengaran dan penglihatan secara bersamaan untuk meningkatkan pemahaman dan pengalaman pembelajaran atau komunikasi.

Dalam konteks media pembelajaran, media audio visual digunakan untuk memberikan penjelasan yang lebih lengkap dengan mengkombinasikan elemen visual seperti gambar, grafik, video, atau animasi, serta elemen audio seperti suara, narasi, atau musik. Hal ini bertujuan untuk memperkaya proses belajar dengan memanfaatkan kekuatan multimedia, sehingga informasi lebih mudah dicerna dan lebih menarik.

Berdasarkan berbagai kategori media pembelajaran yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa media

pembelajaran mencakup berbagai jenis, seperti gambar, gerakan, teks, dan suara. Beberapa jenis media yang sering dikenal oleh banyak orang meliputi media audio, visual, dan audio-visual. Sebagai pendidik, tugas guru adalah memilih jenis media yang paling tepat sesuai dengan tujuan dan materi pembelajaran, agar dapat mendukung proses pembelajaran siswa secara efektif.

B. Kajian Pustaka Relevan

Kajian pustaka adalah tinjauan atau ulasan yang dilakukan terhadap berbagai sumber atau literatur yang berkaitan dengan topik atau masalah yang sedang diteliti. Kajian pustaka ini bertujuan untuk memberikan landasan teori, mengidentifikasi temuan-temuan sebelumnya, serta memahami perkembangan atau perspektif yang ada dalam bidang yang sedang diteliti. Dengan kata lain, kajian pustaka relevan berfokus pada sumber-sumber yang memiliki kaitan langsung dengan penelitian atau topik yang dibahas, sehingga memberikan informasi yang berguna untuk mendukung atau memvalidasi argumen serta analisis yang dilakukan dalam penelitian, yang sudah menggali informasi terkait dengan topik yang akan penulis teliti sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Chandra Anugrah Putra dengan judul “Pemanfaatan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran” menjelaskan bahwa anak usia dini sering menggunakan gadget dalam aktivitas tertentu. Hal ini membuat mereka menjadi sangat tertarik dengan gadget, yang dapat memberikan dampak positif maupun negatif. Banyak anak usia dini menggunakan gadget hanya untuk bermain game atau

menonton film animasi, padahal gadget seharusnya bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Penggunaan gadget sebaiknya dihindari untuk anak di bawah usia 6 tahun, karena pada usia ini anak lebih baik diberi kesempatan untuk terlibat dalam kegiatan yang melibatkan interaksi dengan lingkungan sekitar, agar mereka bisa lebih mudah bersosialisasi.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Rahman Wahid, Siti Purhasanah, dan Neneng Jessi Asrina dengan judul “Penggunaan Media Berbasis Teknologi dalam Membangun Literasi Digital Anak” menjelaskan tentang penggunaan gadget untuk mengajarkan literasi digital pada anak. Dengan pembelajaran yang berbasis teknologi, anak-anak akan terbiasa menggunakan teknologi dalam proses belajar, sambil mendapatkan arahan dari guru tentang cara menggunakan teknologi secara bijak. Melalui penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, kemampuan literasi digital anak dapat berkembang dengan baik.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Dewi Asriani Ridzal, Veni Rosnawati, Haswan, Ira, dan Fania dengan judul “Edukasi Pemanfaatan Gadget sebagai Media dan Sumber Pembelajaran” menjelaskan bahwa gadget, sebagai produk inovasi digital, memiliki berbagai aplikasi dan fitur menarik yang membuatnya sangat diminati karena kemudahan yang ditawarkan dalam kehidupan sehari-hari. Namun, seperti halnya mata uang yang memiliki dua sisi, gadget juga memiliki dampak positif dan negatif. Penelitian ini melibatkan kegiatan pengabdian

masyarakat untuk mengedukasi siswa tentang bagaimana memanfaatkan gadget, khususnya sebagai media dan sumber pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan dalam tiga tahap: persiapan dan perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi, dan diikuti oleh 21 siswa. Melalui kegiatan ini, diharapkan siswa dapat memperoleh pengetahuan dan pemahaman lebih tentang bagaimana gadget dapat bermanfaat dalam pembelajaran.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Ridha Utami dan Salsabila Nur Alifah dengan judul “Pemanfaatan Gadget dalam Proses Pembelajaran dan Dampaknya terhadap Perkembangan Anak Usia Dini: Literature Review” menjelaskan Dalam dunia pendidikan, sangat krusial untuk menerapkan pendekatan yang menarik dan inovatif dalam mengajar anak-anak, sehingga mereka dapat lebih mudah memahami dan menyerap informasi yang disampaikan. Jika anak tidak merasa tertarik, mereka cenderung menolak dan tidak mau menerima pembelajaran. Oleh karena itu, gadget bisa digunakan sebagai alat untuk menarik minat anak dalam belajar. Namun, perlu diingat bahwa anak-anak tidak hanya menggunakan gadget untuk belajar, tetapi juga bisa menggunakannya untuk bermain game online.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Zuli Dwi Rahmawati dengan judul “Penggunaan Media Gadget dalam Aktivitas Belajar dan Pengaruhnya terhadap Perilaku Anak” menjelaskan pemanfaatan gadget sebagai media belajar untuk anak-anak. Penelitian ini juga membahas efektivitas penggunaan gadget dalam aktivitas belajar.

Gadget sebagai alat pembelajaran tidak hanya berkontribusi pada pencapaian kognitif anak, tetapi juga pada perkembangan kemampuan berbahasa mereka. Anak-anak pada usia pra-sekolah hingga kelas bawah SD sedang berada dalam fase perkembangan bahasa ekspresif, di mana mereka mulai mengungkapkan keinginan, pendapat, dan penolakan melalui bahasa lisan. Kemampuan bahasa dan berbicara anak berkembang dengan cepat, sehingga menjadi bagian dari kebiasaan mereka.

Kesamaan dan perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya terletak pada fokus yang sama, yaitu penggunaan media gadget pada anak usia dini. Kedua penelitian ini membahas mengenai penggunaan gadget, dampaknya terhadap kesehatan dan psikologi anak usia dini, serta pengaruhnya terhadap kebiasaan sehari-hari anak. Namun, terdapat perbedaan dalam penelitian yang penulis lakukan, yaitu pada aspek lokasi penelitian, pola asuh atau pembimbingan orang tua terhadap anak usia dini, dan faktor-faktor bawaan.

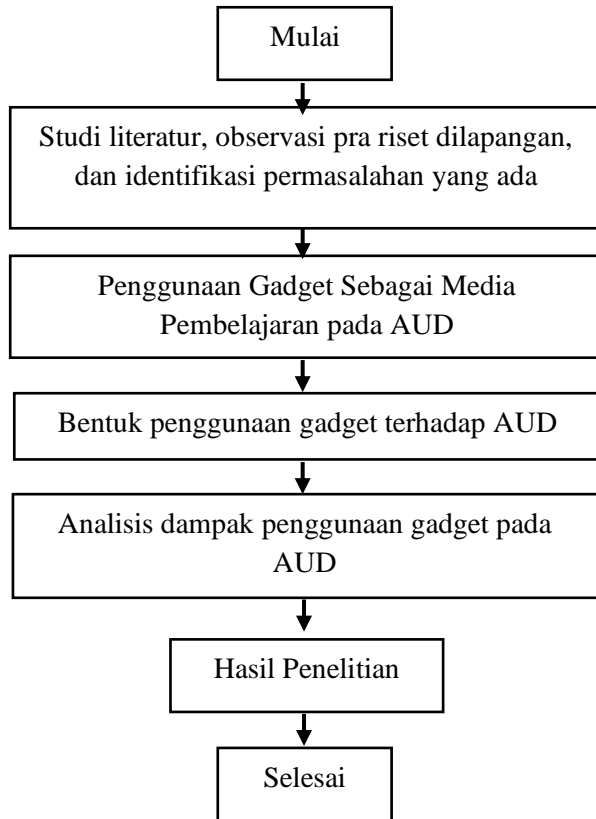
Dan dari beberapa penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget pada anak dapat di capai dan diwujudkan dengan persiapan, perencanaan, dan Evaluasi yang baik dan benar serta didukung dengan berbagai aspek serta kolaborasi antara guru dan wali murid.

C. Kerangka Berfikir

Kerangka berpikir adalah gabungan pemahaman mengenai hubungan antara variabel-variabel yang disusun berdasarkan berbagai

teori yang telah dijelaskan sebelumnya.²⁰ Dalam penelitian ini penggunaan gadget terhadap anak harus diberikan edukasi dan arahan yang sesuai agar perkembangan anak usia dini menjadi sangat baik dan tumbuh secara optimal. Berdasarkan landasan teori dan kajian pustaka yang telah dikaji dan disusun pada judul penelitian “Penggunaan gadget sebagai media pembelajaran pada anak usia dini di desa Penggaron Lor RT 07/RW 03” maka dapat disusun kerangka berfikir sebagai berikut:

²⁰ Tegor, Metode Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif (Klaten: Lakeisha, 2019), Hal.40.



Tabel 3.1
Kerangka Berfikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode penelitian lapangan (field research) untuk memperoleh data secara langsung dari sumbernya. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif, yang bertujuan untuk memberikan gambaran dan pemahaman yang lebih mendalam mengenai fenomena yang sedang berlangsung. Data dikumpulkan dengan cara turun langsung ke lapangan, sehingga objek penelitian mencakup hal-hal yang nyata dan memberikan informasi yang relevan dengan topik yang sedang diteliti. Pendekatan yang dipilih dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, yang berfokus pada pemahaman yang mendalam terhadap situasi yang diamati.

Menurut Rahardjo dalam buku yang disusun oleh Abdul Manab, penelitian kualitatif merupakan suatu proses ilmiah yang dilakukan untuk mengumpulkan data secara sistematis, mengklasifikasikannya ke dalam kategori tertentu, serta mendeskripsikan dan menginterpretasikan informasi yang diperoleh melalui wawancara, percakapan sehari-hari, observasi,

atau dokumentasi. Data yang terkumpul bisa berupa teks, gambar, foto, catatan rapat, dan bentuk lainnya.²¹

Penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami lebih dalam tentang pengalaman subjek penelitian, seperti perilaku, pandangan, dan alasan di balik tindakan mereka. Penelitian ini dilakukan secara menyeluruh, dengan menggambarkan fenomena tersebut menggunakan kata-kata dan bahasa, dalam konteks yang alami dan spesifik, serta menerapkan berbagai metode yang sesuai dengan kondisi yang ada di lapangan.²²

Menurut Bogdan dan Taylor, metode penelitian kualitatif adalah cara untuk mengumpulkan data deskriptif, yang berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Tujuan utama dari penelitian kualitatif adalah untuk memahami suatu situasi dalam konteksnya dengan cara menggambarkan secara rinci dan mendalam kondisi yang sebenarnya terjadi di lapangan, sesuai dengan kenyataan yang ada di lingkungan tempat penelitian dilakukan.²³

Metode kualitatif digunakan karena lebih fleksibel dalam menyesuaikan diri dengan kenyataan yang kompleks dan penuh

²¹ Abdhul Manab, *Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif* (Sleman, Yogyakarta, 2015) Hal. 4.

²² Lexy J Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), Hal. 6.

²³ Farida Nugraheni, *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Penelitian Pendidikan Bahasa* (Solo: Cakra Books, 2014) Hal. 8.

dimensi. Metode ini juga memungkinkan peneliti untuk lebih mudah menggambarkan hubungan langsung antara diri mereka dan subjek penelitian. Selain itu, penelitian kualitatif sangat peka terhadap berbagai pengaruh yang muncul dari nilai-nilai yang ada dalam masyarakat. Penelitian ini bertujuan untuk memahami fenomena sosial dari sudut pandang partisipan, yang diperoleh melalui pengamatan langsung dalam kehidupan mereka sehari-hari.²⁴

Dalam penelitian ini, pendekatan kualitatif digunakan untuk mengumpulkan dan menjelaskan temuan berdasarkan data yang diperoleh langsung dari lapangan. Penelitian ini berfokus pada pemanfaatan gadget sebagai alat pembelajaran untuk anak usia dini di desa Penggaron Lor, Genuk, Semarang.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Proses pengambilan data dalam penelitian ini, penulis mengambil tempat dan waktu sebagai berikut :

a. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Desa Penggaron Lor, Semarang, yang terletak di Jalan RT 07/RW 03, Penggaron Lor, Kecamatan Genuk, Kota Semarang, Jawa Tengah, dengan kode pos 50113. Lokasi ini dipilih karena desa Penggaron Lor adalah tempat tinggal peneliti.

²⁴ Djam'an Satori Aan Komariah, Metodologi Penelitian Kualitatif (Bandung: Alfabeta, 2017), Hal.25.

b. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan September dan Oktober 2023, tepatnya saat peneliti melakukan observasi untuk tugas mata kuliah. Rencananya, penelitian ini akan ditinjau kembali pada bulan September 2024 untuk mendapatkan data yang lebih akurat.

C. Jenis dan Sumber Data

Dalam penelitian kualitatif, sumber data utamanya adalah kata-kata dan tindakan, sementara data tambahan bisa berupa dokumentasi dan lain-lain. Terkait hal ini, jenis data yang digunakan dalam penelitian ini mencakup kata-kata dan tindakan, serta sumber data lain seperti foto dan statistik.²⁵ Sumber data dalam penelitian bisa berasal dari berbagai hal, seperti benda, gerak, perilaku manusia, dan lain-lain. Peneliti biasanya akan mengumpulkan data ini melalui berbagai cara, seperti memeriksa dokumen-dokumen penting, melakukan wawancara, mencatat pengamatan langsung di lapangan, atau melalui observasi. Secara umum, sumber data dalam penelitian dibagi menjadi dua jenis, yaitu data primer dan data sekunder.

a. Data Primer

Data primer adalah data yang pertama kali dikumpulkan untuk dianalisis, biasanya melalui observasi

²⁵ Lexy J Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), Hal. 6..

langsung dan wawancara. Sumber data primer ini merujuk pada pihak-pihak yang langsung memberikan informasi kepada pengumpul data. Dalam penelitian ini, data primer diperoleh dari informan yang terdiri dari kepala sekolah, guru, tenaga pendidik, orang tua, dan murid di Desa Penggaron Lor, Genuk, Semarang.

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah data tambahan yang berhubungan dan mendukung penelitian yang sedang dilakukan. Sumber data sekunder ini bisa diperoleh dari berbagai pihak yang dapat memberikan informasi tambahan untuk melengkapi data yang sudah diperoleh dari sumber data primer. Dalam penelitian ini, data sekunder didapatkan dari berbagai sumber, seperti buku, jurnal, internet, lingkungan sekitar yang relevan dengan penelitian, foto-foto di lapangan, kisi-kisi penelitian dan penilaian untuk anak, hasil karya anak, catatan perkembangan anak, buku prestasi belajar, dan sumber lainnya yang dapat mendukung penelitian.

D. Fokus Penelitian

Fokus penelitian dalam penelitian ini yaitu memfokuskan kepada Penggunaan gadget sebagai media pembelajaran pada anak usia dini di desa Penggaron Lor, yang meliputi penggunaan gadget sebagai media pembelajaran, durasi penggunaan gadget ketika digunakan sebagai media pembelajaran yang dilanjutkan dengan evaluasi dan solusi dari hasil penerapan metode tersebut sehingga

dapat diketahui apa saja pengaruh dan dampak yang ada dalam penggunaan gadget sebagai media pembelajaran pada anak usia dini di desa penggaron lor RT 07/RW 03 Genuk, Semarang.

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam sebuah penelitian terdapat beberapa teknik dalam proses pengumpulan data, adapun dalam penelitian ini peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data antara lain :

a. Observasi

Teknik pengumpulan data melalui observasi dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu observasi partisipatif dan observasi tidak langsung. Beberapa ahli juga memberikan penjelasan mengenai pengertian observasi ini. Salah satunya adalah Matthews and Ross yang mendefinisikan observasi merupakan *“The process of gathering information by using human senses is called observation. The process of seeing social phenomena in the real world and documenting events as they occur is known as observation in some natural settings.”* Dari definisi menurut Matthews and Ross di atas dinyatakan bahwa observasi sebagai proses pengumpulan data melalui penggunaan indera manusia. Dalam kondisi alami, observasi berarti mengamati fenomena sosial di dunia nyata dan mencatat

peristiwa-peristiwa yang terjadi secara langsung.²⁶ Selain itu juga, Morris mendefinisikan observasi sebagai metode pengumpulan data yang melibatkan pengamatan langsung terhadap perilaku atau fenomena yang sedang terjadi. Dalam observasi, peneliti mengamati objek atau kejadian tanpa melakukan intervensi atau pengaruh terhadap situasi yang sedang diamati. Observasi ini dapat dilakukan secara terbuka atau tersembunyi, tergantung pada tujuan penelitian.²⁷

Jadi dapat disimpulkan bahwa observasi adalah kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan pancaindera kita, seperti penglihatan, penciuman, atau pendengaran, untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian. Informasi yang diperoleh dari observasi bisa berupa berbagai hal, seperti aktivitas, peristiwa, kondisi, suasana tertentu, atau bahkan perasaan dan emosi seseorang. Semua hal ini bisa memberikan gambaran yang jelas tentang situasi yang sedang diteliti. Tujuan dari observasi adalah untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang kejadian atau fenomena tertentu, yang nantinya akan menjadi dasar dalam menjawab pertanyaan penelitian.

²⁶ MA Dr. Umar Sidiq, M.Ag Dr. Moh. Miftachul Choiri, *Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan, Journal of Chemical Information and Modeling*, 2019, LIII.

²⁷ Hasyim Hasanah, 'Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-Ilmu Sosial', *At-Taqaddum*, 2017, Hal. 21.

Dalam penelitian ini, peneliti akan melakukan observasi dengan pendekatan *participant observer*, yaitu teknik pengumpulan data di mana peneliti ikut terlibat langsung dalam situasi yang diteliti. Observasi akan dilakukan di lapangan untuk mempelajari bagaimana penggunaan gadget sebagai alat pembelajaran pada anak usia dini. Tujuan dari observasi ini adalah untuk memahami sejauh mana gadget digunakan sebagai media pembelajaran bagi anak-anak pada usia tersebut.

b. Wawancara

Wawancara adalah metode pengumpulan data yang melibatkan interaksi langsung antara peneliti dan responden untuk mendapatkan informasi atau pendapat mengenai topik tertentu. Dalam wawancara, peneliti mengajukan serangkaian pertanyaan kepada responden, yang kemudian memberikan jawaban atau penjelasan. Wawancara bisa dilakukan secara tatap muka, telepon, atau melalui media komunikasi lainnya, dan bisa bersifat terstruktur, semi-terstruktur, atau tidak terstruktur, tergantung pada tujuan dan pendekatan penelitian. Merriam (2009) mendefinisikan wawancara adalah *“Wawancara adalah sebuah percakapan yang dilakukan secara terencana dengan tujuan untuk mengumpulkan data yang mendalam mengenai pandangan, pengalaman, atau perasaan seseorang tentang suatu topik tertentu.”* Dari definisi menurut beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa wawancara sebagai alat untuk menggali informasi langsung

dari responden melalui percakapan yang terstruktur atau tidak terstruktur, tergantung pada kebutuhan penelitian..²⁸

Jadi, bisa disimpulkan bahwa wawancara adalah proses komunikasi atau interaksi antara peneliti dan informan untuk mengumpulkan informasi melalui sesi tanya jawab. Dengan adanya kemajuan teknologi saat ini, wawancara tidak selalu harus dilakukan secara langsung, melainkan juga bisa melalui telekomunikasi. Intinya, wawancara adalah cara untuk menggali informasi secara lebih mendalam tentang suatu topik yang sedang diteliti, atau untuk memverifikasi keterangan yang sudah diperoleh melalui metode lain sebelumnya.

Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi dan mendalami penggunaan gadget sebagai sarana pembelajaran bagi anak usia dini. Selain itu, wawancara juga bertujuan untuk mengumpulkan pendapat dan tanggapan dari orang tua, guru, kepala sekolah, anak, serta masyarakat sekitar terkait dengan masalah yang diteliti. Narasumber wawancara dalam penelitian ini adalah orang tua dari anak-anak usia dini di desa Penggaron Lor, bersama dengan narasumber lain yang relevan untuk melengkapi data penelitian.

²⁸ Dr. Umar Sidiq, M.Ag Dr. Moh. Miftachul Choiri, lili, Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan, Journal of Chemical Information and Modeling, 2019.

c. Dokumen

G.J. Renier, seorang sejarawan dari University College London, menjelaskan bahwa istilah "dokumen" bisa dipahami dalam tiga cara. Pertama, dalam pengertian yang lebih luas, yaitu mencakup semua jenis sumber, baik yang tertulis maupun yang lisan. Kedua, dalam pengertian yang lebih sempit, yaitu hanya mencakup sumber-sumber yang tertulis. Ketiga, dalam pengertian yang lebih spesifik, yaitu hanya merujuk pada surat-surat resmi atau dokumen negara, seperti perjanjian, undang-undang, konsesi, hibah, dan sejenisnya.

Menurut Sugiyono, dokumen bisa berupa berbagai bentuk, seperti tulisan, gambar, atau karya. Tulisan ini bisa berupa catatan harian, cerita hidup, biografi, peraturan, kebijakan, dan sejenisnya. Gambar bisa berupa foto, ilustrasi, sketsa, atau hal-hal visual lainnya. Sementara itu, karya bisa mencakup seni rupa seperti lukisan, patung, film, dan bentuk seni lainnya.²⁹ Dalam penelitian ini peneliti mendokumentasikan setiap kegiatan yang berlangsung.

Dalam penelitian ini dokumen digunakan untuk memperoleh data sebagai pelengkap dalam penelitian. Tujuannya untuk mendapatkan data yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan, antara lain :

²⁹ Natalina Nilamsari, 'Memahami Studi Dokumen Dalam Penelitian Kualitatif', *Wacana*, 13.2 (2014), 177–81.

1. Profil Desa Kelurahan Penggaron Lor
2. Visi dan Misi Desa Kelurahan Penggaron Lor
3. Daftar nama pendidik dan struktur Kelurahan Desa Penggaron Lor
4. Jumlah Penduduk Desa Penggaron Lor
5. Sarana dan Prasarana yang ada di Desa Penggaron Lor
6. Dan data-data yang diperlukan dalam proses pengumpulan data penelitian.

F. Uji Keabsahan Data

Dalam menentukan keabsahan data, peneliti menerapkan teknik triangulasi data. Teknik triangulasi dalam konteks ini berarti memverifikasi data melalui berbagai sumber, dengan berbagai metode, dan pada waktu yang berbeda. Penjelasan lebih lanjut adalah sebagai berikut:

a. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber digunakan untuk menguji kredibilitas dan keabsahan data dengan cara memverifikasi informasi yang telah dikumpulkan melalui berbagai sumber yang berbeda.

b. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik digunakan untuk menguji kredibilitas data dengan cara memverifikasi informasi yang sama melalui sumber yang sama namun menggunakan metode yang berbeda.

c. Trigulasi Waktu

Waktu juga dapat memengaruhi kredibilitas data. Data yang dikumpulkan melalui wawancara di pagi hari, saat narasumber dalam kondisi segar, cenderung memberikan informasi yang lebih valid dan dapat dipercaya. Pengujian kredibilitas data dengan triangulasi waktu bisa dilakukan melalui wawancara, observasi, atau metode lain yang dilakukan pada waktu dan kondisi yang berbeda.³⁰

Dalam penelitian ini, peneliti menggabungkan triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu untuk menguji kredibilitas data. Hal ini dilakukan dengan memverifikasi data yang telah diperoleh melalui berbagai sumber dan teknik pengumpulan data yang telah digunakan. Selanjutnya, peneliti mendeskripsikan dan mengkategorikan data hasil penelitian yang diperoleh dari berbagai sumber menggunakan berbagai teknik pengumpulan data.

G. Teknik Analisis Data

Menurut Bogdan & Biklen (1992), dalam penelitian kualitatif, analisis data adalah suatu proses yang berlangsung secara terus-menerus di sepanjang penelitian. Data yang telah dikumpulkan akan dianalisis, diorganisasi, dan disintesis dalam

³⁰ Dr. Umar Sidiq, M.Ag Dr. Moh. Miftachul Choiri, *lilii Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan*, Journal of Chemical Information and Modeling, 2019. Hal.95.

bentuk yang dapat memberikan gambaran yang jelas tentang fenomena yang sedang dipelajari.³¹

Miles dan Huberman menjelaskan bahwa Analisis data adalah proses seleksi, pemrograman, pengolahan, dan penyajian data untuk menemukan pola atau makna dalam data. Dalam analisis data kualitatif, peneliti terlibat dalam kegiatan untuk mengorganisir, mengategorikan, dan menyusun data secara sistematis agar dapat memberikan pemahaman yang lebih dalam mengenai fenomena yang diteliti.³²

Mereka menggambarkan analisis data sebagai kegiatan yang berlangsung secara berkelanjutan sepanjang penelitian. Proses ini terdiri dari tiga komponen utama:

a. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Proses pemilihan, pemfokusan, penyederhanaan, dan pengorganisasian data yang relevan untuk membuatnya lebih mudah dianalisis. Ini bisa melibatkan penghapusan data yang tidak relevan atau pengkodean data yang penting.

b. *Data Display* (Penyajian data)

Menyajikan data dalam bentuk yang lebih mudah dipahami, seperti tabel, grafik, atau narasi. Penyajian ini

³¹ Ahmad Rijali, 'Analisis Data Kualitatif Ahmad Rijali UIN Antasari Banjarmasin', 17.33 (2018), 81–95.

³² Dr. Umar Sidiq, M.Ag Dr. Moh. Miftachul Choiri, LIII.

bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas tentang data yang telah direduksi.

- c. *Conclusion Drawing/Verification* (Penarikan Kesimpulan/Verifikasi)

Proses menarik kesimpulan atau membuat interpretasi dari data yang telah dianalisis. Kesimpulan ini akan diuji kembali melalui verifikasi atau pengecekan terhadap data yang ada untuk memastikan kebenarannya.³³

Miles dan Huberman menekankan bahwa analisis data dalam penelitian kualitatif adalah kegiatan yang dinamis, berulang, dan berlangsung sepanjang proses penelitian, mulai dari pengumpulan data hingga penyusunan laporan penelitian.

³³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2015), Hal. 345.

BAB IV

DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

A. Gambaran Umum Kelurahan Penggaron Lor Kecamatan Genuk Kota Semarang

1. Letak Geografis

Kelurahan Penggaron Lor Kecamatan Genuk Kota Semarang terletak berbatasan dengan Kelurahan-kelurahan disekitarnya, yaitu:

- a. Sebelah Timur berbatasan dengan Kelurahan Jamus
- b. Sebelah Selatan berbatasan dengan Kelurahan Bangetayu
- c. Sebelah Barat berbatasan dengan Kelurahan Sembungharjo
- d. Sebelah utara berbatasan dengan kelurahan Kudu

Kondisi geografis di Kelurahan Penggaron Lor adalah sebagai berikut: wilayah ini terletak pada ketinggian sekitar 6 meter di atas permukaan laut, dengan curah hujan rata-rata sekitar 300 mm per tahun. Suhu udara di daerah ini cenderung panas, yaitu sekitar 33°C.

Kelurahan Penggaron Lor berjarak sekitar 3 km dari Kecamatan Genuk, sekitar 10 km dari pusat pemerintahan Kota Semarang, dan sekitar 15 km dari pemerintahan Provinsi Jawa Tengah.

Kelurahan Penggaron Lor terbagi atas 6 RW dan 39 RT, dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 4.1
Data Persebaran RT RW Desa Penggaron Lor

Nama Dukuh	RT	RW
Penggaron Lor	6	1
Penggaron Lor	6	2
Penggaron Lor	7	3
Penggaron Lor	4	4
Penggaron Lor	8	5
Penggaron Lor	8	6

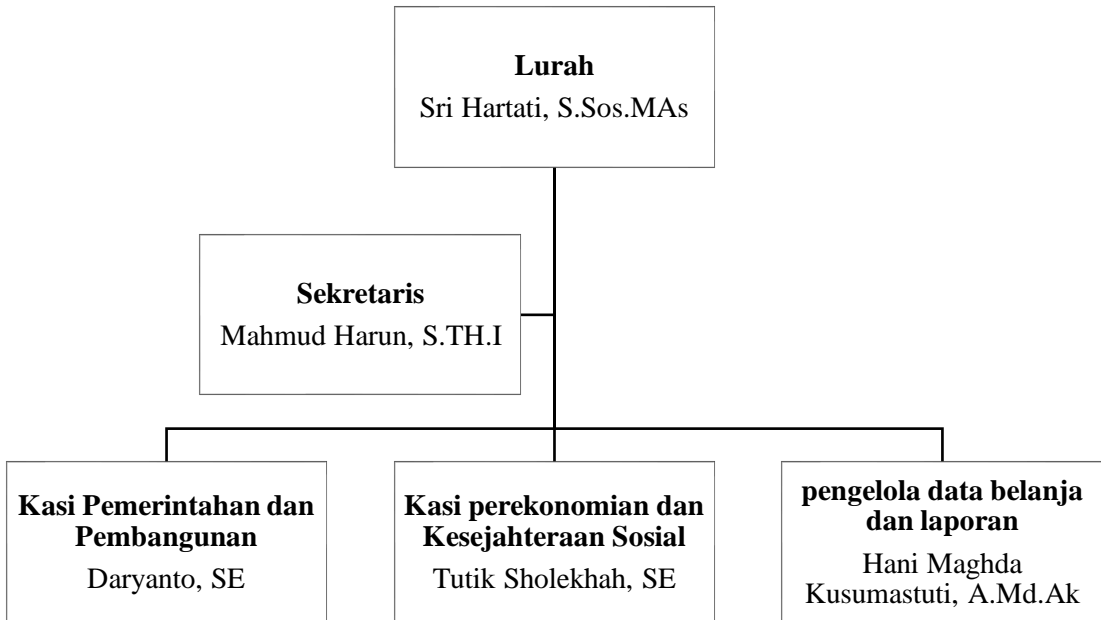
Luas wilayah Desa Penggaron Lor mencakup 152,174 hektar, dengan rincian 23,074 hektar digunakan untuk perkebunan atau tegalan, 94,269 hektar untuk pekarangan dan bangunan, serta 4,323 hektar yang digunakan sebagai lapangan olahraga.

Iklm di Kelurahan Penggaron Lor cenderung panas dengan suhu rata-rata sekitar 33°C, dan wilayahnya terletak pada ketinggian 6 meter di atas permukaan laut.³⁴

³⁴ I Data Statis, 'Data Monografi Kelurahan Penggaron Lor'.

2. Struktur Organisasi Desa Penggaron Lor

Berikut ini adalah struktur organisasi pemerintahan Kelurahan Penggaron Lor yang terbentuk setelah diadakan pemilihan kepala Kelurahan Penggaron Lor pada tahun 2023/2024.



Gambar 3.2

Data Persebaran RT RW Desa Penggaron Lor

3. Visi dan Misi Kelurahan Penggaron Lor :

Visi Kelurahan Penggaron Lor

“Memberikan pelayanan terbaik kepada seluruh masyarakat sesuai tugas dan fungsi kelurahan”

Misi Kelurahan Penggaron Lor :

1. Melaksanakan pelayanan masyarakat secara tepat dan ramah dengan salam, senyum, sapa.
2. Membantu pemerintah kota semarang meningkatkan pelayanan public, serta menjunjung tinggi supremasi hukum.
3. Mewujudkan kemandirian dan partisipasi aktif kelembagaan di kelurahan.
4. Mewujudkan tata ruang wilayah dan pembangunan infrastuktur yang berkelanjutan
5. Mewujudkan kesejahteraan sosial masyarakat dengan semangat “ bekerja adalah ibadah”.³⁵

4. Deskripsi Umum Desa Pengaron Lor

a. Jumlah Penduduk

Kelurahan Pengaron Lor, dengan luas wilayahnya, memiliki kepadatan penduduk yang cukup tinggi. Berdasarkan data yang ada, jumlah penduduk Kelurahan Pengaron Lor, Kecamatan Genuk, Kota Semarang pada Februari 2024 adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2

Data Jumlah Penduduk Desa Pengaron Lor

Kategori	Jumlah
Laki-Laki	3277
Perempuan	3038

³⁵ I Data Statis, ‘Data Monografi Kelurahan Pengaron Lor’.

Jumlah KK	2144
------------------	-------------

Data tersebut menunjukkan bahwa setiap rumah di Kelurahan Penggaron Lor rata-rata dihuni oleh 3 hingga 5 orang, yang berarti di setiap rumah ada anak-anak, baik yang sudah berusia remaja maupun yang masih balita.

b. Kondisi Sosial Ekonomi

Masyarakat di Kelurahan Penggaron Lor, Kecamatan Genuk, Kota Semarang, masih mempertahankan nilai-nilai kebudayaan dan tradisi gotong royong. Mereka sering bekerjasama dalam berbagai kegiatan, seperti membangun rumah, memperbaiki jalan, membangun tempat ibadah, dan lain-lain, dengan semangat saling membantu antar sesama.

Meskipun sebagian besar masyarakat Kelurahan Penggaron Lor termasuk dalam golongan ekonomi menengah ke bawah, dari segi infrastruktur, desa ini bisa dibilang sudah cukup maju jika dibandingkan dengan desa-desa di sekitarnya. Mayoritas penduduknya bekerja sebagai buruh industri, namun ada juga yang berprofesi sebagai pedagang, petani, atau buruh bangunan. Berikut ini adalah data mengenai jenis mata pencaharian masyarakat Desa Penggaron Lor, yang diperoleh dari laporan monografi Kelurahan Penggaron Lor, Kota Semarang, Provinsi Jawa Tengah, pada Februari 2024.

c. Sarana dan Prasarana di Desa Penggaron Lor

Sarana dan Prasarana di Desa Penggaron Lor yang telah tersedia, yang mana telah dimanfaatkan dengan baik dari berbagai kegiatan antara lain:

Tabel 4.3

Data Sarana dan Prasarana Desa Penggaron Lor

No	Sarana Prasarana	Jumlah
1	Kantor Kelurahan	1 Unit
2	Posyandu	7 Unit
3	Pos PAUD	7 Unit
4	TK (Taman Kanak-Kanak)	2 Unit
5	MI (Madrasah Ibtidaiyah)	3 Unit
6	MTS (Madrasah Tsanawiyah)	2 Unit
7	MA (Madrasah Aliyah)	1 Unit
8	Masjid	1 Unit
9	Musholla	10 Unit
10	Balai Pertemuan Kelurahan	1 Unit
11	Rumah Dinas	1 Unit

d. Kondisi Keagamaan

Kelurahan Penggaron Lor, sebagai bagian dari banyaknya desa di Kota Semarang, dikenal sebagai salah satu kelurahan yang memiliki nuansa religius. Hal ini terlihat dari keberagaman agama yang dianut oleh warganya.

Meskipun terdapat perbedaan agama di antara warga, di Kelurahan Penggaron Lor, semua orang berusaha untuk terus

mempererat hubungan dan menjaga komunikasi yang baik demi menciptakan toleransi yang lebih kuat. Hal ini dilakukan agar tercipta suasana yang aman, nyaman, kondusif, dan harmonis di lingkungan mereka.³⁶

Berikut adalah beberapa ajaran agama yang berkembang dan dianut oleh masyarakat Desa Penggaron Lor beserta jumlah penganutnya, yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.4
Jumlah Penduduk Menurut Agama

No	Agama	Jumlah
1.	Islam	6257
2.	Kristen Katolik	17
3.	Kristen Protestan	23
4.	Hindu	-
5.	Budha	-
6.	Lain-lain	-

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa Kelurahan Penggaron Lor adalah sebuah desa yang sangat religius, terlihat dari kenyataan bahwa semua warganya menganut agama tertentu, seperti yang juga berkembang di seluruh Nusantara. Meskipun jumlah penganut masing-masing agama bervariasi,

³⁶ I Data Statis, 'Data Monografi Kelurahan Penggaron Lor'.

dengan sebagian menjadi mayoritas dan sebagian lainnya minoritas, tinggi nya tingkat toleransi antar umat beragama di kelurahan ini membuat kerukunan dan saling menghormati tetap terjaga dengan baik.

e. Kondisi Sosial Budaya Desa Penggaron Lor

1) Bidang Kesenian

Sebagai upaya untuk melestarikan budaya dan kesenian, di Desa Penggaron Lor telah ada kelompok kesenian baik yang modern maupun yang tradisional, antara lain:

- a) Marching Band
- b) Rebana/Gambusan
- c) Orkes Dangdut

2) Bidang Olahraga dan Pemuda

Untuk mengoptimalkan tugas seksi pemuda dan olahraga dalam organisasi karang taruna, di Kelurahan Penggaron Lor secara rutinitas selalu diadakan kegiatan olahraga, antara lain:

- 1) Sepak Bola
- 2) Bulu Tangkis
- 3) Futsal
- 4) Bola Voli
- 5) Tenis Meja

3) Bidang Keamanan

Untuk menjaga keamanan dan ketertiban, seluruh warga selalu berusaha menjaga hubungan baik antar sesama, saling peduli, dan mendukung satu sama lain. Hal ini dilakukan agar tercipta lingkungan yang aman, nyaman, dan damai.

Setiap RT juga telah menyediakan pos kamling sebagai sarana untuk meningkatkan keamanan, dan setiap malam, warga di masing-masing RT telah diorganisir untuk bergiliran menjaga pos kamling secara bersama-sama.

4) Bidang K3

Untuk meningkatkan kesadaran tentang K3, pihak kelurahan mengadakan penyuluhan kepada seluruh masyarakat Penggaron Lor mengenai pentingnya disiplin dalam menjalani pola hidup sehat. Diharapkan, hal ini dapat mendorong setiap warga untuk lebih peduli dan menjaga kebersihan lingkungan sekitar, demi menciptakan kehidupan yang lebih sehat.

f. Karakteristik Masyarakat Penggaron Lor

Masyarakat Kelurahan Penggaron Lor dikenal memiliki semangat nasionalisme yang kuat dan selalu mengutamakan kebersamaan dalam upaya mencapai kesejahteraan bersama.

Rasa pluralitas mereka tercermin dalam sikap saling menerima perbedaan, tanpa memandang ras, golongan, atau suku. Ini terlihat jelas dengan keberagaman agama yang ada di Desa

Penggaron Lor, di mana meskipun ada yang mayoritas dan ada yang minoritas, semua warga tetap saling menghormati dan menghargai satu sama lain.

Warga melakukan berbagai cara untuk mempererat rasa kebersamaan, agar tercipta kehidupan masyarakat yang harmonis dan damai, di antaranya:

- 1) Mengundang tokoh masyarakat dan pemuka agama untuk diberikan pemahaman tentang wawasan kebangsaan dan nilai-nilai kenegaraan.
- 2) Melakukan gotong royong bersama untuk membangun dan memperbaiki Desa Penggaron Lor.

Selain ciri-ciri yang telah disebutkan, pola hidup masyarakat Desa Penggaron Lor juga mulai mengarah ke gaya hidup perkotaan, terlihat dari penampilan, cara berbicara, hingga tingkah laku mereka. Hal ini terjadi karena letak Kelurahan Penggaron Lor yang strategis, dekat dengan jalur Pantura, pusat kota Semarang, serta memiliki pusat perekonomian yang lebih berkembang dibandingkan dengan kelurahan-kelurahan di sekitarnya.

B. Deskripsi Data Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, di mana data diperoleh melalui observasi langsung di lapangan, baik secara lisan maupun tertulis. Peneliti mengumpulkan data dengan tiga teknik utama, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dengan menggunakan

ketiga teknik ini, peneliti dapat mengumpulkan informasi yang relevan dan sesuai dengan fokus penelitian yang sedang dilakukan. Berdasarkan hasil pra survey dan observasi lanjutan yang telah dilakukan oleh peneliti maka diperoleh data sebagai berikut:

No	Nama Anak	Umur
1	Ahsa	6 Tahun
2	Alvino	4 Tahun
3	Hafizza	4 Tahun
4	Rifki	3 Tahun
5	Noval	6 Tahun
6	Rayya	3 Tahun
7	Kamil	5 Tahun

Gadget kini menjadi alat komunikasi yang praktis, baik bagi anak-anak maupun orang dewasa. Penggunaan gadget pada anak usia dini dapat memberikan dampak, baik yang positif maupun negatif. Oleh karena itu, sangat penting untuk membatasi durasi pemakaian gadget dan selalu mengawasi anak dengan baik. Orang tua memegang peranan yang sangat penting dalam mendampingi, mengawasi, dan mengarahkan penggunaan gadget, agar dapat memberikan manfaat bagi perkembangan anak.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis dengan mewawancarai beberapa orang tua yang mempunyai anak usia dini dan beberapa kerabat terdekatnya Di Desa Penggaron Lor, Genuk, Semarang Tentang “Penggunaan Gadget sebagai media pembelajaran Anak Usia Dini di desa penggaron Lor RT 07/RW 03” dengan melakukan wawancara, observasi, dan dokumentasi adalah sebagai berikut :

a. Bentuk Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini di Desa Penggaron Lor

1) Aplikasi yang Sering Digunakan

Penggunaan gadget di kalangan anak-anak usia dini kini sudah sangat umum. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, anak-anak pun dengan mudah beradaptasi dan tidak lagi merasa asing dengan berbagai perangkat elektronik. Gadget sendiri hadir dalam berbagai bentuk, seperti smartphone, laptop, tablet, dan kamera digital.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, jenis gadget yang paling sering digunakan oleh anak-anak usia dini di desa Penggaron Lor adalah smartphone. Hal ini karena sebagian besar orang tua memiliki perangkat tersebut. Adapun aplikasi yang paling sering digunakan oleh anak-anak adalah aplikasi hiburan seperti YouTube, TikTok, dan permainan online.

Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua anak usia dini mengatakan:

“Anak saya lebih suka bermain dengan gadget, terutama HP. Kalau bukan HP ibunya, ya HP ayahnya, karena HP kakaknya sering digunakan. Meskipun baru berusia 3 tahun, dia sudah cukup pintar memegang HP dan bahkan tahu cara membuka kunci pola di HP saya. Aplikasi yang sering dia buka biasanya yang berhubungan dengan film atau lagu anak-anak, seperti Chocomelon, Upin dan Ipin, dan lain sebagainya di YouTube.³⁷

Adapun pernyataan orang tua anak usia dini lainnya yang mengatakan:

“Anak saya masih belum bisa pegang laptop, jadi kalau saya pulang kerja, dia sering minta HP saya. Biasanya, dia suka nonton film anak-anak di YouTube atau lihat video tutorial yang mengajarkan cara membuat mainan dari barang-barang yang ada di rumah. Selain itu, dia juga senang main game yang saya unduh, seperti permainan tebak warna, binatang, dan lain-lain.”³⁸

Sebagian besar orang tua anak usia dini di Desa Penggaron Lor cenderung memberikan jawaban yang serupa. Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak di desa tersebut lebih sering menggunakan smartphone milik orang tua mereka,

³⁷ Hasil wawancara dengan orang tua anak usia dini di Desa Penggaron Lor

³⁸ Hasil wawancara dengan orang tua anak usia dini di Desa Penggaron Lor

dengan aplikasi yang paling sering dipakai adalah aplikasi hiburan dan game online.

2) Durasi pemakaian Gadget

Penggunaan gadget pada anak usia dini sebaiknya disesuaikan dengan pola asuh orang tua, karena durasi pemakaiannya bisa bervariasi. Orang tua perlu menetapkan batasan waktu yang jelas agar anak tidak kecanduan atau terlalu bergantung pada gadget. Selain itu, mendampingi anak saat bermain gadget sangat penting, supaya orang tua bisa memastikan konten yang ditonton anak tetap sesuai dan aman.

Berdasarkan hasil observasi di Desa Penggaron Lor, banyak anak usia dini yang bermain gadget tanpa ada batasan waktu yang ditentukan oleh orang tua mereka. Namun, ada juga beberapa anak yang meskipun orang tuanya sudah menetapkan batasan durasi penggunaan gadget, anak-anak tersebut seringkali tidak mematuhi aturan tersebut.

Hasil wawancara dengan orang tua anak usia dini menunjukkan bahwa sebagian besar orang tua memberikan batasan waktu penggunaan gadget antara 15 hingga 20 menit. Namun, ada juga anak-anak yang tidak selalu mengikuti batas waktu yang telah ditentukan oleh orang tua mereka. Bahkan, ada beberapa anak yang diberikan kebebasan untuk bermain gadget tanpa adanya batasan waktu tertentu.

Dari hasil wawancara dengan orang tua anak usia dini mengatakan: “Setiap hari, anak saya sering bermain dengan

HP. Kadang-kadang, saya merasa perlu untuk mengambilnya ketika dia sudah terlalu lama bermain. Tapi, ketika saya ambil, dia menangis dengan keras karena sedang asyik menonton. Saya merasa kasihan dan sering kali akhirnya memberinya kembali karena tidak tega melihatnya”.³⁹

Berdasarkan hasil wawancara di atas, bisa disimpulkan bahwa banyak anak usia dini di desa Penggaron Lor menghabiskan waktu cukup lama menggunakan gadget. Hal ini disebabkan oleh ketertarikan mereka pada video animasi dan game online, sehingga mereka seringkali lupa atau tidak memperhatikan batasan waktu yang sudah ditentukan oleh orang tua.

b. Dampak penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini di Desa Penggaron Lor

Penggunaan gadget pada anak usia dini dapat memberikan manfaat yang signifikan, tetapi dampaknya sangat bergantung pada cara dan tujuan penggunaannya. Di sisi positif, gadget dapat berfungsi sebagai alat untuk merangsang imajinasi anak, memperkaya pengetahuan mereka, dan meningkatkan kreativitas serta keterlibatan mereka dalam berbagai kegiatan. Melalui berbagai aplikasi edukatif, anak-anak dapat mengenal konsep dasar seperti warna, bentuk, angka, dan huruf, baik itu abjad

³⁹ Hasil wawancara dengan orang tua anak usia dini di Desa Penggaron Lor

maupun hijaiyyah. Selain itu, gadget juga dapat membantu anak dalam mengenal berbagai suara dan pola visual yang beragam, seperti gambar hewan, tumbuhan, dan benda-benda di sekitar mereka. Pemanfaatan gadget yang tepat dapat merangsang perkembangan kognitif dan bahasa, sekaligus memberikan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

Meskipun penggunaan gadget dapat memberikan manfaat, ada juga dampak negatif yang muncul, seperti anak yang menjadi kecanduan atau terlalu bergantung pada perangkat tersebut. Hal ini bisa mengurangi kesempatan anak untuk berinteraksi sosial, yang pada gilirannya dapat mempengaruhi perkembangan kepribadian mereka, membuatnya lebih tertutup. Selain itu, terlalu sering menggunakan gadget juga bisa membuat anak terobsesi dengan perangkat tersebut, mengganggu kualitas tidurnya, serta berisiko menimbulkan masalah kesehatan.

Oleh karena itu, sangat penting bagi orang tua untuk mengawasi penggunaan gadget oleh anak-anak sejak dini, serta membatasi waktu pemakaian agar anak tidak terjebak dalam kecanduan atau ketergantungan. Kecanduan gadget bisa membuat anak jadi kurang tertarik dengan aktivitas lain, bahkan mengurangi waktu untuk bermain bersama keluarga atau teman-temannya.

Berikut ini beberapa dampak yang muncul dari penggunaan gadget pada anak usia dini, berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan yang dilakukan di desa Penggaron Lor.

1. Dampak Positif Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini

a) Menambah Pengetahuan

Penggunaan gadget yang tepat dapat memberikan dampak positif, salah satunya adalah memperluas pengetahuan. Berdasarkan pengamatan, penggunaan gadget pada anak-anak usia dini terbukti dapat membantu menambah wawasan mereka.

Anak bisa belajar mengenal bentuk, warna, serta huruf abjad dan hijaiyyah melalui aplikasi pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua anak usia dini mengatakan:

“Sejak saya memberikan HP, dia mulai bisa mengenal warna yang sebelumnya sulit dia ingat dan bedakan. Dengan bantuan aplikasi pembelajaran, sekarang dia sudah bisa membedakan warna-warna dan mengenalinya dengan lebih baik. Aplikasi itu juga mengajarkan huruf-huruf abjad, huruf hijaiyyah, dan angka-angka dalam bahasa Indonesia serta bahasa Arab. Dia jadi senang belajar sambil bermain, karena semuanya terasa menyenangkan dan interaktif”.⁴⁰

“Saat saya sedang memasak, saya sering memberikan HP kepada dia supaya dia bisa fokus dan

⁴⁰ Hasil wawancara dengan orang tua anak usia dini di Desa Penggaron Lor

tidak mengganggu saya. Biasanya, saya putar video lagu anak-anak di YouTube, seperti lagu pertambahan, lagu huruf-huruf hijaiyyah, dan lagu anak-anak lainnya, agar dia terhibur dan bisa tetap tenang sementara saya memasak”⁴¹

Salah satu dampak positif yang terlihat dari penggunaan gadget, seperti yang diungkapkan oleh orang tua anak usia dini, adalah sebagai berikut:

“Salah satu manfaat HP adalah bisa membantu anak menjadi lebih pintar. Lewat ponsel, anak bisa belajar sambil bermain, dan juga mendapatkan banyak wawasan dari berbagai video yang saya putar untuknya. Kadang-kadang, saya juga ajak dia belajar lewat lagu-lagu dan gambar-gambar yang ada di Google.”⁴²

Berdasarkan pernyataan tersebut, bisa disimpulkan bahwa jika penggunaan gadget dilakukan dengan bijak dan diawasi oleh orang tua, hal ini dapat memberikan manfaat positif bagi anak-anak, terutama dalam meningkatkan pengetahuan dan wawasan mereka.

b) Meningkatkan kreativitas pada anak

Berdasarkan wawancara dengan orang tua anak usia dini, mereka mengatakan, "Anak saya sekarang lebih

⁴¹ Hasil wawancara dengan orang tua anak usia dini di Desa Penggaron Lor

⁴² Hasil wawancara dengan orang tua anak usia dini di Desa Penggaron Lor

aktif dan kreatif. Setiap kali menonton tutorial, selalu ada hal baru yang dia tunjukkan kepada saya." Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget dapat membuat anak menjadi lebih aktif dan kreatif.

Adapun pernyataan orang tua anak usia dini yang lainnya mengatakan:

“Sebaiknya, anak-anak yang masih kecil memang belum saatnya diberikan HP, meskipun teknologi terus berkembang pesat. Namun, saya memutuskan untuk memberikannya kepada anak saya dengan beberapa syarat, yaitu dengan pengawasan penuh dari saya. Saya akan memantau dan mengontrol penggunaan HP tersebut. Biasanya, saya buka video-video seperti 5 Minute Craft atau tutorial kerajinan tangan, lalu kami bersama-sama membuat berbagai hal yang diajarkan dalam video tersebut”.⁴³

Hasil wawancara dengan orang tua anak usia dini yang lainnya mengatakan: “Tentu saja, setiap kali dia siap membuka HP, selalu ada saja yang menarik perhatiannya. Anak saya memang sangat antusias mencari barang-barang yang bisa dijadikan bahan untuk kerajinan tangan”.⁴⁴

⁴³ Hasil wawancara dengan orang tua anak usia dini di Desa Penggaron Lor

⁴⁴ Hasil wawancara dengan orang tua anak usia dini di Desa Penggaron Lor

Dari pernyataan di atas, bisa disimpulkan bahwa penggunaan gadget pada anak usia dini memiliki dampak positif, terutama dalam hal meningkatkan keaktifan dan kreativitas mereka.

c) Sarana hiburan

Saat ini, gadget tidak hanya berfungsi sebagai sumber informasi, tetapi juga sebagai sarana hiburan, seperti mendengarkan musik, menonton video, atau bermain game, baik online maupun offline. Berdasarkan pengamatan di desa Penggaron Lor, sebagian besar anak usia dini sangat menikmati media audio-visual, terutama yang ada di aplikasi YouTube. Mereka terlihat ceria dan senang, bahkan menari-nari saat lagu diputar. Selain menikmati musik, anak-anak tersebut juga terlihat sangat terhibur dan tertawa lepas saat menonton video lucu yang diputar oleh orang tua mereka.

Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua anak usia dini mengatakan:

“Gadget ini jadi solusi buat saya dan anak saya waktu lagi bosan dan nggak tahu mau ngapain. Kami suka nonton video lucu yang bikin kami ketawa terbahak-bahak. Kadang anak saya nggak terlalu paham sama videonya, tapi karena saya ketawa, dia juga ikut ketawa.

Jadi, manfaat gadget ini sebenarnya banyak, asal kita pintar-pintar menggunakannya”.⁴⁵

Banyak orang tua lainnya yang juga merasakan hal serupa mengenai dampak positif penggunaan gadget sebagai hiburan. Seperti yang dikatakan seorang orang tua, “Saya sering terkejut saat mendengar anak saya tertawa, dan ternyata dia sedang menonton video lucu di HP.”⁴⁶

Hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa penggunaan gadget sebagai sarana hiburan menjadi salah satu dampak positif yang dirasakan oleh anak-anak usia dini di desa Penggaron Lor.

2. Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini

a) Kecanduan gadget

Penggunaan gadget yang berlebihan dapat memberikan dampak negatif bagi perkembangan anak. Sebagian besar waktu mereka dihabiskan untuk bermain dengan gadget, yang tidak hanya mempengaruhi kesehatan fisik, seperti mata yang kering dan perih, sakit kepala, nyeri leher, serta menurunnya nafsu makan dan gangguan tidur, tetapi juga bisa berdampak buruk pada kesehatan mental. Kecanduan gadget juga mengganggu aspek sosial dan hubungan anak dengan lingkungan

⁴⁵ Hasil wawancara dengan orang tua anak usia dini di Desa Penggaron Lor

⁴⁶ Hasil wawancara dengan orang tua anak usia dini di Desa Penggaron Lor

sekitar, karena mereka jadi kurang berinteraksi dengan teman-teman atau keluarga. Banyak orang tua yang mulai merasakan perubahan signifikan ketika anak mereka mulai kecanduan gadget. Hasil wawancara dari orang tua anak usia dini yang mengatakan:

“Waktu saya lagi kerja di rumah, kadang dia ganggu, jadi saya susah fokus. Akhirnya, saya kasih HP supaya dia bisa diam, tapi ternyata kebiasaan itu malah terus berlanjut sampai sekarang. Sekarang, setiap kali saya mau masak atau cuci baju, dia langsung minta HP. Saya jadi terpaksa memberinya, soalnya kalau nggak, dia nangis. Mungkin karena udah terbiasa, jadi susah untuk mengubahnya. Sekarang saya lagi berusaha supaya dia nggak selalu minta HP”.⁴⁷

Hasil wawancara dari orang tua anak usia dini yang lainnya juga mengatakan :

“Kemarin kan lagi musim hujan, dia senang banget ngeliat air hujan di luar dan pengen banget mandi hujan. Tapi saya nggak kasih dia keluar karena takut dia sakit. Dia nangis, saya coba tenangin, tapi tetap aja nggak berhenti. Akhirnya saya kasih HP supaya dia diam, dan

⁴⁷ Hasil wawancara dengan orang tua anak usia dini di Desa Penggaron Lor

ternyata langsung fokus main HP-nya. Ya, daripada dia sakit karena main hujan di luar, saya rasa itu lebih baik.”⁴⁸

Dari pernyataan tersebut, terlihat bahwa anak sudah mulai bergantung pada salah satu jenis gadget, yaitu smartphone. Orang tua anak usia dini lainnya juga mengungkapkan, "Jika saya tidak memberikan HP, dia akan terus menangis dan merengek."⁴⁹ "Dia sering marah dan menangis jika saya tidak memberinya HP, meskipun sudah menggosok matanya. Bahkan, makan pun lama karena dia terlalu fokus menonton".⁵⁰

Berdasarkan hasil observasi di desa Penggaron Lor, peneliti menemukan bahwa banyak anak usia dini yang kurang mendengarkan perintah dari orang tuanya. Selain itu, mereka juga tampak enggan untuk beraktivitas, seperti bermain, dan mulai menunjukkan tanda-tanda masalah kesehatan.⁵¹

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget pada anak usia dini di desa Penggaron Lor memiliki dampak negatif. Banyak orang tua yang memberikan smartphone kepada anak mereka agar anak

⁴⁸ Hasil wawancara dengan orang tua anak usia dini di Desa Penggaron Lor

⁴⁹ Hasil wawancara dengan orang tua anak usia dini di Desa Penggaron Lor

⁵⁰ Hasil wawancara dengan orang tua anak usia dini di Desa Penggaron Lor

⁵¹ Hasil wawancara dengan orang tua anak usia dini di Desa Penggaron Lor

tidak rewel dan agar orang tua bisa fokus pada pekerjaan. Namun, dampak negatif yang timbul adalah kecanduan gadget dan ketergantungan yang berlebihan, yang akhirnya berdampak buruk pada kesehatan anak.

b) Kurangnya interaksi social

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di desa Penggaron Lor, peneliti mengamati bahwa anak-anak usia dini di sana kurang berinteraksi dengan teman-teman atau anggota keluarga mereka. Sebagian besar anak lebih memilih untuk bermain gadget dan menghabiskan waktu sendirian, yang berujung pada kecenderungan untuk menarik diri dan lebih memilih menyendiri daripada berkomunikasi dengan orang-orang di sekitar mereka.⁵²

Berdasarkan wawancara dengan orang tua anak usia dini, sebagian besar mengungkapkan hal serupa, yaitu: "Karena ada Wi-Fi di rumah dan selama pandemi anak-anak lebih banyak di rumah, mereka jadi lebih sering menggunakan gadget. Meskipun komunikasi dengan keluarga tetap terjaga, karena saya bekerja dari pagi hingga sore, anak-anak jadi lebih banyak menghabiskan waktu dengan gadget".⁵³

⁵² Hasil wawancara dengan orang tua anak usia dini di Desa Penggaron Lor

⁵³ Hasil wawancara dengan orang tua anak usia dini di Desa Penggaron Lor

Dari pernyataan di atas, bisa disimpulkan bahwa sebagian besar anak-anak usia dini di desa Penggaron Lor lebih banyak menghabiskan waktu dengan gadget, sehingga mereka cenderung kurang berinteraksi dengan keluarga, teman, dan lingkungan di sekitar mereka.

c) Gangguan Kesehatan

Penggunaan gadget yang berlebihan pada anak bisa berdampak buruk bagi kesehatan, terutama jika waktunya tidak terkontrol. Beberapa dampak negatif yang bisa muncul antara lain masalah pada mata, seperti rasa perih, serta keluhan pada leher dan kepala. Selain itu, kurangnya aktivitas fisik akibat terlalu lama menggunakan gadget juga dapat memengaruhi perkembangan fisik anak.

Selain berdampak pada kesehatan fisik, kecanduan gadget juga bisa mempengaruhi kesehatan mental. Anak-anak yang kecanduan teknologi, seperti bermain game online, cenderung menghasilkan hormon dopamin secara berlebihan. Hal ini bisa mengganggu fungsi bagian otak yang disebut prefrontal cortex (PFC), yang berperan penting dalam mengatur emosi, kontrol diri, dan pembentukan nilai-nilai moral.

Berdasarkan wawancara dengan orang tua anak usia dini, mereka mengatakan, "Anak saya sering marah dan menangis jika saya tidak memberinya HP. Padahal, dia sudah menggosok matanya, dan bahkan makan pun

lama karena terlalu fokus menonton”.⁵⁴ Orang tua anak usia dini yang lainnya juga mengatakan: “Anak saya sekarang jadi malas tidur siang sejak sering main HP. Kalau saya suruh tidur, dia sering mengeluh dan bahkan suka memberontak. Namanya anak-anak, kadang nggak mau denger. Malam hari juga sering telat tidur karena terlalu asyik nonton YouTube, padahal matanya sudah mulai lelah dan berair.”⁵⁵

Dari pernyataan orang tua anak usia dini di Desa Penggaron Lor, dapat disimpulkan bahwa jika anak terlalu sering menggunakan gadget tanpa ada batasan waktu dari orang tua, hal ini dapat berdampak buruk pada kesehatan dan perkembangan mental anak. Dampak tersebut bisa menghambat tumbuh kembang anak secara keseluruhan.

C. Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari bahwa dalam melakukan penelitian di Desa Penggaron Lor Rt 07/Rw 03, Genuk, Semarang, pasti ada beberapa tantangan dan hambatan yang dihadapi. Hal ini wajar mengingat keterbatasan yang ada dalam setiap proses penelitian. Adapun keterbatasan-keterbatasan dalam penelitian ini antara lain:

1. Waktu Pelaksanaan

⁵⁴ Hasil wawancara dengan orang tua anak usia dini di Desa Penggaron Lor

⁵⁵ Hasil wawancara dengan orang tua anak usia dini di Desa Penggaron Lor

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini memiliki keterbatasan waktu. Karena fokus penelitian ini hanya pada satu kegiatan yang sudah ditentukan batas waktunya, peneliti harus mampu memanfaatkan waktu yang ada sebaik mungkin untuk mendapatkan data yang optimal.

2. Wawancara

Keterbatasan jadwal wawancara disebabkan oleh kesulitan dalam menyesuaikan waktu dengan jadwal orang tua AUD yang menjadi narasumber, karena mereka juga memiliki banyak kegiatan di bulan-bulan penelitian berlangsung. Selain itu, peneliti juga menghadapi kendala dalam menjadwalkan wawancara dengan orang tua, mengingat setiap orang tua memiliki kesibukan masing-masing.

3. Kemampuan Penulis

Selain itu, peneliti juga menyadari adanya keterbatasan dalam kemampuan melaksanakan penelitian. Salah satunya adalah kesulitan dalam memahami lingkungan penelitian serta dalam menyusun karya ilmiah dengan baik. Peneliti merasa masih banyak hal yang perlu diperbaiki dalam penelitian ini, baik dari segi tenaga maupun kemampuan analisis hasil penelitian. Meskipun demikian, peneliti berusaha untuk terus memperhatikan kekurangan-kekurangan tersebut dan terus belajar agar dapat berkembang dan melakukan perbaikan di masa depan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian dari pembahasan pada permasalahan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget pada anak-anak usia dini di Desa Penggaron Lor lebih banyak digunakan sebagai sarana pembelajaran dan hiburan. Namun, sebagian besar anak cenderung menghabiskan waktu mereka lebih banyak untuk hiburan. Gadget yang paling sering digunakan adalah smartphone, dengan aplikasi yang paling populer adalah YouTube, TikTok, dan game online. Selain itu, durasi penggunaan gadget oleh anak-anak di Desa Penggaron Lor umumnya lebih lama, tanpa adanya pengaturan waktu yang jelas dari orang tua.
2. Penggunaan gadget pada anak usia dini di Desa Penggaron Lor memberikan berbagai dampak, baik positif maupun negatif. Dampak positif yang terlihat antara lain dapat menambah wawasan anak, meningkatkan keaktifan dan kreativitas mereka, serta menjadi sarana hiburan yang menyenangkan. Namun, di sisi lain, ada juga dampak negatif yang muncul, seperti kecanduan gadget, berkurangnya interaksi sosial antar anak, dan gangguan kesehatan. Hal ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan orang

tua dan juga observasi langsung terhadap anak-anak di desa tersebut.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberi beberapa saran sebagai berikut :

1. Anak usia dini sebaiknya lebih banyak menghabiskan waktu bersama keluarga atau teman sebaya, karena pada usia ini mereka sedang berada dalam masa pertumbuhan dan perkembangan yang sangat penting, yang akan memengaruhi perkembangan mereka di masa depan.
2. Pengawasan orang tua terhadap anak sangatlah penting, terutama di usia mereka yang sekarang. Orang tua diharapkan dapat membatasi penggunaan gadget pada anak-anak usia dini untuk melindungi mereka dari dampak negatif serta risiko kecanduan. Hal ini juga penting agar tidak mengganggu kesehatan, kesejahteraan mental, dan perkembangan anak secara keseluruhan.

C. Kata Penutup

Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena dengan izin-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam karya ini, dan tentunya masih jauh dari kesempurnaan. Semua itu bukanlah suatu kesengajaan, melainkan akibat keterbatasan yang penulis miliki. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca

untuk perbaikan dan penyempurnaan tugas akhir ini. Penulis juga berkomitmen untuk terus belajar dan berkembang agar dapat lebih baik dalam menyusun karya ilmiah di masa yang akan datang. Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan doa, dukungan, dan bimbingan selama proses penyusunan tugas akhir ini. Semoga karya ini dapat bermanfaat, baik untuk penulis maupun bagi para pembaca. Aamiin Ya Rabbal Alamin.

DAFTAR PUSTAKA

- Abd hul Manab, *Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif* (Sleman, Yogyakarta, 2015)
- Amini, Mukti, 'Hakikat Anak Usia Dini', *Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, 2014, 65
- Anggriani, Yula, 'Pemanfaatan Gadget Dalam Meningkatkan Minat Baca Anak Di Keluarga', *JPUA: Jurnal Perpustakaan Universitas Airlangga: Media Informasi Dan Komunikasi Kepustakawanan*, 10.2 (2020), 138 <<https://doi.org/10.20473/jpua.v10i2.2020.138-147>>
- Djam'an Satori Aan Komariah, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2017)
- Dr. Umar Sidiq, M.Ag Dr. Moh. Miftachul Choiri, MA, *Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan, Journal of Chemical Information and Modeling*, 2019, LIII
- Farida Nugraheni, *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Penelitian Pendidikan Bahasa* (Solo: Cakra Books, 2014)
- Hadini, Nining, 'Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Permainan Kartu Kata Di TK Al-Fauzan Desa Ciharashas Kecamatan Cilaku Kabupaten Cianjur', *Jurnal Empowerment*, 6.1 (2017), 19–24

- Hasanah, Hasyim, 'Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-Ilmu Sosial', *At-Taqaddum*, 2017, 21
- Hasyim, Sukarno L, 'Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Dalam Perspektif Islam Oleh : Sukarno L. Hasyim 1', *Journal Lentera : Kajian Keagamaan, Keilmuan Dan Teknologi*, Vol 13 No. (2018), 69–77
- Johni Dimiyati, *Metodologi Pendidikan & Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2020)
- Lexy J Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010)
- Mursid, *Belajar Dan Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015)
- Nilamsari, Natalina, 'Memahami Studi Dokumen Dalam Penelitian Kualitatif', *Wacana*, 13.2 (2014), 177–81
- Nurma, and Maemonah, 'Hakikat Agama Dalam Pembentukan Karakter Anak Usia Dini', *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7.1 (2021), 29–40 <<http://dx.doi.org/10.32678/as-sibyan.v7i1.4821>>
- Penggunaan, Pengaruh, Gadget Terhadap, Sosial Emosional, Anak Usia, Febia Kontesa, Program Studi, and others, 'Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini', 2022

- Rasyid Harun, Mansyur, Suratno, *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: GAMA MEDIA, 2012)
- Ridha, Nur, Utami Sal, and Sabila Nur, 'Penggunaan Gadget Dalam Pembelajaran Dan Perkembangan Anak Usia Dini : Literature Review', 10.2 (2022), 38–51
<<https://doi.org/10.23960/jmmp.v10.i23.2022.04>>
- Ridzal, Dewi Asriani, Veni Rosnawati, Haswan, Ira, and Farnia, 'Edukasi Pemnfaatan Gadget Sebagai Media Dan Sumber Pembelajaran', *JCES (Journal of Character Education Society)*, 5.3 (2022), 612–19
- Rijali, Ahmad, 'Analisis Data Kualitatif Ahmad Rijali UIN Antasari Banjarmasin', 17.33 (2018), 81–95
- Roos, Raymund A.C., 'Huntington's Disease: A Clinical Review', *Orphanet Journal of Rare Diseases*, 2010, iii–vii
<<https://doi.org/10.1186/1750-1172-5-40>>
- Rupnidah, R, and Dadan Suryana, 'Media Pembelajaran Anak Usia Dini', 6.1 (2022), 49–58
- Rusmayanti, Ratih, 'KELOMPOK B DI TK BINA ANAK SHOLEH TUBAN THE USE OF HABITUATION METHOD TO IMPROVE CHILDREN ' MORAL BEHAVIOR IN GROUP B AT TK BINA ANAK SHOLEH TUBAN'
- S.Margiyono, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010)

Statis, I Data, 'Data Monografi Kelurahan'

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*
(Bandung: Alfabeta, 2016)

———, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2015)

Tegor, *Metode Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif* (Klaten: Lakeisha,
2019)

Terhadap, Pengaruhnya, and Perilaku Anak, 'PENGUNAAN MEDIA
GADGET DALAM AKTIVITAS BELAJAR DAN
PENGARUHNYA TERHADAP PERILAKU ANAK Received :
Oct 30', 3.1 (2020), 97–113

Try Setiantono, 'Penggunaan Metode Bercerita Bagi Anak Usia Dini Di
PAUD Smart Little Cilame Indah Bandung', *Jurnal*
EMPOWERMENT, 1.2 (2012), 20

Wahyuni, Indah, 'Pemilihan Media Pembelajaran', *Jurnal Pendidikan*,
1.1 (2018), 8 <<http://eprints.umsida.ac.id/3723/>>

Wulandari, Herni, and Meilanny Budiarti Santoso, 'PROSES
PARENTAL MEDIATION TERHADAP ANAK USIA
PRASEKOLAH DALAM MENGGUNAKAN GADGET', *Focus :*
Jurnal Pekerjaan Sosial, 2.2 (2020), 232
<<https://doi.org/10.24198/focus.v2i2.26252>>

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran I

LEMBAR PEDOMAN OBSERVASI PENGGUNAAN GADGET SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA ANAK USIA DINI

Hari/Tanggal :

Nama Anak :

No	Aspek Yang Diamati	Indikator Penilaian			
		Baik Sekali	Baik	Cukup	Kurang
1	Dampak positif penggunaan gadget				
2	Dampak negatif penggunaan gadget				
3	Lama waktu penggunaan gadget				
4	Peran orang tua saat anak bermain gadget				
5	Interaksi sosial dan lingkungan				
6	Manfaat aplikasi yang di buka				
7	Kecanduan gadget				

Lampiran II

INSTRUMEN WAWANCARA UNTUK ORANG TUA ANAK USIA DINI DI DESA PENGGARON LOR RT 07/RW 03

Hari/Tanggal :

Tempat :

Responden :

1. Dari usia berapa anak Bapak/Ibu mulai menggunakan gadget?
2. Aplikasi apa saja yang biasanya digunakan dalam kehidupan sehari-hari?
3. Menurut Bapak/Ibu, biasanya berapa lama waktu yang dihabiskan untuk bermain gadget setiap hari?
4. Menurut Bapak/Ibu, apakah anak lebih sering bermain bersama teman-temannya atau lebih banyak menghabiskan waktu sendiri dengan gadget?
5. Menurut Bapak/Ibu, apakah anak menjadi lebih aktif dan kreatif setelah mulai mengenal gadget?
6. Pernahkah Bapak/Ibu memberikan gadget kepada anak agar mereka bisa membantu mengerjakan pekerjaan Bapak/Ibu?
7. Menurut Bapak/Ibu, apa saja manfaat gadget bagi anak? Apakah dampaknya lebih positif atau negatif?
8. Apakah Bapak/Ibu biasanya mengawasi anak saat sedang menggunakan gadget?
9. Apa yang biasanya dilakukan anak Bapak/Ibu jika gadgetnya tidak diberikan?
10. Bagaimana cara Bapak/Ibu mengatasi anak yang kecanduan gadget?

Lampiran III

Surat Penunjukan Dosen Pembimbing



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Prof. Hanika Km.2 Semarang 50185 Telepon
024-7601295, Faksimile 024-7615387
www.walisongo.ac.id

Nomor : 09/Un.10.3/J6/DA.04.09/02/2024 Semarang, 29 Februari 2024
Lamp. : -
Hal : **Penunjukan Pembimbing Skripsi**

Yth.
H. Mursid M.Ag.
di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.,

Berdasarkan hasil pembahasan usulan judul penelitian di Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), maka Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan menyetujui judul skripsi mahasiswa:

Nama : Muhammad Haydar Qothrunnada Al-Qudsi
NIM : 2003106057
Judul Skripsi : PENGARUH GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN KARAKTER
ANAK USIA DINI DI DESA PENGGARON LOR

Dan menunjuk Bapak :

H. Mursid M.Ag. Sebagai Pembimbing

Demikian penunjukan pembimbing skripsi ini disampaikan dan atas kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

a.n. Dekan,
Ketua Jurusan PIAUD

H. Mursid M.Ag.
NIP: 196703052001121001

Tembusan:

1. Dekan Pembimbing
2. Mahasiswa yang bersangkutan
3. Arsip

Lampiran IV

Surat Keterangan Ko-Kulikuler



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Prof. Dr. Hamka Km. 1 Kampus II Ngaliyan Telp. 024-7601295 Fax. 024-7615387 Semarang 50185

SURAT KETERANGAN

Nomor : 0845/Un.10.3/D.3/PP.00.9/02/2024

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo menerangkan dengan sesungguhnya, bahwa:

Nama	: Muhammad Haydar Qothrunnada Al Qudsi
Tempat Tanggal Lahir	: Semarang, 28 November 2002
NIM	: 2003106057
Program/ Semester/ Tahun	: S1/VII/2023
Jurusan	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Alamat	: Penggaron Lor RT 07/RW 03, Kecamatan Gemuk, Kota Semarang

Adalah benar-benar telah melakukan kegiatan Ko-Kurikuler dan nilai dari kegiatan masing-masing aspek sebagaimana terlampir. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Demikian harap maklum bagi yang bersangkutan.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Semarang, 29 Februari 2024

A.n. Dekan
Ketua Jurusan PIAUD

H. Mursid M. Ag.

NIP: 196703052001121001

Lampiran V

Bentuk Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini Di Desa Penggaron Lor RT 07/RW 03 Genuk, Semarang





Foto Bersama Orang Tua AUD di Desa Penggaron Lor Semarang



Lampiran VI

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

1. Nama : Muhammad Haydar Qothrunnada Al-Qudsi
2. Jenis Kelamin : Laki-laki
3. TTL : Semarang, 28 November 2002
4. Alamat : Penggaron Lor RT 07/RW 03 Genuk, Semarang
5. No. Telp : 0895346071948
6. E-mail : muhammadhaydar72@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan :

1. Pendidikan Formal

- a. SD : SDN SEMBUNGHARJO 03 2007-2014
- b. SMP : MTS FUTUHIYYAH 01 2014-2017
- c. SMA/SMK : MA FUTUHIYYAH 01 2017-2020
- e. Sarjana : UIN Walisongo Semarang 2020-2024

C. Pengalaman Pekerjaan :

1. Petugas Jalan dan Jembatan (PJJ) PT Kereta Api Indonesia Daop IV Semarang 2020

D. Pengalaman Organisasi

Nama Organisasi	Jabatan	Periode Aktif
HMJ PIAUD UIN Walisongo Semarang	Anggota	2022
HMJ PIAUD UIN Walisongo Semarang	Koordinator Divisi Kominfo	2023

PMII Rayon Abdurrahman Wahid UIN Walisongo Semarang	Anggota Biro Sosial Keagamaan	2022
PMII Rayon Abdurrahman Wahid UIN Walisongo Semarang	Koordinator Divisi Cyber	2023

E. Prestasi

1. Juara 2 Lomba Cerdas Cermat Pendidikan Agama Islam SD Tingkat Kecamatan Genuk tahun 2015.

F. Motto Hidup :

“ Tashika ni nozomu koto ga subete dekiru wake ja nai. Shikashi yaru beki koto wa itsumo nozonde kara denakereba hajimaran. “

“ Memang benar, semua hal yang kita harapkan tak semuanya bisa terwujud. Akan tetapi, hal yang harus kita lakukan takkan bisa dimulai tanpa harapan.” (Guy Sensei)

Semarang, 28 September 2024



Muhammad Haydar Q.A
NIM. 2003106057