

**ANALISIS PENGGUNAAN GAWAI TERHADAP MINAT BELAJAR
ANAK USIA DINI DI PAUD SARBIYAATUL AMANAH**

Dian Resnawati¹, Ibnu Hurri², Elnawati³

resnawatidian84@gmail.com¹, abangurie@ummi.ac.id², elnawati@ummi.ac.id³

Universitas Muhammadiyah Sukabumi¹²³

ABSTRAK

Teknologi informasi dan komunikasi semakin mengalami kemajuan yang sangat pesat serta semakin canggih. Ditunjukkan dengan hadirnya teknologi Gawai, seperti iPad, tablet, smartphone, komputer dan televisi, yang bermanfaat untuk memudahkan semua aktivitas. Kemajuan teknologi khususnya gawai berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik ketika mengikuti proses pembelajaran didalam kelas mereka akan cenderung tidak bersemangat, dan cenderung bosan dan malas-malasan dan jika dia tidak menyukai pelajaran tersebut anak itu malah asyik bermain dengan teman sebangkunya dan lebih menganggap bahwa gawai sangat penting bagi dirinya atau sebagai kebutuhan utamanya dalam kehidupan sehari-hari maka dia akan terkena dampak kecanduan misalnya malas belajar, cenderung pasif dan lebih senang menyendiri dan menjadi pribadi yang tertutup hal ini akan sangat berdampak pada pendidikannya. Sehingga dilakukanlah penelitian di PAUD Sarbiyaatul Amanah dengan hasil penelitian bahwa Dampak penggunaan gawai terhadap minat belajar anak usia dini di PAUD Sarbiyaatul Amanah sangat negatif karena dapat membuat anak menjadi malas belajar dan sulit untuk dikontrol. Anak-anak cenderung lebih tertarik bermain game dan menonton YouTube daripada mengerjakan tugas sekolah, yang berdampak buruk pada kesehatan mereka.

Kata Kunci: Gawai, Minat Belajar, Anak Usia Dini.

PENDAHULUAN

Menurut Ahmad(2018:16) Anak usia dini adalah mereka yang berusia di bawah 6 tahun termasuk yang masih berada dalam kandungan yang sedang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan fisik, mental, kepribadian, dan intelektualnya baik yang terlayani maupun tidak terlayani di lembaga pendidikan anak usia dini (Tatminingsih, 2016). Anak usia dini adalah mereka yang berusia di bawah 6 tahun termasuk yang masih berada dalam kandungan yang sedang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan fisik, mental, kepribadian, dan intelektualnya baik yang terlayani maupun tidak terlayani di lembaga pendidikan anak usia dini (Etivali & Kurnia, 2019).

Menurut Undang-undang tentang Perlindungan terhadap Anak (UU RI Nomor 32 Tahun 2002) Bab I Pasal 1 dinyatakan bahwa anak adalah seseorang yang belum berusia 18 tahun dan termasuk anak yang masih dalam kandungan. Sedangkan menurut UU Sisdiknas No. 20 tahun 2003 Pasal 28 ayat 1, rentangan anak usia dini adalah 0-6 tahun yang tergambar dalam pernyataan yang berbunyi: pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Aprilia, 2020). Sementara itu menurut direktorat pendidikan anak usia dini (PAUD), pengertian anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0 – 6 tahun, baik yang terlayani maupun yang tidak terlayani di lembaga pendidikan anak usia dini. Sujiono (2014) menyatakan bahwa anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan hingga usia 6 tahun.

Pemerintah memiliki peraturan dan pedoman khusus terkait anak usia untuk memastikan keamanan, kesejahteraan, dan Pendidikan yang baik, peraturan ini dapat mencakup standar Kesehatan, sarana dan prasarana Pendidikan, kualifikasi guru atau pengasuh, serta kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Pemerintah sering kali mendukung program Pendidikan anak usia dini sebagai bagian dari upaya untuk menciptakan fondasi yang kuat untuk Pendidikan selanjutnya. Keberhasilan implementasi pemerintah ini dapat membantu menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan holistic anak, mulai dari aspek fisik hingga kemampuan sosial dan kognitif. Penting untuk selalu memahami dan mengikuti peraturan pemerintah setempat terkait anak usia dini, baik sebagai orang tua maupun penyedia layanan Pendidikan. Ini merupakan Langkah penting dalam mendukung perkembangan optimal dan kesejahteraan anak pada fase kritis ini (Peraturan Pemerintah No.78 Tahun 2021).

Anak adalah anugerah terindah yang pernah Tuhan berikan kepada setiap orang, kehadirannya telah di nanti oleh sebagian orang tua, pada dasarnya anak harus mendapatkan kasih sayang orang tua yang cukup karena berpengaruh kepada pertumbuhannya pandangan ini menekankan nilai positif dan keberkahan dalam memiliki dan membesarkan anak sebagai suatu bentuk rahmat dan pemberian ilahi. Sebagai anugrah, tanggung jawab untuk menjaga, mendidik, dan mencintai anak dianggap sebagai suatu Amanah yang harus diemban dengan penuh rasa syukur dan kepedulian (Hasanah, n.d.).

Pada zaman modern saat ini, teknologi informasi dan komunikasi semakin mengalami kemajuan yang sangat pesat serta semakin canggih. Ditunjukkan dengan hadirnya teknologi Gawai, seperti iPad, tablet, smartphone, komputer dan televisi, yang bermanfaat untuk memudahkan semua aktivitas. Hal ini akan memunculkan anggapan setiap orang memiliki gawai banyak memberikan manfaat dalam hal berkomunikasi, urusan bisnis maupun pekerjaan, mencari informasi dari jarak jauh, atau hanya untuk hiburan semata (Chusna, 2017). Penggunaan gawai yang berlebihan akan membawa dampak buruk bagi perkembangannya anak Dampak buruk penggunaan gawai pada anak

antara lain anak menjadi pribadi tertutup, gangguan tidur, suka menyendiri, perilaku kekerasan, pudarnya kreativitas, dan ancaman cyberbullying. Namun tidak bisa kita hindari dampak negatif dari penggunaan gawai pada anak, dampak yang sering kita temui di lapangan adalah pola pikir dan perilaku anak dalam kehidupan sehari-harinya yang akan terganggu karena ketergantungan menggunakan gawai yang mengakibatkan intensitas penggunaan gawai pada anak semakin tinggi, proses interaksi dengan teman disekitar juga akan lebih tidak efektif karena hanya bermain dengan gawai tanpa melakukan tatap muka secara langsung dengan temannya, selain itu dampak dari konten yang ada pada gawai sangatlah membahayakan karena konten-konten yang ada di gawai belum di filter mana saja yang untuk anak dan orang dewasa tentu sangat membahayakan apabila anak-anak menonton konten yang belum seharusnya dapat dipertontonkan beresiko merusak psikologis anak.

Hal ini juga akan berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik ketika mengikuti proses pembelajaran didalam kelas mereka akan cenderung tidak bersemangat, dan cenderung bosan dan malas-malasan dan jika dia tidak menyukai pelajaran tersebut anak itu malah asyik bermain dengan teman sebangkunya untuk membuat kegaduhan di kelas hal ini juga sangat berdampak pada perilaku motorik dan psikis anak jika dia mempunyai kecenderungan dengan pengaruh penggunaan gawai maka dia akan lebih menganggap bahwa gawai sangat penting bagi dirinya atau sebagai kebutuhan utamanya dalam kehidupan sehari-hari maka dia akan terkena dampak kecanduan misalnya malas belajar, cenderung pasif dan lebih senang menyendiri dan menjadi pribadi yang tertutup hal ini akan sangat berdampak pada pendidikannya (Sidebang et al., 2021)

Anak usia dini cenderung tertarik pada gawai karena berbagai faktor. Pertama, teknologi yang canggih dan interaktif pada gawai dapat merangsang ingin tahu anak-anak, memberikan pengalaman belajar menarik. Kedua, permainan edukatif dan aplikasi pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, meningkatkan daya Tarik anak terhadap gawai. Selain itu, keberadaan gawai sering kali dianggap sebagai contoh oleh anak-anak, terutama jika orang dewasa di sekitarnya sering menggunakan perangkat tersebut. Anak-anak cenderung meniru perilaku orang dewasa, termasuk penggunaan gawai. Faktor lain seperti visualisasi yang menarik, efek suara yang menyenangkan, dan aksesibilitas informasi juga dapat memperkuat ketertarikan anak-anak pada gawai (Furodh et al., 2023).

Penting untuk memahami dan mengelola penggunaan gawai anak-anak dengan bijak, memastikan bahwa interaksi dengan teknologi ini tidak menggantikan pengalaman sosial, fisik, dan kreatif yang penting untuk perkembangan holistik mereka. Gawai juga dapat dijadikan media pembelajaran yang efektif bagi anak PAUD dengan memanfaatkan berbagai aplikasi dan konten Pendidikan yang dirancang khusus untuk mereka.

Latar belakang penelitian ini muncul dari kebutuhan untuk memahami dampak penggunaan gawai terhadap minat belajar anak usia dini. perkembangan teknologi telah membawa perubahan signifikan dalam pola kehidupan sehari-hari, termasuk kalangan anak-anak. Dalam konteks ini, penting untuk mengidentifikasi apakah penggunaan gawai memiliki hubungan dengan peningkatan atau penurunan minat belajar untuk anak usia dini. pemahaman ini dapat memberikan pandangan lebih dalam tentang bagaimana teknologi berperan dalam perkembangan Pendidikan anak, sehingga dapat memberikan dasar bagi pengembangan strategi Pendidikan yang efektif.

Berdasarkan fenomena di atas maka peneliti melakukan penelitian dengan judul **ANALISIS PENGGUNAAN GAWAI TERHADAP MINAT BELAJAR ANAK USIA DINI DI PAUD SARBIYAATUL AMANAH.**

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Menurut Moleong (2017:6) penelitian kualitatif merupakan suatu metode penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena secara holistik, seperti perilaku, persepsi, motivasi, dan tindakan subjek penelitian, dengan menggunakan deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada konteks khusus, serta memanfaatkan berbagai metode ilmiah. Metode ini melibatkan pengumpulan data deskriptif melalui pengamatan terhadap perilaku yang dicatat dalam kata-kata oleh penulis, sebagaimana yang diperkuat oleh pernyataan Craswell (2014) Penelitian kualitatif dikaji secara komparatif melalui lima pendekatan: penyekatan naratif, fenomenologi, teori dasar, etnografi, dan studi kasus, untuk memberikan landasan teori dan aplikasi yang lebih mendalam.

Menurut Al Muchtar (2015) Pendekatan dalam metode kualitatif dalam ilmu sosial dan manusia memiliki beberapa tradisi yang meliputi cara pengumpulan data, analisis data, serta penulisan laporan penelitian atau kesimpulan desain yang mencakup semua tahap dalam proses penelitian. Maka penting peran peneliti dalam mengungkap berbagai fenomena terkait penelitian ini sangat signifikan. dalam penelitian kualitatif, fenomenologi dianggap sebagai metode untuk menjelajahi fenomena unik karena sifatnya sebagai pemeriksaan empiris pada fenomena kontemporer di dunia nyata. Ini terutama berlaku dalam situasi ketika garis antara fenomena dan konteks tidak terlalu jelas. Fenomena-fenomena yang muncul, di Paud sarbiyaatul Amanah Kampung Cibarehong Kecamatan Surade di kelas seringkali memerlukan pencarian data yang sangat intensif untuk mengidentifikasi yang unik.oleh karena itu, teknik pengumpulan data yang efektif sangat penting untuk mendukung pencarian dan merumuskan fenomena yang akan teliti oleh peneliti.

Penelitian ini mulai dilaksanakan pada bulan Januari 2024 sampai dengan bulan Maret 2024. Penelitian ini dilakukan di lingkungan i dua kelompok bermain anak usia dini yang terletak di Paud Sarbiyaatul Amanah kampung Cibarehong Rt 13 Rw 12 kelurahan Surade Kecamatan Surade Kabupaten Sukabumi. Partisipan pada penelitian ini adalah Orang tua, Guru dan kepala sekolah Paud Sarbiyaatul Amanah Kampung Cibarehong Kecamatan Surade. Subjek dipilih dengan sengaja berdasarkan aktivitas mereka dan kemauan untuk mengeksplorasi serta mengungkapkan pengalaman mereka secara sadar, hal itu senada dengan Menurut Arikunto (2016, hlm.26) Subjek penelitian merupakan fokus utama dalam pengumpulan data untuk menemukan variabel yang relevan dengan permasalahan yang diteliti. Subjek ini memiliki peran strategis karena dari mereka akan diperoleh data yang penting untuk penelitian. Pemampatan informan memungkinkan pengumpulan banyak informasi dalam waktu singkat, memfasilitasi diskusi, pertukaran pikiran, dan perbandingan antara subjek yang berbeda.

Lokasi dari penelitian ini adalah PAUD Sarbiyaatul Amanah, Kelurahan Surade kecamatan Surade Kabupaten Sukabumi. Pemilihan lokasi ini karena PAUD Sarbiyaatul Amanah ada Fenomena penggunaan Gawai yang dapat mempengaruhi minat belajar anak. Peneliti ingin menggali informasi secara holistik mengenai hal tersebut, maka peneliti melaksanakan penelitian di lokasi ini. Peneliti menggunakan berbagai Teknik pengumpulan data untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dengan teknik-teknik; (1) wawancara, (2), observasi dan (3) dokumentasi.

Berdasarkan perumusan masalah dan tujuan penelitian, peneliti memutuskan untuk menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif yang bersifat interpretatif memiliki empat tradisi penelitian utama, yaitu fenomenologi, etnografi, grounded theory, dan studi kasus. (Creswell, 2015). penelitian ini mengikuti pendekatan fenomenologi-psikologi, yang hanya mencatat observasi tanpa mencari penjelasan mengenai penyebab dari fenomena yang diamati. (Creswell, 2015). Penelitian fenomenologis membahas

masalah ontologis melalui Langkah-langkah seperti menentukan lokasi dan partisipan, menerapkan pendekatan strategis, memilih informan, mengumpulkan data, mencatat data, menghadapi isu-isu lapangan, dan menyiapkan laporan data.

PEMBAHASAN

Penelitian mengenai “Analisis Penggunaan Gawai Terhadap Minat Belajar Anak Usia Dini di Paud Sarbiyaatul Amanah di Kampung Cibarehong RT 13 RW 13 kelurahan Surade Kecamatan Surade Kabupaten Sukabumi” Peneliti mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan informan. Kemudian, data tersebut dijelaskan dalam bentuk deskripsi, dan hasil penelitian dari awal hingga akhir disajikan oleh peneliti.

Penelitian ini berjudul “Analisis Gawai Terhadap Minat Belajar Anak Usia Dini di Paud sarbiyaatul Amanah” Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah-masalah terkait penggunaan media digital atau gawai oleh anak-anak usia dini di Paud sarbiyaatul Amanah Kampung Cibarehong RT 13 RW 13 kelurahan Surade Kecamatan Surade. Setelah peneliti mengumpulkan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi di PAUD Sarbiyatul Amanah, Kelurahan Surade, Kecamatan Surade, Kabupaten Sukabumi. Maka, peneliti akan melanjutkan dengan menganalisis data untuk memberikan penjelasan lebih lanjut tentang hasil penelitian. Teknik analisis data yang dipilih adalah analisis kualitatif-deskriptif. Data yang telah dikumpulkan akan dianalisis sesuai dengan rumusan masalah yang diuraikan pada BAB 1, dengan mempertimbangkan pentingnya peran informan dalam proses ini.

Tabel 1 Daftar Nama Informan

| No | Nama | Jabatan | Alamat |
|----|------------------------|------------------|--------------------------------|
| 1 | Deni Hermansyah | Kepala sekolah | Kampung Cibarehong RT 13 RW 13 |
| 2 | Shindi Putri Salsabila | Guru | Kampung Cirangkong RT13 RW 12 |
| 3 | Yanti Yuanti | Guru | Kampung Cibarehong RT 13 RW 13 |
| 4 | Ani | Orang Tua Athaya | Kampung Cibarehong RT 13 RW 13 |
| 5 | Erna | Orang Tua Hilya | Kampung Cibarehong RT 13 RW 13 |
| 6 | Intan | Orang Tua Praja | Kampung Cibarehong RT 13 RW 13 |
| 7 | Dedeh | Orang Tua Aura | Kampung Cibarehong RT 13 RW 13 |
| 8 | Uni | Orang Tua Gibran | Kampung Cibarehong RT 13 RW 13 |

Informan atau orang yang memberi informasi adalah Kepala Sekolah, Guru, dan Orang Tua Siswa. Untuk itu, maka pedoman penelitian atau pedoman wawancara sangat dibutuhkan. Hasil dari perolehan data tersebut akan dideskripsikan sebagai berikut.

1. Penggunaan Gawai Pada Anak Usia Dini di PAUD Sarbiyaatul Amanah kelurahan Surade kecamatan Surade Kabupaten Sukabumi

Penelitian menemukan bahwa tanggapan terhadap penggunaan perangkat gawai oleh anak-anak dan orang tua bervariasi. Ada yang merespons positif dan ada yang negatif. Karena hampir semua anak usia dini menggunakan Gawai tersebut sehari-hari, hal ini dapat memberikan dampak negatif. Oleh karena itu, peran orang tua sangat penting dalam memantau penggunaan perangkat tersebut oleh anak-anak mereka untuk memastikan dampaknya positif.

Menurut Mamah Athaya, apakah sebuah gawai itu penting? Dan jika iya, mengapa?

“Menurut saya, gawai sangat penting karena menjadi alat komunikasi yang efisien dan juga penting dalam sistem pendidikan saat ini. Orang tua Anak-anak saya bahkan anak-anak lainnya hampir semuanya memiliki gawai, memudahkan komunikasi dan juga akses informasi dari sekolah melalui grup WhatsApp yang digunakan oleh guru untuk memberikan tugas dan arahan.”

Dari hasil pernyataan Mamah Athaya tersebut bisa diambil kesimpulan bahwasanya sebuah gawai itu penting bagi mereka, karena saat ini hampir semua kalangan tahu apa itu gawai. Karena perkembangan gawai yang amat cepat dan juga pesat semakin memberikan kemudahan-kemudahan bagi penggunaannya. Saat musim, seperti pandemi beberapa waktu yang lalu, yang mengharuskan untuk dirumah saja seperti saat ini, gawe bisa digunakan untuk berkomunikasi secara online. Sekolah-sekolah menerapkan sistem dalam jaringan, jadi semua tugas-tugas dikirimkan langsung ke grup WhatsApp.

Selanjutnya, pernyataan dari Mamah Aura. Yang peneliti tanyakan ke Mamah Aura adalah, Aplikasi apa yang sering digunakan oleh Ananda Aura ketika memegang gawai? “Mamah Aura mengatakan bahwa:

Ananda Aura sering menggunakan aplikasi YouTube untuk menonton video-video dan bermain game.” Dari pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa anak-anak sering menggunakan aplikasi seperti YouTube, permainan, dan berbagai fitur menarik lainnya saat menggunakan gawai. Ini menunjukkan bahwa anak-anak tertarik pada berbagai fitur dan hiburan yang ditawarkan oleh aplikasi tersebut, khususnya dalam hal bermain game.

Selanjutnya ialah pernyataan dari Mamah Praja. yang peneliti tanyakan apakah mamah telah mengizinkan Ananda Praja untuk memiliki gawai secara pribadi”

Berikut ringkasan dari pernyataan Mamah Praja anaknya telah diberi izin untuk memiliki gawai pribadi karena dianggap sebagai kebutuhan yang diperlukan untuk mendukung kegiatan belajar.” Keberadaan gawai memberikan dampak baik dan buruk pada anaknya. Dampak positifnya termasuk meningkatkan wawasan anak melalui pembelajaran seperti matematika, musik, dan seni. Namun, ada juga dampak negatifnya jika gawai digunakan untuk mengakses konten yang tidak mendidik atau jika penggunaannya tidak diatur dengan baik oleh orang tua.

Pernyataan dari Mamah Hilya yang peneliti tanyakan pada Mamah Hilya ialah, menurut Mamah Hilya dampak apa yang dirasakan oleh Hilya dari menggunakan Gawai?

“Dampak penggunaan gawai itu ada yang positif tetapi juga banyak hal negatifnya untuk dampak positifnya itu bisa belajar sambil bermain di gawai, belajar berhitung, belajar bernyanyi dan belajar menari namun dampak negatifnya Ketika main lupa waktu dan tidak mau berhenti bermain gawai.

Berikut adalah Pernyataan Mama Gibran

“Agar menyoroti pentingnya bagi orang tua untuk mengontrol waktu dan aktivitas anak-anak mereka, termasuk dalam penggunaan teknologi seperti gawai. Dengan memberikan batasan waktu dan pengawasan yang tepat, orang tua dapat membantu anak-anak menghindari dampak negatif dari penggunaan gawai yang berlebihan, serta memastikan bahwa mereka tetap menjalankan tugas-tugas dan memprioritaskan waktu tidur yang cukup.”

Dalam wawancara tersebut, pengaruh positif dan negatif dari penggunaan gadget pada anak di periode prasekolah memiliki implikasi yang signifikan. Secara positif, penggunaan gadget dapat mempermudah komunikasi anak, meningkatkan keterampilan, menambah pengetahuan, dan melatih kecerdasan. Namun, dampak negatifnya mencakup hambatan dalam pengembangan sosial, kurangnya kreativitas, gangguan konsentrasi saat

belajar, dan kecenderungan anak untuk cepat bosan dalam proses belajar. gawai adalah media komunikasi praktis yang menarik bagi anak-anak dan orang dewasa. Penggunaan gawai, terutama untuk hiburan seperti menonton video di YouTube atau bermain game, menjadi keinginan bagi banyak anak.

Peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan gawai dapat mengurangi komunikasi langsung antara anak-anak dan orang tua mereka, karena anak-anak lebih cenderung terlibat dengan perangkat tersebut daripada berinteraksi secara langsung. Oleh karena itu, disarankan agar orang tua membatasi dan mengawasi penggunaan gawai oleh anak-anak, terutama pada usia dini. Penggunaan gawai pada anak-anak usia dini sering terjadi di rumah, terutama setelah pulang sekolah, saat makan, dan sebelum tidur, biasanya untuk bermain game dan menonton YouTube.

Dari wawancara di atas, ditemukan bahwa penggunaan gawai pada anak dalam konteks sarana amanah biasanya terfokus pada bermain game, dengan pemakaian secara keseluruhan. Anak usia dini cenderung menggunakan gawai untuk menonton animasi dan serial kartun, jarang untuk akses video pembelajaran. Penting untuk memberikan nasihat dan saran kepada anak usia dini secara pelan, perlahan, dan bertahap, mengingatkan mereka sedang dalam proses perkembangan yang pesat dan fundamental.

2. Minat Belajar Pada Anak Usia Dini di PAUD Sarbiyaatul Amanah di Kampung Cibarehong Kelurahan Surade Kecamatan Surade kabupaten Sukabumi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gawai sangat berpengaruh terhadap minat belajar, dengan penggunaan gawai diharapkan anak-anak dapat mengatur waktu sesuai dengan durasi penggunaan gawai.

- 1) Penggunaan gawai yang rendah, sekitar 3 jam per hari, tidak akan mengganggu konsentrasi belajar anak-anak di sekolah asalkan mereka dapat menggunakannya dengan bijak
- 2) Penggunaan sedang, yaitu intensitas penggunaan sekitar 3 jam sehari. Tolong para perasakan kalimat di atas.
- 3) Penggunaan gawai pada tingkat tinggi, lebih dari 3 jam sehari, bisa berdampak negatif jika tidak diatur dengan baik

Berdasarkan pernyataan dari Bapak Deni Hermansyah yang menjabat sebagai kepala Kepala Paud Sarbiyaatul Amanah, menyatakan bahwa:

Saat ini, kemajuan anak-anak di PAUD Sarbiyaatul Amanah terlihat positif. Mereka rutin mengikuti kegiatan sekolah dan sudah mampu menerapkan beberapa keterampilan yang telah diajarkan. Observasi perkembangan belajar mereka menunjukkan progres yang memuaskan. Kami berharap agar mereka tetap semangat dan fokus dalam proses pembelajaran, dengan penggunaan teknologi hanya diterapkan pada materi yang relevan untuk mendukung pembelajaran.

Berdasarkan pernyataan dari Ibu Shindi Putri Salsabila (Guru Kelas) PAUD Sarbiyaatul Amanah, Menyatakan bahwa:

Dengan adanya gawai, minat belajar anak di PAUD Sarbiyaatul Amanah mengalami variasi; ada yang meningkat namun ada juga yang kurang. Hal ini mungkin disebabkan oleh kurangnya fokus dalam pembelajaran, dengan beberapa anak hanya bermain di belakang saat guru menjelaskan. Namun, beberapa anak sudah mulai menunjukkan kefokusannya dalam pembelajaran dan mampu mengikuti dengan baik, sehingga proses pembelajaran berjalan lancar bagi mereka. Gawai membedakan dirinya dari alat elektronik lain dengan adanya unsur kebaruan yang terus diperkenalkan, membuat hidup semakin praktis. Fungsinya tidak lagi terbatas pada komunikasi saja, tetapi juga mencakup berbagai aplikasi seperti Facebook, WhatsApp, dan lainnya, serta sebagai sarana pembelajaran seperti YouTube.

Berdasarkan pernyataan dari Ibu Ani (Orang tua Athaya) PAUD Sarbiyaatul Amanah, Menyatakan:

- Rasanya pasti mengecewakan melihat anak kehilangan minat belajar karena lebih memilih bermain game. Rasanya juga frustrasi melihat dia menunda-nunda tugas dan hanya mau mengerjakannya setelah dimarahi. Semoga dapat menemukan cara untuk memotivasi anak Anda kembali tertarik pada pembelajaran.

Kemudian Berdasarkan pernyataan dari Ibu Dedeh (Orang Tua Aura) PAUD Sarbiyaatul Amanah, Menyatakan: Anak saya semakin tertarik untuk belajar melalui gawai, terutama jika guru menggunakan metode yang menarik seperti memberikan tugas, gambar, atau video perkenalan diri. Mereka juga senang belajar menari, menyanyi, dan melihat pembelajaran lainnya melalui teknologi.

Dari wawancara tersebut, orang tua murid menyimpulkan bahwa penggunaan gawai dapat memengaruhi minat belajar anak-anak secara berbeda. Beberapa anak cenderung kurang tertarik belajar setelah mengenal gawai karena lebih suka bermain game, sementara yang lain justru lebih fokus pada pembelajaran setelah mengenal gawai daripada bermain. Penelitian menunjukkan bahwa gawai mempengaruhi minat belajar yang dikeluhkan oleh guru, karena hasil belajar anak dipengaruhi oleh kegiatan belajar yang merupakan proses untuk memperoleh perubahan sosial yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran, guru menerapkan tujuan belajar, dan anak yang berhasil mencapai tujuan tersebut dianggap berhasil dalam belajar.

Peneliti menyimpulkan bahwa fluktuasi minat belajar bisa disebabkan oleh berbagai faktor, seperti hambatan, metode pengajaran guru, atau kualitas media pembelajaran. Namun, tidak semua gawai berdampak negatif pada minat belajar anak. Dengan pengawasan dan bimbingan yang tepat, penggunaan gawai dapat meningkatkan minat belajar. Orang tua perlu memantau penggunaan gawai agar sesuai dan menghindari aktivitas berlebihan, serta mengawasi dampaknya agar lebih bermanfaat bagi perkembangan anak.

3. Analisis Gawai Terhadap Minat Belajar Anak Usia Dini di PAUD Sarbiyaatul Amanah Kampung Cibarehong RT 13 RW 13 Kelurahan Surade Kecamatan Surade Kabupaten Sukabumi.

Penelitian tentang penggunaan gadget terhadap minat belajar anak usia dini 5-6 tahun di PAUD Sarbiatul Amanah menunjukkan dampak yang beragam bagi kepala sekolah, guru, dan orang tua murid, baik secara positif maupun negatif.

Berdasarkan pernyataan dari Bapak Deni Hermansyah yang menjabat sebagai kepala Kepala Paud Sarbiyaatul Amanah, menyatakan bahwa:

Dalam penggunaan gawai, ada banyak hal positif bagi anak-anak, seperti kemudahan dalam berkomunikasi, peningkatan kemampuan visual, dan akses mudah terhadap informasi baru, yang semuanya dapat memengaruhi minat belajar mereka secara positif.

Berdasarkan pernyataan dari Ibu Yanti Yuanti (Guru Kelas) PAUD Sarbiyatul Amanah menyatakan bahwa:

Anak dapat langsung berkomunikasi dengan guru mereka melalui gawai, memudahkan evaluasi tugas, serta mempermudah guru dalam mendapatkan informasi baru. Selain itu, guru juga dapat dengan mudah memberikan informasi kepada orang tua murid melalui WhatsApp, terutama saat ada keadaan di mana murid atau guru tidak dapat masuk sekolah

Berdasarkan penjelasan mengenai dampak positif penggunaan gawai dalam pembelajaran anak, disimpulkan bahwa gawai merupakan teknologi yang mendukung aktivitas belajar anak, meningkatkan motivasi mereka melalui pengalaman belajar yang menyenangkan. Gawai memiliki dampak negatif yang signifikan bagi anak-anak, karena

kemudahan akses informasi dan teknologi dapat membuat mereka malas bergerak dan lebih memilih terpaku pada gawai. Hal ini mengakibatkan mereka melupakan interaksi sosial dan aktivitas fisik yang penting untuk kesehatan dan perkembangan mereka.

Berdasarkan pernyataan dari Bapak Deni Hermansyah yang menjabat sebagai kepala Kepala PAUD Sarbiyaatul Amanah, menyatakan bahwa:

Dalam penggunaan gawai, ada banyak. Penggunaan gawai berdampak negatif pada minat belajar anak, dengan masalah seperti sulitnya mengontrol waktu belajar, kemalasan, dan dampak kesehatan jika penggunaannya tidak terbatas. Selain itu, daya ingat menurun dan kemampuan berpikir kritis terpengaruh.

Berdasarkan pernyataan dari Ibu Shindi Putri Salsabila (Guru Kelas) PAUD Sarbiyaatul Amanah, Menyatakan bahwa:

Dalam penggunaan gawai, ada banyak hal negatif dampak. Penggunaan gawai terdapat penurunan pada minat belajar anak, di mana beberapa anak menjadi malas belajar karena terlalu fokus pada permainan game dan menonton YouTube, sementara yang lain lebih memilih untuk bermain gadget daripada mengalokasikan waktu untuk belajar. Dari wawancara tersebut, terlihat bahwa penggunaan gawai berdampak negatif pada minat belajar anak. Anak cenderung malas belajar dan sulit dikendalikan. Mereka lebih tertarik untuk bermain game atau menonton YouTube daripada mengerjakan tugas sekolah, yang dapat berpengaruh negatif pada kesehatan mereka saat berada di depan layar gawai.

Kemudian Berdasarkan pernyataan dari Ibu Uni (Orang Tua Gibran) PAUD Sarbiyaatul Amanah, Menyatakan:

Dengan perkembangan teknologi dan ketersediaan gadget, anak-anak sering terpapar pada konten yang tidak pantas. Selain itu, paparan radiasi dari layar gadget juga berpotensi merugikan kesehatan mata. Hal ini dapat mengurangi minat belajar anak karena lebih memilih bermain game daripada fokus pada pembelajaran.

Gawai merupakan manifestasi nyata dari kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (IPTEK) dalam era saat ini. Perkembangan IPTEK berdampak signifikan pada cara manusia berpikir dan bertindak. Pemanfaatan gawai dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya memengaruhi perilaku orang dewasa, tetapi juga anak-anak tidak luput dari penggunaannya.

Kemudian Berdasarkan pernyataan dari Ibu Intan (Orang Tua Praja) PAUD Sarbiyaatul Amanah, Menyatakan:

Sepertinya anak Anda mulai terpengaruh dengan kehadiran gawai, yang menyebabkan dia kurang aktif bermain di luar rumah dengan teman-temannya. Ini bisa memengaruhi perkembangan sosial dan emosionalnya karena kurangnya interaksi dengan orang lain di luar.

Kemudian Berdasarkan pernyataan dari Ibu Dedeh (Orang Tua Aura) PAUD Sarbiyaatul Amanah, Menyatakan:

Sepertinya anak Anda mulai terlalu terikat dengan gawai, hingga sulit untuk diganggu saat sedang bermain dengannya. Ketidaktertarikan terhadap aktivitas luar dan ketidakresponsifan terhadap interaksi sosial di rumah bisa menjadi tanda bahwa penggunaan gadget telah mengambil alih perhatiannya. Hal ini mungkin perlu dicermati untuk memastikan bahwa anak Anda tetap seimbang antara waktu yang dihabiskan dengan gawai dan aktivitas sosial dan fisik yang lain.

Kemudian Berdasarkan pernyataan dari Ibu Erna (Orang Tua Hilya) PAUD Sarbiyaatul Amanah, Menyatakan:

Sepertinya anak Anda cenderung menghabiskan banyak waktu di rumah dan bergantung pada gawai sebagai alternatif hiburan utama. Ketika bosan dengan mainan konvensional, dia beralih ke gawai atau televisi. Perlu diperhatikan bahwa

ketergantungan pada gawai dan televisi dapat memengaruhi kebiasaannya dan membatasi variasi dalam aktivitasnya.

Dari wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengaruh gawai tidaklah satu-satunya yang mempengaruhi perkembangan anak usia dini. Televisi juga memiliki pengaruh yang signifikan, baik positif maupun negatif, terhadap perkembangan sosial anak. Kedua media tersebut, jika digunakan tanpa pengawasan dan durasi yang tepat oleh orang tua, berpotensi memberikan dampak negatif bagi perkembangan anak-anak. Hasil observasi wawancara menunjukkan bahwa peran orang tua sangat penting dalam mengarahkan anak saat menggunakan internet. Orang tua yang aktif mendampingi anak saat beraktivitas online cenderung memiliki hubungan yang lebih akrab dengan anak-anak mereka, sementara kurangnya pengawasan bisa membuka peluang bagi anak untuk mengakses konten yang tidak sesuai. Oleh karena itu, pengawasan dan pendampingan dari orang tua sangatlah krusial dalam memastikan anak mendapat pengalaman online yang positif dan mendidik.

Orang tua perlu memberikan pengawasan yang baik terhadap anak-anak saat menggunakan internet agar mereka tidak mengakses konten yang tidak sesuai. Hal ini penting untuk memastikan anak-anak mendapatkan pendidikan yang positif dan terhindar dari potensi bahaya. Penggunaan gadget pada anak usia dini dapat menyebabkan kecanduan yang merugikan bagi kesehatan fisik dan mental mereka. Orang tua perlu waspada terhadap tanda-tanda kecanduan seperti:

- 1) Permintaan terus-menerus,
- 2) Keengganan beraktivitas di luar,
- 3) Penolakan terhadap kegiatan lainnya.
- 4) Penggunaan yang berlebihan

Mengenali tanda-tanda ini penting untuk mengatasi kecanduan gawai pada anak-anak.

Untuk mengatasi kecanduan gadget pada anak usia dini, orang tua dapat mengambil langkah-langkah seperti:

- 1) berkonsultasi dengan psikolog jika masalah sudah parah,
- 2) membatasi penggunaan gadget
- 3) jika anak masih responsif terhadap nasihat, maka batasilah anak dalam menggunakan gawai dan juga mempertimbangkan untuk tidak mengenalkan gawai pada anak dalam waktu yang lebih lama.

Penggunaan gawai pada anak usia dini tidak hanya memberikan mereka media permainan baru, tetapi juga dapat melatih mereka untuk membantu orang tua dan terlibat dalam aktivitas yang mendukung perkembangan mereka. Namun, dampak positif dan negatif dari penggunaan gawai sangat bergantung pada cara penggunaannya. Berdasarkan wawancara di PAUD Sarbiyatul Amanah, kepada Kepala Sekolah, Guru, dan Orang tua siswa penggunaan gawai pada anak usia dini cenderung digunakan untuk bermain game dan menonton animasi kartun. Meskipun anak-anak usia 3-6 tahun sudah mampu mengoperasikan gawai dengan lincah, walaupun beberapa dari mereka hanya yang hanya mengendalkan pembacaan simbol dari gawai.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dari penelitian yang diuraikan dalam skripsi ini, dibahas tentang dampak penggunaan gawai terhadap minat belajar anak usia dini di PAUD Sarbiyatul Amanah. Kesimpulan dari penelitian tersebut adalah bahwa:

1. Penggunaan gawai pada anak usia dini di PAUD Sarbiyatul Amanah memang sangat berpengaruh. Saat ini, anak-anak cenderung lebih tertarik pada bermain gawai daripada belajar. Beberapa orang tua bahkan memberikan gawai pribadi kepada anak-

- anak mereka. Namun, kecanduan gawai dapat membuat anak malas belajar, padahal pada usia 3-6 tahun, mayoritas anak belum dapat membedakan baik atau buruknya suatu hal.
2. Minat belajar anak usia dini di PAUD Sarbiyatul Amanah dapat bervariasi, dipengaruhi oleh bimbingan orang tua di rumah. Anak-anak yang rajin sekolah dan memahami materi yang diajarkan oleh guru cenderung memiliki hasil belajar yang lebih baik. Hasil belajar anak mencerminkan kemampuan yang diperoleh melalui proses belajar, di mana belajar adalah upaya seseorang untuk mengubah perilaku secara relatif menetap.
 3. Dampak penggunaan gawai terhadap minat belajar anak usia dini di PAUD Sarbiyaatul Amanah sangat negatif karena dapat membuat anak menjadi malas belajar dan sulit untuk dikontrol. Anak-anak cenderung lebih tertarik bermain game dan menonton YouTube daripada mengerjakan tugas sekolah, yang berdampak buruk pada kesehatan mereka. Meskipun penggunaan gawai memiliki beberapa manfaat dan kerugian, dampaknya tergantung pada jenis media gawai yang digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia, W. (2020). Perkembangan pada masa pranatal dan kelahiran. *Yaa Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 40–55. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/YaaBunayya/article/download/6684/4246>
- Furodh, A. A., Salsabila, P. N., & Nafarizha, P. A. (2023). Strategi Komunikasi Orang tua dalam Pengurangan Durasi Pemakaian Gawai pada Anak di bawah Usia 12 Tahun di Desa Damarsi Sidoarjo. 1239–1251.
- Hasanah, U. (n.d.). Pola asuh orangtua dalam membentuk karakter anak. 72–82.
- Hijriyani, Y. S., & Astuti, R. (n.d.). Penggunaan Gadget Oleh Anak Usia Dini Pada.
- Kuswanto, J., & Pendahuluan, A. (2015). Memahami karakteristik anak usia dini. 215–222.
- Maylitha, E., Parameswara, M. C., Iskandar, M. F., & Farhan, M. (2023). Peran Keterampilan Mengelola Kelas dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. 05(02), 2184–2194.
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>
- Pradona, S., & Qarni, W. (2023). Analisis Dampak Psikososial Anak Penggunaan Gawai terhadap Perkembangan pertumbuhan dan perkembangan yang begitu pesat dalam berbagai aspek yang kognitif , perkembangan konsep diri , perkembangan bahasa serta perkembangan kepribadian baik , mudah beradapt. 4(1), 460–469. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.248>
- Sugiarto. (2016). 濟無No Title No Title No Title. 4(1), 1–23.
- Sumitra, A., & Sumini, N. (2019). Peran Guru Dalam Mengembangkan Kemampuan Minat Baca Anak Usia Dini Melalui Metode Read Aloud. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 4(2), 115–120. <https://doi.org/10.33369/jip.4.2.115-120>
- Tatminingsih, S. (2016). Hakikat Anak Usia Dini. *Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, 1, 1–65.
- Vonny, S., Rante, N., Kristen, U., & Toraja, I. (2021). *media madani*. January.