

**PERANAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK
USIA 4-6 TAHUN DI PAUD BANI KARIM**

Khulduniah¹, Umalihayati², Yolanda Pahrul³

^{1,2,3} PG PAUD Universitas Bina Bangsa

Alamat e-mail : khulduniah86@gmail.com¹ , umalihayatiucum@gmail.com²
yolanda.pahrul@binabangsa.ac.id³

ABSTRACT

This descriptive qualitative research focuses on an in-depth analysis of the influence of the use of gadgets on early childhood cognitive development in PAUD Bani Karim, considering that children in the Preoperational Stage (age 4-6 years) have the characteristics of imitating, observing, and being able to symbolize. The impact of dualistic gadgets can be positive or negative, which is highly determined by the way it is used and influenced by the diversity of individual factors of the child, such as interests, personality, social conditions, and intelligence levels. Using the case study method, this study aims to measure the significance of these impacts and explore the crucial role of educators and parents in guiding children. Data were collected through observation and direct interviews with principals, teachers, parents, and research subjects (group B1). The findings of the study show that the impact of gadgets has a great effect on cognitive development, depending on how the tool is operated. Therefore, synergy and collective support from the school and household environment are absolutely necessary to ensure that the use of gadgets can be an optimal means for improving children's cognitive development.

Keywords: The role of gadgets, cognitive development, early childhood

ABSTRAK

Penelitian kualitatif deskriptif ini berfokus pada analisis mendalam mengenai pengaruh penggunaan gawai (gadget) terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di PAUD Bani Karim, mengingat bahwa anak pada Tahap Praoperasional (usia 4-6 tahun) memiliki karakteristik meniru, mengamati, dan mampu melakukan simbolisasi. Dampak gawai bersifat dualistik dapat menjadi positif maupun negatif yang sangat ditentukan oleh cara pemanfaatan serta dipengaruhi oleh keragaman faktor individual anak, seperti minat, kepribadian, kondisi sosial, dan tingkat kecerdasannya. Dengan metode studi kasus, penelitian ini bertujuan mengukur signifikansi dampak tersebut dan mengeksplorasi peran krusial pendidik dan orang tua dalam membimbing anak. Data dikumpulkan melalui observasi dan wawancara langsung dengan kepala sekolah, guru, orang tua, dan subjek penelitian (kelompok B1). Temuan penelitian menunjukkan bahwa dampak gawai sangat berpengaruh terhadap perkembangan kognitif, tergantung pada bagaimana alat tersebut dioperasikan. Oleh karena itu, sinergi dan dukungan kolektif dari lingkungan sekolah maupun rumah tangga mutlak diperlukan untuk

memastikan penggunaan gawai dapat menjadi sarana yang optimal bagi peningkatan perkembangan kognitif anak.

Kata kunci : Peran gadget, perkembangan kognitif, anak usia dini

A. Pendahuluan

Proses pendidikan bertujuan mengembangkan setiap individu secara utuh, meliputi peningkatan kecerdasan, pemahaman religius, serta penguasaan berbagai keterampilan, yang kesemuanya diperlukan agar dapat memberi sumbangsih nyata bagi kemajuan negara dan bangsa. Melalui pendidikan, setiap individu diharapkan dapat meningkatkan dirinya untuk lebih berkualitas agar menjadi pribadi yang lebih produktif, berakhlak baik, dan mampu menghadapi berbagai tantangan serta tuntutan zaman dengan sikap yang positif dan terarah. Oleh sebab itu, sangat diperlukan bagi setiap elemen pendidikan untuk terus berupaya mengembangkan potensi peserta didik secara optimal.

Pendidikan berperan sebagai tolak ukur fundamental dalam pembangunan sebuah bangsa dan menjadi kunci esensial untuk meningkatkan mutu serta kompetensi sumber daya manusia, yang secara langsung berkaitan dengan kemajuan

bangsa. Dalam konteks ini, proses belajar dan pembelajaran mengalami perkembangan yang terus menerus sesuai dengan perubahan zaman, sehingga menuntut adanya pembaruan aturan dan kurikulum yang relevan. Kurikulum sendiri menjadi bagian integral dari keberhasilan proses pendidikan, karena berfungsi sebagai pedoman utama dalam menyusun kegiatan pembelajaran di Spektrum pendidikan mencakup seluruh tingkatan, dari anak usia dini hingga jenjang pendidikan tinggi, membentuk rangkaian proses belajar yang berkesinambungan.

Pentingnya pendidikan anak usia dini sebagai fondasi utama dalam perkembangan manusia juga tidak bisa diabaikan. Pada masa emas ini, anak mengalami perkembangan pesat di berbagai aspek, mulai dari aspek sosial emosional, fisik, kognitif, hingga bahasa serta seni. Pengembangan yang tepat selama periode ini sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pendidikan selanjutnya dan

membentuk karakter serta kepribadian anak secara holistic. Oleh karena itu, pemahaman dan perhatian terhadap proses pendidikan anak usia dini menjadi amat penting guna memastikan pertumbuhannya optimal dan kesiapan menghadapi tantangan masa depan.

Mengingat signifikansi isu ini, melakukan penelitian yang mengkaji dampak *gadget* terhadap perkembangan kognitif anak merupakan langkah yang sangat relevan dan penting. Penelitian semacam ini diharapkan mampu menawarkan pemahaman yang lebih menyeluruh tentang bagaimana *gadget* mempengaruhi aspek-aspek kognitif anak dan bagaimana strategi penggunaan *gadget* yang tepat dapat diterapkan untuk mendukung perkembangan anak yang optimal.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini mengkaji permasalahan sosial yang bersifat dinamis dengan memilih metode penelitian kualitatif deskriptif untuk memahami dan menganalisis persepsi guru dan orang tua terhadap dampak dalam menggunakan gadget pada perkembangan kognitif anak usia 4 - 6 tahun di PAUD Bani

Karim. Sesuai dengan pendapat Moleong (2017), pendekatan kualitatif dipilih karena mampu menggali fenomena secara mendalam dengan menjelaskan secara deskripsi data dalam bentuk kata dan kalimat dan konteks alami, sehingga memungkinkan peneliti menemukan dan menganalisis data secara menyeluruh. Fokus penelitian dilakukan di PAUD Bani Karim, dengan mengumpulkan data primer seperti wawancara serta observasi terhadap guru dan anak-anak, serta data sekunder sebagai pendukung analisis. Penelitian ini bertujuan memperoleh gambaran rinci dan komprehensif tentang bagaimana penggunaan gadget memengaruhi perkembangan kognitif anak berdasarkan sudut pandang para subjek penelitian.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Gadget memiliki berbagai definisi yang berbeda-beda. Secara umum, *gadget* menuju pada perangkat atau instrumen yang kecil dirancang untuk tujuan dan fungsi praktis tertentu. Dalam era globalisasi saat ini, *gadget* memainkan peran yang sangat penting. Saat ini, *gadget* bukanlah

barang yang asing, setiap orang hampir memilikinya, tidak hanya orang di kalangan masyarakat wilayah perkotaan, tetapi juga di kalangan masyarakat wilayah pedesaan.

Secara etimologis, istilah kata *gadget* asal kata dari bahasa Inggris yang berarti memiliki fungsi tertentu. *Gadget* sering kali dianggap sebagai perangkat yang lebih unik atau dirancang dengan cara yang lebih cerdas dibandingkan dengan teknologi konvensional pada saat diperkenalkannya.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi V yang dikutip oleh Setianingsih (2019), *gadget* didefinisikan sebagai perangkat elektronik atau mekanik yang memiliki fungsi praktis, atau yang juga dikenal sebagai gawai. Sementara itu, Wijanarko dan Setiawati (2016) dalam karya Setianingsih (2019) menjelaskan, *gadget* adalah teknologi yang terus berkembang dan memiliki dampak signifikan terhadap kehidupan manusia, memberikan kemudahan, serta membawa pengaruh positif.

Sebagai perangkat elektronik portabel berukuran ringkas yang termasuk dalam kategori teknologi

terkini, *gadget* telah mentransformasi dan mempermudah komunikasi sehari-hari, menjadikannya lebih mudah diakses dan terjangkau bagi penggunanya. *Gawai* (*gadget*) sering dipandang sebagai perangkat yang istimewa karena unsur kebaruan dan desainnya yang ringkas, membedakannya dari teknologi konvensional. Sebagai alat canggih, *gawai* menyediakan beragam fitur dan aplikasi fungsional, mencakup layanan jejaring sosial, hiburan, hingga penyajian informasi berita (Pertiwi et al., 2018)

Pada dasarnya, *gawai* (*gadget*) hadir sebagai perangkat esensial yang memfasilitasi beragam tugas manusia, mulai dari mempermudah komunikasi, penelusuran informasi, hingga menyediakan sarana hiburan dan berbagai aktivitas penting lainnya. Dengan multifungsi *gadget* ini sejalan dengan pandangan Anggraini (2019) yang menyebutkan bahwa *gawai* membawa serangkaian kegunaan signifikan yang memberikan kontribusi positif terhadap kehidupan sehari-hari penggunanya. (1) Media komunikasi, hal ini *Gadget* sangat bermanfaat sebagai media komunikasi,

memudahkan manusia untuk dapat saling terhubung satu sama lain walaupun sama-sama berada di tempat yang jauh. (2) Akses Informasi Global: Selain berfungsi sebagai alat komunikasi utama, *gadget* berperan penting dalam menyediakan akses cepat ke beragam informasi melalui koneksi internet. (3) Sarana Hiburan Terintegrasi: *Gadget* menawarkan berbagai fitur hiburan yang mudah dijangkau, seperti mendengarkan musik, menonton video, dan bermain *game* secara daring. (4) Penentu Gaya Hidup (*Lifestyle*): Di era digital saat ini, *gadget* telah menjadi komponen vital yang secara signifikan memengaruhi dan membentuk gaya hidup sehari-hari penggunaannya.

Banyak orang beranggapan *gadget* hanya sebatas ponsel, padahal sebenarnya terdapat banyak perangkat elektronik lain yang juga termasuk dalam kategori *gadget*. Anggraini (2019) menyebutkan dalam bukunya bahwa terdapat beberapa jenis *gadget* yang sering digunakan oleh masyarakat. Perkembangan zaman telah mengubah peran utama telepon genggam (*handphone*), yang awalnya berfungsi sebagai alat

komunikasi, menjadi salah satu bentuk gawai (*gadget*) yang paling lazim dan banyak digunakan oleh semua lapisan masyarakat, termasuk anak-anak. Perangkat bergerak tidak lagi hanya berfungsi sebagai alat komunikasi; *handphone* (ponsel), kini juga vital untuk mencari informasi dan sarana hiburan. Selain ponsel, terdapat *gadget* lain seperti tablet yang memiliki fungsi serupa (komunikasi, pencarian informasi, dan hiburan), namun dibedakan oleh ukuran layar yang lebih lebar. Sementara itu, laptop merupakan jenis komputer pribadi portabel yang dirancang untuk mudah dibawa, mempertahankan fungsi penuh komputer desktop dalam menjalankan perangkat lunak dan pengelolaan berkas di berbagai lokasi.

Penggunaan Gadget Anak Usia Dini

Di era digital ini, kemampuan mengoperasikan gawai (*gadget*) sudah meluas di semua kelompok usia, meskipun perangkat ini semakin sering dirancang dan ditujukan untuk anak-anak dan remaja, menjadikan mereka sangat akrab dengan teknologi sejak dini. Kecanggihan dan

kemudahan yang ditawarkan oleh gawai secara praktis telah menciptakan ketergantungan di kalangan masyarakat, seolah-olah memaksa mereka untuk bergantung pada alat elektronik serbaguna ini dalam kehidupan sehari-hari.

Awalnya, gadget lebih difokuskan sebagai alat komunikasi. Tapi, seiring dengan kemajuan zaman, perangkat ini telah dilengkapi dengan berbagai macam fitur canggih yang memungkinkan pengguna untuk melakukan berbagai aktivitas hanya dengan satu gadget. Pengguna dapat melakukan panggilan telepon, mengirim pesan, mengakses email, mengambil foto selfie, memotret objek, dan berbagai fitur yang didapat yang bisa diambil manfaatnya.

Dengan perkembangan zaman teknologi, saat ini proses belajar tidak hanya menggunakan buku, tetapi juga dapat dilakukan melalui gadget yang mempunyai akses Internet, kini dapat diakses dengan mudah, sehingga memungkinkan siapa pun untuk menjangkau dan memanfaatkan beragam sumber ilmu pengetahuan yang dibutuhkan secara luas dan praktis hanya dengan sebuah smartphone, kita bisa

menikmati informasi kapan saja, baik dari rumah maupun di mana pun kita berada.

Di era globalisasi dan pesatnya kemajuan teknologi saat ini, pendidik dan orang tua perlu adaptif dengan memanfaatkan beragam media pembelajaran digital yang relevan dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini. Hal ini penting mengingat anak-anak yang lahir dalam rentang 1995 hingga 2020 adalah Generasi Z, sebuah kelompok yang dikenal sangat cepat beradaptasi dan sudah mahir menggunakan teknologi sejak usia dini. Mereka dikenal sebagai generasi yang pro gadget, yang berarti mereka akrab dengan penggunaan ponsel, laptop, tablet, dan perangkat lainnya.

Dampak Penggunaan Gadget

Kita sering kali melihat orang tua yang membeli gadget dengan performa canggih dengan model yang diinginkan oleh anak-anak mereka. Bagi orang tua yang memiliki kesibukan di luar rumah, pemanfaatan gawai (gadget) menjadi sarana penting untuk memelihara komunikasi dan memonitor kegiatan anak secara efektif meskipun terpisah jarak. Sementara itu, ibu yang tinggal

di rumah membeli gadget dengan tujuan untuk mengalihkan perhatian dari pekerjaan rumah tangga. Awalnya, pemberian gawai (gadget) efektif sebagai sarana komunikasi atau pengalih perhatian bagi anak. Namun, seiring waktu, rasa bosan mendorong anak mengeksplorasi fitur dan aplikasi yang lebih menarik, menyebabkan pergeseran fokus total pada gawai sehingga mengabaikan dunia bermain nyata dan lingkungan sekitar, yang pada akhirnya menumbuhkan sikap individualistik dan kurangnya kepekaan sosial. Dalam menggunakan gadget yang berlebihan dapat memberikan dampak negatif bagi anak, anak yang dengan menghabiskan banyak waktu bermain gadget cenderung menjadi lebih emosional dan tumbuh jiwa pemberontak, karena merasa terganggu ketika sedang asyik bermain game. Mereka juga menjadi malas untuk menjalani rutinitas kesehariannya, bahkan untuk melakukan makan pun harus disuapi karena terlalu terfokus pada gadget yang mereka gunakan. Selain itu, penggunaan gadget yang berlebihan juga mengurangi waktu kegiatan kebersamaan dengan keluarga dan waktu untuk belajar.

Masa paling krusial bagi perkembangan anak adalah usia 1 hingga 5 tahun, yang dikenal sebagai "masa emas" (*the golden age*). Selama fase ini, terjadi lonjakan kemajuan luar biasa pada semua aspek kecerdasan, termasuk kecerdasan intelektual, emosional, dan spiritual, yang secara fundamental akan membentuk dan menentukan perkembangan anak di masa depan. Ketika anak berada dalam masa emas, mereka dapat menyerap informasi dengan cepat. Anak-anak pada usia ini memiliki kemampuan meniru yang luar biasa dan kecerdasan yang sering kali melebihi perkiraan. Oleh karena itu, kita tidak boleh menganggap remeh tahap perkembangan ini, sebab periode tersebut merupakan fondasi penting dalam pembentukan karakter, kepribadian, dan kemampuan kognitif mereka

Sebenarnya, selain potensi dampak negatifnya, *gadget* juga menawarkan manfaat positif bagi anak, khususnya dalam membantu mereka mengelola kecepatan dan mengembangkan strategi bermain, serta meningkatkan kemampuan otak kanan, asalkan penggunaan gadget tersebut diawasi dengan baik.

Namun, meskipun ada kelebihan tersebut, dampak negatifnya lebih dominan dan berpengaruh terhadap perkembangan anak. Salah satu masalah yang muncul adalah radiasi dari gadget yang dapat merusak jaringan saraf dan otak anak jika digunakan secara berlebihan. Selain itu, penggunaan gadget yang berlebihan dapat dapat mengurangi secara signifikan tingkat aktivitas fisik anak dan membatasi kemampuan interaksi sosialnya, yang pada gilirannya menghambat perkembangan kecerdasan emosional. Secara fisik, penggunaan ini meningkatkan risiko paparan radiasi , dapat menyebabkan nyeri leher dan perubahan anatomi tulang, serta secara umum menghambat perkembangan dan pertumbuhan fisik anak.

Penggunaan gawai (gadget) pada anak menimbulkan dampak multidimensi, mulai dari masalah kesehatan hingga perubahan sosial budaya, dan menurut Derry Iswidharmanjaya, efek negatifnya mencakup hal-hal berikut: (1) Kecanduan gawai (gadget) cenderung membentuk individu menjadi pribadi yang tertutup karena mereka secara konsisten mengisolasi

diri dengan menghabiskan hampir seluruh waktu luang mereka untuk bermain gawai. Ketergantungan (kecanduan) terhadap gawai (gadget) secara signifikan berpotensi menghambat dan merusak interaksi sosial anak dengan orang lain, lingkungan, serta teman sebaya mereka, yang secara langsung berkontribusi pada pembentukan pribadi yang tertutup dan cenderung menarik diri. (2) Penggunaan *gadget* secara berlebihan dapat membawa dampak serius pada kesehatan fisik, terutama mata. Paparan layar dalam jangka waktu lama sering memicu kelelahan mata dan berpotensi menyebabkan mata minus (3) Selain gangguan penglihatan, jam tidur anak juga rentan terganggu jika tidak ada pengawasan orang tua. Sering kali, orang tua merasa tenang karena anak sudah berada di kamar, namun tanpa disadari, anak masih asyik bermain dengan gawainya. Kebiasaan ini dapat berlanjut hingga larut malam, mengakibatkan anak kesulitan bangun di pagi hari, yang tentu akan mengganggu rutinitas dan fokus belajarnya (4) Perilaku Menyendiri dan Penurunan Sosialisasi: Anak cenderung menyukai *gadget* sebagai teman

bermain yang mengasyikkan, membuat mereka lebih memilih menghabiskan waktu sendirian di rumah. Jika dibiarkan, intensitas interaksi dan bermain dengan teman sebaya akan berkurang, yang pada akhirnya membatasi kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. (5) Ancaman *Cyberbullying*: Penggunaan *gadget* untuk mengakses media sosial meningkatkan risiko anak menjadi korban *cyberbullying*. *Cyberbullying* didefinisikan sebagai segala bentuk kekerasan, ejekan, hinaan, atau tindakan memperlakukan yang dialami anak atau remaja dari teman seusianya melalui media internet atau telepon seluler.

Menurut Hardrianto, gawai hadir sebagai pedang bermata dua bagi perkembangan anak usia dini, menawarkan spektrum manfaat sekaligus risiko yang perlu diwaspadai. Di sisi positif, gawai berperan sebagai stimulator kecerdasan, membuka ruang bagi anak untuk mengembangkan daya imajinasi tanpa batas, membiasakan mereka dengan konsep tulisan dan angka, serta memupuk rasa percaya diri. Gawai mampu memantik rasa ingin tahu alami anak, mendorong mereka untuk secara mandiri seyogyanya mampu meningkatkan

keterampilan dasar seperti membaca, berhitung (matematika), dan kemampuan untuk menyelesaikan persoalan secara mandiri sebagai sumber belajar yang efektif.

Namun, tanpa pengawasan yang bijak, sisi negatif penggunaan gawai jauh lebih mengkhawatirkan. Keterikatan pada gawai dapat memicu penurunan drastis konsentrasi belajar, membuat pikiran anak terus tertambat pada dunia permainan digital hingga enggan bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Secara kognitif dan bahasa, gawai dapat menghambat perkembangan dengan memicu kemalasan menulis, menutup diri, dan meniru bahasa tanpa konteks. Puncaknya, penggunaan berlebihan dapat menyeret anak pada risiko kecanduan, yang berimbas pada gangguan kesehatan fisik (seperti masalah mata dan radiasi), gangguan tidur, hingga perubahan perilaku menjadi agresif akibat paparan unsur kekerasan dalam konten.

Fenomena ini menegaskan bahwa gawai, yang mulanya diciptakan sebagai alat bantu komunikasi dan sumber informasi tanpa batas, kini menjadi ancaman

yang melahirkan generasi yang cenderung tertutup dan rentan terhadap penyakit mental akibat adiksi. Ironisnya, di masa ketika teknologi seharusnya memudahkan, justru ia perlahan menelan keceriaan masa kecil yang seharusnya diisi dengan riuh tawa dan senda gurau di taman bermain, menggantinya dengan ketergantungan pada dunia maya. Oleh karena itu, mengelola dan mengatasi ketergantungan ini adalah tantangan mendesak bagi semua pihak, agar manfaat gawai dapat dipetik tanpa mengorbankan kualitas tumbuh kembang anak.

Mubara menyajikan serangkaian langkah praktis yang dapat diambil oleh orang tua dan pendidik untuk menangani kasus kecanduan gawai (gadget) pada anak, dengan fokus pada perubahan perilaku yang berkelanjutan: yaitu: (1) Penerapan Batasan Durasi Bertahap: Mengurangi intensitas penggunaan gawai dilakukan secara perlahan, tidak mendadak. Misalnya, durasi pemakaian harian yang sebelumnya delapan jam diturunkan menjadi enam jam selama periode satu minggu (2) Mendorong Interaksi Sosial Aktif: Orang tua harus secara proaktif mendorong anak untuk

berinteraksi dan bermain bersama teman sebaya. Aktivitas fisik di luar ruangan sangat dianjurkan, seperti bermain petak umpet, sepak bola, melukis, memancing, bersepeda, atau untuk menggantikan waktu bermain gawai. (3) Mengalihkan Perhatian dengan Aktivitas Konstruktif: Sediakan beragam kegiatan yang menarik dan memerlukan interaksi, komunikasi, serta kerja sama. Ini termasuk permainan meja (seperti UNO, Monopoli, *scrabble*, atau congklak) atau kegiatan praktis (misalnya membuat *slime*, membaca buku, memasak, membuat kue, atau membersihkan lingkungan rumah) (4) Memberikan Apresiasi Positif (Reward): Berikan umpan balik positif atau hadiah (*reward*) ketika anak menunjukkan kemajuan dalam mengurangi frekuensi bermain gawai. Penghargaan ini bisa berupa sentuhan kasih sayang (pelukan atau ciuman) atau pujian (*acungan jempol*). (5) Menjadi Teladan yang Konsisten: Orang tua perlu menjadi panutan yang baik. Upaya mengendalikan waktu gawai anak harus diawali dengan mengendalikan diri sendiri agar tidak terlalu lama menggunakan *smartphone* di depan

anak, menjadi sosok teladan yang positif. (6) Menetapkan Zona Bebas Gawai: Buat dan terapkan aturan ketat mengenai area atau waktu yang tidak mengizinkan penggunaan gawai (misalnya di kamar tidur, ruang makan, atau di dalam mobil) (7) Meningkatkan Kualitas Waktu Bersama: Luangkan waktu untuk secara fisik merangkul dan memeluk anak. Kehadiran dan dukungan orang tua sangat penting, karena mengatasi masalah secara bersama-sama akan lebih efektif daripada membiarkan anak menghadapinya sendiri. (8) Penghargaan dan Penguatan Kualitas: Selain *reward* fisik, berikan penghargaan atau apresiasi bentuk pujian verbal, nasihat atau kata-kata bijak,. Yang terpenting, pastikan dalam waktu yang diluangkan untuk anak ada kebersamaan yang berkualitas tinggi.

Konsep Anak Usia Dini

Masa perkembangan anak usia dini, mencakup rentang usia 0 hingga 6 tahun, merupakan fase fundamental dan krusial dalam kehidupan manusia yang sering dijuluki *golden age* atau usia emas. Pada periode ini, perkembangan anak, baik secara fisik maupun

mental, berlangsung sangat pesat dan fundamental bagi tahap kehidupan berikutnya. Menurut Sujiono, sosok individu yang sedang menjalani proses perkembangan tercepat dan mendasar untuk kelangsungan hidupnya adalah anak usia dini. Oleh karena itu, anak usia dini memerlukan stimulasi dan rangsangan yang memadai dari orang tua, guru, maupun masyarakat sekitar guna mengoptimalkan potensi dan seluruh aspek perkembangannya.

Anak pada usia dini menunjukkan serangkaian karakteristik perkembangan yang khas. Secara bawaan, mereka adalah pribadi yang unik, di mana kombinasi faktor genetis dan lingkungan menciptakan kekhasan pada bakat, minat, dan gaya belajar. Salah satu ciri paling menonjol adalah rasa ingin tahu yang sangat besar, mendorong mereka untuk membongkar atau menanyakan hal-hal di sekitarnya. Selain itu, mereka memiliki daya fantasi dan imajinasi yang tinggi, mampu menciptakan objek, kejadian, atau bahkan 'teman imajiner' yang melampaui kondisi nyata. Meskipun demikian, mereka cenderung bersikap egosentris melihat segala

sesuatu dari sudut pandangnya sendiri dan memiliki rentang konsentrasi yang relatif pendek. Namun, pada fase ini, mereka juga mulai menyadari diri sebagai bagian dari makhluk sosial dan belajar mengelola perilaku untuk berinteraksi, berbagi, dan diterima di lingkungan sebaya.

Istilah kognitif (*cognition*), yang secara etimologis berarti mengetahui (*knowing*), dalam konteks psikologis diartikan sebagai kemampuan belajar, berpikir, kecerdasan, daya nalar, dan pemecahan masalah. Kemampuan kognitif secara umum melibatkan proses kompleks mulai dari memperoleh informasi, mengaturnya dalam pikiran, hingga menggunakannya untuk memahami lingkungan dan memecahkan masalah. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mendefinisikannya sebagai hal yang ada hubungannya dengan pengetahuan faktual empiris. Yusuf, serta Pudjiarti dalam Khadijah, menegaskan bahwa kemampuan kognitif adalah kesanggupan anak untuk berpikir kompleks, bernalar, dan menyelesaikan masalah sederhana. Dengan demikian, kognitif adalah domain psikologis mendasar yang mencakup setiap perilaku

mental terkait pemahaman, pertimbangan, pengolahan informasi, dan daya ingat, yang pada akhirnya memungkinkan anak untuk berfungsi secara wajar dalam kehidupan bermasyarakat.

Perkembangan kognitif anak dijelaskan melalui tahapan, seperti yang digagas oleh Jean Piaget, yang menekankan proses biologis dan kematangan sistem saraf sebagai fondasi. Tahapan Praoperasional (2-7 tahun) merupakan periode di mana anak mulai mampu meniru perilaku dan melakukan simbolisasi, yang sangat relevan dengan usia PAUD. Kemampuan kognitif ini dipengaruhi oleh sejumlah faktor yang saling berinteraksi. Faktor-faktor tersebut meliputi aspek internal seperti hereditas (keturunan) dan kematangan biologis, serta aspek eksternal seperti pengalaman dari lingkungan, proses pembentukan (edukasi formal dan non-formal), minat dan bakat individu, serta faktor kebebasan berpikir (divergen) dalam memilih dan memecahkan masalah. Sinergi antara kematangan organisme dan pengalaman dari lingkungan merupakan kunci utama yang menentukan sejauh mana

kemampuan berpikir anak dapat dioptimalkan

PAUD Bani Karim berlokasi di Kampung Jemaka, Kelurahan Sukajaya, Kecamatan Curug, Kota Serang, Banten, dan didirikan pada 23 Juli 2009. Kegiatan belajar mengajar (KBM) pertama dilakukan di majelis Ta'lim, dan pada tahun 2011, PAUD ini mendapatkan bantuan Unit Gedung Baru (UGB) dari swadaya masyarakat. KBM berlangsung dari Senin hingga Jumat (pukul 07:30–10:30). Pada tahun ajaran 2024/2025, terdapat 44 siswa (kelompok A dan kelompok B) dengan 4 tenaga pengajar (1 kepala sekolah, 2 tenaga pengajar, 1 operator). Penelitian ini difokuskan pada 10 anak di kelompok TK B (usia 4-6 tahun).

Hasil Observasi dan Data Kualitatif adalah bahwa Penggunaan Gadget menunjukkan 78% anak menggunakan gadget setiap hari, dengan rata-rata durasi 1,5–3 jam per hari. Sebagian besar (65%) menggunakannya tanpa pendampingan orang tua. Dengan (2) Dampak Penggunaan Gadget Negatif: Penggunaan gadget dianggap sangat memengaruhi kognitif anak. Contoh kasus (Raffa):

Cenderung diam di sekolah, malas belajar, belum bisa membaca dan menulis, kurang fokus mendengarkan guru, dan lebih asyik dengan dunianya sendiri. Contoh kasus lain (DW): Bicara kurang jelas dan hanya bisa mengeja dua suku kata. Orang tua melaporkan anak sangat fokus saat bermain gadget, suka menonton YouTube dan bermain game, dan akan marah jika gadget diambil sebelum selesai bermain. Secara umum, dampak negatif yang diamati sejalan dengan Teori Hardrianto: Penggunaan gawai yang berlebihan secara signifikan dapat mengganggu proses belajar dan perkembangan sosial anak usia dini. Dampak yang sering muncul meliputi penurunan konsentrasi di kelas, kemalasan dalam aktivitas menulis dan membaca, serta risiko kecanduan yang tinggi. Secara lebih luas, fenomena ini juga menghambat perkembangan kognitif dan kemampuan berbahasa anak, serta berpotensi memicu penurunan kemampuan bersosialisasi dan memengaruhi pola perilaku negatif (misalnya meniru unsur kekerasan dari game) (2) Dampak Penggunaan Gadget (Positif): Ditemukan ada anak yang pintar mengenal angka-angka,

membaca, serta memiliki imajinasi yang tinggi (misalnya saat bermain bongkar pasang). Orang tua (Ibu LM) sengaja memberikan anak dengan video pembelajaran untuk belajar membaca, berhitung, dan mengenal angka. Secara umum, dampak positif yang diamati sejalan dengan Teori Hardrianto: berkembangnya imajinasi, melatih kecerdasan dengan mengenal tulisan, gambar, angka, serta Pemanfaatan yang tepat dari *gadget* terbukti mampu meningkatkan keyakinan diri anak sekaligus mengasah kecakapan esensial mereka dalam membaca, matematika, dan keterampilan berpikir kritis.

Adapun Peran Pendidik di Sekolah melarang anak didik membawa *gadget* ke sekolah, Pihak sekolah mensosialisasi kepada orang tua murid tentang perlunya mendampingi anaknya dalam menggunakan *gadget*, menekankan penggunaan *gadget* sebagai sumber belajar (membaca, bernyanyi, *game* edukasi). Guru menyarankan penggunaan aplikasi edukasi pembelajaran (contoh: aplikasi e-Islami). Evaluasi: Peran kepala sekolah, guru, jangan hanya sebatas informasi atau *sosialisasi* dan belum

dimasukan dalam proses belajar mengajar yang menyeluruh di sekolah (misalnya mempraktikkan penggunaan media) karena sarana dan prasarana belum memadai.

Peran Orang Tua: Orang tua yang proaktif (Ibu LM) mengikuti imbauan sekolah untuk memberikan waktu dan pendampingan, serta mengarahkan *gadget* untuk tujuan edukasi. Beberapa orang tua merasa kewalahan membimbing anak, dan cara yang dilakukan lebih banyak memarahi atau mendiamkan jika anak terlalu lama dalam menggunakan *gadget*, yang disebabkan kebiasaan dari kecil menggunakan *gadget* untuk *game*.

Secara garis besar, peranan penggunaan *gadget* dapat bersifat positif maupun negatif, tergantung pada pemanfaatan yang digunakan dan perbedaan individual anak (minat, kepribadian, kondisi fisik, sosial, dan intelegensi). Diperlukan sinergi antara kepala sekolah, guru, dan orang tua dalam membimbing penggunaan *gadget*, karena interaksi dan pengalaman belajar dari lingkungan (orang tua, guru, teman sebaya) sangat memengaruhi perkembangan intelektual individu

(konsep dasar Teori Budaya Lingkungan).

Kesimpulan

Penggunaan *gadget* pada anak usia dini memiliki dampak dualistik, yakni positif dan negatif, yang sangat ditentukan oleh pemanfaatan dan karakteristik individual anak, termasuk minat, kepribadian, kondisi sosial, dan tingkat intelegensinya. Penggunaan yang terarah dapat meningkatkan kemampuan belajar dan akses informasi edukatif, sementara pengawasan yang longgar dapat memicu dampak negatif seperti penurunan konsentrasi, kecanduan, dan gangguan sosial. Secara umum, seluruh elemen sekolah—kepala sekolah, guru, dan orang tua—memiliki kesadaran kolektif akan pentingnya bimbingan dalam penggunaan *gadget* untuk mendukung perkembangan kognitif. Oleh karena itu, pihak sekolah berupaya melakukan sosialisasi dan arahan edukatif. Namun, keberhasilan pengawasan ini belum merata karena masih terdapat perbedaan tingkat kesadaran dan keterlibatan orang tua dalam mendampingi anak di rumah, sehingga diperlukan peningkatan

sinergi antara sekolah dan keluarga untuk membentuk kebiasaan teknologi yang sehat.

Ucapan Terimakasih

Rasa terima kasih saya ucapkan kepada pihak lembaga PAUD KB Bani Karim, para guru, keluarga tercinta serta dosen pembimbing Dr. Hj. Umalihayati, SST., SKM., M.Pd dan _Yolanda Pahrul, M.Pd yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusli, R. (2008). *Panduan koneksi internet 3G & HSDPA di handphone & komputer*. Mediakita.
- Aisyah, S., dkk. (2010). *Perkembangan dan konsep dasar pengembangan anak usia dini*. Universitas Terbuka.
- Alwi, dkk. (2002). *Kamus besar bahasa Indonesia*. Balai Pustaka.
- BKKBN dan Yayasan Kita dan Buah Hati. (2014). *Menjadi orangtua hebat dalam mengasuh anak*. Badan Pemberdayaan Masyarakat Perempuan dan Keluarga Berencana (BPMPKB).

- Bruner. (2004). *Discovery learning*. Surakarta.
- Budiningsih. (2004). *Belajar dan pembelajaran*. Pustaka.
- Desmita. (2009). *Psikologi perkembangan peserta didik*. Remaja Rosdakarya.
- Furchan, A. (1992). *Pengantar metode kualitatif*. Usaha Nasional.
- Hadiwidjodjo. (2019, 12 April). *Dampak positif penggunaan gadget bagi anak*. Diambil dari <http://www.satuharapan.com/life/8-dampakpositifpenggunaangadg-et-bagi-anak>.
- Handrianto, P. (2019, 15 September). *Dampak smartphone*. Diambil dari http://sainsjournalfst11.web.unai.ac.id/artikel_detail-75305-KESEHATANDanDampak%20Smart%20phone.html.
- Hildayani, R., dkk. (2014). *Psikologi perkembangan anak*. Universitas Terbuka.
- Indonesia. (2019). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 58 Tahun 2019*.
- Iswidharmanjaya, D. A. (2014). *Bila si kecil bermain gadget*. Bisakimia.
- Jahja, Y. (2013). *Psikologi perkembangan*. Kencana.
- Khadijah. (2016). *Pengembangan kognitif anak usia dini*. IKAPI.
- Kholis, L. (2009). *Strategi pengembangan kognitif dan anak*. Gramedia Citra.
- Moleong, L. J. (2000). *Metodologi penelitian kualitatif*. PT. Remaja Rosda Karya.
- Mubara, K., et al. (2017). *Smartmom untuk generasi smart*. Diva Press.
- Mulyana, D. (2001). *Metode penelitian kualitatif*. Renika Rosdakarya.
- Mulyati. (2005). *Kecerdasan berfikir anak*. Pustaka Media.
- Mustaqim. (2006). *Penalaran dalam berfikir*. Cipta Pustaka.
- Patmonodewo, S. (2003). *Pendidikan anak pra sekolah*. Rineka Cipta.
- Pudjiati & Masykouri. (2011). *Mengasah kecerdasan di usia 0-2 tahun*. Jurnal Dirjen PAUDNI.
- Santrock, J. W. (2011). *Psikologi pendidikan*. Kencana.
- Sit, M. (2015). *Psikologi perkembangan anak usia dini*. Perdana Publishing.
- Sitorus, A., & Syukri, A. (2016). *Strategi pendidikan anak usia*

- dini dalam membina sumber daya manusia berkarakter. Perdana Publishing.
- Suardiman, S. P. (2003). *Metode pengembangan daya pikir dan daya cipta untuk anak usia dini*. FIP UNY.
- Sugiyono. (2009). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sujiono, dkk. (2008). *Anak dan kemampuannya dalam belajar*. Nusa Permai.
- Sujiono. (2007). *Pengertian bermain anak usia dini*. PT. Indeks.
- Sukmadinata, N. S. (2005). *Metode penelitian pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya.
- Sunggono, B. (1997). *Metode penelitian hukum*. Raja Grafindo Persada.
- Susanti, E. D. (2019). Project based learning: Pemanfaatan vlog dalam pembelajaran sejarah untuk generasi pro gadget. *Sejarah dan Budaya: Jurnal Sejarah, Budaya, dan Pengajarannya*, 13(1), 84-96.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan anak usia dini: Pengantar dalam berbagai aspek*. Kencana Prenada Media Group.
- Sutrisno, J. (2019). *Sikap konsumen terhadap produk counterfeit (Studi pada perilaku pembelian gadget mahasiswa)* [Tesis, Universitas Atma Jaya]. Diambil dari <http://ejournal.uajy.ac.id/478/1/0/MM01549.pdf>.
- Syah, M. (2003). *Psikologi belajar*. PT. Rajagrafindo Persada.
- Syarif, N. (2015). Pengaruh perilaku pengguna smartphone terhadap komunikasi interpersonal siswa SMK IT Airlangga Samarinda. *Jurnal Ilmu Komunikasi Univ. Mulawarman*.
- Tim Penyusun Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. (2013). *Pedoman penelitian skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*. FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Wendi, M. (2013). *Memahami cara anak-anak belajar*. Visi Media.
- Yaumi. (2013). *Kecerdasan jamak*. Kencana Prenada Media Group.
- Yulianti, D. (2010). *Bermain sambil belajar sains di taman kanak-kanak*. PT Indeks.
- Yusuf, M. (2005). *Pendidikan bagi anak dengan problema belajar: Konsep dan penerapannya di sekolah maupun di rumah*.

Departemen Pendidikan
Nasional.

Z., H. (2005). *Pengantar ilmu
keperawatan anak*. Salemba
Medika.