JURNAL SAHID DA'WATII
Volume 04 Nomor 01 (Juni 2025)
http://jurnal-inais.id/index.php/JurnalSD

e-ISSN : 2961-9785
p-ISSN: xxxx-xxxx

PERSEPSI ORANG TUA TERHADAP DAMPAK PENGGUNAAN GAWAI PADA ANAK USIA DINI DI DESA CIBITUNG KULON PAMIJAHAN (STUDI KASUS: PAUD NURUL FALAH)

[1]Hasanatul Fauziyah [Institut Agama Islam Sahid Bogor, 16810, Indonesia]
[2]Titien Yusnita [Institut Agama Islam Sahid Bogor, 16810, Indonesia]
[3]Erna Ernawati [Institut Agama Islam Sahid Bogor, 16810, Indonesia]

Email: jiongfauziyah12@gmail.com

Abstract

This study aims to identify and analyze parental perceptions regarding the use of gadgets by early childhood learners, as well as how such practices are applied at PAUD Nurul Falah, Pamijahan, Bogor. In today's digital era, gadgets have become an integral part of daily life, including in the routines of young children. This research employed a descriptive qualitative approach, with data collected through direct observation, in-depth interviews with parents and teachers, and documentation of learning activities. The findings reveal that many parents view gadgets positively, particularly as educational tools that can introduce children to basic concepts such as letters, numbers, and language through interactive content. However, some parents expressed concerns over the potential negative impacts of gadget use, such as dependency, reduced social interaction, and behavioral issues. The degree of parental supervision, frequency of use, and the parents' level of digital literacy were found to be crucial factors in determining the outcomes of gadget usage. This study highlights the importance of active parental involvement in managing and guiding children's gadget use to ensure its benefits are maximized while minimizing the associated risks.

Keywords: *Parental Perception; Gadgets; Early Childhood*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis persepsi orang tua terhadap penggunaan gawai oleh anak usia dini serta bagaimana praktik penggunaannya di PAUD Nurul Falah, Pamijahan, Bogor. Dalam era digital saat ini, gawai telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam aktivitas anak-anak. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif, dengan teknik pengumpulan data berupa observasi langsung, wawancara mendalam dengan orang tua dan guru, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar orang tua memiliki pandangan yang positif terhadap penggunaan gawai sebagai media pembelajaran, terutama dalam mengenalkan konsep dasar seperti huruf, angka, dan bahasa. Namun demikian, tidak sedikit pula yang menyampaikan kekhawatiran terhadap dampak negatifnya, seperti ketergantungan, penurunan interaksi sosial, dan gangguan perilaku. Tingkat pengawasan, frekuensi penggunaan, dan pemahaman orang tua tentang literasi digital menjadi faktor kunci dalam menentukan dampak penggunaan gawai. Penelitian ini merekomendasikan pentingnya keterlibatan aktif orang tua dalam mengontrol dan membimbing anak selama menggunakan gawai agar manfaatnya dapat dimaksimalkan dan risiko negatif dapat diminimalkan.

Kata Kunci: Persepsi Orang Tua; Gawai; Anak Usia Dini.

e-ISSN : 2961-9785
p-ISSN: xxxx-xxxx

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang sangat pesat telah merambah ke berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk ke dalam pola pengasuhan dan pendidikan anak usia dini. Anak-anak yang lahir di era digital secara alami terbiasa dengan kehadiran perangkat teknologi seperti televisi, komputer, dan terutama gawai (smartphone dan tablet). Kondisi ini menyebabkan anak-anak mulai terpapar teknologi sejak usia sangat muda, bahkan sebelum mereka menguasai kemampuan dasar berkomunikasi dan bersosialisasi.

Penggunaan gawai oleh anak usia dini menimbulkan pro dan kontra di tengah masyarakat. Di satu sisi, gawai dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif yang menarik dan efektif. Namun di sisi lain, penggunaan yang berlebihan dan tidak terkontrol dapat membawa dampak negatif terhadap perkembangan sosial, emosional, dan kognitif anak. Oleh karena itu, persepsi dan pemahaman orang tua terhadap penggunaan gawai memegang peranan penting dalam menentukan pola konsumsi teknologi oleh anak-anak.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana persepsi orang tua terhadap penggunaan gawai di kalangan anak usia dini, serta bagaimana mereka mengelola dan mengarahkan penggunaan gawai tersebut. Dengan menggunakan studi kasus di PAUD Nurul Falah, Pamijahan, Bogor, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran nyata mengenai fenomena penggunaan gawai di lingkungan pendidikan anak usia dini.

TINJAUAN PUSTAKA

Teori perkembangan kognitif Piaget (1952) menyebutkan bahwa anak usia dini berada dalam tahap praoperasional, di mana mereka mulai menggunakan simbol untuk merepresentasikan objek dan peristiwa di sekitarnya. Dalam tahap ini, anak-anak sangat tertarik dengan hal-hal visual dan interaktif, sehingga perangkat digital seperti gawai sangat menarik perhatian mereka.

Bandura (1977), dalam teori pembelajaran sosialnya, menjelaskan bahwa anak-anak belajar melalui observasi terhadap lingkungan sekitarnya, termasuk dalam hal penggunaan teknologi. Jika orang tua atau orang dewasa lain di sekeliling anak menggunakan gawai secara terus-menerus, maka anak akan cenderung meniru perilaku tersebut.

Lestari dan Pratiwi (2022) dalam penelitian mereka menunjukkan bahwa penggunaan gawai oleh anak dapat memberikan dampak positif dan negatif tergantung pada cara penggunaannya. Jika digunakan dengan pengawasan orang tua dan untuk tujuan edukatif, maka gawai dapat mendukung perkembangan anak. Namun, jika digunakan secara berlebihan dan tanpa pengawasan, maka anak berisiko mengalami keterlambatan bicara, kecanduan, serta gangguan perilaku.

Penelitian lain oleh Desmita (2017) menekankan pentingnya stimulasi yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Terlalu banyak waktu layar tanpa interaksi langsung dengan lingkungan dapat menghambat proses internalisasi nilai-nilai sosial dan emosional pada anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan pendekatan kualitatif menggunakan metode deskriptif. Data diperoleh melalui observasi langsung, wawancara mendalam dengan empat orang, yaitu dua orang tua murid serta

e-ISSN : 2961-9785
p-ISSN: xxxx-xxxx

dua guru PAUD, dan pengumpulan dokumentasi pendukung. Proses analisis data mengikuti tahapan yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman (1992), yaitu: reduksi data, penyajian informasi, dan penarikan kesimpulan secara sistematis.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Lokasi penelitian dilakukan di PAUD Nurul Falah, Pamijahan, Kabupaten Bogor. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara semi-terstruktur, serta dokumentasi berupa foto kegiatan wawancara.

Wawancara dilakukan untuk menggali pemahaman, sikap, dan praktik orang tua dalam memberikan akses gawai kepada anak-anak mereka. Observasi digunakan untuk melihat interaksi nyata antara anak dengan gawai selama kegiatan di rumah dan sekolah. Dokumentasi digunakan untuk menguatkan data hasil observasi dan wawancara.

Data dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman (1992), yang mencakup tiga tahap utama: reduksi data (memilih data penting dan relevan), penyajian data (penyusunan narasi dan pola temuan), dan penarikan kesimpulan (merumuskan makna dari hasil temuan).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang diperoleh dari wawancara dengan orang tua dan observasi di PAUD Nurul Falah, persepsi orang tua terhadap penggunaan gawai oleh anak usia dini sangat bervariasi, baik dari segi keuntungan yang mereka lihat maupun risiko yang mereka khawatirkan. Sebagian orang tua melihat gawai sebagai alat bantu yang sangat berguna dalam mendukung pembelajaran anak. Mereka memandang bahwa teknologi dapat memperkenalkan anak-anak pada metode pembelajaran yang lebih interaktif, seperti melalui aplikasi edukatif yang mengajarkan berbagai konsep dasar, mulai dari angka, huruf, warna, hingga pengenalan bahasa asing. Aplikasi seperti permainan edukatif, video pembelajaran, dan platform pembelajaran daring memberikan pengalaman yang berbeda dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional yang lebih bergantung pada buku teks dan pengajaran verbal. Selain itu, banyak orang tua yang merasa bahwa gawai dapat mempercepat proses pengenalan anak terhadap teknologi, yang dianggap sebagai keterampilan penting di dunia modern. Anak-anak yang terbiasa berinteraksi dengan gawai sejak usia dini dianggap lebih mudah beradaptasi dengan teknologi di masa depan. Bagi sebagian orang tua, ini adalah bentuk investasi jangka panjang untuk mempersiapkan anak menghadapi perkembangan zaman yang semakin digital. Namun, di sisi lain, temuan ini juga menunjukkan adanya kekhawatiran mendalam mengenai dampak negatif penggunaan gawai, terutama jika digunakan tanpa pengawasan orang tua. Banyak orang tua yang melaporkan bahwa anak-anak mereka mulai menunjukkan tanda-tanda ketergantungan pada gawai. Salah satu tanda yang paling umum adalah anak yang merasa frustrasi atau tantrum ketika gawai tidak diberikan atau saat durasi penggunaan gawai dibatasi. Beberapa orang tua juga mengamati bahwa anak-anak mereka sering menyalahgunakan waktu yang seharusnya digunakan untuk tidur, bermain fisik, atau berinteraksi dengan teman sebaya, untuk lebih memilih duduk berlama-lama di depan layar.

e-ISSN : 2961-9785
p-ISSN: xxxx-xxxx

Gangguan tidur menjadi salah satu dampak yang paling sering dilaporkan. Anak-anak yang terbiasa menggunakan gawai sebelum tidur mengalami kesulitan tidur atau tidur yang tidak berkualitas, yang pada akhirnya berpengaruh pada kesehatan fisik dan emosional mereka. Hal ini juga menyebabkan anak-anak merasa lebih lelah dan kurang berenergi saat beraktivitas di pagi hari, yang pada gilirannya mempengaruhi konsentrasi dan partisipasi mereka dalam kegiatan di sekolah maupun di rumah.

Lebih lanjut, beberapa orang tua juga mengungkapkan kekhawatiran terhadap perkembangan emosional dan sosial anak. Beberapa anak yang sering menggunakan gawai tanpa pengawasan mengalami penurunan kemampuan berinteraksi sosial, baik dengan orang tua maupun teman sebaya. Mereka menjadi lebih tertutup dan kurang terbuka dalam berkomunikasi secara verbal. Selain itu, sebagian anak menunjukkan tanda-tanda kurangnya empati, karena mereka lebih banyak berinteraksi dengan dunia digital yang cenderung anonim dan kurang memperhatikan perasaan orang lain. Hal ini menambah keprihatinan orang tua terhadap perkembangan sosial anak, yang sangat penting pada usia dini.

Pengawasan orang tua menjadi faktor kunci dalam menentukan dampak positif atau negatif penggunaan gawai terhadap anak-anak. Data yang diperoleh menunjukkan bahwa anak-anak yang menggunakan gawai dengan pendampingan orang tua cenderung lebih mampu menyaring konten yang sesuai dan menggunakannya untuk kegiatan yang mendidik. Orang tua yang terlibat dalam proses ini tidak hanya memantau durasi penggunaan gawai, tetapi juga aktif memilihkan konten yang mendukung pembelajaran anak. Misalnya, orang tua memilihkan aplikasi yang mengajarkan huruf, angka, atau permainan yang melibatkan kreativitas anak, seperti menggambar atau menyusun puzzle. Pendampingan orang tua ini juga membantu mengurangi risiko perilaku negatif yang mungkin muncul akibat penggunaan gawai tanpa batasan. Namun, di sisi lain, anak-anak yang tidak diawasi atau yang diberikan gawai tanpa batasan waktu sering mengalami gangguan perilaku. Anak-anak yang diberi kebebasan menggunakan gawai lebih cenderung memiliki rentang perhatian yang lebih pendek, merasa lebih cepat bosan, dan kurang antusias dalam mengikuti kegiatan yang membutuhkan interaksi langsung, seperti bermain bersama teman atau mengikuti pelajaran yang melibatkan kegiatan fisik.

Guru-guru di PAUD Nurul Falah juga memberikan wawasan yang berharga mengenai dampak penggunaan gawai terhadap perkembangan pembelajaran anak. Mereka mengamati bahwa anak-anak yang terbiasa menggunakan gawai dalam waktu lama seringkali memiliki kesulitan dalam mempertahankan perhatian pada kegiatan yang membutuhkan interaksi langsung, seperti bermain peran atau kegiatan kelompok. Anak-anak ini juga cenderung kurang aktif dalam aktivitas fisik yang seharusnya menjadi bagian dari pembelajaran di usia dini, seperti bermain di luar ruangan atau mengikuti permainan yang melibatkan koordinasi tubuh. Lebih jauh lagi, para guru juga menekankan pentingnya pembentukan kebiasaan yang sehat dalam penggunaan gawai. Mereka merekomendasikan bahwa orang tua harus menetapkan aturan yang jelas tentang durasi penggunaan gawai, misalnya dengan membatasi waktu penggunaan hanya pada saat-saat tertentu, seperti pada akhir pekan atau

e-ISSN : 2961-9785
p-ISSN: xxxx-xxxx

saat anak-anak sudah menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran lainnya. Mereka juga menyarankan agar orang tua memberikan alternatif lain yang lebih mengembangkan keterampilan sosial dan fisik anak, seperti mengajak anak bermain di luar rumah atau mengorganisir permainan yang melibatkan banyak orang. Selain itu, kebijakan di sekolah juga berperan penting dalam pengaturan penggunaan gawai di kalangan anak-anak. PAUD Nurul Falah misalnya, dan mulai mengimplementasikan program edukasi teknologi untuk membantu anak-anak belajar cara menggunakan gawai dengan bijak dan bermanfaat.

Program ini tidak hanya berfokus pada konten yang dapat diakses anak, tetapi juga mengajarkan mereka cara berinteraksi dengan gawai secara sehat dan aman. Sebagian orang tua juga mengungkapkan bahwa penggunaan gawai sering kali digunakan sebagai alat untuk mengalihkan perhatian anak, terutama saat orang tua sibuk dengan pekerjaan rumah tangga atau kewajiban lainnya. Ini sering kali terjadi pada saat-saat yang membutuhkan perhatian orang tua penuh, misalnya saat orang tua harus menyelesaikan pekerjaan atau saat mereka merasa lelah. Namun, meskipun ini dapat memberikan solusi jangka pendek, orang tua menyadari bahwa penggunaan gawai dalam jangka panjang dapat berpotensi menurunkan kualitas interaksi keluarga dan hubungan emosional dengan anak.

Salah satu perhatian utama yang ditemukan adalah kekhawatiran mengenai konten yang tidak sesuai usia yang tersedia di platform digital seperti YouTube, Instagram, dan TikTok. Meskipun ada banyak aplikasi edukatif yang dapat dimanfaatkan, banyak orang tua yang merasa sulit untuk memantau dan memastikan bahwa anak-anak mereka hanya mengakses konten yang aman dan sesuai dengan usia mereka. Paparan terhadap konten kekerasan, bahasa yang kasar, atau perilaku yang tidak pantas di media sosial dapat memengaruhi persepsi anak terhadap dunia nyata dan membentuk pola pikir yang kurang baik. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk menggunakan fitur kontrol orang tua dan pendidikan digital untuk melindungi anak-anak dari dampak buruk yang mungkin timbul. Secara keseluruhan, meskipun penggunaan gawai di era digital ini tidak dapat dihindari, pendekatan yang digunakan dalam memperkenalkan dan mengatur penggunaannya sangat menentukan dampaknya terhadap perkembangan anak usia dini. Oleh karena itu, penting untuk menetapkan pedoman yang jelas dan terukur dalam penggunaan gawai, serta melibatkan semua pihak terkait, baik itu orang tua, guru, maupun masyarakat dalam menjaga dan mengawasi penggunaan gawai agar tetap memberikan manfaat yang maksimal bagi tumbuh kembang anak. Pendekatan ini harus mengedepankan keseimbangan antara dunia digital dan interaksi sosial yang nyata, serta memberikan ruang bagi anak untuk berkembang secara holistic baik secara kognitif, emosional, maupun sosial.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi orang tua terhadap penggunaan gawai oleh anak usia dini sangat dipengaruhi oleh pengalaman pribadi, tingkat literasi digital, serta dukungan lingkungan sosial. Sebagian besar orang tua mengakui manfaat penggunaan gawai dalam mendukung

e-ISSN : 2961-9785
p-ISSN: xxxx-xxxx

proses belajar anak, namun tetap menyuarakan kekhawatiran terhadap dampak negatifnya. Pengawasan dan pendampingan orang tua menjadi faktor kunci dalam menentukan apakah penggunaan gawai akan berdampak positif atau negatif bagi perkembangan anak.

Diperlukan upaya edukatif yang menyasar orang tua agar mereka memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam mengelola penggunaan gawai oleh anak. Dengan keterlibatan aktif, orang tua dapat menjadi fasilitator utama dalam menciptakan pengalaman digital yang sehat dan mendidik bagi anak-anak mereka.

DAFTAR PUSTAKA

Bandura, A. (1977). Social learning theory. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.

Desmita. (2017). Psikologi perkembangan anak usia dini. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2018). Pedoman PAUD. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.Lestari, F., & Pratiwi, N. (2022). Dampak gawai pada anak. Jurnal Anak Cerdas, 5(1), 34–45.

Miles, M., & Huberman, A. M. (1992). Qualitative data analysis: A sourcebook of new methods. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.

Piaget, J. (1952). The origins of intelligence in children. New York, NY: International Universities Press.

Fauzia, I., & Hajar, I. (2022). Peran orang tua dalam mendampingi anak menggunakan gawai. Jurnal Pendidikan Anak, 4(2), 89–98.

Firdausi, R., & Ulfa, N. (2022). Persepsi orang tua terhadap penggunaan teknologi pada anak usia dini. Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini, 10(1), 55–66.

Hamzah. (2020). Pengaruh penggunaan gawai terhadap perilaku anak. Jurnal Psikologi Perkembangan, 8(2), 101–110.

Jamilah. (2019). Teknologi digital dan pengasuhan anak. Media Parenting Digital, 3(1), 45–53.

Subarkah, A. (2019). Gawai dan perkembangan sosial anak. Jurnal Psikologi Pendidikan, 6(1), 32–41.

UNICEF. (2020). Growing up online: Children's perspectives on life in a digital age. New York, NY: UNICEF Publications.

Wong, C. Y., Ang, R. P., & Ong, J. Y. (2020). Screen time and early childhood development. Early Child Development and Care, 190(10), 1502–1515.

Yudaninggar, A. (2021). Peran orang tua dalam pengawasan penggunaan gadget anak. Jurnal Ilmu Pendidikan, 19(1), 12–22.

Dewi, R. (2020). Perilaku anak usia dini dalam penggunaan media digital. Jurnal Anak dan Media, 7(2), 23–30.

e-ISSN : 2961-9785
p-ISSN: xxxx-xxxx