

Analisis Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini

Margario Lesbatta¹, Flora Souhaly², Estefani Neite³, Femelia Pattisinay⁴, Fransiska Belyanan⁵

Institut Agama Kristen Negeri Ambon

Email :mmargariolesbatta@gmail.com, florasouhaly09@gmail.com, estepanieneite@gmail.com, femeliaflorensiapattisinay@gmail.com, belyananfransisca@gmail.com

Abstrak

Gadget merupakan perangkat Media elektronik yang memiliki beragam fungsi dan kegunaan . Jenis gadget yang tersedia pada saat ini cukup banyak, beberapa diantaranya yaitu *Smartphone* , Tablet dan laptop. Metode penelitian yang di gunakan yaitu metode penelitian kajian literatur yang mana metode ini untuk mengumpulkan informasi dari sumber-sumber yang berkaitan dengan judul penelitian. Analisis Gadget pada anak usia dini yaitu merujuk pada perangkat teknologi seperti tablet, smartphone atau komputer bagi anak-anak yang usia di bawah 6 tahun. Manfaat gadget dalam proses pembelajaran yaitu Tablet edukasi , mainan interaktif, serta musik dan audio. Penggunaan gadget pada anak usia dini juga dapat berdampak positif dan negatif

Kata Kunci: *Gadget, Anak Usia Dini*

Abstract

Gadgets are electronic media devices that have various functions and uses. There are quite a lot of types of gadgets available today, some of which are smartphones, tablets and laptops. The research method used is the literature review research method, which is a method for collecting information from sources related to the research title. Gadget analysis in early childhood refers to technological devices such as tablets, smartphones or computers for children under 6 years of age. The benefits of gadgets in the learning process are educational tablets, interactive toys, as well as music and audio. The use of gadgets in early childhood can also have positive and negative impacts.

Keywords: *Gadgets, Early Childhood*

Pendahuluan

Secara harafia anak usia dini dapat diartikan sebagai anak yang sedang berada pada usia 0-6 tahun, Sebagaimana telah diatur dalam peraturan menteri nomor 137 tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini bahwa, anak usia dini di tujukan sejak lahir hingga berusia 6 tahun.

Menurut Bacharuddin Musthafa anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia antara 0 -5 tahun . Hal ini di dasarkan pada psikologi perkembangan baik usiadini, dan masa kanak-kanak. Berbeda halnya dengan pendidikan anak usia dini menurut subdirektorat yang menyatakan bahwa anak-anak yang masih dalam pengasuhan orang tua,anak-anak yang berada dalam taman penitipan anak, kelompok bermain,dan Tk merupakan cakupan dari definisis pendidikan anak usia dini.Setiap anak memiliki sifat yang unik dan terlahir dengan potensi yang beda-beda dengan memiliki kelebihan,bakat dan minat sendiri-sendiri.Menurut Sujiono ia mengatakan bahwa anak usian dini merupakan individu yang memiliki banyak potensi yang harus di kembangkan,mereka juga memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa.

Karakteristik merupakan ciri atau tanda yang dapat di gunakan sebagai identifikasi. Berikut ini merupakan karakteristik anakusia dini yaitu : (1) Unik. perlu kita tahu bahwa sekalipun mereka kembar tetapi mereka memiliki karakteristik dan latar belakang yang berbeda.keunikan di miliki juga oleh setiap anak sesuai dengan kelahiran,minat,kemampuan dan latar belakang budaya yang berbeda.(2) Relative,yaitu anak usia dini yang berperilaku apa adanya dan tidak bisa berpura-pura mereka dengan bebas mengungkapkan pikiran dan perasaan mereka,sehingga tidak terlepas dari raksi orang-orang di sekitar.(3) memiliki ego yang tinggi,yaitu mereka berpikir bahwa semua yang mereka inginkan adalah milik mereka.(4) memiliki rasa ingin tahu,keingintahuan anak tergantung pada apa yang menarik bagi mereka.Rasa ingin tahu ini sangat baik di kembangkan utuk memberikan informasi baru kepada anak unruk mengembangkan kemmampuan kognitifnya.(5) memiliki imajinasi yang tinggi,anak-anak juga memiliki kekuatan imajinasi yang besar sehingga banyak orang dewasa atau orang tua menganggap mereka pembohong.(6) mudah bosan,anak usia dini juga memiliki rentan perhatian yang cukup pendek,sehingga tidak di

sarankan untuk melakukan kegiatan dalam waktu yang Panjang (Andayani, 2021).

Anak usia dini juga merupakan anak yang berada pada masa keemasan, yaitu masa di mana seruruh aspek perkembangan mulai terbentuk dan menjadi pondasi awal untuk perkembangan selanjutnya. Seluruh aspek perkembangan pada anak usia dini di pengaruhi oleh gadget yang merupakan salah satu produk teknologi (Mimin et al., 2022)

Kemajuan teknologi sekarang ini semakin pesat sehingga banyak teknologi canggih yang telah di ciptakan sehingga adanya perubahan yang begitu besar dalam kehidupan manusia (Puji Asmaul Chusna, 2017) Sehingga Pada Zaman ini, teknologi sudah ditandai dengan munculnya berbagai macam produk digital salah satunya seperti gadget yang sudah marak pada seluruh daerah termasuk pada kalangan anak usia dini (Ambarita et al., 2022). Gadget juga memberikan dampak yang sangat luas terhadap aspek-aspek perkembangan pada anak usia dini. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Hasanah bahwa gadget merupakan faktor yang turut memberikan dampak pada berbagai aspek perkembangan anak usia dini (Mimin et al., 2022). Sudah tidak bisa dipungkiri

bahwa gadget memang memberikan dampak positif namun lebih dominan negative karena kehidupan sehari-hari anak usia dini lebih banyak berinteraksi dengan gadget sehingga berdampak buruk pada seluruh aspek perkembangan baik itu nilai agama, fisik motoric, kognitif, sosio emosional dan seni (Ambarita, 2021). selain memiliki dampak positif gadget juga memiliki dampak negative seperti kecanduan game online pada anak usia dini, membuat anak lambat dalam belajar, dan juga bisa menyebabkan resiko terkenal radiasi karena terlalu sering main gadget dan terlalu dekat dengan mata.

Berdasarkan beberapa penelitian, anak-anak berusia 0- 2 tahun tidak boleh terpapar gadget, anak-anak berusia 3-5 tahun dibatasi hanya satu jam perhari, dan anak-anak berusia 6-18 tahun hanya dua jam per hari. Akan tetapi, pada kenyataannya dilapangan menunjukan bahwa banyak anak yang menggunakan gadget 4-5 kali lebih dari jumlah yang disarankan. Peran pendukung dalam gaya hidup saat ini telah dimainkan oleh gadget. Menurut data dari internet tahun 2020, Plt. Menurut Sekjen Kementrian, ia memaparkan adanya peningkatan jumlah pengguna internet sebesar 25,5 juta / 8,9 % dibandingkan tahun 2019.

Hal ini sangat penting untuk dipertimbangkan dalam penggunaan

gadget pada anak. Penggunaan gadget yang berlebihan akan menimbulkan masalah ataupun bahaya anatar lain; mengakibatkan komunikasi yang kurang terbangun antara anak dan orang disekitarnya, dapat beresiko secara material berupa gambar yang tidak cocok dengan usia anak, kemudian tindakan anak yang dianggap dapat merugikan orang lain, seperti pencemaran nama baik.

Gadget merupakan perangkat media elektronik yang memiliki beragam fungsi dan kegunaan. Saat ini gadget memang sudah menjadi bagian dari kehidupan, bahkan gaya hidup manusia. Jenis gadget yang tersedia pada saat ini cukup banyak, beberapa di antaranya yaitu, telepon seluler, smartphone, computer, tablet dan leptop.

Manfaat dan penggunaan dari gadget sendiri sudah banyak di ketahui manusia seperti menelpon, merekam gambar, merekam video, merekam suara, memutar video, memutar music, mengakses internet, mengolah data dan lain sebagainya. Menurut Widiawati,ia menjelaskan bahwa perangkat elektronik kecil memiliki fungsi khusus di antaranya smartphone seperti iphone serta leptop (rumengan christina eklesia, elfie mingkid, 2004).

Gadget merupakan sebuah perangkat atau instrument elektronik yang memiliki

tujuan dan fungsi yang praktis terutama untuk membantu manusia. Akan tetapi akan sangat berbeda dengan pandangan mereka yang tinggal di daerah tertinggal (Ambarita & Gede Eko Putra Sri Sentanu, 2024). Fungsi yang praktis dari gadget sebagai bantuan teknologi yang mempermudah kegiatan manusia agar tidak memakan waktu yang lama (Ambarita, Yuniati, et al., 2020). Gadget juga merupakan salah satu bentuk nyata dari perkembangan iptek pada zaman sekarang. Penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari dapat mempengaruhi kognitif anak karena gadget bisa difungsikan dengan baik sebagai sarana yang melengkapi proses pembelajaran anak. Pada umumnya gadget sudah menjadi topik kontrolersial selama beberapa decade.

Metode penelitian

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian kajian literature. Yang mana metode ini digunakan untuk mengumpulkan informasi dari sumber – sumber yang berkaitan dengan judul penelitian. Pemilihan metode penelitian ini berdasarkan pada tujuan penelitian yang akan dilakukan yaitu menganalisis gadget pada anak usia dini. Prosedur yang digunakan pada penelitian ini yaitu:

1. Tahap persiapan

2. *pelaksanaan penelitian*
3. *Analisis data*
4. *penyusunan laporan.*

Teknik yang di gunakan yaitu teknik analisis data karena dengan menggunakan metode analisis kita dapat

Hasil Dan Pembahasan

Pengertian *gadget*

Gadget merupakan sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya seperangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus. Sedangkan dalam bahasa Indonesia *Gadget* itu merupakan sebuah "Acang". Maka dari itu dapat di bedakan antara *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya yaitu pada unsur "kebaruan" yang artinya bahwa dari hari ke hari *Gadget* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru sehingga membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. *Gadget* juga sangat berkaitan dengan perkembangan teknologi masa kini. Yang termasuk dalam *gadget* misalnya, *smartphone*, *tablet*, *notebook* dan sebagainya (Yumarni, 2022). Menurut Widyawati (2014) *gadget* merupakan perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus. Di antaranya seperti *smartphone* yaitu *iPhone* dan *BlackBerry*, dan juga *notebook*, perpaduan antara komputer portabel antara *notebook* dan

mengidentifikasi wawasan yang bisa digunakan untuk mengambil keputusan yang lebih baik. Dalam proses analisis ini kita melakukan pemilihan jurnal, perbandingan, dan penggabungan jurnal sehingga dapat ditemukan referensi yang relevan. Untuk itu langkah selanjutnya

internet. Maka dari itu di zaman sekarang beraneka macam *gadget* yang mudah di dapatkan dan harganya juga terjangkau murah dan ada juga yang mahal. Tetapi karena hampir semua aktifitas yang berhubungan dengan pendidikan, sosial budaya, olahraga, ekonomi maupun politik selalu memanfaatkan teknologi untuk mencari dan mendapatkan informasi dan membantu melaksanakan setiap kegiatan-kegiatan dalam pemecahan suatu masalah sehingga biarpun ada *gadget* yang mahal tetapi banyak orang yang mempunyai *gadget* karena dapat membantu kegiatan sehari-hari. (Puji Asmaul Chusna, 2020)

Gadget juga merupakan suatu bentuk yang nyata dari adanya perkembangan teknologi pada zaman sekarang ini sehingga *gadget* dapat bermanfaat dan berfungsi sebagai alat bantu bagi manusia yaitu : (1) komunikasi, artinya pengetahuan manusia semakin luas dan maju. Jika zaman dahulu manusia berkomunikasi melalui batin, kemudian berkembang melalui

tulisan yang di kirimkan melalui pos,dan sekarang di mana masanya semakin canggih dengan era globalisasi manusia dapat berkomunikasi dengan mudah,cepat,praktis dan lebih efisien dengan menggunakan handphone.(2) sosial,artinya bahwa gadget memiliki banyak fitur dan aplikasi yang cepat untuk dapat berbagi berita,kabar dan juga cerita.sehingga pemanfaatan tersebut dapat menambah teman dan saling menjalin hubungan dengan kerabat yang jauh tanpa harus menggunakan waktu yang relatif lama untuk berbagi.(3) pendidikan,artinya bahwa sering berkembangnya zaman,sekarang belajar tidak hanya terfokus pada buku saja tetapi pada zaman sekarang ini belajar juga bisa menggunakan gadget kita dapat mengakses berbagai ilmu pengetahuan yang kita perlukan,mau itu dalam bentuk pendidikan,politik,ilmupengetahuan umum dan juga agama,tidak perlu repot-repot untuk pergi ke perpustakaan melainkan hanya duduk di tempat dan buka pada gadget saja kita dapat mendapatkan apa yang kita mau.(Puji Asmaul Chusna, 2020)

Tujuan gadget pada anak usia dini

Salah satu tujuan utama penggunaan gadget pada anak usia dini adalah sebagai alat pembelajaran. Melalui aplikasi edukatif yang tersedia di gadget anak

dapat belajar mengenal huruf,angka,bentuk,warna,dan bahkan Bahasa asing.Hal ini membantu mempercepat perkembangan kognitif dan ketrampilan anak.

Selain itu gadget juga dapat menjadi sarana hiburan yang bermanfaat bagi anak usia dini,yaitu melalui permainan dan video yang di sajikan di gadget anak dapat belajar dengan cara yang menyenangkan.Mereka dapat mengembangkan ketrampilan motorik halus,memperluas kosa kata,dan merangsang imajinasi mereka.Penggunaan gadget juga dapat membantu mengatasi masalah perilaku pada anak usia dini.Beberapa aplikasi khusus telah di rancang untuk membantu anak mengatur emosi dan meningkatkan konsentrasi melalui permainan interaktif,anak dapat belajar mengendalikan emosi mereka dan merasa lebih tenang.

Selain tujuan-tujuan tersebut, penggunaan gadget pada anak usia dini juga dapat membantu membangun ketrampilan sosial. Melalui aplikasi dan media sosial yang di sediakan oleh gaded,anak dapat berkomunikasi dengan teman-teman mereka dan mengembangkan ketrampilan berbagi, kerja sama, dan empati. Namun, penting untuk di ingat bahwa penggunaan gadget

pada anak usia dini haruslah terbatas dan diawasi dengan baik. Jika terlalau banyak waktu yang dihabiskan di depan layar dapat mengganggu perkembangan sosial, motorik, dan Bahasa anak.

Penggunaan gadget pada anak usia dini

Penggunaan gadget pada anak usia dini telah menjadi topik yang hangat untuk diperbincangkan. Banyak orang tua yang memberikan gadget kepada anak mereka sebagai sarana hiburan atau pendidikan, namun ada beberapa faktor yang perlu dipertimbangkan pada anak usia dini yaitu: (1). Penggunaan gadget dapat mempengaruhi perkembangan fisik anak. Artinya anak-anak yang terlalau sering menggunakan gadget cenderung kurang aktif secara fisik. Mereka lebih suka duduk dan memainkan permainan di gadget daripada belajar di kelas. Hal ini dapat menyebabkan masalah kesehatan seperti obesitas atau masalah postur tubuh. (2) Penggunaan gadget dapat mempengaruhi sosial emosional anak. Anak-anak yang terlalau sering menggunakan gadget cenderung menghabiskan waktu mereka sendiri dan kurang berinteraksi dengan orang lain. (3). Penggunaan gadget mempengaruhi perkembangan kognitif anak. Meskipun ada banyak aplikasi pendidikan yang tersedia di gadget, penggunaan gadget yang berlebihan dapat menghambat

perkembangan ketrampilan kognitif seperti pemecahan masalah, kreativitas, dan konsentrasi. Anak-anak yang terlalau tergantung pada gadget mungkin kesulitan dalam menghadapi tantangan akademik di sekolah. (4). Penggunaan gadget mempengaruhi tidur anak. Paparan cahaya biru dari layar gadget dapat mengganggu produksi hormon melatonin yang penting untuk tidur. Anak-anak yang terlalau sering menggunakan gadget cenderung mengalami gangguan tidur seperti sulit tidur atau tidur yang tidak berkualitas. (Putri & Hazizah, n.d.)

Untuk itu penting bagi orang tua dan guru untuk mengatur penggunaan gadget pada anak usia dini. Beberapa langkah yang dapat diambil yaitu:

- a. Membatasi waktu layar
- b. Menentukan aturan penggunaan gadget
- c. Memberikan alternatif hiburan dan pendidikan yang lebih seimbang misalnya bermain di luar rumah, membaca buku dan bermain permainan tradisional.

Dengan demikian penting bagi orang tua dan guru untuk memilih konten yang sesuai untuk anak-anak. Pastikan aplikasi atau permainan yang diunduh aman dan mendidik. Komunikasi terbuka antara orang tua dan anak juga penting untuk memahami kebutuhan dan minat anak

serta memberikan bimbingan yang tepat. (Sunita et al., 2019)

Dampak Positif Dan Negative Gadget

Pengaruh gadget terhadap tumbuh kembang anak sangatlah besar sehingga adanya dampak positif dan dampak negative yaitu sebagai berikut:

Dampak positif: 1) Peningkatan Pengetahuan menyimpulkan bahwa anak-anak dapat dengan cepat dan mudah memperoleh informasi tentang tugas sekolahnya melalui penggunaan perangkat berteknologi tinggi. Misalnya kita ingin berselancar di Internet kapan saja dan dimana saja. Dengan cara ini kita dapat memperluas pengetahuan kita tentang Internet. 2) Gadget dapat memperluas jaringan pertemanan karena memungkinkan orang untuk bergabung dengan jaringan sosial dengan cepat dan mudah. Hal ini memungkinkan kita untuk dengan mudah bertukar informasi dengan teman. 3) Sederhanakan komunikasi. Gadget adalah alat yang menggunakan teknologi canggih. Artinya setiap orang dapat dengan mudah berkomunikasi dengan orang lain dari seluruh belahan dunia. 4) Melatih kreativitas anak. Kemajuan teknologi telah menghasilkan berbagai permainan yang kreatif dan menantang. Banyak anak-anak dengan ADHD (gangguan mental yang kerap kali dialami oleh anak-anak) mendapat

manfaat dari permainan ini karena menawarkan kreativitas dan tantangan tingkat tinggi (Keke et al., 2023)

Dampak negative: 1) Mempengaruhi kesehatan. Perangkat dapat membahayakan kesehatan manusia karena dampak radiasi yang ditimbulkan oleh teknologi sangat berbahaya bagi kesehatan manusia terutama anak-anak di bawah 12 tahun. Efek radiasi yang berlebihan dapat menyebabkan penyakit kanker. 2) Hal-hal tersebut dapat mempengaruhi tumbuh kembang anak. Gadget memiliki fitur-fitur canggih seperti kamera, video, game, dll. Fitur-fitur tersebut dapat mengganggu proses belajar akademik anda. Misalnya ketika seorang guru menjelaskan suatu pelajaran kepada siswa yang sedang bermain gadget, gadget tersebut juga dapat digunakan sebagai alat bantu untuk melakukan hal-hal buruk. 3) Rentan Terhadap Kejahatan Siapapun dapat melakukan upgrade di mana saja. Oleh karena itu, siapa pun yang ingin melakukan kejahatan dapat dengan mudah menemukannya di hasil pembaruan yang mungkin dianggap terlalu sering (Ambarita, 2020). 4) Kemajuan teknologi dapat menyebabkan anak cepat merasa puas dengan ilmu yang diperolehnya, sehingga mereka menganggap apa yang diterimanya melalui internet atau teknologi sebagai

ilmu yang paling lengkap dan definitif (Ambarita, Jarwati, et al., 2020). Sebenarnya banyak aspek yang perlu diujungi dalam proses pembelajaran tradisional, dan Internet bukanlah pengganti pengetahuan yang mendalam. Jika tidak hati-hati, generasi mendatang akan cenderung menjadi generasi yang berpuas diri dan berpikir dangkal (Damayanti et al., 2020)

Jenis-jenis penggunaan gadget pada anak usia dini

Jenis-jenis penggunaan gadget pada anak usia dini yaitu sebagai berikut:

Tablet Edukasi pada anak usia dini

Tablet edukasi pada anak usia dini adalah perangkat tablet yang dirancang khusus untuk digunakan oleh anak-anak dalam usia prasekolah atau awal sekolah. Tablet ini memiliki aplikasi dan konten pendidikan yang sesuai dengan tahap perkembangan anak-anak pada usia tersebut. Tujuan utama dari tablet edukasi pada anak usia dini adalah untuk memfasilitasi pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, serta membantu anak mengembangkan keterampilan dasar seperti membaca, menulis, berhitung, dan pemahaman konsep-konsep dasar (Harsela & Qalbi, 2020).

Pentingnya tablet edukasi pada anak usia dini adalah memberikan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan cara

anak-anak belajar di usia tersebut, yaitu melalui permainan, visual, dan pengalaman langsung. Namun, penggunaan tablet edukasi pada anak-anak usia dini perlu diawasi dan dibatasi oleh orang tua atau pendidik agar anak tidak terlalu bergantung pada teknologi digital dan tetap memiliki interaksi sosial serta pengalaman di dunia nyata yang seimbang. (Setianingsih, n.d.2020).

Tablet edukasi untuk anak usia dini memiliki beragam jenis, dan pilihan tergantung pada tujuan pendidikan dan preferensi Anda. Berikut beberapa jenis tablet edukasi yang umum digunakan:

Jenis-jenis tablet edukasi pada anak usia dini

1. **Tablet Khusus Anak*:** Tablet ini dirancang khusus untuk anak-anak dengan antarmuka yang ramah anak dan kontrol orang tua yang kuat. Contohnya adalah LeapFrog LeapPad atau Amazon Fire Kids Edition.
2. **Tablet Umum dengan Aplikasi Edukasi*:** Tablet biasa seperti iPad atau tablet Android dapat digunakan dengan mengunduh aplikasi pendidikan untuk anak-anak, seperti Khan Academy Kids atau ABCmouse.
3. **Tablet Terintegrasi dengan Program Pendidikan*:** Beberapa lembaga pendidikan

menyediakan tablet yang sudah terintegrasi dengan program pendidikan khusus anak-anak. Misalnya, program Sekolah Digital Indonesia menyediakan tablet untuk pendidikan anak usia dini.

4. **Tablet dengan Fitur Pembelajaran Interaktif*:** Tablet ini biasanya dilengkapi dengan perangkat lunak interaktif yang mendukung pembelajaran dengan interaksi seperti tekan, seret, dan sentuh. Mereka dapat digunakan untuk belajar matematika, membaca, atau bahasa.
5. **Tablet Pendidikan Berbasis Konsol Game*:** Beberapa konsol game seperti Nintendo Switch memiliki permainan edukasi yang dapat dimainkan anak-anak. Penting untuk memilih tablet dan aplikasi yang sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan anak Anda, serta memastikan bahwa penggunaan tablet tetap terkendali dan seimbang dengan aktivitas fisik dan interaksi sosial yang baik. Kontrol orang tua dan pengawasan selalu penting

dalam penggunaan tablet edukasi untuk anak-anak usia dini.(Putu et al., 2022)

Penerapan tablet edukasi pada anak usia dini

Berikut beberapa tips yang harus diterapkan pada anak usia dini antara lain:

1. **Pilih Aplikasi yang Tepat:** Pilih aplikasi edukatif yang sesuai dengan usia dan perkembangan anak. Pastikan aplikasi tersebut mendukung pembelajaran mereka.
2. **Batasi Waktu Penggunaan:** Tentukan waktu yang terbatas untuk menggunakan tablet. Anak-anak perlu bermain di luar dan berinteraksi dengan orang lain juga.
3. **Temani dan Awasi:** Selalu awasi anak saat menggunakan tablet, dan terlibat dalam aktivitas belajar bersama mereka.
4. **Prioritaskan Interaksi Sosial:** Pastikan anak tetap memiliki waktu untuk berinteraksi dengan teman sebaya, keluarga, dan aktivitas fisik.
5. **Evaluasi Isi Konten:** Pastikan konten yang diakses oleh anak sesuai dengan nilai dan norma yang Anda anjurkan.
6. **Gunakan sebagai Alat Bantu:** Tablet dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, bukan pengganti guru atau pengasuh.
7. **Pertimbangkan Aspek Keamanan:** Aktifkan fitur keamanan dan kontrol

orang tua pada tablet untuk membatasi akses anak ke konten yang tidak sesuai.

Ingatlah bahwa penggunaan tablet pada anak usia dini sebaiknya tetap dalam batas yang wajar dan selalu dengan pengawasan orang dewasa.(Pendidikan et al., 2022)

Mainan Interaktif Pada Anak Usia Dini

Hal ini merujuk kepada jenis mainan yang dirancang untuk merangsang interaksi dan partisipasi aktif anak-anak yang berusia muda, biasanya mulai dari bayi hingga anak usia prasekolah (0-6 tahun). Mainan interaktif merupakan jenis mainan yang dirancang khusus untuk membangkitkan interaktif dan keterlibatan anak-anak usia dini. Mainan ini berbeda dengan mainan biasa karena memiliki fitur elektronik atau teknologi yang memungkinkan anak berinteraksi langsung dengan mainan tersebut. contoh mainan interaktif termasuk boneka yang bisa berbicara, tablet anak-anak, atau permainan edukatif yang melibatkan suara dan cahaya. mainan interaktif memiliki manfaat penting dalam perkembangan anak, seperti meningkatkan keterampilan sosial, kognitif, motorik, dan Bahasa (Ompi & Sompie, 2020).

Selain itu mainan interaktif juga dapat merangsang imajinasi dan kreatifitas anak,

serta membantu mereka belajar dengan cara yang menyenangkan. Dalam memilih mainan interaktif untuk anak, penting untuk memilih yang sesuai dengan usia dan minat anak, serta memperhatikan keamanan dan kualitas mainan tersebut.(Pembelajaran, 2021)

Jenis mainan ini memiliki beberapa ciri khas:

1. Merangsang Perkembangan
Mainan ini dirancang untuk merangsang berbagai aspek perkembangan anak, termasuk perkembangan motorik, kognitif, sosial, dan emosional.
2. Responsif
Mainan ini mampu merespons tindakan atau gerakan anak, sehingga anak dapat berinteraksi secara aktif dengan mainan tersebut. Contohnya, mainan yang mengeluarkan suara atau cahaya saat ditekan.
3. Edukatif
Banyak mainan interaktif dirancang dengan unsur pendidikan, seperti mainan pembelajaran huruf, angka, bentuk, atau Bahasa
4. Simulasi sensorik
Mainan ini dapat merangsang panca indra anak, seperti sentuhan, pendengaran, penglihatan, dan penciuman. Misalnya, mainan tekstur berbeda atau mainan yang

memancarkan warna-warni yang menarik.

5. Interaksi sosial

Beberapa mainan interaktif juga dirancang untuk bermain bersama teman, atau anggota keluarga, sehingga mendukung perkembangan kemampuan sosial anak.

6. Keselamatan

Penting untuk memastikan mainan interaktif aman untuk anak usia dini, termasuk tidak memiliki bagian terkecil yang dapat ditelan atau berpotensi berbahaya. (Alat et al., 2019)

Ada berbagai jenis mainan interaktif yang dirancang untuk anak-anak usia dini. Berikut beberapa contoh jenis-jenis mainan interaktif yaitu:

1. Mainan Edukatif: Termasuk mainan yang dirancang untuk mengajarkan konsep matematika, huruf, bahasa, dan ilmu pengetahuan kepada anak-anak melalui interaksi yang menyenangkan.
2. Mainan Musikal: Mainan ini memungkinkan anak untuk menciptakan musik, bernyanyi, atau belajar tentang bunyi dan melodi.
3. Mainan Bangunan: Seperti balok konstruksi atau bentuk-bentuk yang dapat dirangkai, yang memungkinkan anak untuk berkreasi dan

mengembangkan keterampilan motorik halus mereka.

4. Mainan Elektronik: Termasuk tablet anak-anak, komputer edukatif, atau perangkat lainnya yang menggabungkan teknologi dengan unsur pendidikan.
5. Mainan puzzle: puzzle interaktif biasanya memiliki suara atau cahaya yang mengindikasikan ketika potongan-potongan puzzle berhasil disatukan.
6. Mainan boneka interaktif : boneka-boneka yang dapat berbicara, bergerak, atau merespon sentuhan.
7. Mainan firtual reality atau argument reality : mainan ini memungkinkan anak untuk berinteraksi dengan dunia maya atau tambahan informasi digital yang ditampilkan dalam dunia nyata
8. Mainan masak-memasak : termasuk mainan peralatan dapur mini yang memungkinkan anak bermain memasak dengan bahan-bahan mainan.
9. Mainan interaktif dalam bentuk buku: buku-buku interaktif dengan fitur suara, gambar bergerak, atau elemen interaktif lainnya.
10. Mainan aktivitas luar ruangan: termasuk sepeda anak dengan fitur music, permainan bermain air, atau

mainan interaktif untuk bermain diluar ruangan.

11. Mainan robot: robot anak-anak yang dapat diajak berbicara, mengikuti perintah, atau mengajarkan konsep pemrograman dasar (Rahmadhani & Surbakti, 2022).

Musik Dan Audio Pada Anak Usia Dini

Pada anak usia dini, pemahaman tentang musik dan audio berperan penting dalam pengembangan berbagai aspek perkembangan mereka. Berikut pengertian musik dan audio pada anak usia dini yaitu bahwasannya Musik merujuk pada rangkaian bunyi, melodi, ritme, harmoni, dan nada yang dihasilkan oleh instrumen atau suara vokal. Pada anak usia dini, musik sering kali dipersepsikan sebagai suara yang menyenangkan dan bisa memengaruhi perasaan mereka. Musik juga dapat memengaruhi perkembangan kognitif dan motorik anak, membantu mereka memahami pola, ritme, dan koordinasi gerakan. Musik juga dapat digunakan sebagai alat pendidikan, membantu anak memahami konsep seperti abjad, angka, warna, dan bahasa. Sedangkan Audio merujuk pada semua jenis suara yang dapat didengar oleh manusia, termasuk suara alam, suara manusia, musik, dan suara lainnya. Pada anak usia dini, audio memiliki peran penting dalam

perkembangan bahasa dan pendengaran mereka. Mereka mulai mengenali suara-suara sekitar dan mulai mengasosiasikan suara dengan objek atau situasi tertentu. Audio juga dapat digunakan sebagai sarana hiburan atau pendidikan. Contohnya, cerita-cerita audio atau lagu-lagu anak-anak (Rahardjo & Rantina, 2022).

Dalam konteks perkembangan anak usia dini, baik musik maupun audio dapat digunakan secara kreatif untuk merangsang perkembangan sensorik, kognitif, bahasa, dan sosial mereka. Menciptakan lingkungan yang kaya dengan pengalaman musik dan audio yang positif dapat mendukung pertumbuhan dan perkembangan mereka dengan baik. (Suri, 2021)

Ada berbagai jenis musik dan audio yang cocok untuk anak usia dini. Jenis-jenis ini dapat digunakan untuk menghibur, mendidik, dan merangsang perkembangan mereka. Berikut beberapa jenis musik dan audio yang sesuai untuk anak usia dini:

1. Lagu-Lagu Anak-Anak: Lagu anak-anak yang ceria dan sederhana adalah pilihan yang baik. Lagu-lagu ini sering memiliki lirik yang mudah diingat dan ritme yang menyenangkan.
2. Musik Klasik : Musik klasik, seperti karya-karya Mozart atau Beethoven,

- telah dikaitkan dengan peningkatan perkembangan kognitif pada anak-anak. Musik klasik yang lembut dan harmonis bisa membantu anak tenang dan merangsang kreativitas.
3. Lagu Berirama: Musik dengan ritme yang jelas dan teratur, seperti musik perkusi atau lagu-lagu dengan alat musik seperti drum atau marakas, dapat membantu anak mengembangkan keterampilan motorik mereka.
 4. Cerita Audio: Cerita-cerita audio atau audiobook untuk anak-anak adalah cara yang bagus untuk memperkenalkan mereka pada dunia literasi. Mereka dapat mendengarkan cerita-cerita yang menarik sambil mengembangkan pemahaman mendengar dan kosakata.
 5. Musik Etnik dan Dunia: Mendengarkan musik dari berbagai budaya dapat memperluas wawasan anak tentang dunia. Ini juga bisa menjadi cara untuk mengajarkan toleransi dan penghargaan terhadap keberagaman.
 6. Alat Musik Sederhana: Berikan anak-anak alat musik sederhana seperti xylophone, harmonika, atau marakas, yang dapat mereka mainkan sendiri. Ini akan merangsang kreativitas dan pemahaman tentang produksi suara.
 7. Musik Relaksasi: Musik instrumental yang tenang dan menenangkan dapat membantu anak tidur atau merasa rileks. Ini bisa berguna sebelum tidur atau saat waktu istirahat.
 8. Suara Alam: Suara alam seperti burung bernyanyi, suara ombak pantai, atau hujan lebat bisa membawa anak-anak lebih dekat dengan alam. Ini bisa menjadi bagian dari pengalaman belajar mereka tentang lingkungan. (Mayar et al., 2022)
- Penting untuk memilih musik dan audio yang sesuai dengan usia anak, serta memastikan bahwa kontennya aman dan mendukung nilai-nilai yang diinginkan dalam pendidikan mereka. Selain itu, penting juga untuk mengawasi waktu yang dihabiskan anak dengan media audio dan memastikan seimbang dengan aktivitas fisik dan interaksi sosial.

Kesimpulan

Dari pembahasan yang sudah didapatkan sebelumnya, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa, Gadget merupakan bantuan teknologi yang mempermudah kegiatan manusia agar tidak memakan waktu yang lama. Gadget pada anak usia dini juga merujuk pada perangkat teknologi seperti tablet, smartphone atau computer bagi anak-anak yang usia sangat mudah, biasanya

dibawah usia 6 tahun. Penggunaan gadget pada anak usia dini dapat memiliki dampak positif, seperti pembelajaran awal yang interaktif, tetapi juga dapat memiliki dampak negative jika tidak diatur dengan baik, seperti gangguan sosial dan fisik anak. Di tengah perkembangan teknologi yang semakin pesat maka guru dapat memanfaatkan gadget dalam proses pembelajaran yaitu ; Tablet edukasi , mainan interaktif, serta music dan audio. Dari ketiga penggunaan gadget ini diharapkan dapat bermanfaat bagi anak usia dini dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik.

Saran

Dari kesimpulan diatas, penulis menyarankan kepada guru-guru PAUD agar dapat memanfaatkan gadget , sebagai bantuan teknologi yang dapat mempermudah anak usia dini dalam pembelajaran dikelas.

Daftar Pustaka

Alat, P., Edukatif, P., Fisik-Motorik, M. P., & Dini, A. U. (2018). *Penggunaan Alat Permainan Edukatif Dalam Menstimulasi Perkembangan Fisik-Motorik Anak Usia Dini*. 4, 125–138.

Ambarita, J. (2020). Multimedia Interaktif Berbasis Karakter Di Masa Pandemi Covid 19. *Prosiding Snitt Poltekba*, 370–380.
<https://jurnal.poltekba.ac.id/index.php/prosiding/article/view/1045/649>

Ambarita, J. (2021). *Pendidikan Karakter Kolaboratif* (1st Ed.). Cv. Inteligi.

Ambarita, J., & Gede Eko Putra Sri Sentanu, I. (2024). *Digital Transformation For Inclusive Education In Rural Indonesia: Realizing Equity And Sdgs*. 21(S3).

Ambarita, J., Jarwati, & Restanti, D. K. (2020). *Pembelajaran Luring*. Adab.

Ambarita, J., Yuniati, E., & Purnamasari, I. (2022). Problematika Orang Tua Dalam Menjalankan Perannya Sebagai Guru Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1819–1833.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1358>

Ambarita, J., Yuniati, E., & Sinaga, N. (2020). Persepsi Guru Pendidikan Agama Kristen Indonesia Terhadap Pembelajaran Online Di Tengah Covid-19 Dan Era Industri 4.0. *Jurnal Shanana*, 4(2), 1689–1699.

Andayani, S. (2021). Karakteristikperkembangananakusia Dini. *Jurnal An-Nur: Kajian Pendidikan Dan Ilmu Keislaman*, 7(2), 200–212.

Damayanti, E., Ahmad, A., & Bara, A. (2020). Dampak Negatif Penggunaan Gadget Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak Di Sorowako. *Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak*, 4(1), 1–22.
<https://doi.org/10.21274/martabat.2020.4.1.1-22>

- Harsela, F., & Qalbi, Z. (2020). Dampak Permainan Gadget Dalam Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak Di Tk Dharma Wanita Bengkulu. *Jurnal Pena Paud*, 11(1), 27–39.
- Keke, M., ???????, & ... (2023). Dampak Penggunaan Gadget Di Era New Normal Pada Perkembangan Sosial Emosional Anak. *Journal Of Classroom* ..., 5(1).
<https://doi.org/10.29303/jcar.v5i1.2736>
- Mayar, F., Sakti, R., Yanti, L., Erlina, B., & Holiza, W. (2022). Pengaruh Video Pembelajaran Gerak Dan Lagu Untuk Meningkatkan Fisik Motorik Pada Anak Usia Dini. 6(4), 2619–2625.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2081>
- Mimin, E., Kristen, U., & Wacana, S. (2022). Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Aspek-Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 6(2), 558–568.
- Musi, M. A., & Manggau, A. (2022). Metode Storytelling Dengan Musik Instrumental Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Dan Berbicara Anak. 6(1), 163–172.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1196>
- Ompi, C. P., & Sompie, S. (2020). Video Animasi Interaktif 3d Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Sekolah Dasar Tingkat Awal. *Jurnal Teknik Elektro Dan ...*, 9(2), 127–136.
- Pembelajaran, M. (2021). *Media Pembelajaran*, 1, 364–377.
- Pendidikan, J., Anak, I., Dini, U., Eliza, D., & Padang, U. N. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Berbahan Loose Part In Door Untuk Membangun Merdeka Belajar Anak Usia Dini. 5, 65–75.
- Puji Asmaul Chusna. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, Vol 17(No 2), 318.
- Putri, R. Y., & Hazizah, N. (N.D.). Pengaruh Bermain Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini.
- Putu, I. D., Sudiatmika, A., Cahyawan, A. A. K. A., & Buana, P. W. (2014). Aplikasi Game Edukasi Trash Grabber Untuk Mengenal Jenis-Jenis Sampah Pada Smartphone Berbasis Android. 2(2), 215–225.
- Rahardjo, B., & Rantina, M. (2022). Cerita Dan Lagu Rumah Sederhana Untuk Anak Usia Dini Berbasis Media Audio Visual. 6(4), 252–261.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2104>
- Rahmadhani, E., & Surbakti, A. H. (2022). Analisis Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia Dini Melalui Permainan Montessori. 6(5), 5079–5090.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5>

.1894

Rumengan Christina Eklesia, Elfie Mingkid, J. W. Londa. (2004). *Peran Komunikasi Orang Tua Dalam Mencegah Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini Di Kelurahan Karombasan Utara*. 1, 1–14.

Setianingsih, E. S. (N.D.). *Gadget “ Pisau Bermata Dua ” Bagi Anak ? Gadget “ Pisau Bermata Dua ” Bagi Anak ?* 397–405.

Sunita, I., Mayasari, E., & Masyarakat, K. (2018). *Pengawasan Orangtua Terhadap Dampak*. 3(38), 510–514.

Suri, D. (2021). Penanaman Karakter Anak Usia Dini Melalui Lagu Anak-Anak Daerah Lampung. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 1035–1043.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1659>

Yumarni, V. (2022). Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini. *Jurnal Literasiologi*, 8(2), 107–119.
<https://doi.org/10.47783/literasiologi.v8i2.369>