

Edukasi Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini

**Cheriani^{1*}, Muh. Fahrul², Irwan Pradana³, Nurul Syafika⁴, Umi Agustiana⁵, Riska Damayanti⁶,
A. Imel Wiguna⁷, Ayu Safitra⁸, Nelli Rezkina Shandra⁹**

^{1,2,3,8,9}Program, Universitas Muhammadiyah Bone, Indonesia,


²Program Studi Agroteknologi, Universitas Muhammadiyah Bone, Indonesia,

⁴Program Studi Studi Teknologi Pendidikan Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Muhammadiyah Bone, Indonesia, ⁷Program Studi Pendidikan Biologi, Universitas Muhammadiyah Bone, Indonesia,

^{5,6}Program Studi Pendidikan Kepelatihan Olahraga, Universitas Muhammadiyah Bone, Indonesia

E-mail: Cheriani88@gmail.com

*Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.2879>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 10 September 2025

Revised: 26 September 2025

Accepted: 16 October 2025

Kata Kunci

gadget, edukasi, anak usia dini, literasi digital, dampak penggunaan

Keywords

gadget, education, early childhood, digital literacy, impacts of use.



ABSTRACT

Penggunaan gadget pada anak usia sekolah dasar mengalami peningkatan signifikan dan membawa dampak ganda, baik positif maupun negatif. Gadget dapat menjadi sarana pembelajaran melalui aplikasi edukatif dan literasi digital, namun penggunaan berlebihan menimbulkan masalah seperti berkurangnya interaksi sosial, penurunan konsentrasi belajar, serta risiko kesehatan mata. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan edukasi kepada siswa SD Inpres 6/75 Libureng mengenai dampak penggunaan gadget serta membentuk kesadaran dalam memanfaatkannya secara bijak. Metode penelitian menggunakan pendekatan edukatif melalui penyuluhan, diskusi interaktif, dan tanya jawab dengan subjek penelitian 40 siswa kelas V dan VI. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum edukasi, mayoritas siswa lebih banyak menggunakan gadget untuk hiburan, seperti bermain game (45%) dan menonton video (35%), sementara pemanfaatan untuk belajar relatif rendah (15%). Setelah diberikan edukasi, terjadi peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa: kategori pemahaman tinggi naik dari 15% menjadi 45%, sedangkan kategori rendah turun dari 50% menjadi 15%. Temuan ini menegaskan bahwa pendekatan edukatif efektif meningkatkan literasi digital anak sejak dini. Dengan demikian, penelitian ini berkontribusi dalam menanamkan kesadaran pentingnya pengawasan orangtua dan pendampingan guru agar pemanfaatan gadget dapat mendukung perkembangan anak secara optimal

The use of gadgets among elementary school children has significantly increased, bringing both positive and negative impacts. While gadgets can serve as effective learning tools through educational applications and digital literacy, excessive use may lead to problems such as reduced social interaction, decreased learning concentration, and eye health risks. This study aims to provide education to students of SD Inpres 6/75 Libureng regarding the impacts of gadget use and to foster awareness of its wise utilization. The research employed an educational approach through counseling, interactive discussions, and Q&A sessions with 40 fifth- and sixth-grade students as research subjects. The findings revealed that prior to the educational program, most students primarily used gadgets for entertainment, such as playing games (45%) and watching videos (35%), while learning-related use was relatively low (15%). After the educational intervention, a significant improvement was observed in students' understanding: the high-level understanding category increased from 15% to 45%, while the low category decreased from 50% to 15%. These results demonstrate that educational approaches are effective in enhancing children's digital literacy from an early age. Thus, this study contributes to raising awareness of the importance of parental supervision and teacher guidance to ensure that gadget use supports children's learning and overall development.



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

How to Cite: Cheriani, et al (2025). *Edukasi Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini*, 4(2) 8004-8009 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.2879>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar dalam kehidupan manusia, termasuk dalam dunia pendidikan (Ramelan et al., 2025). Gadget menjadi salah satu bentuk teknologi yang sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari anak, baik sebagai alat komunikasi, media hiburan, maupun sarana belajar (Organization, 2019). Kehadiran gadget membuka peluang positif berupa akses informasi yang luas, peningkatan literasi digital, serta dukungan terhadap pembelajaran melalui aplikasi edukatif (Fajriyanti et al., 2024; & Octavia et al., 2021). Namun demikian, penggunaan gadget pada anak usia dini juga memiliki sisi negatif, seperti menurunnya konsentrasi belajar, berkurangnya interaksi sosial, serta munculnya risiko kesehatan fisik maupun mental (Komalawati, 2023). Kondisi ini menunjukkan bahwa fenomena penggunaan gadget pada anak bukan hanya sekadar tren, tetapi juga masalah yang perlu mendapat perhatian serius (Amalia, 2023).

Urgensi penelitian ini dapat dilihat dari lima hal. Pertama, penelitian Anwar et al., (2025) mengemukakan bahwa anak usia dini merupakan kelompok yang paling rentan terhadap dampak penggunaan gadget karena pada fase ini mereka sedang berada dalam tahap pembentukan karakter dan kebiasaan. Kedua, penelitian Syafruddin & Sutriawan, (2024) menunjukkan bahwa gadget yang pada awalnya menjadi sarana pendukung belajar justru dapat berubah menjadi penghambat jika digunakan secara berlebihan tanpa pengawasan. Ketiga, penelitian Hidayat, (2023) menegaskan bahwa kemampuan adaptif anak terhadap perkembangan zaman perlu diarahkan melalui bimbingan yang tepat, sehingga tanpa pendampingan penggunaan gadget bisa berdampak kontraproduktif. Keempat, penelitian Ichsan et al., (2022) menunjukkan adanya pengaruh buruk gadget terhadap karakter anak melalui paparan konten yang tidak sesuai dengan usia mereka, sehingga kontrol penggunaan menjadi semakin penting. Kelima, penelitian Rejeki et al., (2020) menunjukkan bahwa sekolah sebagai lembaga pendidikan formal belum secara optimal melakukan edukasi yang sistematis terkait literasi digital dan pengelolaan gadget, padahal sekolah memiliki peran strategis dalam membentuk kebiasaan positif anak sejak dini.

Dari sisi penelitian sebelumnya, mayoritas studi lebih banyak menyoroti hubungan penggunaan gadget dengan aspek kognitif, kesehatan, dan perilaku anak secara umum. Namun, masih terdapat kesenjangan (research gap) terkait bagaimana strategi edukasi secara langsung diberikan kepada anak, khususnya di lingkungan sekolah dasar, agar mereka mampu memahami dan mengelola penggunaan gadget secara bijak. Dengan kata lain, penelitian sebelumnya lebih fokus pada deskripsi dampak, sedangkan penelitian ini menawarkan kebaruan (novelty) berupa pendekatan edukasi yang diarahkan kepada anak sebagai subjek utama.

Status penelitian ini berada pada posisi mendukung temuan sebelumnya yang menyatakan bahwa gadget dapat membawa dampak positif maupun negatif. Namun, penelitian ini tidak berhenti pada deskripsi dampak, melainkan berupaya memperkuat sisi solutif dengan memberikan edukasi langsung kepada siswa. Dengan demikian, penelitian ini sekaligus mengisi kesenjangan penelitian sebelumnya yang lebih banyak mengulas dampak tanpa memberikan intervensi praktis.

Artikel ini bertujuan untuk memberikan edukasi kepada siswa SD Inpres 6/75 Libureng mengenai dampak penggunaan gadget, baik positif maupun negatif. Melalui edukasi ini, diharapkan siswa memiliki pemahaman yang lebih baik dalam memanfaatkan gadget secara bijak, seimbang, dan mendukung perkembangan belajar maupun sosial mereka. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berkontribusi pada pengembangan pengetahuan akademis, tetapi juga memberi manfaat praktis bagi dunia pendidikan dasar, khususnya dalam menghadapi tantangan perkembangan teknologi pada anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif edukatif yang bertujuan menggambarkan secara rinci proses edukasi mengenai dampak penggunaan gadget pada anak usia dini. Penelitian dilaksanakan di SD Inpres 6/75 Libureng, Desa Libureng, Kecamatan Tonra dengan

melibatkan 40 siswa kelas V dan VI sebagai subjek penelitian karena mereka telah terbiasa menggunakan gadget dan memiliki kemampuan kognitif untuk memahami materi edukatif (Sugiyono, 2013). Peneliti hadir langsung sebagai fasilitator sekaligus pengamat selama kegiatan, yang berlangsung selama satu bulan. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, diskusi interaktif, tanya jawab, dan dokumentasi berupa catatan lapangan serta foto kegiatan. Proses edukasi dilakukan dalam tiga tahap, yaitu presentasi mengenai dampak positif dan negatif gadget, diskusi interaktif mengenai pengalaman siswa, dan sesi tanya jawab untuk memperdalam pemahaman. Data dianalisis menggunakan model Miles, (1994) melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, serta diuji keabsahannya dengan teknik triangulasi sumber dan member check (Lincoln & Guba, 1988). Metode ini diharapkan mampu memberikan gambaran menyeluruh mengenai efektivitas edukasi dalam meningkatkan pemahaman siswa agar dapat menggunakan gadget secara bijak dan seimbang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian di SD Inpres 6/75 Libureng menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas IV hingga VI sudah terbiasa menggunakan gadget dalam kehidupan sehari-hari. Dari observasi dan wawancara, diketahui bahwa intensitas penggunaan gadget cukup tinggi, rata-rata lebih dari dua jam per hari, terutama setelah pulang sekolah. Tujuan utama penggunaan gadget oleh siswa adalah untuk bermain game online, menonton video di platform digital, serta menggunakan media sosial. Hanya sebagian kecil siswa yang memanfaatkan gadget untuk kegiatan belajar, misalnya mencari informasi pelajaran atau mengakses aplikasi edukatif. Kondisi ini memperlihatkan bahwa fungsi hiburan dari gadget jauh lebih dominan dibandingkan fungsi edukatifnya (Rini et al., 2021).

Kebiasaan penggunaan gadget tersebut membawa dampak yang beragam bagi siswa. Dampak positif yang dirasakan antara lain siswa lebih mudah mengakses informasi dan sumber belajar tambahan yang tidak selalu tersedia di sekolah (A. Hidayat & Maesyaroh, 2020). Beberapa siswa juga menunjukkan peningkatan kemampuan digital, seperti keterampilan mengoperasikan aplikasi, mencari informasi, atau membuat konten sederhana. Namun, dampak negatif lebih menonjol, seperti berkurangnya waktu belajar, menurunnya konsentrasi saat menerima pelajaran di kelas, serta adanya kecenderungan untuk bersikap individualis karena lebih fokus pada gadget dibandingkan berinteraksi dengan teman sebaya (Whildania, 2025). Hasil ini sejalan dengan teori *Uses and Gratifications* yang menjelaskan bahwa anak-anak cenderung menggunakan media sesuai kebutuhan personal yang mereka rasakan, sehingga ketika hiburan lebih menarik daripada belajar, maka penggunaan gadget pun diarahkan ke sana.

Selama intervensi berupa kegiatan penyuluhan dan diskusi edukatif, siswa diberi pemahaman mengenai manfaat gadget untuk pembelajaran sekaligus risiko yang dapat muncul bila penggunaan tidak terkontrol (Eriviana et al., 2024). Setelah kegiatan, terlihat perubahan sikap siswa, di mana mereka mulai mampu membedakan antara penggunaan gadget yang bermanfaat dan yang dapat merugikan. Beberapa siswa bahkan menyampaikan komitmen untuk lebih sering menggunakan gadget dalam hal belajar, seperti mengakses materi pelajaran dari internet (Ovita, 2023). Hal ini menunjukkan bahwa interaksi edukatif yang melibatkan diskusi dan tanya jawab efektif meningkatkan kesadaran siswa, sesuai dengan teori konstruktivisme sosial Vygotsky yang menekankan pentingnya dialog dan interaksi sosial dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini juga memperlihatkan bahwa faktor lingkungan, baik sekolah maupun keluarga, sangat berpengaruh terhadap pola penggunaan gadget siswa. Guru berperan dalam mengarahkan agar gadget dapat digunakan sebagai media belajar, sementara orangtua menjadi pengawas utama di rumah untuk mengatur durasi dan jenis konten yang diakses anak (Utami et al., 2025). Temuan ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya oleh (W. Hidayat, 2023) yang menekankan pentingnya pendampingan orangtua agar penggunaan gadget memberi manfaat positif, serta mendukung temuan (Ichsan et al., 2022) yang menyoroti risiko paparan konten tidak sesuai usia terhadap perkembangan anak. Namun, penelitian ini menawarkan kebaruan berupa pendekatan praktis melalui intervensi langsung kepada siswa, bukan hanya deskripsi dampak, sehingga lebih aplikatif dalam konteks pendidikan dasar.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget pada siswa SD memiliki dua sisi, yakni positif dan negatif, yang saling berkaitan erat dengan pola pendampingan dan pengawasan dari lingkungan sekitar. Dampak negatif lebih dominan muncul ketika tidak ada regulasi yang jelas dalam penggunaan, sedangkan manfaat positif lebih dapat dimaksimalkan apabila terdapat bimbingan

dan arahan yang tepat dari guru maupun orangtua. Penelitian ini menegaskan urgensi kolaborasi antara pihak sekolah dan keluarga dalam mendidik anak untuk menggunakan gadget secara bijak, seimbang, dan bermanfaat bagi perkembangan belajar maupun sosial mereka.

Hasil penelitian yang disajikan merupakan data penting yang diperoleh dari pengumpulan data di lapangan (hasil tes, angket, wawancara, dokumen, dll). Tabel, gambar, atau grafik dapat melengkapi hasil penelitian untuk memperjelas hasil penelitian. Hindari penyajian data serupa dalam bentuk tabel terpisah. Tabel, gambar, dan grafik harus dikomentari atau dibahas. Semua tabel, gambar, dan grafik harus diletakkan di tengah dan diberi nomor urut. Untuk penelitian kualitatif, bagian hasil memuat bagian-bagian rinci berupa sub-topik yang berkaitan langsung dengan topik, fokus dan kategori penelitian.

Table 1. Jenis Aktivitas Penggunaan Gadget oleh Siswa SD Inpres 6/75 Libureng

Aktivitas Penggunaan Gadget	Persentase (%)
Bermain game	45
Menonton video	35
Belajar	15
Lainnya (musik, foto, dll)	5

Tabel 1. menunjukkan bahwa jenis-jenis aktivitas yang dilakukan siswa ketika menggunakan gadget. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa aktivitas dominan adalah bermain game (45%) dan menonton video (35%), sedangkan penggunaan gadget untuk belajar/mengakses materi pelajaran masih rendah (15%). Aktivitas lain seperti mendengarkan musik atau mengambil foto hanya sedikit (5%). Data ini menegaskan bahwa motivasi penggunaan gadget pada anak-anak lebih banyak untuk hiburan daripada untuk mendukung proses pembelajaran.



Gambar 1. Kegiatan Edukasi Gadget Melalui Diskusi Interaktif di SD Inpres 6/75 Libureng

Gambar 1. Menunjukkan bahwa menggambarkan situasi kegiatan edukasi yang dilakukan peneliti bersama siswa, berupa penyuluhan, presentasi, dan diskusi interaktif mengenai dampak positif dan negatif gadget. Melalui kegiatan ini, siswa diberikan pemahaman tentang bagaimana gadget dapat mendukung belajar jika digunakan dengan tepat, sekaligus menumbuhkan kesadaran mengenai risiko yang bisa timbul akibat penggunaan berlebihan. Gambar ini berfungsi sebagai bukti visual yang memperkuat temuan bahwa edukasi langsung kepada siswa efektif meningkatkan kesadaran mereka.



Gambar 2. Grafik Perubahan Pemahaman Siswa tentang Dampak Gadget

Grafik diatas menunjukkan bahwa perbandingan tingkat pemahaman siswa sebelum dan sesudah kegiatan edukasi. Sebelum edukasi, mayoritas siswa berada pada kategori pemahaman rendah (50%), sedangkan yang memiliki pemahaman tinggi hanya 15%. Setelah edukasi, terjadi pergeseran yang signifikan: pemahaman tinggi meningkat menjadi 45%, sementara kategori rendah menurun drastis

menjadi 15%. Hal ini membuktikan bahwa kegiatan edukatif dapat meningkatkan kesadaran siswa secara nyata mengenai dampak gadget, dan sekaligus menegaskan pentingnya peran guru serta orangtua dalam mendampingi anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget pada siswa SD Inpres 6/75 Libureng memiliki dampak ganda, yaitu positif dan negatif. Gadget dapat menjadi sarana belajar yang bermanfaat apabila digunakan secara tepat, seperti untuk mengakses informasi, materi pembelajaran, dan aplikasi edukatif. Namun, intensitas penggunaan yang tinggi untuk hiburan justru menimbulkan masalah, seperti menurunnya fokus belajar, keterlambatan tugas sekolah, dan berkurangnya interaksi sosial. Melalui kegiatan edukasi berupa penyuluhan, diskusi, dan tanya jawab, siswa mulai memahami pentingnya menggunakan gadget secara bijak dan seimbang. Keberhasilan edukasi ini tidak terlepas dari peran guru sebagai pendidik di sekolah dan orangtua sebagai pengawas di rumah. Oleh karena itu, kolaborasi antara sekolah dan keluarga menjadi kunci utama agar penggunaan gadget dapat mendukung perkembangan anak secara optimal, baik dalam aspek akademik maupun sosial.

REFERENSI

- Amalia, A. A. (2023). Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Regulasi Emosi Pada Remaja. *Jiksa-Jurnal Ilmu Keperawatan Sebelas April*, 5(2), 106–114.
- Anwar, M., Asri, A., & Utama, A. (2025). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Kejadian Insomnia Pada Siswa Di SMA N 1 Sumarorong. *Journal Pegguruang: Conference Series*, 6(2), 838–843.
- Erviana, Y., Kasanah, U., Sari, N., Munawir, A. N. E. R., Mahendra, Y., Munawaroh, S., Maulidia, L. N., Fajrinur, F., Mulyawan, G., & Mulyani, N. S. R. D. (2024). Perkembangan anak usia dini: Kunci untuk orang tua dan pendidik. *Penerbit Mifandi Mandiri Digital*, 1(01).
- Fajriyanti, D., Hidayat, C. T., & Dewi, S. R. (2024). Hubungan Pola Asuh Keluarga dengan Tingkat Penggunaan Smartphone pada Anak Sekolah Usia 10-12 Tahun di SDN Jember Lor 3. *Health & Medical Sciences*, 2(1), 14.
- Hidayat, A., & Maesyaroh, S. S. (2020). Penggunaan gadget pada anak usia dini. *JURNAL SYNTAX IMPERATIF: Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 1(5), 356–368.
- Hidayat, W. (2023). Pengendalian Tindakan Phubbing Anak: Studi Analisis Peran Orang Tua Dalam Pola Asuh Anak Sekolah Dasar. *IBTIDA-Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 3(2), 80–96.
- Ichsan, H., Lestari, G., & Lubis, M. S. (2022). Pengaruh Gadget Terhadap Motivasi Belajar Anak Usia Dini Kelas BDarussalam Tk It Muhandis Aceh Tenggara. *Hamka Ilmu Pendidikan Islam*, 2(01), 10–27.
- Komalawati, E. (2023). *Dampak Penggunaan Gadget Pada Akhlak Anak-Anak Di Desa Sido Rahayu Lampung Utara*. IAIN Metro.
- Lincoln, Y. S., & Guba, E. G. (1988). *Criteria for Assessing Naturalistic Inquiries as Reports*.
- Miles, M. B. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook*. Thousand Oaks.
- Octavia, S. A., Surahmat, A., Sumaryati, A., Hakim, A., & Saepulah, A. (2021). *Pandemic Effect (Hikmah & Kisah Para Pejuang Pendidikan Di Masa Pandemi)*. Deepublish.
- Organization, W. H. (2019). Guidelines on physical activity, sedentary behaviour and sleep for children under 5 years of age. In *Guidelines on physical activity, sedentary behaviour and sleep for children under 5 years of age* (hal. 36).
- Ovita, E. (2023). *Pengaruh Aplikasi Mewarnai dalam Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun di TK Kuncup Harapan Metro Barat*. IAIN Metro.
- Ramelan, H., Mastuinda, K. S., Martha, D., Muthie, I., Novera, W. R., Husna, A., & Ulmi, E. K. (2025). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Keterlambatan Bicara Anak Generasi Alpha. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(5), 1646.
- Rejeki, R., Adnan, M. F., & Siregar, P. S. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran pada pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 4(2), 337–343.
- Rini, N. M., Pratiwi, I. A., & Ahsin, M. N. (2021). Dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak usia sekolah dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 7(3), 1236–1241.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.

- Syafruddin, M. A., & Sutriawan, A. (2024). Dampak Radiasi Gadget Terhadap Tumbuh Kembang Anak. *Journal Physical Health Recreation (JPHR)*, 5(1), 178–191.
- Utami, R. D., Fajri, A., Vanessa, A. D., Wahyuni, D., & Rahmi, A. (2025). *Inovasi Pendidikan*. CV. Gita Lentera.
- Whildania, P. (2025). *Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Penggunaan Bahasa Kasar Di Sman 2 Tolitoli*. Universitas Islam Negeri Datokarama Palu.