



Research in Early Childhood Education and Parenting



Journal homepage: <https://ejournal.upi.edu/index.php/RECEP>

PEMANFAATAN GADGET DALAM PROSES PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI SEBAGAI UPAYA PERANAN TEKNOLOGI DALAM PENDIDIKAN

Rika Utami*

* Pendidikan Luar Sekolah Universitas Negeri Yogyakarta

Email : rika3827fip.2019@student.uny.ac.id

Article History:

Submitted/Received 26 Aug 2021

First Revised 12 Sep 2021

Accepted 19 Nov 2021

Publication Date 30 Nov 2021

Kata Kunci :

Inovasi PAUD

Perkembangan Zaman

Teknologi

ABSTRACT

Early childhood education is education that stimulates children's pre- school or helps children's character and personality. Children who are included in early childhood are ages 0 to 6 years. With the times and advances in technology today, it has an impact on all ages, including early childhood. By utilizing technological civilization to become one of the media in early childhood learning. By using literature studies and observations of the surrounding environment that utilize gadgets as one of the innovations of learning media in early childhood education.

ABSTRAK

Pendidikan anak usia dini yaitu Pendidikan yang merangsang pra sekolah anak atau membentuk karakter dan kepribadian anak. Anak yang termasuk kedalam anak usia dini yaitu usia 0 sampai 6 tahun. Dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi sekarang ini berdampak kepada semua kalangan usia termasuk anak usia dini. Dengan memanfaatkan peradaban teknologi menjadi salah satu media dalam pembelajaran anak usia dini. Dengan menggunakan studi literatur dan observasi terhadap lingkungan sekitar yang memanfaatkan *gadget* sebagai salah satu inovasi media pembelajaran dalam Pendidikan anak usia dini.

PENDAHULUAN

Anak usia dini atau biasa disebutkan sebagai anak-anak usia prasekolah adalah anak-anak pada rentan usia 0 sampai 6 tahun. Anak-anak pada usia ini membutuhkan fasilitas Pendidikan berupa Pendidikan informal (keluarga) dan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Angka kelahiran yang semakin meningkat hingga saat ini mengakibatkan banyaknya anak-anak berusia prasekolah. Hal ini menjadi penyebab utama dibutuhkannya banyak layanan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

Pendidikan informal dapat dilakukan oleh kedua orang tua, pendidikan ini berfokus pada pendidikan karakter dan kepribadian seseorang. Sedangkan Pendidikan Anak Usia Dini dilaksanakan oleh lembaga pendidikan, dengan mengacu pada memberikan rangsangan pendidikan kepada anak dan juga memberikan pengetahuan dasar terhadap lingkungan dan perkembangan jasmani dan rohani pada anak. Lembaga PAUD atau Pendidikan prasekolah ada beberapa jenis, salah satu contohnya yaitu :

- a. Kelompok Bermain (KB)
- b. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)
- c. Taman Kanak-kanak (TK).

Berbagai lembaga di atas memiliki tujuan yang sama dalam mengajarkan Pendidikan. Dengan menggunakan berbagai media dan strategi dalam mendidik, lembaga Pendidikan Anak Usia Dini tersebut menjalankan amanah untuk memberikan ilmu kepada anak usia dini. Penggunaan media atau alat dalam pelaksanaan Pendidikan tentu menyesuaikan dengan orientasi pendidikan dan kebutuhan peserta didik serta keadaan lingkungan disekitar lembaga pendidikan tersebut didirikan. Dunia pendidikan adalah titik sentral dalam perkembangan sumber daya manusia yang berkualitas, untuk itu sektor pendidikan dituntut lari dan berkembang menyesuaikan dengan kondisi yang ada. Munawar, 2020.

Perbedaan tempat atau daerah dapat menyebabkan kesenjangan media pembelajaran bagi beberapa lembaga Pendidikan Anak Usia Dini. Kasus yang biasanya terjadi yaitu lembaga pendidikan yang berada di daerah perkotaan akan memiliki fasilitas yang lengkap dan bermacam-macam. Sedangkan lembaga pendidikan anak usia dini yang ada di desa atau daerah terpencil akan memiliki keterbatasan dalam kelengkapan media pembelajaran. Misalnya untuk daerah pedesaan mereka hanya dapat memanfaatkan alat-alat yang ada disekitar mereka.

Selain dikarenakan dengan sulitnya mobilitas media pembelajaran dari perkotaan menuju pedesaan, juga karena pada umumnya masyarakat yang tinggal di pedesaan tidak akan mengutamakan Pendidikan Anak Usia Dini pada anak-anak mereka. Mayoritas dari mereka menganggap bahwa Pendidikan Anak Usia Dini tidak penting dan dapat diganti dengan Pendidikan oleh keluarga atau Pendidikan nonformal. Jikalau memang ada yang memperhatikan kebutuhan pendidikan anak usia dini mereka maka mereka enggan untuk sedikit lebih banyak mengeluarkan uang untuk sekedar membeli media pembelajaran yang dapat mendukung proses Pendidikan anak-anak mereka.

Sedangkan masyarakat di daerah perkotaan akan lebih memperhatikan kebutuhan Pendidikan anak-anak mereka. Selain itu juga di perkotaan akan lebih mudah mendapatkan berbagai macam media pembelajaran yang dapat mendukung pembelajaran anak usia dini. Masyarakat di daerah perkotaan cenderung akan mau membayar berapapun untuk kepentingan Pendidikan anak-anak mereka.

Perkembangan zaman dan teknologi juga sangat mempengaruhi kesenjangan di dalam proses Pendidikan. Jika di daerah perkotaan akan lebih mudah menyesuaikan diri dengan setiap perubahan yang ada karena perkembangan zaman maka berbeda dengan daerah pedesaan yang mayoritas masyarakatnya memiliki tingkat pendidikan rendah dan pemahaman terhadap teknologi yang sedikit terlambat. Masyarakat dalam perkotaan yang memiliki tingkat Pendidikan tinggi dan pemahaman terhadap teknologi yang cepat dapat dengan mudah mengaplikasikan berbagai perkembangan teknologi dalam setiap aspek kehidupan mereka.

Teknologi pendidikan merupakan proses yang kompleks dan terpadu melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari jalan pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi, dan mengelola pemecahan masalah yang menyangkut semua aspek belajar manusia. teknologi pendidikan dapat dipandang sebagai suatu disiplin ilmu, bidang garapan, dan profesi. Mawar, Salamah & Fauziah (2021)

Salah satu aspek kehidupan yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan sumber daya manusia yaitu pendidikan. Baik pendidikan formal dan nonformal, baik untuk anak sekolah maupun anak prasekolah. Pendidikan merupakan langkah awal pembentuk sumber daya manusia, dengan memperhatikan pendidikan anak maka orang tua akan dapat mendukung cita-cita anak dan memajukan sumber daya manusia pada generasi selanjutnya. Masyarakat di daerah perkotaan tentu mengetahui dan memikirkan perihal ini, oleh sebab itu mereka akan lebih memperhatikan setiap kebutuhan pendidikan anak-anak mereka daripada masyarakat yang ada di daerah pedesaan. Dengan menerapkan model pembelajaran yang efektif agar materi yang dipelajari oleh siswa dapat dipahami dengan baik serta dapat meningkatkan hasil belajar, Hidayat, Mulyani, dkk (2020).

Dan adanya perkembangan teknologi ini membuat seluruh lapisan umur masyarakat menjadi penikmat atau pengguna teknologi. Salah satu bentuk perkembangan teknologi yang marak atau umum digunakan oleh masyarakat yaitu *gadget*. Dengan adanya inovasi perkembangan *gadget* berdasarkan perkembangan zaman membuat teknologi ini menjadi sangat mudah digunakan dan menyediakan semakin banyak layanan. Dengan mudahnya penggunaan dan luasnya akses yang dapat ditempuh menggunakan teknologi ini membuat seluruh lapisan usia masyarakat dapat dengan mudah mengaplikasikannya, termasuk juga anak-anak pada usia dini. Kemampuan anak dalam menggunakan *gadget* sudah bukan barang aneh lagi karena dalam era revolusi industri 4.0 kehadiran teknologi ini telah menjadi magnet yang berdampak positif maupun negatif bagi sebagian anak (Salis Hijriyani & Astuti, 2020). Pelaksanaan penggunaan teknologi multimedia pada pembelajaran literasi diimplementasikan dalam pijakan-pijakan pembelajaran sentra dengan langkah-langkah: (a) pemusatan perhatian dan fokus, (b) orientasi, (c) pemodelan, (d) tahap bermain anak, dan (e) ringkasan Novitasari, K. (2019).

Tak dapat disangkal bahwa saat ini banyak sekali anak-anak yang bahkan belum terlalu mahir dalam menulis atau membaca namun mereka sudah dapat menggunakan atau mengaplikasikan *gadget* dengan baik. Banyak dari anak-anak usia dini sebenarnya kurang mengetahui fungsi yang sebenarnya dari layanan *gadget*, hanya saja mereka sudah terbiasa dengan memperhatikan bagaimana orang tua atau orang-orang disekitar mereka menggunakan alat ini sehingga mereka tertarik mengikuti dan menirukan orang-orang di sekitar mereka.

Peristiwa dimana anak-anak mahir menggunakan *gadget* ini baru terjadi akhir-akhir ini setelah kemajuan zaman dan teknologi yang semakin pesat. Hal ini tentu membawa dampak positif dan negatif bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Terutama untuk anak-anak usia dini karena pada usia ini anak mengalami masa *golden age* atau masa emas dalam perkembangan dan tumbuh kembang mereka baik jasmani dan rohani. Dengan lebih banyak bermain *gadget* atau menggunakan *gadget* pada kenyataannya membuat mereka enggan untuk belajar sehingga menyebabkan keterlambatan dalam pertumbuhan dan perkembangan mereka.

Hal ini sebenarnya bisa diminimalisir agar anak-anak usia dini tidak terlalu banyak menggunakan *gadget* sehingga menyebabkan mereka malas belajar. Peran orang tua dan guru tentu menjadi pondasi utama seorang anak dalam masa perkembangan dan pertumbuhan mereka. Selain itu juga orang-orang yang disekitar mereka juga harus mendukung minimalisir dalam penggunaan *gadget* oleh anak usia dini. Jika orang tua dapat mengontrol anak dalam waktu yang lebih lama maka berbeda dengan guru yang hanya bertemu selama beberapa jam dalam satu hari dengan seorang anak. 90% orangtua menyatakan bahwa jenis gadget yang sering digunakan anak mereka yang berusia 4-6 tahun adalah smartphone dan tablet. Zaini, M., & Soenarto, S. (2019).

Cara yang dapat dilakukan oleh orang tua dan guru pun beragam dalam meminimalisir anak usia dini dalam penggunaan *gadget*. Salah satu cara guru yaitu dengan memberikan pengertian kepada anak-anak usia dini tentang manfaat *gadget* dan aturan yang harus mereka patuhi dalam penggunaan barang tersebut. Atau hal lain yang dapat dilakukan oleh guru untuk meminimalisir penggunaan *gadget* pada anak usia dini yaitu dengan mengalihkan fungsi dari *gadget* itu sendiri seperti halnya dengan melakukan inovasi strategi pembelajaran menggunakan *gadget*.

Hal ini dapat disisipkan sebagai materi dalam proses pendidikan anak usia dini, dengan pemanfaatan *gadget* kepada hal yang lebih positif dan mendidik secara langsung akan mengubah pola pikir anak tentang fungsi dan manfaat *gadget* yang sesungguhnya. Dengan pembiasaan yang dilakukan setiap hari selama pendidikan maka anak-anak akan berpikir bahwa sebenarnya *gadget* merupakan salah satu bentuk media pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Meminimalisir penggunaan *gadget* pada anak usia dini dengan mengalihfungsikan *gadget* sebagai media pembelajaran dapat mengubah pola pikir anak usia dini tentang apa

itu sebenarnya manfaat *gadget*. Hal ini dapat memaksimalkan pula pemanfaatan kemajuan teknologi sebagai salah satu pendukung proses pembelajaran dalam lembaga pendidikan. Dalam jurnal kali ini saya menggunakan metode studi literatur dan juga observasi. Dengan melihat banyaknya anak usia dini yang bahkan lebih mahir menggunakan *gadget* daripada membaca dan menulis membuat saya berpikir bahwa zaman sekarang ini dengan kemajuan teknologi yang semakin maju membuat semakin banyak lapisan umur masyarakat yang tertarik dengan *gadget*.

Dengan menggunakan studi literatur saya juga dapat mengetahui keadaan yang serupa dengan peristiwa yang terjadi disekitar saya. Teknologi Augmented Reality dapat dijadikan alternatif sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini, dalam membangun aplikasi pengenalan objek dan contoh objek untuk aplikasinya adalah hewan, teknologi Augmented Reality ini dapat digunakan kedalam suatu buku atau foto untuk mengenalkan objek secara lebih nyata dan sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini, Wenthe, Pranatawijaya & Putra (2021).

Banyak dari anak-anak usia dini yang terbawa dampak buruk dari penggunaan *gadget* yang berlebihan dan tidak sesuai dengan usia mereka (Isni & Anugrah 2021). Masalah ini sebenarnya berawal dari kurangnya kontrol penggunaan *gadget* pada anak oleh orang tua, guru maupun orang-orang yang berada disekitar anak usia dini ini (Miharja & Fitriyanti (2020). Hal ini dapat diatasi dengan berbagai cara salah satunya pengurangan intensitas anak dalam menggunakan *gadget*, pemberian pengertian kepada anak tentang manfaat *gadget*, dan merubah fungsikan *gadget* menjadi media pembelajaran bagi anak usia dini. Sawitri, dkk (2019) menyatakan penggunaan smartphone sebaiknya tidak diberikan pada anak dibawah usia 8 tahun, karena saat usia tersebut anak lebih baik diarahkan kedalam kegiatan yang memiliki aktivitas dilingkungan agar mudah untuk bersosialisasi.

Dengan pemanfaatan *gadget* sebagai media dalam pembelajaran bagi anak usia dini dapat dilaksanakan disetiap pembelajaran dan disesuaikan dengan usia anak dan kemampuan dalam menggunakan *gadget*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Banyak langkah yang dapat diambil guna meminimalisir penggunaan *gadget* bagi anak usia dini. Baik dari orang tua maupun guru dapat memilih cara untuk mengontrol anak-anak usia dini dalam penggunaan *gadget* salah satunya yaitu dengan penggunaan *gadget* menjadi media pembelajaran dalam Pendidikan anak usia dini. Terapkan cara pengasuhan itu secara konsisten melalui interaksi langsung, suri tauladan, dan kebiasaan dalam keluarga Hariyani (2020). Gangguan dalam proses belajar langsung antara siswa dan guru dan pembatalan penilaian belajar berdampak pada psikologis anak didik dan menurunnya kualitas keterampilan murid Affifah (2021). Hal ini dapat dilakukan oleh guru dan dimanfaatkan sebagai salah satu materi untuk mengajarkan hal yang positif mengenai fungsi *gadget*. Program pemanfaatan *gadget* untuk menjadi media pembelajaran bagi anak usia dini tentu memiliki banyak nilai positif yang bisa diambil satunya yaitu:

- a. Pengaplikasian kemajuan teknologi untuk mendukung proses pendidikan
- b. Mengurangi penggunaan *gadget* untuk hal-hal yang kurang bermanfaat bagi anak-anak usia dini

- c. Mengajarkan penggunaan *gadget* dengan bijaksana
- d. Pemberian pengertian tentang fungsi dan manfaat *gadget* kepada anak usia dini

Selain manfaat yang sudah disebutkan tersebut, program pemanfaatan *gadget* ini menjadi salah satu ajang inovasi bentuk pembelajaran oleh para guru Pendidikan anak usia dini. Dengan menggunakan *gadget* seorang guru juga dituntut agar lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi sehingga akan muncul berbagai metode penyampaian pembelajaran yang lebih beragam dan bervariasi sehingga anak-anak akan tidak mudah jenuh saat melakukan pembelajaran di sekolah menurut Magdalena, Hasanah dan Unzhilaika (2020) . Rozalia (2017) menyatakan dalam penelitiannya bahwa pelajar yang menggunakan laptop dan *handphone* di dalam kelas dapat mempengaruhi konsentrasi mereka dan kemampuan belajarnya. Perkembangan teknologi tidak hanya terfokus pada teknologi pervasive saja, akan tetapi telah memiliki keragaman berupa perangkat bergerak atau gadget Asmawati (2021).

Para pelajar merasa bahwa perilaku yang tidak panas merupakan gangguan utama dari penggunaan *gadget* sehingga dalam penggunaannya memerlukan pemantauan dari orang dewasa .(Attia et al., 2017). Berkembangnya teknologi komunikasi memudahkan manusia untuk selalu *keep in touch* (berhubungan) dengan orang lain tanpa memperdulikan ruang dan waktu.(Marpaung, 2018). Nafaida dkk, (2020) menyatakan bahwa penggunaan *gadget* memberikan dampak positif dan negatif dari anak. Berdasarkan penjelasan dan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan suatu media dalam proses pembelajaran perlu mendapat perhatian khusus dari guru TK agar dapat dimanfaatkan secara optimal.(Yuniarni, 2019). Pengembangan karakter merupakan proses seumur hidup. Zubaedi, Z. (2019).

Dengan penggunaan media pembelajaran ini pemanfaatan kemajuan teknologi juga akan menjadi lebih terarah dan lebih bermanfaat bagi Pendidikan anak usia dini. Pelaksanaan program media pembelajaran menggunakan *gadget* ini dapat menumbuhkan rasa ingin tahu anak dan kreatifitas mereka dalam belajar. Dan jika lembaga pendidikan anak usia dini menggunakan *gadget* sebagai media pembelajaran ketika mereka berada dirumah atau Bersama orang tua dapat lebih terkontrol dan terarah dalam menggunakan teknologi ini.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari artikel ini yaitu Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dapat menjadi salah satu lembaga pendidikan yang memanfaatkan kemajuan teknologi berupa *gadget* untuk menjadi media pembelajaran. Dengan pemanfaatan ini dapat mengurangi intensitas penggunaan *gadget* pada anak usia dini untuk hal-hal yang kurang bermanfaat menjadi sesuatu yang dapat mendukung pendidikan mereka. Orang tua dan guru juga akan lebih mudah mengkondisikan anak-anak untuk belajar sambil bermain *gadget*. Selain itu dengan penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran mara tenaga pendidik atau guru akan dituntut untuk lebih inovatif dan kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga anak-anak usia dini dapat lebih bersemangat dan tidak mudah bosan saat belajar.

DAFTAR RUJUKAN

- Affifah, N. R. (2021). Peranan Pendidik Dalam Pembelajaran Daring Pada Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid-19 Di Kecamatan Sleman. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 93-100.
- Asmawati, L. (2021). Peran Orang Tua dalam pemanfaatan teknologi digital pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 82-96.
- Attia, N. A., Baig, L., Marzouk, Y. I., & Khan, A. (2017). The potential effect of technology and distractions on undergraduate students' concentration. *Pakistan journal of medical sciences*, 33(4), 860.
- Hariyani, F. (2020). Pengaruh Digital Parenting Terhadap Sosial Kemandirian Anak Prasekolah. *MMJ (Mahakam Midwifery Journal)*, 5(1), 38-50.
- Hidayat, H., Mulyani, H., Nurhasanah, S. D., Khairunnisa, W., & Sholihah, Z. (2020). Peranan Teknologi Dan Media Pembelajaran Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 8(2), 57-65.
- Hijriyani, Y. S., & Astuti, R. (2020). Penggunaan gadget oleh anak usia dini pada era revolusi industri 4.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8(1), 16-28.
- Isni, R. A. F., & Anugrah, D. (2021). Penanganan Kecanduan Gadget pada Anak Usia Sekolah Selama Masa Pandemi Covid-19 di Desa Wantilan, Kabupaten Subang. *Proceedings Uin Sunan Gunung Djati Bandung*, 1(28), 149-165.
- Magdalena, I., Hasanah, C., & Unzhilaika, U. (2020). Implementasi pembelajaran berbasis online di SDN Kampung Bambu 1. *PENSA*, 2(3), 420-439.
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh penggunaan gadget dalam kehidupan. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 5(2).
- Mawar, M., Salamah, D. N., & Fauziah, A. L. (2021, February). Sosialisasi Peranan Orang Tua Dalam Pembelajaran Daring Bagi Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid 19. In *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ* (Vol. 1, No. 1).
- Miharja, E., & Fitriyanti, D. (2020). Gambaran Tingkat Kecemasan Orangtua Terhadap Dampak Negatif Gadget pada Anak Usia 6-12 Tahun di Kelurahan Harapan Baru Samarinda. *Jurnal Kesehatan Pasak Bumi Kalimantan*, 2(2), 103-110.
- Munawar, B. (2020). Desain Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbatuan Aplikasi Comic Life 3 Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Cakrawala Pedagogik*, 4(2), 163-177.
- Nafaida, R. (2020). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan anak. *BEST Journal (Biology Education, Sains and Technology)*, 3(2), 57-61.
- Novitasari, K. (2019). Penggunaan Teknologi Multimedia Pada Pembelajaran Literasi Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 3(01), 50-56.
- Rozalia, M. F. (2017). Hubungan intensitas pemanfaatan gadget dengan prestasi belajar siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 5(2), 722-731.
- Sawitri, Y., Yannaty, I. A., Widyastika, S. I., Harumsih, T. D., & Musyarofah, H. F. (2019, December). Dampak penggunaan smartphone terhadap perkembangan anak usia dini. In *Prosiding Seminar Nasional LPPM UMP* (Vol. 1, pp. 691-697).
- Wenthe, D. C. M., Pranatawijaya, V. H., & Putra, P. B. A. A. (2021). Aplikasi pengenalan objek untuk anak usia dini menggunakan teknologi augmented reality. *Universitas Palangka Raya*.
- Yuniarni, D. (2019). The Teacher's Perception on Learning Media Based on Local Resources in Kindergarten in Pontianak City. *Journal of Education, Teaching and Learning*, 4(1), 222-227.

- Zaini, M., & Soenarto, S. (2019). Persepsi orangtua terhadap hadirnya era teknologi digital di kalangan anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 254-264.
- Zubaedi, Z. (2019). Optimalisasi Peranan Ibu Dalam Mendidik Karakter Anak Usia Dini Pada Zaman Now. *Al Fitrah: Journal Of Early Childhood Islamic Education*, 3(1), 49-63.