

Penggunaan Gawai pada Anak Usia 4-6 Tahun di TK ABA se-Kemantren Tegalrejo

Anggita Salma Dwi Ranjani

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

doi:

ARTICLE INFO	ABSTRAK
<p>Kata Kunci: <i>anak usia dini, gawai, orang tua</i></p>	<p>Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penggunaan gawai pada anak usia 4-6 tahun di TK ABA se-Kemantren Tegalrejo, mencakup aplikasi yang digunakan, aturan, frekuensi dan durasi penggunaan, kendala orang tua dalam menerapkan aturan, serta dampak positif dan negatif penggunaan gawai. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif jenis survei, dengan 157 orang tua dari TK ABA Karangwaru, TK ABA Kricak Kidul, dan TK ABA Tegalrejo sebagai sampel. Data dikumpulkan menggunakan angket melalui Google Form. Uji validitas menggunakan validitas isi yaitu pengujian kelayakan instrumen oleh ahli dan dibuktikan dengan perhitungan rumus Aiken's V. Hasil penelitian ini menunjukkan YouTube sebagai aplikasi yang sering diakses oleh anak. Sebanyak 89,8% orang tua menerapkan aturan penggunaan gawai. Kendala terbesar orang tua dalam menerapkan aturan yaitu kesibukan orang tua. Anak menggunakan gawai setiap hari dengan durasi 30–60 menit. Penggunaan gawai menimbulkan lebih banyak dampak negatif dibandingkan dampak positifnya. Gawai memberikan manfaat sebagai media belajar, namun juga menimbulkan ketergantungan.</p>
<p>Keywords: <i>early childhood, gadgets, parents</i></p>	<p>ABSTRACT <i>This study aims to describe the use of gadgets among children aged 4–6 years in ABA kindergartens throughout Tegalrejo sub-district area, including applications used, parental rules, frequency and duration of use, parental constraints in applying the rules, and the positive and negative effects of using gadgets on children. This study used a quantitative descriptive method of survey type, with 157 parents from ABA Karangwaru Kindergarten, ABA Kricak Kidul Kindergarten and ABA Tegalrejo Kindergarten as samples. Data is collected using angled through Google Form. The validity test using content validity is a feasibility test of the research instrument by experts and is proved by the calculation of Aiken's V formula. The results of this study show that YouTube as the application is most frequently accessed by children. As many as 89.8% of parents have applied the device usage rules. Parents biggest obstacle in applying the rules is their own parents busy lives. Children use gadgets every day 30–60 minutes. The use of gadgets has more negative effects than positive ones. Gadgets provides benefits as a learning medium, but also creates dependencies.</i></p>

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pada era globalisasi telah membawa perubahan signifikan dalam kehidupan manusia, termasuk dalam cara berkomunikasi, memperoleh informasi, dan menjalankan aktivitas sehari-hari. Salah satu produk teknologi yang paling menonjol saat ini adalah gawai atau *gadget*, yang tidak hanya digunakan oleh orang dewasa, tetapi juga oleh anak usia dini. Menurut Santrock (2012) masa kanak-kanak awal (*early childhood*) adalah periode perkembangan yang dimulai di akhir masa bayi hingga usia 5 atau 6 tahun, disebut juga sebagai tahun-tahun prasekolah. Anak usia dini, yang berada pada rentang usia 0–6 tahun (Undang-Undang No. 20 Tahun 2003), dikenal sebagai masa keemasan (*golden age*) karena pesatnya perkembangan dalam berbagai aspek, seperti fisik, kognitif, sosial emosional, dan bahasa.

Fenomena meningkatnya penggunaan gawai oleh anak usia dini menjadi perhatian, mengingat kelompok ini tergolong generasi *alpha* yang tumbuh bersama teknologi digital. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa anak-anak kerap mengakses konten seperti *YouTube*, *TikTok*, dan *game online*, yang dapat memberikan manfaat edukatif namun juga menimbulkan risiko jika tidak diawasi. Melalui

Corresponding author

Email addresses: anggitasalma.2018@student.uny.ac.id

Received 01 March 2025; Received in revised from 20 March 2025, Accepted 01 July 2025

Available online 25 October 2025 / © 2025 The Authors. Published by Departemen Pendidikan Anak Usia Dini FIP UNY.

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

penelitian yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2020, banyaknya pengguna internet di Indonesia mengalami kenaikan yang sangat signifikan, dengan rincian penggunaan perangkat berasal dari perangkat gawai. Melalui data ini, diketahui bahwa anak-anak pada usia 4-6 tahun termasuk dalam pengakses internet. Penelitian oleh Fitriani dan Widyastuti (2021) menyoroti potensi anak terpapar konten negatif akibat algoritma yang tidak selektif. Selain itu, durasi penggunaan gawai juga menjadi perhatian. Studi Paramasanthi (2024) dan Afifah (2023) menunjukkan bahwa mayoritas anak prasekolah menggunakan gawai lebih dari satu jam per hari, dan hal ini berkorelasi dengan rendahnya perkembangan sosial mereka. Oleh karena itu, diperlukan pemahaman menyeluruh mengenai bentuk penggunaan gawai pada anak usia dini, termasuk jenis aplikasi yang diakses, aturan penggunaan dari orang tua, serta durasi dan dampaknya.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan gawai pada anak usia dini, khususnya pada anak usia 4–6 tahun di TK ABA se-Kemantren Tegalrejo. Fokus penelitian meliputi jenis aplikasi yang sering digunakan, aturan orang tua, frekuensi dan durasi penggunaan, kendala orang tua dalam menerapkan aturan, serta dampak positif dan negatif yang ditimbulkan. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi orang tua, pendidik, dan pihak terkait dalam mengelola penggunaan gawai secara bijak pada anak usia dini.

2. METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kuantitatif yang bertujuan untuk menggambarkan atau menguraikan kondisi atau fenomena yang sedang terjadi berdasarkan angka atau data statistik.

Waktu dan Tempat

Penelitian dilaksanakan pada bulan April 2025 di TK ABA se-Kemantren Tegalrejo mencakup TK ABA Karangwaru, TK ABA Kricak Kidul dan TK ABA Tegalrejo. Alasan penelitian dilakukan di lokasi ini dikarenakan Kemantren Tegalrejo berada di wilayah perkotaan yang sudah umum menggunakan gawai pada kesehariannya dan TK ABA sudah mengenalkan gawai atau *gadget* pada kegiatan pembelajaran anak.

Target/Subjek Penelitian

Target responden pada penelitian ini adalah orang tua atau wali murid dari TK ABA Karangwaru, TK ABA Kricak Kidul dan TK ABA Tegalrejo yang berjumlah 258 orang yang kemudian ditentukan sampelnya menggunakan Taro Yamane (dalam Imansari & Kholifah, 2023) dan didapatkan sejumlah 157 orang tua sebagai sampel. Pada penelitian ini, teknik sampling yang digunakan yaitu *probability sampling area (cluster)* yang berarti dilakukan dengan menggunakan pertimbangan jumlah orang tua atau wali murid di masing-masing sekolah. Teknik yang peneliti gunakan untuk menentukan sampel pada setiap sekolah adalah *random sampling*. *Random sampling* dilakukan dengan mengambil sampel secara acak dan pada setiap populasi diberi kesempatan yang sama untuk dipilih menjadi anggota sampel.

Prosedur

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif, yaitu penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan suatu fenomena secara sistematis dan objektif dalam bentuk angka. Prosedur penelitian ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu angket disebarakan secara langsung kepada responden di sekolah atau melalui platform daring seperti *Google Form*, peneliti menjelaskan tujuan penelitian dan cara pengisian angket kepada para orang tua dan data dikumpulkan selama kurun waktu tertentu hingga jumlah responden yang dibutuhkan tercapai.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Jenis data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif berupa diagram lingkaran (pie chart) yang umumnya digunakan untuk memaparkan data dalam bentuk persentase dari total responden, terutama untuk data kategorikal atau nominal. Instrumen yang digunakan berupa angket yang dibagikan melalui *Google Form* berisikan pertanyaan atau pernyataan untuk mendapatkan suatu informasi dari responden yang telah divalidasi oleh para ahli dari dosen jurusan PGPAUD, kepala sekolah, dan guru TK dan diuji menggunakan rumusan Aiken's V.

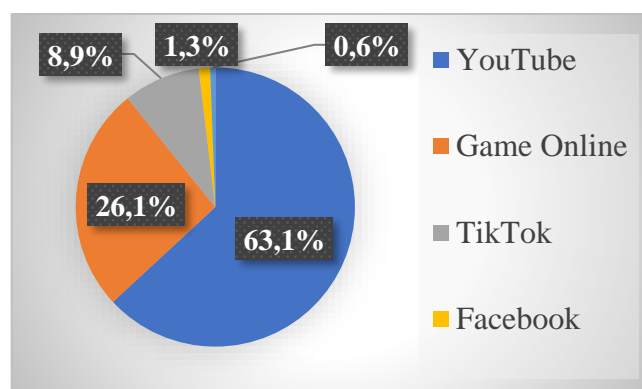
Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data statistik deskriptif yang diharapkan dapat memberikan penjelasan secara umum mengenai masalah yang diteliti agar pembaca dapat lebih mudah untuk memahaminya. Dalam pengaplikasiannya pada penelitian ini, data yang diperoleh akan disusun secara urut baik dari yang terendah atau yang tertinggi. Data akan disajikan dalam beberapa bentuk antara lain tabel distribusi frekuensi numerikal dengan tujuan memperlihatkan jumlah responden yang memperoleh nilai tertentu.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.

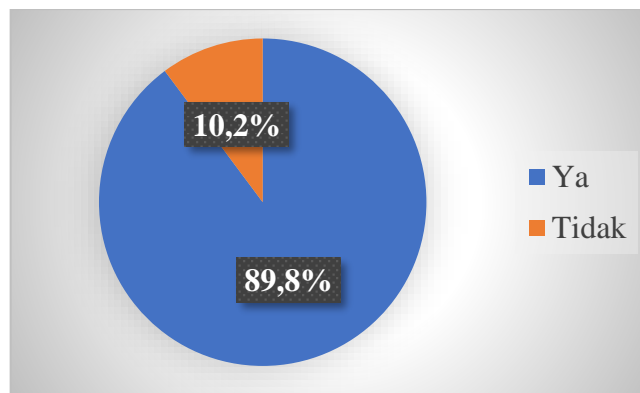
Berdasarkan hasil penelitian, mayoritas anak usia dini (63,1%) paling sering mengakses aplikasi YouTube. Sekitar 80% anak usia dini di Indonesia pernah menonton *YouTube* (Fitriani dan Siregar, 2021). Hal ini menjadi bukti bahwa *YouTube* memanglah aplikasi yang paling digemari anak-anak. Aplikasi ini digunakan anak untuk menonton video animasi, hiburan, serta sebagai media edukasi, seperti pengenalan huruf, angka, warna, dan nilai-nilai kehidupan. Penggunaan YouTube memberikan dampak positif apabila didampingi oleh orang tua, seperti membantu perkembangan bahasa dan mempererat komunikasi, namun juga memiliki risiko paparan konten tidak sesuai usia jika tanpa pengawasan. Game online menempati urutan kedua (26,1%) dengan manfaat melatih strategi, namun berisiko menyebabkan kecanduan. Mulyadi dan Wahyuni (2021) menambahkan bahwa *game online* tidaklah hanya menyajikan media hiburan, tetapi juga dapat mengasah strategi anak dan melatih kemampuan anak dalam berpikir kritis, kerja sama serta penyelesaian masalah. TikTok digunakan oleh 8,9% anak dan dapat merangsang kreativitas serta kepercayaan diri, tetapi membawa risiko konten tidak pantas. Facebook diakses oleh 1,3% anak dan meski dapat meningkatkan literasi digital, penggunaannya perlu diawasi karena anak rentan meniru perilaku negatif. Sementara itu, hanya 0,6% anak yang menggunakan YouTube Kids, aplikasi yang dirancang khusus untuk anak-anak dengan fitur kontrol orang tua, yang meskipun lebih aman, tetap membutuhkan pendampingan agar penggunaannya tidak berlebihan. Secara keseluruhan, peran aktif orang tua dalam mendampingi dan mengarahkan penggunaan aplikasi digital sangat penting untuk memaksimalkan manfaat serta meminimalkan dampak negatif bagi anak usia dini. Data lengkap mengenai aplikasi yang sering diakses anak pada gawai dapat dilihat pada gambar berikut.

Gambar 1. Aplikasi yang paling sering diakses atau digunakan oleh anak di TK ABA se-Kemantren Tegalrejo



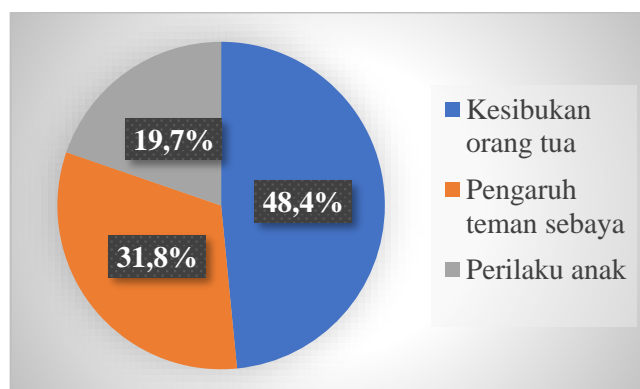
Sebagian besar orang tua (89,8%) telah memberikan aturan dalam penggunaan gawai kepada anak, seperti mengatur durasi, memilih aplikasi yang boleh diakses, dan mendampingi anak saat menggunakan gawai. Aturan ini penting untuk membatasi dampak negatif serta mengarahkan gawai sebagai sarana belajar. Menurut Astuti dan Sari (2021) keterlibatan aktif orang tua dalam mendampingi anak saat bermain gawai dan berdiskusi mengenai konten yang dilihat sangat efektif dalam mengurangi risiko paparan konten negatif dan mendorong penggunaan gawai sebagai alat penunjang kegiatan belajar anak. Sementara itu, 10,2% orang tua tidak menerapkan aturan, yang berisiko menyebabkan kecanduan, menurunnya minat belajar, kurangnya aktivitas fisik, dan gangguan sosial maupun kesehatan. Oleh karena itu, peran aktif orang tua sangat diperlukan dalam membimbing anak agar penggunaan gawai tetap mendukung tumbuh kembang anak secara optimal. Data lengkap mengenai jumlah orang tua yang sudah dan yang tidak memberikan aturan penggunaan gawai pada anak dapat dilihat melalui gambar berikut.

Gambar 2. Pemberian aturan penggunaan gawai pada anak di TK ABA se-Kemantren Tegalrejo



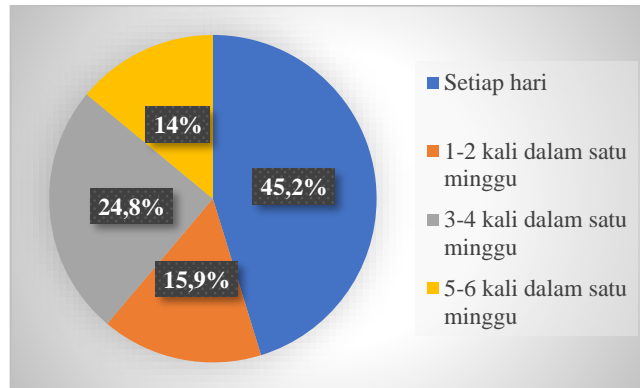
Kendala utama dalam penerapan aturan penggunaan gawai pada anak adalah kesibukan orang tua (48,4%). Orang tua yang sibuk, cenderung akan memberikan gawai pada anak sebagai alat untuk sekedar menenangkan atau mengalihkan perhatian anak ketika mereka tidak dapat mendampingi anak secara langsung. Sebanyak 31,8% orang tua menyebutkan pengaruh teman sebaya sebagai kendala, karena anak cenderung meniru teman sebayanya yang bebas menggunakan gawai. Pengaruh teman sebaya menjadi faktor eksternal dalam kecenderungan anak menggunakan gawai. Sementara itu, 19,7% orang tua mengalami kesulitan akibat penolakan dari anak, yang belum mampu mengontrol diri dan cenderung sulit menerima pembatasan penggunaan gawai secara tiba-tiba. Jika kondisi ini terus-menerus maka akan semakin sulit pula orang tua untuk mengontrol perilaku digital anak. Temuan ini menegaskan pentingnya pendampingan yang konsisten serta dukungan lingkungan dalam menerapkan aturan penggunaan gawai secara efektif. Data lengkap mengenai kendala orang tua dalam menerapkan aturan penggunaan gawai pada anak dapat dilihat pada gambar berikut.

Gambar 3. Kendala orang tua dalam menerapkan aturan penggunaan gawai pada anak di TK ABA se-Kemantren Tegalrejo



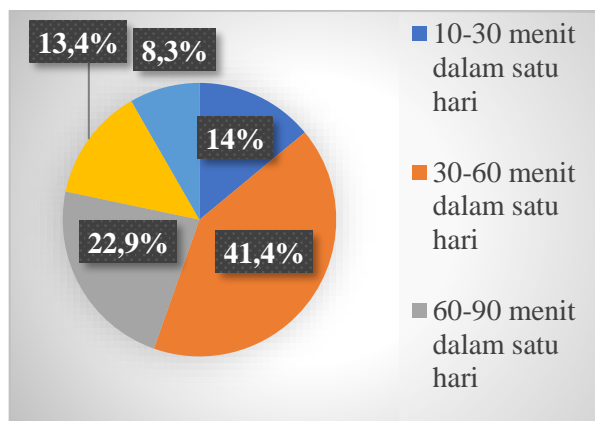
Frekuensi anak dalam menggunakan gawai dalam satu minggu yaitu sebagian besar anak (45,2%) menggunakan gawai setiap hari. Sebanyak 24,8% menggunakan gawai 3–4 kali per minggu, 14% menggunakan gawai 5–6 kali per minggu, dan 15,9% hanya 1–2 kali per minggu. Normal atau tidaknya frekuensi penggunaan gawai pada anak dapat diketahui berdasarkan durasi penggunaannya. Data lengkap mengenai frekuensi penggunaan gawai pada anak dapat dilihat pada gambar berikut.

Gambar 4. Frekuensi penggunaan gawai pada anak di TK ABA se-Kemantren Tegalrejo dalam satu minggu



Durasi anak dalam menggunakan gawai dalam satu minggu yaitu sebagian besar (41,4%) menggunakan gawai selama 30 - 60 menit dalam satu hari, 22,9% menggunakan gawai selama 60 - 90 menit dalam satu hari, 14% menggunakan gawai selama 10 - 30 menit dalam satu hari, 13,4% menggunakan gawai selama 90 - 120 menit dalam satu hari dan 8,3% memberi jawaban lebih dari 120 menit dalam satu harinya. Menurut *American Academy of Pediatrics* (dalam Muslikah dkk, 2024) anak usia di bawah 2 tahun tidak boleh menggunakan gawai sama sekali. Kemudian untuk anak usia 2-5 tahun dalam menggunakan gawai sebaiknya dibatasi durasinya yaitu maksimal satu jam per hari dan tetap dalam pendampingan orang tua, sedangkan untuk anak di atas 5 tahun sebaiknya tidak lebih dari 2 jam per hari. Hal ini didukung dengan pernyataan Sutrisno (2020) penggunaan gawai pada anak usia dini perlu dibatasi untuk mencegah dampak negatif bagi pertumbuhan dan perkembangan mereka. Durasi yang disarankan yaitu maksimal satu jam per hari bagi anak usia 2-5 tahun. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar anak dapat memiliki waktu untuk berinteraksi langsung dengan orang sekitar dan lingkungannya. Data lengkap mengenai durasi penggunaan gawai pada anak dalam satu hari dapat dilihat pada gambar berikut.

Gambar 5. Durasi penggunaan gawai pada anak di TK ABA se-Kemantren Tegalrejo dalam satu minggu

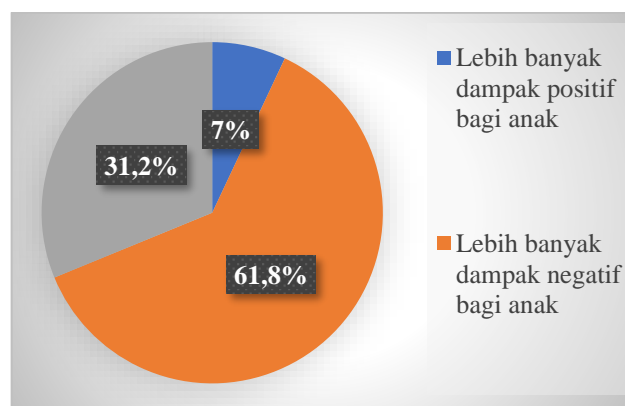


Penggunaan gawai dapat memberikan manfaat dalam pembelajaran anak usia dini. Melalui konten dan aplikasi edukatif, anak dapat belajar konsep angka, huruf, warna, bentuk, serta dasar-dasar sains dan matematika dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Aplikasi *game* edukasi juga mampu meningkatkan keterlibatan dan konsentrasi anak dalam belajar, serta memperkaya kosakata dan kemampuan berbahasa. Selain itu, gawai dapat merangsang kreativitas dan keterampilan sosial anak melalui aktivitas seperti menggambar, menulis, serta berinteraksi secara virtual dengan teman sebaya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gawai pada anak dapat menimbulkan berbagai dampak negatif. Salah satunya adalah kecanduan, yang membuat anak lebih tertarik pada layar daripada berinteraksi secara langsung, sehingga menghambat kemampuan komunikasi dan sosial serta menurunkan empati. Anak juga cenderung mudah marah dan sulit mengendalikan emosi. Selain itu, penggunaan gawai tanpa pengawasan dapat menurunkan kualitas belajar karena anak lebih memilih konten hiburan daripada yang bersifat edukatif. Dari segi kesehatan, penggunaan gawai berlebihan dapat menyebabkan gangguan mata, obesitas, kurang aktivitas fisik, gangguan postur tubuh, dan masalah tidur. Temuan ini menekankan pentingnya pendampingan dan pengawasan orang tua dalam penggunaan gawai oleh anak.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas orang tua (61,8%) menilai penggunaan gawai pada anak lebih banyak menimbulkan dampak negatif dibandingkan positif. Sebanyak 31,2% orang tua menganggap dampak positif dan negatifnya seimbang, dengan catatan jika penggunaan gawai disertai aturan dan pendampingan. Hanya 7% orang tua yang meyakini bahwa dampak positif gawai lebih dominan. Temuan ini menegaskan pentingnya kontrol dan pengawasan dalam penggunaan gawai agar manfaatnya dapat dimaksimalkan dan risiko negatifnya diminimalkan.

Gambar 6. Perbandingan dampak positif dan dampak negatif penggunaan gawai pada anak menurut orang tua di TK ABA se-Kemantren Tegalrejo



4. SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi yang paling sering diakses oleh anak di TK ABA se-Kemantren Tegalrejo adalah *YouTube*. Hal ini dikarenakan *YouTube* berisikan konten video, audio dan visual yang menarik bagi anak, tidak hanya itu *YouTube* juga berisikan konten berita, pendidikan dan hiburan. Sebagian besar orang tua di TK ABA se-Kemantren Tegalrejo sudah menerapkan aturan pada anak dalam penggunaan gawai untuk menetapkan batasan-batasan tertentu. Dalam menerapkan aturan tersebut, orang tua memiliki kendala terbesar yaitu terkait kesibukan orang tua sendiri, baik itu mengenai pekerjaan di dalam maupun di luar rumah. Orang tua yang sibuk cenderung akan memberikan gawai pada anak sebagai alat untuk sekedar menenangkan atau mengalihkan perhatian anak ketika mereka tidak dapat mendampingi anak secara langsung.

Sebagian besar anak di TK ABA se-Kemantren Tegalrejo menggunakan gawai setiap harinya. Durasi penggunaannya berkisar antara 30 – 60 menit dalam satu hari. Menurut Sebagian besar orang tua di TK ABA se-Kemantren Tegalrejo penggunaan gawai menimbulkan lebih banyak dampak negatif dibandingkan dampak positifnya. Penggunaan gawai dapat memberikan dampak positif bagi anak,

seperti menjadi media belajar untuk anak, meningkatkan ketertarikan dan konsentrasi anak, dapat meningkatkan rasa keingintahuan mengasah kreativitas anak, dan mengembangkan kemampuan bahasa anak. Penggunaan gawai juga dapat menimbulkan dampak negatif bagi anak, seperti ketergantungan atau kecanduan, penurunan kualitas belajar, masalah pada pengelihatian, kelelahan mata dan gangguan pada postur tubuh anak yang diakibatkan dari kebiasaan duduk yang buruk hingga gangguan tidur pada anak..

Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Penggunaan Gawai pada Anak Usia 4-6 Tahun di TK ABA se-Kemantren Tegalrejo, peneliti memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi berbagai pihak terkait, yang diantaranya:

1. Bagi orang tua, perlu meningkatkan pendampingan dan pengawasan penggunaan gawai pada anak terkait frekuensi dan durasi penggunaan gawai dan jenis aplikasi atau konten yang diakses anak agar dapat menghindari dampak negatif yang ditimbulkan dan memaksimalkan dampak positifnya.
2. Bagi pendidik, perlu adanya topik strategi orang tua dalam penggunaan gawai pada anak, dikaji dalam kegiatan pertemuan orang tua. Melalui kegiatan tersebut, diharapkan dapat memberikan edukasi kepada orang tua terkait penggunaan gawai dan merancang kegiatan pembelajaran yang interaktif bagi anak.
3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat melakukan penelitian lanjutan dengan cakupan materi dan wilayah yang lebih luas.

5. REFERENSI

- Afifah, Luthfiah Hasna, Ulfa Azizah. (2023). Hubungan screen time terhadap perkembangan sosial anak usia prasekolah di Kecamatan Karangwelas. *Jurnal Promotif Preventif*. Universitas Muhammadiyah Purwokerto, 6(6), 946.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). (2020). *Survei Penggunaan Internet di Indonesia*. Jakarta: APJII.
- Astuti, R., & Sari, R. M. (2021). Peran orang tua dalam mengawasi penggunaan gadget pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 12–20.
- Fitriani, R & Widyastuti, S. (2021). Dampak konten digital terhadap perilaku anak di era digital. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 7(2), 34-45.
- Fitriani, R. & Siregar, S. (2021). Pengaruh tayangan Youtube terhadap perkembangan bahasa anak usia dini. *Jurnal Obsesi*, 6(6), 17.
- Imansari, Nurulita, Umi Kholifah. (2023). *Metodologi Penelitian Untuk Pendidikan Kejuruan*. Madiun: Unima Press.
- Mulyadi, H., & Wahyuni, S. (2021). Dampak penggunaan game online terhadap prestasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(1), 45–54.
- Muslikah. (2024). Hubungan durasi penggunaan gadget dengan kemampuan mengingat pada anak usia dini (4-6 Tahun) di TK PGRI Sempolan Kecamatan Silo Kabupaten Jember. *Assyifa Jurnal Ilmu Kesehatan*, (2)1, 103.
- Paramasanthi, Gusti Ayu Made Landhevi, dkk. (2024). Hubungan lama penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial pada anak prasekolah di TK Tunas Mekar Sari Denpasar. *Aesculapius Medical Journal*, 4(2), 242.
- Sutrisno, A. (2020). Batasan penggunaan gadget bagi anak usia dini untuk meningkatkan kualitas perkembangan anak. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 15(2), 101.