Prosiding Seminar Pendidikan Nasional UNIGA 2026 Volume 1
https://journal.lppi.or.id/index.php/sipenaga
ISSN XXXX-XXXX (online)

Persepsi Orang Tua dan Guru terhadap Konsentrasi Anak Usia 5-6 Tahun yang Menggunakan Gadget

Nailah Zukhruf Kamilah[1]*, Nida Amelia Triyani[1], Siti Yani[1], Iman Nurjaman[1]
[1] Universitas Muhammadiyah Tangerang, Banten, Indonesia

* email korespondensi: nailahkamilah@umt.ac.id

Artikel ini telah dipresentasikan pada kegiatan Seminar Pendidikan Nasional UNIGA (SIPENAGA)
Universitas Garut, Garut, Indonesia
20 Juni 2026

Abstract

The development of digital technology has become an integral part of the lives of early childhood children. The increasingly intensive use of gadgets and various digital media has given rise to varying views regarding their impact on children's learning processes, particularly on concentration. Teachers, as those who interact directly with children during learning activities, have diverse experiences and perspectives regarding this phenomenon. This study aims to describe teachers' perceptions of the influence of digital exposure on early childhood concentration. This study used a qualitative approach with descriptive methods. Data were obtained through in-depth interviews and observations of early childhood teachers. Data analysis was conducted through data reduction, data presentation, and conclusion drawing to obtain a comprehensive picture of teachers' perceptions of the influence of digital exposure on children's concentration. This study is expected to provide an understanding of teachers' perspectives on the phenomenon of digital exposure in early childhood and serve as a consideration for parents and educators in supporting the appropriate use of digital technology according to their child's developmental stage.

Keywords: *Digital Exposure, Learning Concentration, Child Development, Digital Technology, School-Age Children.*

PENDAHULUAN

Perkembangan internet telah mengubah dunia menjadi lebih dinamis dan serba cepat. Kemajuan teknologi digital telah memengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk pola komunikasi, pendidikan, dan hiburan. Saat ini, penggunaan gadget tidak lagi terbatas pada kalangan tertentu, tetapi telah menjangkau seluruh kelompok usia, termasuk anak usia dini. Berbagai fitur yang menarik, interaktif, dan mudah diakses menjadikan gadget sebagai salah satu media yang banyak digunakan oleh anak-anak (Novianti & Garzia, 2020). Seiring meningkatnya penggunaan gadget pada anak usia dini, muncul berbagai pandangan mengenai dampaknya terhadap perkembangan anak. Sebagian peneliti menilai bahwa teknologi digital dapat mendukung proses belajar apabila digunakan secara tepat, sedangkan penelitian lain menunjukkan adanya potensi dampak negatif terhadap perkembangan kognitif, sosial-emosional, dan kemampuan konsentrasi anak apabila penggunaannya berlebihan. Oleh karena itu, penggunaan media digital pada anak usia dini perlu mendapatkan perhatian dan pendampingan dari orang tua maupun pendidik (Christakis, 2014; Hill et al., 2016; Madigan et al., 2019; McArthur et al., 2022).

Dalam kurun waktu dua puluh tahun terakhir, perkembangan teknologi digital berlangsung sangat pesat dan membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk pendidikan, komunikasi, dan pola interaksi sosial masyarakat (Neumann, 2018;

How to Cite: Kamilah, N. Z., Triyani, N. A., Yani, S., & Nurjaman, I. (2026). Persepsi orang tua dan guru terhadap konsentrasi anak usia 5-6 tahun yang menggunakan gadget. In Prosiding Seminar Pendidikan Nasional UNIGA (Vol. 1). https://journal.lppi.or.id/index.php/sipenaga

Novianti & Garzia, 2020). Perkembangan tersebut turut memengaruhi kehidupan anak usia dini yang saat ini tumbuh di lingkungan yang sarat dengan teknologi digital dan akses internet sejak usia yang semakin muda (Hutton et al., 2020; Neumann, 2018; Radesky et al., 2015). Kehadiran perangkat digital seperti telepon pintar, tablet, dan berbagai aplikasi interaktif telah menjadi bagian dari aktivitas sehari-hari anak, baik untuk hiburan maupun pembelajaran (Neumann, 2018; Novianti & Garzia, 2020).

Masa anak usia dini merupakan periode penting yang sering disebut sebagai golden age karena pada tahap ini terjadi perkembangan yang sangat pesat pada aspek kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan kemampuan perhatian anak (Hutton et al., 2020; Madigan et al., 2019; Neumann, 2018). Oleh karena itu, berbagai bentuk stimulasi yang diterima anak, termasuk melalui media digital, dapat memberikan pengaruh terhadap proses perkembangan dan pembelajarannya (Neumann, 2018; Radesky et al., 2015). Penggunaan gadget yang sesuai dengan usia dan didampingi oleh orang tua maupun guru dapat menjadi sarana edukatif yang mendukung perkembangan kemampuan berpikir, kreativitas, serta literasi awal anak (Neumann, 2018; Novianti & Garzia, 2020; Radesky et al., 2015).

Namun demikian, penggunaan gadget yang berlebihan juga menjadi perhatian para peneliti karena berpotensi mengurangi kesempatan anak untuk bermain aktif, berinteraksi secara langsung dengan lingkungan, dan mengembangkan kemampuan konsentrasi secara optimal (Madigan et al., 2019; Nugroho et al., 2022; Tamana et al., 2019). Penelitian menunjukkan bahwa durasi penggunaan layar yang tinggi pada anak prasekolah berhubungan dengan meningkatnya masalah perhatian (inattention) dan perilaku tertentu yang dapat memengaruhi kesiapan belajar anak (Madigan et al., 2019; Tamana et al., 2019).Oleh sebab itu, penggunaan gadget pada anak usia dini memerlukan pengawasan, pembatasan waktu, dan pendampingan yang tepat agar manfaat teknologi dapat diperoleh tanpa menghambat perkembangan anak (Hutton et al., 2020; Novianti & Garzia, 2020; Nugroho et al., 2022)

Pada masa inilah anak sering kali menunjukkan tingkat responsivitas yang tinggi terhadap adanya rangsangan maupun stimulus yang diberikan (Guellai et al., 2022; Janssen et al., 2020; Jing et al., 2023) Selain itu, saat berada di usia ini anak akan mengalami masa keemasan (golden age), yaitu saat mereka berada di usia dini. Dan di saat inilah otak akan mengalami perkembangan yang sangat pesat sehingga merupakan awal mula terjadinya suatu proses pertumbuhan dan perkembangan pada manusia (Guellai et al., 2022; Jing et al., 2023; Swider-Cios et al., 2023). Seiring dengan perkembangan zaman, perkembangan teknologi juga mengalami perkembangan yang pesat. Berbagai jenis teknologi yang bermunculan dan fitur baru selalu dari hari ke hari. Kebutuhan akan teknologi merupakan salah satu kebutuhan penting saat ini. Ini karena teknologi dibutuhkan untuk berbagai keperluan. Salah satu teknologi yang sangat diperlukan bagi kehidupan manusia adalah gadget. Pada gadget terdapat berbagai fitur yang dapat dimanfaatkan oleh manusia dengan berbagai cara, yang salah satu fitur utamanya adalah adanya internet (Astuti, 2023).

Keterlibatan gadget dalam pola asuh orang tua yang dianggap dapat membantu kini menjadi kebiasaan dan tidak lepas dari penggunaan gadget. Penggunaan teknologi gadget pada anak usia dini kini menjadi topik yang kontroversial dalam beberapa dekade menimbulkan pro kontra akan dampak penggunaan teknologi baru terhadap anak usia dini (Jaya & Amrizal, 2024).

Penelitian terbaru menunjukkan bahwa dampak media digital terhadap konsentrasi anak usia 5-6 Tahun tidak hanya dipengaruhi adanya oleh lamanya penggunaan gadget, tetapi juga oleh jenis konten yang di akses. Konten edukatif yang bersifat interaktif, seperti permainan belajar, aplikasi membaca, atau aktivitas yang mengajak anak berpikir dan memberikan respons,

cenderung mampu mempertahankan perhatian anak lebih lama karena anak terlibat secara aktif dalam proses belajar. Sebaliknya, video yang ditonton secara pasif tanpa adanya interaksi lebih banyak menempatkan anak sebagai penerima informasi sehingga stimulasi yang diperoleh bersifat satu arah. Jika dilakukan terlalu lama, kebiasaan menonton video pasif dapat membuat anak terbiasa menerima rangsangan visual yang cepat sehingga lebih mudah kehilangan fokus Ketika mengikuti kegiatan belajar yang membutuhkan perhatian lebih lama. Meskipun demikian, bukan berati seluruh video memberikan dampak negatif. Video edukatif yang disertai pendampingan orang tua, atau guru, misalnya dengan mengajak anak berdiskusi mengenai isi tayangan, atau menghubungkannya dengan kegiatan bermain secara langsung, tetap dapat menjadi media belajar yang bermanfaat.

Dengan demikian, kualitas konten dan keterlibatan orang dewasa merupakan faktor yang lebih penting dibandingkan hanya sekedar durasi penggunaan gadget. Perbedaan karakteristik antara konten edukatif interaktif dan video pasif inilah yang menjadi salah satu aspek yang masih jarang dibahas dalam penelitian mengenai konsentrasi anak usia dini. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya melihat pengaruh penggunaan gadget secara umum, tetapi juga mempertimbangkan bagaimana guru dan orang tua memandang jenis konten digital yang digunakan anak dalam kehidupan sehari-hari (Jing et al., 2023; Swider-Cios et al., 2023).

METODE

Penelitian Ini Menggunakan Pendekatan Kualitatif Dengan Metode Deskriptif. Pendekatan Kualitatif Digunakan Untuk Memahami Fenomena Secara Mendalam Dan Kontekstual Sesuai Dengan Kondisi Alamiah Subjek Penelitian (Fadli, 2021). Metode Deskriptif Dipilih Karena Penelitian Ini Bertujuan Untuk Menggambarkan Serta Memahami Persepsi Guru Dan Orang Tua Mengenai Pengaruh Paparan Digital Terhadap Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini Berdasarkan Pengalaman Dan Pandangan Mereka Secara Langsung. Melalui Pendekatan Ini, Peneliti Dapat Memperoleh Informasi Yang Lebih Mendalam Mengenai Fenomena Yang Terjadi Di Lingkungan Anak, Baik Di Rumah Maupun Di Sekolah.

Penelitian Direncanakan Dilaksanakan Pada Bulan Mei 2026 Di Salah Satu Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (Paud) Di Kota Tangerang. Pemilihan Lokasi Penelitian Didasarkan Pada Pertimbangan Bahwa Anak Usia Dini Merupakan Kelompok Yang Saat Ini Tidak Terlepas Dari Penggunaan Teknologi Digital Dalam Kehidupan Sehari-Hari Sehingga Relevan Dengan Fokus Penelitian Yang Dikaji.

Subjek Penelitian Terdiri Atas Guru Dan Orang Tua Anak Usia Dini Yang Memiliki Pengalaman Dalam Mendampingi Proses Belajar Anak. Pemilihan Informan Dilakukan Menggunakan Teknik Purposive Sampling, Yaitu Teknik Penentuan Informan Berdasarkan Pertimbangan Tertentu Yang Sesuai Dengan Tujuan Penelitian (Campbell et al., 2020). Informan Penelitian Terdiri Atas 3 Guru Dan 5 Orang Tua Yang Memiliki Anak Usia 5–6 Tahun Pengguna Media Digital. Kriteria Guru Yang Dipilih Adalah Guru Yang Aktif Mengajar Kelompok Usia 5–6 Tahun Dan Memiliki Pengalaman Mengamati Perilaku Belajar Anak Di Kelas. Adapun Kriteria Orang Tua Adalah Memiliki Anak Usia 5–6 Tahun Yang Menggunakan Gadget Atau Media Digital Dalam Aktivitas Sehari-Hari. Jumlah Informan Ditentukan Berdasarkan Prinsip Kecukupan Data (Data Saturation), Yaitu Ketika Informasi Yang Diperoleh Telah Menunjukkan Pengulangan Dan Tidak Ditemukan Tema Baru Yang Relevan Dengan Fokus Penelitian.

Data Penelitian Dikumpulkan Melalui Teknik Wawancara, Observasi, Dan Dokumentasi. Wawancara Dilakukan Secara Semi-Terstruktur Agar Peneliti Dapat Menggali Informasi Secara Lebih Fleksibel Sesuai Dengan Jawaban Informan. Wawancara Difokuskan Pada Persepsi Guru Dan Orang Tua Mengenai Penggunaan Media Digital, Perilaku Belajar Anak, Serta Pengaruh

Paparan Digital Terhadap Kemampuan Konsentrasi Anak. Selain Wawancara, Observasi Dilakukan Untuk Memperoleh Gambaran Langsung Mengenai Perilaku Anak Selama Kegiatan Pembelajaran Berlangsung, Khususnya Yang Berkaitan Dengan Kemampuan Memusatkan Perhatian, Mengikuti Instruksi, Dan Menyelesaikan Tugas. Dokumentasi Digunakan Sebagai Data Pendukung Berupa Catatan Lapangan, Foto Kegiatan, Serta Dokumen Lain Yang Relevan Dengan Penelitian.

Instrumen Penelitian Yang Digunakan Berupa Pedoman Wawancara Dan Lembar Observasi. Pedoman Wawancara Disusun Berdasarkan Fokus Penelitian Yang Mencakup Pemahaman Tentang Paparan Digital, Kondisi Konsentrasi Belajar Anak, Persepsi Guru Dan Orang Tua Terhadap Pengaruh Paparan Digital, Serta Upaya Yang Dilakukan Dalam Mendampingi Penggunaan Media Digital Pada Anak. Sementara Itu, Lembar Observasi Digunakan Untuk Mencatat Berbagai Perilaku Yang Berkaitan Dengan Konsentrasi Belajar Anak Selama Proses Pembelajaran Berlangsung, Seperti Kemampuan Memperhatikan Penjelasan Guru, Keterlibatan Dalam Kegiatan Belajar, Kemampuan Menyelesaikan Tugas, Serta Respons Anak Terhadap Instruksi Yang Diberikan.

Analisis Data Dilakukan Menggunakan Model Miles et al. (2014) Yang Meliputi Tiga Tahapan, Yaitu Reduksi Data, Penyajian Data, Dan Penarikan Kesimpulan Atau Verifikasi. Reduksi Data Dilakukan Dengan Menyeleksi Dan Menyederhanakan Data Yang Diperoleh Dari Hasil Wawancara, Observasi, Dan Dokumentasi. Selanjutnya, Data Disajikan Dalam Bentuk Uraian Naratif Untuk Memudahkan Peneliti Dalam Mengidentifikasi Pola Dan Tema Yang Muncul. Tahap Terakhir Dilakukan Melalui Penarikan Kesimpulan Dan Verifikasi Secara Berkelanjutan Untuk Memperoleh Pemahaman Yang Mendalam Mengenai Persepsi Guru Dan Orang Tua Terhadap Pengaruh Paparan Digital Terhadap Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini.

Selain menggunakan pedoman wawancara, penelitian ini juga memanfaatkan lembar observasi perilaku konsentrasi anak selama kegiatan belajar. Aspek yang diamati meliputi kemampuan memusatkan perhatian pada guru, mengikuti intruksi, menyelesaikan tugas sampai selesai, mempertahankan fokus selama kegiatan berlangsung, kemampuan kembali berkonsentrasi setelah terdistraksi, serta keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Hasil observasi digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat temuan wawancara. Selanjutnya, proses analisis dilakukan dengan analisis tematik mengacu pada enam tahap Braun dan Clarke, yaitu (1) memahami sluruh data wawancara dan observasi, (2) memberi kode awal pada informasi yang relevan, (3) mengelompokkan kode menjadi tema-tema sementara, (4) meninjau kembali kesesuaian tema dengan keseluruhan data, (5) memberi nama dan mendefinisikan setiap tema, serta (6) Menyusun hasil laporan penelitian secara sistematis sehingga setiap tema dapat menjelaskan persepsi guru dan orang tua mengenai pengaruh penggunaan gadget terhadap konsentrasi anak.

Untuk Menjamin Keabsahan Data, Penelitian Ini Menggunakan Teknik Triangulasi Sumber Dan Triangulasi Teknik. Triangulasi Sumber Dilakukan Dengan Membandingkan Informasi Yang Diperoleh Dari Guru Dan Orang Tua, Sedangkan Triangulasi Teknik Dilakukan Dengan Membandingkan Hasil Wawancara, Observasi, Dan Dokumentasi. Selain Itu, Peneliti Juga Melakukan Member Check Dengan Mengonfirmasi Kembali Hasil Wawancara Kepada Informan Guna Memastikan Bahwa Data Yang Diperoleh Sesuai Dengan Pengalaman Dan Pandangan Yang Dimaksud Oleh Informan. Sebelum Penelitian Dilaksanakan, Peneliti Terlebih Dahulu Meminta Izin Kepada Pihak Sekolah Dan Memperoleh Persetujuan Dari Seluruh Informan. Seluruh Data Yang Diperoleh Dijaga Kerahasiaannya Dan Hanya Digunakan Untuk Kepentingan Penelitian.

CC BY SA

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Persepsi Guru dan Orang Tua tentang Paparan Digital pada Anak Usia Dini

Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru dan orang tua memandang media digital sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan anak usia dini. Sebagian besar informan menyatakan bahwa anak telah mengenal perangkat digital seperti telepon pintar dan tablet sejak usia dini. Penggunaan media digital umumnya dilakukan untuk menonton video, bermain permainan digital, mendengarkan lagu anak, serta mengakses berbagai konten hiburan maupun edukasi.



Gambar 1. Wawancara dengan Guru PAUD

Gambar 1 menunjukkan kegiatan wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru PAUD sebagai salah satu informan penelitian. Guru mengungkapkan bahwa penggunaan media digital pada anak semakin meningkat dibandingkan beberapa tahun sebelumnya. Menurut mereka, hampir seluruh anak telah memiliki akses terhadap gadget, baik milik pribadi maupun milik orang tua. Sementara itu, orang tua menyatakan bahwa gadget sering digunakan sebagai sarana hiburan ketika anak berada di rumah. Selain itu, beberapa orang tua memanfaatkan media digital untuk membantu anak belajar mengenal huruf, angka, warna, dan bentuk.

Temuan ini menunjukkan bahwa media digital telah menjadi bagian dari lingkungan tumbuh kembang anak usia dini. Kehadiran teknologi digital memberikan kemudahan dalam memperoleh informasi dan hiburan, namun juga menuntut adanya pengawasan dari orang dewasa agar penggunaannya tetap sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.

Gambaran Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini

Berdasarkan hasil wawancara, guru menjelaskan bahwa anak yang memiliki konsentrasi belajar yang baik mampu memperhatikan penjelasan guru, mengikuti instruksi dengan baik, serta menyelesaikan tugas sesuai arahan. Anak juga menunjukkan keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran dan mampu mempertahankan perhatian selama proses belajar berlangsung.

Sebaliknya, guru menemukan beberapa anak yang mengalami kesulitan mempertahankan fokus dalam kegiatan pembelajaran. Anak cenderung mudah teralihkan oleh rangsangan lain di lingkungan sekitar, sering berpindah perhatian dari satu aktivitas ke aktivitas lainnya, serta membutuhkan arahan berulang dari guru. Selain guru, peneliti juga melakukan wawancara

dengan orang tua guna memperoleh informasi mengenai penggunaan media digital oleh anak di lingkungan keluarga.



Gambar 2. Wawancara dengan Orang Tua

Gambar 2 menunjukkan proses wawancara dengan orang tua yang bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai kebiasaan penggunaan media digital pada anak dan dampaknya terhadap aktivitas belajar di rumah. Orang tua juga memiliki pandangan yang serupa mengenai konsentrasi belajar anak. Menurut mereka, anak yang memiliki konsentrasi baik mampu menyelesaikan kegiatan yang sedang dilakukan tanpa mudah terganggu oleh aktivitas lain. Namun, beberapa orang tua mengungkapkan bahwa anak terkadang sulit mempertahankan fokus, terutama setelah menggunakan gadget dalam waktu yang cukup lama.

Pengaruh Paparan Digital terhadap Konsentrasi Belajar Anak

Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru dan orang tua memiliki persepsi yang relatif sama mengenai pengaruh paparan digital terhadap konsentrasi belajar anak. Sebagian besar informan berpendapat bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan anak lebih mudah terdistraksi dan mengalami kesulitan mempertahankan fokus saat belajar.

Guru mengungkapkan bahwa beberapa anak terlihat lebih tertarik pada aktivitas yang bersifat visual dan interaktif dibandingkan kegiatan pembelajaran yang membutuhkan perhatian dalam waktu yang lebih lama. Anak cenderung mengharapkan stimulasi yang cepat sebagaimana yang mereka peroleh ketika menggunakan gadget.

Salah seorang guru menyatakan:

"Menurut saya, penggunaan gadget memang ada pengaruhnya terhadap konsentrasi anak. Anak yang terlalu sering menggunakan gadget kadang lebih cepat bosan saat belajar dan ingin kegiatan yang lebih menarik seperti yang mereka lihat di layar."

Pernyataan tersebut didukung oleh hasil wawancara dengan orang tua yang mengungkapkan bahwa anak menjadi lebih sulit fokus ketika diminta belajar setelah menggunakan gadget dalam waktu yang lama.

CC BY SA

Upaya Guru dan Orang Tua dalam Mengelola Penggunaan Media Digital

Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru dan orang tua menyadari pentingnya pendampingan dalam penggunaan media digital pada anak usia dini. Guru menekankan perlunya pembatasan durasi penggunaan gadget serta pemilihan konten yang sesuai dengan usia anak. Selain itu, guru juga mendorong orang tua untuk menyediakan kegiatan alternatif yang dapat mengurangi ketergantungan anak terhadap gadget.

Orang tua mengungkapkan bahwa mereka berupaya mengatur waktu penggunaan gadget, mendampingi anak ketika mengakses media digital, serta memilih konten yang dianggap aman dan edukatif. Beberapa orang tua juga membiasakan anak untuk melakukan aktivitas lain seperti bermain di luar rumah, membaca buku cerita, dan berinteraksi dengan anggota keluarga.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media digital telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari anak usia dini. Guru dan orang tua mengungkapkan bahwa sebagian besar anak telah mengenal dan menggunakan perangkat digital seperti telepon pintar dan tablet untuk berbagai aktivitas, mulai dari menonton video, bermain gim, hingga mengakses konten edukatif. Kondisi ini menunjukkan bahwa anak usia dini tumbuh dalam lingkungan yang semakin dekat dengan teknologi digital. Temuan ini sejalan dengan Guellai et al. (2022) yang menjelaskan bahwa paparan media digital pada anak usia dini terus meningkat seiring berkembangnya teknologi dan semakin mudahnya akses terhadap perangkat digital.

Berdasarkan hasil wawancara, guru dan orang tua memiliki persepsi yang relatif sama mengenai pengaruh paparan digital terhadap konsentrasi belajar anak. Sebagian besar informan berpendapat bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan anak lebih mudah terdistraksi dan mengalami kesulitan mempertahankan perhatian selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Temuan ini sejalan dengan Tamana et al. (2019) yang menemukan bahwa tingginya paparan layar berkaitan dengan meningkatnya masalah perhatian (*inattention*) pada anak prasekolah. Selain itu, Guellai et al. (2022) menjelaskan bahwa penggunaan media digital yang berlebihan berpotensi memengaruhi perkembangan fungsi kognitif dan kemampuan perhatian anak apabila tidak disertai pengawasan yang memadai.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa anak yang terbiasa memperoleh stimulasi visual dan audio secara cepat dari media digital cenderung menginginkan aktivitas yang lebih menarik dan interaktif. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian anak lebih mudah merasa bosan ketika mengikuti kegiatan pembelajaran yang membutuhkan perhatian dalam waktu yang lebih lama. Temuan ini dapat dijelaskan melalui hasil penelitian Jing et al. (2023) yang menunjukkan bahwa media digital memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan pembelajaran konvensional karena menyajikan informasi secara cepat, menarik, dan interaktif. Paparan media digital yang tinggi dapat memengaruhi pola perhatian anak dalam menerima informasi sehingga diperlukan pengelolaan penggunaan media digital yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.

Meskipun demikian, penelitian ini juga menemukan bahwa media digital tidak selalu memberikan dampak negatif terhadap anak usia dini. Guru dan orang tua menilai bahwa media digital dapat memberikan manfaat apabila digunakan secara tepat sebagai media pembelajaran. Penggunaan video edukatif, permainan edukatif, dan aplikasi pembelajaran dapat membantu meningkatkan minat belajar serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi anak. Temuan ini sejalan dengan Jing et al. (2023) yang menjelaskan bahwa media digital juga dapat memberikan kontribusi positif terhadap proses belajar dan perkembangan kemampuan anak apabila digunakan secara tepat dan didampingi oleh orang dewasa.

CC BY SA

Temuan penelitian ini memperlihatkan bahwa dampak media digital terhadap konsentrasi belajar anak tidak hanya ditentukan oleh keberadaan gadget itu sendiri, tetapi juga dipengaruhi oleh durasi penggunaan, jenis konten yang diakses, serta pendampingan yang diberikan oleh orang tua dan guru. Hasil penelitian ini sejalan dengan Novianti & Garzia (2020) yang menegaskan bahwa penggunaan gadget pada anak usia dini memerlukan pendampingan yang konsisten agar manfaat yang diperoleh lebih besar dibandingkan risiko yang mungkin muncul. Selain itu, Nugroho et al. (2022) menjelaskan bahwa peran orang tua sangat penting dalam mengawasi, membatasi, dan mengarahkan penggunaan gadget pada anak.

Selain pengawasan dari orang tua, kerja sama antara keluarga dan sekolah juga menjadi faktor penting dalam mendukung penggunaan media digital yang sehat. Guru dan orang tua perlu memiliki pemahaman yang sama mengenai batasan penggunaan gadget serta jenis konten yang sesuai dengan usia anak. Dengan adanya komunikasi dan kerja sama yang baik antara sekolah dan keluarga, penggunaan media digital dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran yang mendukung perkembangan anak tanpa mengganggu kemampuan konsentrasi mereka.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa paparan digital memiliki pengaruh terhadap konsentrasi belajar anak usia dini menurut persepsi guru dan orang tua. Penggunaan media digital yang berlebihan cenderung berkaitan dengan menurunnya kemampuan anak dalam mempertahankan fokus selama kegiatan belajar. Namun, apabila digunakan secara tepat, disertai pembatasan durasi penggunaan, pemilihan konten yang sesuai, serta pendampingan yang memadai dari orang tua dan guru, media digital dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran yang mendukung perkembangan anak usia dini.

SIMPULAN

Berdasarkan Hasil Penelitian, Dapat Disimpulkan Bahwa Media Digital Telah Menjadi Bagian Dari Kehidupan Sehari-Hari Anak Usia Dini Dan Digunakan Untuk Berbagai Aktivitas, Seperti Menonton Video, Bermain Gim, Serta Mengakses Konten Edukatif. Guru Dan Orang Tua Memiliki Persepsi Yang Relatif Sama Bahwa Penggunaan Media Digital Memberikan Pengaruh Terhadap Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini.

Hasil Penelitian Menunjukkan Bahwa Penggunaan Media Digital Yang Berlebihan Cenderung Menyebabkan Anak Lebih Mudah Terdistraksi, Sulit Mempertahankan Fokus, Dan Cepat Merasa Bosan Saat Mengikuti Kegiatan Pembelajaran. Anak Yang Terbiasa Memperoleh Stimulasi Visual Dan Audio Secara Cepat Dari Media Digital Cenderung Menginginkan Aktivitas Yang Lebih Menarik Dan Interaktif Sehingga Konsentrasi Belajarnya Dapat Terganggu. Namun Demikian, Media Digital Tidak Selalu Memberikan Dampak Negatif. Apabila Digunakan Secara Tepat, Sesuai Usia, Dan Didampingi Oleh Orang Tua Maupun Guru, Media Digital Dapat Dimanfaatkan Sebagai Sarana Pembelajaran Yang Menarik Serta Mendukung Proses Belajar Anak.

Oleh Karena Itu, Penggunaan Media Digital Pada Anak Usia Dini Perlu Disertai Dengan Pengawasan, Pembatasan Durasi Penggunaan, Serta Pemilihan Konten Yang Sesuai Dengan Tahap Perkembangan Anak. Selain Itu, Kerja Sama Antara Orang Tua Dan Guru Diperlukan Untuk Menciptakan Lingkungan Digital Yang Sehat Sehingga Manfaat Media Digital Dapat Dioptimalkan Tanpa Menghambat Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengelolaan penggunaan gadget pada anak usia dini akan lebih efektif apabila dilakukan secara Bersama oleh orang tua dan guru. Kerja sama tersebut tidak hanya berkaitan dengan pembatasan durasi pengguanaan gadget, tetapi juga kesepakatan mengenai jenis konten yang digunakan, pendampingan saat anak mengakses media digital, serta komunikasi yang dilakukan secara rutin mengenai perkembangan konsentrasi anak.

CC BY SA

DAFTAR PUSTAKA

Astuti, R. (2023). Penggunaan Gadget dalam Pengasuhan Anak Usia Dini di Era Revolusi Industri 4.0. Islamic EduKids, 5(1), 39–52. https://doi.org/10.20414/iek.v5i1.7172

Braun, V., & Clarke, V. (2022). Thematic analysis: A practical guide. SAGE Publications. https://www.sagepub.com/shop/buy-a-book/thematic-analysis-1-248481

Campbell, S., Greenwood, M., Prior, S., Shearer, T., Walkem, K., Young, S., Bywaters, D., & Walker, K. (2020). Purposive sampling: complex or simple? Research case examples. Journal of Research in Nursing, 25(8), 652–661. https://doi.org/10.1177/1744987120927206

Christakis, D. A. (2014). Interactive Media Use at Younger Than the Age of 2 Years. JAMA Pediatrics, 168(5), 399. https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2013.5081

Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. HUMANIKA, 21(1), 33–54. https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075

Guellai, B., Somogyi, E., Esseily, R., & Chopin, A. (2022). Effects of screen exposure on young children's cognitive development: A review. Frontiers in Psychology, 13. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.923370

Hill, D., Ameenuddin, N., Reid Chassiakos, Y. (Linda), Cross, C., Hutchinson, J., Levine, A., Boyd, R., Mendelson, R., Moreno, M., & Swanson, W. S. (2016). Media and Young Minds. Pediatrics, 138(5). https://doi.org/10.1542/peds.2016-2591

Hutton, J. S., Dudley, J., Horowitz-Kraus, T., DeWitt, T., & Holland, S. K. (2020). Associations Between Screen-Based Media Use and Brain White Matter Integrity in Preschool-Aged Children. JAMA Pediatrics, 174(1), e193869. https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2019.3869

Janssen, X., Martin, A., Hughes, A. R., Hill, C. M., Kotronoulas, G., & Hesketh, K. R. (2020). Associations of screen time, sedentary time and physical activity with sleep in under 5s: A systematic review and meta-analysis. Sleep Medicine Reviews, 49, 101226. https://doi.org/10.1016/j.smrv.2019.101226

Jaya, I., & Amrizal, A. (2024). ANALISIS DAMPAK GADGET TERHADAP ASPEK PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI. Computer Based Information System Journal, 12(1), 24–30. https://doi.org/10.33884/cbis.v12i1.8235

Jing, M., Ye, T., Kirkorian, H. L., & Mares, M.-L. (2023). Screen media exposure and young children's vocabulary learning and development: A meta-analysis. Child Development, 94(5), 1398–1418. https://doi.org/10.1111/cdev.13927

Madigan, S., Browne, D., Racine, N., Mori, C., & Tough, S. (2019). Association Between Screen Time and Children's Performance on a Developmental Screening Test. JAMA Pediatrics, 173(3), 244. https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2018.5056

McArthur, B. A., Volkova, V., Tomopoulos, S., & Madigan, S. (2022). Global Prevalence of Meeting Screen Time Guidelines Among Children 5 Years and Younger. JAMA Pediatrics, 176(4), 373. https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2021.6386

Miles, M. B., Huberman, A., Michael, & Saldaña, J. (2014). Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook (3rd ed.). Sage Publications.

Neumann, M. M. (2018). Using tablets and apps to enhance emergent literacy skills in young children. Early Childhood Research Quarterly, 42, 239–246. https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2017.10.006

Novianti, R., & Garzia, M. (2020). Penggunaan Gadget pada Anak; Tantangan Baru Orang Tua Milenial. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 4(2), 1000. https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.490

Nugroho, R., Artha, I. K. A. J., Nusantara, W., Cahyani, A. D., & Patrama, M. Y. P. (2022). Peran Orang Tua dalam Mengurangi Dampak Negatif Penggunaan Gadget. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(5), 5425–5436. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2980

Radesky, J. S., Schumacher, J., & Zuckerman, B. (2015). Mobile and Interactive Media Use by Young Children: The Good, the Bad, and the Unknown. Pediatrics, 135(1), 1–3. https://doi.org/10.1542/peds.2014-2251

Swider-Cios, E., Vermeij, A., & Sitskoorn, M. M. (2023). Young children and screen-based media: The impact on cognitive and socioemotional development and the importance of parental mediation. Cognitive Development, 66, 101319. https://doi.org/10.1016/j.cogdev.2023.101319

Tamana, S. K., Ezeugwu, V., Chikuma, J., Lefebvre, D. L., Azad, M. B., Moraes, T. J., Subbarao, P., Becker, A. B., Turvey, S. E., Sears, M. R., Dick, B. D., Carson, V., Rasmussen, C., Pei, J., & Mandhane, P. J. (2019). Screen-time is associated with inattention problems in preschoolers: Results from the CHILD birth cohort study. PLOS ONE, 14(4), e0213995. https://doi.org/10.1371/journal.pone.0213995