

DAMPAK PENGGUNAAN GEDGET TERHADAP PENINGKATAN MINAT BELAJAR ANAK-ANAK DI GAMPONG TUMBO BARO

Agung Prasetya

Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh
Address: Jl. Syeikh Abdul Rauf Kopelma Darussalam, Banda Aceh, Aceh
e-mail: 200102099@student.ar-raniry.ac.id

Ismail

Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh
Address: Jl. Syeikh Abdul Rauf Kopelma Darussalam, Banda Aceh, Aceh
e-mail: ismailm@ar-raniry.ac.id

DOI: 10.22373/jrpm.v5i1.6142

Abstract

The use of devices has become a commonplace occurrence in the present digital age, even among children. The purpose of this study is to examine how Gampong Tumbo Baro children's learning is enhanced by their use of devices. A descriptive qualitative methodology involving data analysis, interviews, and observation is employed. The findings of the study demonstrate that technology can affect children's learning in both positive and bad ways. On the one hand, technology raises interest in learning, facilitates information access, and offers interactive learning materials. Uncontrolled use, however, can lead to dependence on technology, poorer social skills, and trouble concentrating. To optimize the advantages of technology-based learning, this study suggests parental supervision and help, controlling device use time, and creating the best possible technology-based learning materials.

Keywords: *Gadgets; learning; childre; positive impact; negative impact; Gampong Tumbo Baro*

Abstrak

Penggunaan gadget di era digital saat ini telah menjadi fenomena yang tidak terelakkan, termasuk di kalangan anak-anak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan gadget terhadap peningkatan pembelajaran anak-anak di Gampong Tumbo Baro. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan observasi, wawancara, dan analisis data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gadget memiliki dampak positif maupun negatif terhadap pembelajaran anak-anak. Di satu sisi, gadget mempermudah akses terhadap informasi, menyediakan media pembelajaran interaktif, dan meningkatkan minat belajar. Namun, di sisi lain, penggunaan yang tidak terkendali dapat menyebabkan gangguan konsentrasi, penurunan kemampuan sosial, dan ketergantungan pada teknologi. Penelitian ini merekomendasikan pengawasan dan

pendampingan oleh orang tua, pengaturan waktu penggunaan gadget, serta optimalisasi konten pembelajaran berbasis teknologi untuk memaksimalkan manfaat gadget dalam proses belajar anak-anak. Dengan pengelolaan yang tepat, gadget dapat menjadi alat yang efektif untuk mendukung pembelajaran di Gampong Tumbo Baro.

Kata Kunci: *Gadget; pembelajaran; anak-anak; dampak positif; dampak negatif; Gampong Tumbo baro*

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang pesat di era digital saat ini telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Gadget, sebagai salah satu produk teknologi, telah yang interaktif, dan menjadi sarana hiburan yang mendidik. Namun, di sisi lain, penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat memengaruhi pola belajar, sosial, dan psikologis anak-anak secara negatif.

Anak-anak yang terpapar gadget sejak usia dini memiliki akses lebih luas terhadap informasi dibandingkan generasi sebelumnya. Gadget mampu meningkatkan motivasi belajar melalui aplikasi dan konten pembelajaran digital yang menarik.¹ Namun, durasi penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan gangguan konsentrasi, penurunan prestasi belajar, serta menimbulkan ketergantungan pada teknologi.² Hal ini menjadi tantangan khusus, terutama di wilayah pedesaan seperti Gampong Tumbo Baro, di mana kesadaran orang tua akan dampak penggunaan gadget masih terbatas.

Gampong Tumbo Baro merupakan salah satu wilayah di Aceh yang tengah mengalami transformasi dalam pola pendidikan masyarakatnya. Sebagai bagian dari upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan, penggunaan gadget sebagai alat bantu pembelajaran semakin diminati. Akan tetapi, pemanfaatan ini sering kali belum diimbangi dengan edukasi kepada orang tua dan anak-anak mengenai batasan penggunaan gadget. Studi oleh Maulana³ menyoroti bahwa dukungan dan pengawasan orang tua sangat penting untuk memaksimalkan dampak positif gadget pada pembelajaran anak-anak.

¹Prasetyo, A., Utomo, B., & Dewi, C. "Pengaruh Media Pembelajaran Digital Terhadap Motivasi Belajar Anak Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan Digital*, Vol.5, No.2, 2023, hlm. 45-60.

² Nurhidayah, L., & Utami, R. "Durasi Penggunaan Gadget dan Dampaknya pada Prestasi Belajar Anak". *Jurnal Psikologi Anak*, Vol. 8, No.1, 2022, hlm. 20-35.

³ Maulana, R., Syafrina, D., & Hidayat, S. "Peran Orang Tua dalam Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini". *Jurnal Pendidikan Keluarga*, Vol. 10, No. 3, 2021, hlm. 105-118.

Penggunaan gadget sebagai bagian dari proses pembelajaran juga berkaitan dengan tantangan pengintegrasian teknologi dalam konteks pendidikan di pedesaan. Di Gampong Tumbo Baro, akses terhadap gadget semakin meningkat seiring dengan berkembangnya infrastruktur teknologi informasi, seperti jaringan internet dan ketersediaan perangkat digital. Namun, literasi digital masyarakat setempat, terutama pada kalangan orang tua dan guru, masih menjadi tantangan utama. Literasi ini berperan penting untuk memastikan bahwa anak-anak menggunakan gadget secara bijaksana dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Sebagai contoh, anak-anak yang terpapar aplikasi pendidikan berbasis game menunjukkan peningkatan kemampuan kognitif tertentu, seperti pengenalan huruf dan angka⁴. Namun, tanpa pengawasan yang memadai, anak-anak cenderung teralihkan oleh konten hiburan yang tidak mendidik. Studi oleh Yulianti⁵ menemukan bahwa sekitar 60% anak usia sekolah dasar lebih sering menggunakan gadget untuk bermain game atau menonton video daripada untuk belajar. Hal ini mengindikasikan bahwa kontrol dan panduan dari orang dewasa sangat diperlukan untuk memaksimalkan manfaat gadget.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, terdapat beberapa permasalahan utama terkait penggunaan gadget dalam pembelajaran anak-anak di Gampong Tumbo Baro. Permasalahan pertama adalah penggunaan gadget yang tidak terarah. Anak-anak sering menggunakan gadget tidak hanya untuk kegiatan pembelajaran, tetapi juga untuk aktivitas lain seperti bermain game atau menonton video hiburan. Hal ini menjadi masalah ketika tidak ada pengawasan yang cukup dari orang tua atau guru, sehingga gadget lebih banyak digunakan untuk hiburan daripada sebagai alat bantu belajar. Permasalahan kedua adalah rendahnya literasi digital di kalangan orang tua dan guru. Banyak orang tua dan guru di Gampong Tumbok yang belum memahami cara mengelola penggunaan gadget secara efektif. Akibatnya, mereka kesulitan memberikan arahan atau mendampingi anak-anak dalam memanfaatkan gadget untuk tujuan edukasi. Kurangnya literasi digital ini juga membuat anak-anak rentan terhadap dampak negatif penggunaan gadget, seperti kecanduan teknologi.

⁴ Saputra, H., & Handayani, T. "Efek Aplikasi Edukasi Berbasis Game terhadap Kemampuan Kognitif Anak". *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 9, No.2, 2022, hlm. 78-92.

⁵Yulianti, N., Hidayati, F., & Akbar, R. Kebiasaan Anak dalam Menggunakan Gadget dan Pengaruhnya terhadap Prestasi Belajar. *Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, Vol. 15, No.1, 2023, hlm. 50-65.

Selain itu, durasi penggunaan gadget yang berlebihan menjadi tantangan serius. Anak-anak sering menghabiskan waktu berjam-jam menggunakan gadget, yang berdampak pada gangguan konsentrasi, penurunan prestasi belajar, dan bahkan gangguan kesehatan seperti kelelahan mata. Penggunaan gadget yang tidak terkontrol ini juga berkontribusi pada penurunan interaksi sosial anak-anak. Ketergantungan pada gadget mengurangi kesempatan mereka untuk bermain dan berkomunikasi secara langsung dengan teman sebaya, sehingga menghambat perkembangan keterampilan sosial.

Permasalahan lainnya adalah kurangnya konten pembelajaran yang optimal. Meskipun gadget memiliki potensi besar untuk meningkatkan pembelajaran, banyak anak yang belum memanfaatkan aplikasi atau konten edukatif secara maksimal. Sebagian besar waktu mereka dihabiskan untuk kegiatan yang kurang produktif, sementara aplikasi pendidikan atau media belajar interaktif sering kali terabaikan.

Permasalahan-permasalahan ini menunjukkan bahwa meskipun gadget memiliki potensi besar untuk mendukung pembelajaran, perlu ada strategi yang lebih baik untuk mengelola penggunaannya. Pendampingan dari orang tua dan guru, pengaturan durasi penggunaan gadget, serta pengoptimalan konten pembelajaran berbasis teknologi menjadi langkah penting untuk mengatasi tantangan ini.

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan data yang komprehensif mengenai pola penggunaan gadget oleh anak-anak di Gampong Tumbo Baro, termasuk dampaknya terhadap aspek pembelajaran dan interaksi sosial. Penelitian ini juga bertujuan memberikan rekomendasi kepada pihak terkait, seperti sekolah, orang tua, dan masyarakat, untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi, namun tetap memperhatikan aspek moral dan sosial anak-anak.

B. Metode Penelitian

Pada penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan kualitatif untuk menganalisis dampak penggunaan gadget terhadap peningkatan pembelajaran anak-anak di Gampong Tumbo Baro. Pendekatan kualitatif dipilih karena bertujuan untuk memahami secara mendalam pengalaman, persepsi, dan perilaku anak-anak dalam menggunakan gadget sebagai bagian dari proses pembelajaran. Penelitian ini berfokus pada pengumpulan data secara holistik dan deskriptif, menggunakan kata-kata dan

bahasa untuk menggambarkan fenomena secara rinci sesuai konteks yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.⁶

Jenis metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kasus, yang diterapkan untuk menyelidiki dan menganalisis secara mendalam dampak penggunaan gadget terhadap peningkatan pembelajaran anak-anak di Gampong Tumbo Baro. Studi kasus dipilih karena memungkinkan penulis untuk mengkaji fenomena ini secara spesifik dalam konteks kehidupan nyata, yaitu di lingkungan Gampong Tumbo Baro pada periode waktu tertentu.⁷

Kasus yang diteliti dalam penelitian ini melibatkan aktivitas pembelajaran anak-anak yang menggunakan gadget sebagai alat bantu, termasuk pola penggunaan, jenis aplikasi yang digunakan, serta peran orang tua dan guru dalam proses tersebut. Fokus penelitian ini adalah memahami bagaimana gadget memengaruhi proses pembelajaran anak-anak, baik dari segi kemudahan akses terhadap informasi maupun tantangan yang muncul akibat penggunaan teknologi ini.

Proses pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan berbagai metode, termasuk observasi langsung, wawancara mendalam dengan anak-anak, orang tua, dan guru, serta dokumentasi aktivitas pembelajaran terkait gadget. Pengumpulan data berlangsung selama periode waktu tertentu untuk memastikan bahwa informasi yang diperoleh relevan dan kontekstual.

Teknis analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan thematic analysis. Menurut Braun dan Clarke, thematic analysis adalah metode untuk menganalisis data dengan tujuan mengidentifikasi pola atau menemukan tema yang muncul dari data yang telah dikumpulkan. Dalam konteks penelitian ini, thematic analysis diterapkan untuk memahami dan mengorganisasi data terkait dampak penggunaan gadget terhadap peningkatan pembelajaran anak-anak di Gampong Tumbo Baro.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Pola Penggunaan Gadget oleh Anak-Anak

a. Pola Penggunaan Gadget oleh Anak-Anak di Gampong Tumbo Baro

Penggunaan gadget oleh anak-anak di Gampong Tumbo Baro menunjukkan pola

⁶ Lexy J. Moloeng, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005).

⁷ Dedy Mulyana, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Yogyakarta: Rake Sarasin, 2000), hlm. 201

yang khas, terutama dalam konteks pembelajaran. Berdasarkan data yang diperoleh, jenis gadget yang paling sering digunakan oleh anak-anak adalah smartphone. Hal ini disebabkan oleh ukurannya yang praktis, mudah dibawa, dan multifungsi. Smartphone tidak hanya digunakan untuk berkomunikasi, tetapi juga menjadi alat utama untuk mengakses berbagai sumber pembelajaran, termasuk aplikasi edukasi, video pembelajaran, dan bahan bacaan digital. Di samping itu, beberapa anak juga menggunakan **tablet**, meskipun jumlahnya lebih sedikit dibandingkan smartphone. Tablet sering digunakan di rumah karena layar yang lebih besar memudahkan mereka untuk belajar, terutama saat membaca atau menonton video pendidikan.⁸

b. Aplikasi atau Fitur yang Paling Sering Diakses untuk Pembelajaran

Penggunaan aplikasi atau fitur yang sering diakses, anak-anak cenderung memanfaatkan YouTube untuk menonton video pembelajaran. Video tutorial, eksperimen sains, atau cerita bergambar adalah beberapa jenis konten yang menarik perhatian mereka. Selain itu, aplikasi edukasi seperti Google Classroom juga menjadi pilihan, terutama untuk membantu mereka belajar bahasa, matematika, dan materi lainnya yang disesuaikan dengan kurikulum sekolah. Aplikasi seperti ini banyak digunakan karena mudah diakses dan interaktif, sehingga anak-anak merasa lebih termotivasi untuk belajar.

c. Durasi Penggunaan Gadget dalam Sehari dan Pembagian Waktu

Pola penggunaan gadget tidak selalu fokus pada pembelajaran. Anak-anak juga sering menggunakan gadget untuk hiburan, seperti bermain game atau menonton video non-edukatif. Durasi penggunaan gadget dalam sehari bervariasi, tetapi sebagian besar anak menghabiskan waktu sekitar 2-4 jam per hari menggunakan gadget. Dari waktu tersebut, rata-rata 1-2 jam digunakan untuk kegiatan pembelajaran, sementara sisanya dihabiskan untuk aktivitas hiburan. Pembagian waktu ini menunjukkan bahwa meskipun gadget memberikan dampak positif dalam pembelajaran, penggunaannya masih perlu diarahkan agar lebih efektif.

Faktor yang memengaruhi pola penggunaan gadget ini mencakup tingkat pendampingan dari orang tua, akses internet, dan kemampuan anak dalam mengoperasikan perangkat. Anak-anak yang mendapatkan pendampingan lebih cenderung menggunakan gadget untuk tujuan pembelajaran dibandingkan anak-anak

⁸ Oktaviani, R., & Anwar, Y. "Pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan kognitif anak usia dini". *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 5, No. 1, 2021, hlm. 23-34.

yang dibiarkan menggunakan gadget tanpa pengawasan. Selain itu, keberadaan jaringan internet yang cukup stabil di Gampong Tumbo Baro juga mendukung akses anak-anak ke konten digital.

Meskipun demikian, tantangan tetap ada, seperti kecenderungan anak-anak untuk lebih fokus pada hiburan dibandingkan pembelajaran. Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan guru untuk memastikan bahwa waktu penggunaan gadget lebih banyak dimanfaatkan untuk aktivitas yang mendukung pendidikan, seperti mengakses aplikasi pembelajaran interaktif atau mengikuti kelas online. Pola penggunaan gadget yang terarah akan memberikan dampak positif yang signifikan terhadap proses pembelajaran anak-anak di Gampong Tumbo Baro.

2. Dampak Positif Penggunaan Gadget

Penggunaan gadget di Gampong Tumbo Baro memberikan sejumlah dampak positif bagi peningkatan pembelajaran anak-anak, terutama dalam konteks memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu belajar. Berikut adalah dampak positif yang diidentifikasi :

a. Peningkatan Akses terhadap Informasi dan Sumber Pembelajaran

Pada era digital saat ini, gadget telah menjadi jendela pengetahuan yang sangat bermakna bagi generasi muda. Melalui konektivitas internet, anak-anak kini dapat dengan mudah dan cepat mengeksplorasi sumber informasi yang kaya dan beragam di luar ruang kelas tradisional. Platform digital seperti Ruang Guru dan kanal edukatif di YouTube membuka akses tak terbatas pada materi pembelajaran tambahan. Anak-anak dapat dengan leluasa mengunduh buku elektronik, menonton video instruksional, dan menelusuri konten pengetahuan yang sesuai dengan minat dan kebutuhan pendidikan mereka.

Keunggulan utama model pembelajaran digital ini terletak pada kemampuannya memperluas wawasan anak-anak melampaui materi yang disampaikan guru di kelas. Mereka tidak sekadar menerima informasi pasif, tetapi dapat secara aktif mencari, memilih, dan memahami konten pembelajaran sesuai kecepatan dan gaya belajar individual mereka.⁹

Namun, di balik potensi positif tersebut, penggunaan gadget oleh anak-anak memerlukan pengawasan dan bimbingan yang cermat dari orangtua dan pendidik.

⁹ Ally, M. "Designing Human-Centered Mobile Learning Applications". *International Journal of Mobile Learning and Organisation*, Vol. 13, No.1, 2019, hlm. 75-89.

Tidak semua konten digital bernilai edukatif, dan risiko paparan informasi yang tidak sesuai usia pun nyata adanya.

Orangtua perlu berperan aktif dalam mendampingi anak-anak saat menggunakan gadget. Beberapa strategi yang dapat dilakukan antara lain:

- 1) Menetapkan batasan waktu penggunaan gadget secara bijak, sehingga tidak mengganggu aktivitas fisik dan interaksi sosial anak.
- 2) Menggunakan fitur parental control untuk membatasi akses konten yang tidak sesuai.
- 3) Mendiskusikan konten yang anak-anak temui, sehingga mereka dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam menilai informasi.
- 4) Mendorong penggunaan sumber belajar yang terpercaya dan memiliki kredibilitas akademis.

Teknologi digital bukanlah pengganti pengalaman belajar langsung, melainkan instrumen pendukung yang dapat memperkaya proses pendidikan. Keseimbangan antara teknologi dan interaksi langsung menjadi kunci utama dalam mengoptimalkan potensi pembelajaran anak-anak di era digital ini.

b. Kemudahan Memahami Materi Pembelajaran melalui Aplikasi Interaktif

Berbagai aplikasi pembelajaran interaktif yang tersedia di gadget membantu anak-anak memahami materi dengan cara yang menyenangkan dan inovatif. Misalnya, aplikasi matematika seperti Khan Academy dirancang dengan fitur-fitur interaktif yang menarik. Namun, pilihan aplikasi pendidikan saat ini jauh lebih beragam dan canggih.

Pada bidang matematika, Photomath memungkinkan siswa memecahkan soal matematika hanya dengan memfoto persoalan, memberikan solusi langkah demi langkah. Prodigy Math Game mengubah belajar matematika menjadi petualangan role-playing yang menarik, di mana anak-anak mengalahkan musuh dengan memecahkan soal matematika.

Aplikasi kreativitas seperti Canva for Education membantu anak-anak mengembangkan keterampilan desain dan ekspresi visual, sementara Epic! Books menyediakan perpustakaan digital yang luas dengan ribuan buku interaktif untuk berbagai tingkat usia. Metode pembelajaran berbasis teknologi ini tidak hanya membuat belajar lebih menyenangkan, tetapi juga membangun kemandirian dan motivasi intrinsik anak dalam menguasai berbagai keterampilan.

Melalui animasi, permainan edukatif, atau latihan soal yang dapat langsung dievaluasi, anak-anak lebih mudah memahami konsep yang diajarkan dibandingkan dengan metode konvensional. Teknologi pendidikan memungkinkan pengalaman belajar yang disesuaikan, memberikan umpan balik instan, dan memotivasi anak-anak untuk terus mengeksplorasi pengetahuan dengan cara yang mereka sukai.

c. Perkembangan Kemampuan Kognitif Tertentu

Gadget juga memberikan kontribusi pada perkembangan kemampuan kognitif anak-anak, terutama dalam hal membaca dan berhitung. Aplikasi permainan edukasi yang melibatkan teka-teki, logika, atau permainan kata dapat merangsang otak anak untuk berpikir lebih kreatif dan kritis. Sebagai contoh, permainan seperti **Duolingo** tidak hanya membantu anak mempelajari bahasa baru, tetapi juga meningkatkan kemampuan memori dan konsentrasi mereka.

d. Pengaruh Gadget terhadap Motivasi Belajar Anak-Anak

Gadget menjadi alat yang menarik bagi anak-anak karena sifatnya yang interaktif dan menyenangkan. Dengan menggunakan gadget, proses pembelajaran terasa lebih modern dan tidak membosankan. Misalnya, adanya tantangan atau penghargaan virtual dalam aplikasi edukasi seringkali membuat anak-anak lebih termotivasi untuk belajar. Mereka merasa belajar bukan lagi kewajiban, tetapi aktivitas yang seru dan penuh tantangan.

3. Dampak Negatif Penggunaan Gadget dan Penjelasannya

a. Gangguan Konsentrasi atau Fokus Anak-anak Akibat Penggunaan Berlebihan

Penggunaan gadget yang terlalu sering, terutama untuk hiburan seperti bermain game atau menonton video, dapat mengurangi kemampuan anak untuk fokus pada tugas yang memerlukan konsentrasi tinggi, seperti belajar. Stimuli yang cepat dan terus-menerus dari gadget dapat membuat otak terbiasa dengan aktivitas yang bersifat instan, sehingga kesulitan untuk menangani aktivitas yang membutuhkan kesabaran atau perhatian lebih lama.

b. Penurunan Interaksi Sosial dengan Teman Sebaya

Anak-anak yang terlalu sering menggunakan gadget cenderung menghabiskan lebih banyak waktu sendirian, sehingga mengurangi peluang untuk berinteraksi dengan teman-temannya secara langsung. Hal ini dapat menghambat perkembangan keterampilan sosial seperti komunikasi, empati, dan kerja sama, yang penting untuk

kehidupan sehari-hari.

c. Risiko Kecanduan Gadget yang Berdampak pada Waktu Belajar yang Tidak Efektif

Gadget yang dirancang untuk memberikan hiburan sering kali membuat penggunanya ingin terus menggunakannya, yang dapat memicu kecanduan. Akibatnya, anak-anak bisa menghabiskan waktu berjam-jam bermain gadget, sehingga mengorbankan waktu untuk belajar, istirahat, atau kegiatan bermanfaat lainnya. Ini dapat menyebabkan penurunan prestasi akademik.

d. Pengaruh Negatif terhadap Kesehatan Fisik

Penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan berbagai masalah kesehatan fisik, seperti:

- 1) Kelelahan Mata (Digital Eye Strain): Menatap layar terlalu lama dapat menyebabkan mata kering, iritasi, dan penglihatan kabur.
- 2) Postur Tubuh yang Buruk: Duduk dalam posisi yang salah saat menggunakan gadget, seperti menunduk terlalu lama, dapat menyebabkan nyeri leher, punggung, atau bahkan gangguan postur tubuh jangka panjang.
- 3) Kurang Aktivitas Fisik: Anak-anak yang lebih sering menggunakan gadget cenderung kurang berolahraga, yang dapat meningkatkan risiko obesitas dan masalah kesehatan lainnya.

Dengan memahami dampak ini, penting bagi orang tua dan pendidik untuk membantu anak-anak menggunakan gadget secara bijak, misalnya dengan membatasi waktu penggunaannya dan mendorong mereka untuk melakukan aktivitas fisik serta berinteraksi secara langsung dengan orang lain.

4. Peran Orang Tua dan Guru dalam Penggunaan Gadget

Penggunaan gadget oleh anak-anak semakin meningkat, baik untuk tujuan hiburan maupun pembelajaran. Dalam hal ini, peran orang tua dan guru sangat penting untuk memastikan bahwa penggunaan gadget dapat memberikan manfaat positif dan tidak berdampak buruk bagi anak-anak.

a. Pendampingan Orang Tua dan Guru dalam Penggunaan Gadget

Orang tua dan guru harus berperan aktif mendampingi anak-anak dalam menggunakan gadget, terutama untuk keperluan pembelajaran. Pendampingan ini dapat dilakukan dengan mengarahkan anak pada aplikasi atau platform yang relevan dengan pendidikan, seperti aplikasi belajar daring atau video edukasi. Selain itu, mereka juga

perlu memantau waktu penggunaan gadget agar anak-anak tidak menggunakannya secara berlebihan dan tetap fokus pada tujuan pembelajaran. Pendampingan ini penting untuk memastikan anak memahami cara menggunakan gadget dengan bijak, serta memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kemampuan mereka.¹⁰

b. Strategi atau Kontrol dalam Penggunaan Gadget

Agar penggunaan gadget tetap terarah, orang tua dan guru perlu menerapkan strategi tertentu. Misalnya, membuat jadwal yang jelas untuk penggunaan gadget, sehingga anak-anak memiliki waktu seimbang untuk belajar, bermain, dan beristirahat. Fitur kontrol orang tua (parental control) pada gadget juga dapat digunakan untuk membatasi akses ke konten yang tidak sesuai usia. Selain itu, memberikan aturan yang tegas namun fleksibel, seperti larangan penggunaan gadget di waktu tertentu (saat makan atau sebelum tidur), dapat membantu anak memahami pentingnya disiplin dalam menggunakan teknologi. Mengenalkan alternatif aktivitas, seperti membaca, bermain di luar, atau menjalankan hobi kreatif, juga menjadi cara efektif untuk mengurangi ketergantungan anak pada gadget.

c. Tantangan yang Dihadapi Orang Tua dan Guru

Namun, dalam menjalankan peran ini, orang tua dan guru sering menghadapi berbagai tantangan. Salah satunya adalah kurangnya waktu untuk memantau anak secara langsung, terutama bagi orang tua yang sibuk bekerja atau guru yang menangani banyak siswa. Selain itu, anak-anak sering kali lebih tertarik menggunakan gadget untuk hiburan, seperti bermain game atau menonton video, sehingga sulit diarahkan untuk kegiatan yang lebih produktif. Tantangan lainnya adalah kurangnya pemahaman orang tua atau guru tentang teknologi. Tidak semua orang dewasa akrab dengan aplikasi atau fitur kontrol pada gadget, sehingga kesulitan mengawasi atau mengelola penggunaannya. Lingkungan sekitar, seperti teman sebaya atau budaya populer, juga sering mendorong anak-anak menggunakan gadget secara berlebihan. Terakhir, keterbatasan ekonomi dapat menjadi hambatan, karena tidak semua orang tua atau sekolah mampu menyediakan perangkat atau akses internet yang memadai untuk pembelajaran.

5. Faktor Pendukung dan Penghambat Penggunaan Gadget untuk

¹⁰ Buckingham, D. *Media Education: Literacy, Learning, and Contemporary Culture*. Cambridge: Polity Press. 2013.

Pembelajaran di Gampong Tumbo Baro

Penggunaan gadget dalam pembelajaran sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor yang dapat mendukung atau menghambat efektivitasnya. Di Gampong Tumbo Baro, terdapat beberapa faktor utama yang memengaruhi penggunaan gadget untuk keperluan pendidikan, baik itu faktor yang mendukung maupun yang menghambat.

a. Infrastruktur Teknologi di Gampong Tumbo Baro

1) Faktor Pendukung

Salah satu faktor utama yang mendukung penggunaan gadget dalam pembelajaran adalah adanya infrastruktur teknologi yang memadai. Jika Gampong Tumbo Baro memiliki jaringan internet yang stabil dan cepat, anak-anak dapat mengakses berbagai platform pembelajaran daring tanpa hambatan. Ketersediaan perangkat seperti smartphone, tablet, atau komputer di rumah atau sekolah juga sangat membantu dalam mendukung kelancaran pembelajaran berbasis teknologi. Dengan perangkat yang cukup dan internet yang lancar, anak-anak dapat mengakses berbagai aplikasi pendidikan, menonton video pembelajaran, dan menyelesaikan tugas-tugas daring dengan mudah.

2) Faktor Penghambat

Namun, jika infrastruktur teknologi tidak memadai, seperti jaringan internet yang lambat atau tidak stabil, maka penggunaan gadget untuk pembelajaran bisa terhambat. Di daerah pedesaan seperti Gampong Tumbo Baro, masalah jaringan internet yang tidak merata bisa sangat mengganggu proses belajar daring. Selain itu, jika keluarga tidak memiliki cukup perangkat teknologi, seperti hanya memiliki satu gadget yang digunakan bergantian, anak-anak mungkin kesulitan untuk belajar secara optimal. Ini akan mengurangi kesempatan mereka untuk mengakses materi pembelajaran secara maksimal.

b. Literasi Digital Anak-anak, Orang Tua, dan Guru

1) Faktor Pendukung:

Literasi digital yang baik sangat penting untuk memanfaatkan gadget secara efektif dalam pembelajaran. Jika anak-anak, orang tua, dan guru memiliki keterampilan dalam menggunakan teknologi, mereka akan lebih mudah memanfaatkan gadget untuk tujuan pendidikan. Anak-anak yang sudah terbiasa menggunakan aplikasi pembelajaran dan memahami cara menggunakan internet untuk belajar akan lebih mampu mengoptimalkan gadget mereka. Begitu pula, orang tua dan guru yang terampil dalam

teknologi dapat mendampingi anak-anak dengan baik, memberikan arahan yang tepat, dan memastikan anak menggunakan teknologi dengan bijak.

2) Faktor Penghambat

Namun, jika literasi digital rendah, ini dapat menjadi hambatan besar. Anak-anak yang belum terbiasa menggunakan gadget untuk belajar mungkin kesulitan dalam mengoperasikan aplikasi atau platform pembelajaran. Begitu pula, orang tua yang tidak terbiasa dengan teknologi atau guru yang belum terampil dalam mengajar dengan bantuan teknologi bisa kesulitan dalam mendampingi anak-anak. Kurangnya pemahaman tentang etika digital juga bisa menyebabkan anak-anak terpapar pada konten yang tidak sesuai dengan usia mereka. Selain itu, tidak semua orang tua atau guru memiliki pengetahuan tentang cara menggunakan fitur kontrol pada gadget untuk mengamankan penggunaan teknologi.

c. Dukungan Lingkungan Sekitar

1) Faktor Pendukung

Lingkungan yang mendukung sangat penting untuk keberhasilan penggunaan gadget dalam pembelajaran. Jika masyarakat di Gampong Tumbo Baro memiliki pemahaman dan budaya yang mendukung penggunaan teknologi untuk pendidikan, anak-anak akan lebih termotivasi untuk belajar menggunakan gadget. Misalnya, jika sekolah atau komunitas mengadakan program pelatihan literasi digital atau kegiatan yang melibatkan teknologi, ini akan memberikan dorongan positif bagi anak-anak untuk lebih serius dalam menggunakan gadget untuk pembelajaran. Dukungan orang tua yang aktif mendorong anak-anak menggunakan teknologi dengan cara yang produktif juga sangat membantu.

2) Faktor Penghambat

Sebaliknya, jika lingkungan sekitar kurang mendukung atau bahkan memiliki pandangan negatif terhadap penggunaan gadget untuk belajar, ini bisa menjadi penghambat. Misalnya, jika masyarakat melihat gadget hanya sebagai alat hiburan, anak-anak mungkin merasa tidak ada manfaat dalam menggunakannya untuk pembelajaran. Tekanan dari teman sebaya juga bisa memengaruhi anak-anak, yang lebih memilih untuk menggunakan gadget untuk bermain game atau mengakses media sosial ketimbang untuk belajar.

D. Simpulan

Penggunaan gadget untuk pembelajaran di Gampong Tumbo Baro menghadapi berbagai faktor pendukung dan penghambat yang saling memengaruhi. Infrastruktur teknologi yang memadai, seperti jaringan internet yang stabil dan ketersediaan perangkat, merupakan aspek penting yang dapat mendukung keberhasilan pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, literasi digital yang baik di kalangan anak-anak, orang tua, dan guru juga menjadi kunci untuk memastikan bahwa gadget digunakan secara produktif dan aman. Dukungan lingkungan yang positif, termasuk dari masyarakat dan keluarga, dapat lebih memotivasi anak-anak untuk memanfaatkan teknologi demi pendidikan mereka.

Namun, beberapa hambatan seperti keterbatasan akses internet, kurangnya perangkat, rendahnya literasi digital, serta pengaruh negatif dari lingkungan sekitar, seperti kecenderungan melihat gadget hanya untuk hiburan, dapat mengurangi efektivitas gadget dalam pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan kerja sama antara masyarakat, pemerintah, dan pihak sekolah untuk meningkatkan infrastruktur teknologi, memberikan pelatihan literasi digital, serta membangun kesadaran lingkungan akan pentingnya penggunaan teknologi yang bijak dalam pendidikan.

Dengan mengatasi hambatan-hambatan ini dan memaksimalkan faktor pendukung, pembelajaran berbasis teknologi di Gampong Tumbo Baro dapat menjadi lebih efektif dan memberikan manfaat yang signifikan bagi perkembangan anak-anak di era digital ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ally, M. "Designing Human-Centered Mobile Learning Applications". *International Journal of Mobile Learning and Organisation*, Vol. 13, No.1, hlm. 75-89, 2019.
- Buckingham, D. *Media Education: Literacy, Learning, and Contemporary Culture*. Cambridge: Polity Press. 2013.
- Mulyana, Dedy. *Metode Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Rake Sarasin, 2000.
- Moloeng, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005.

Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Peningkatan Minat Belajar Anak-Anak Digampong Tumbo Baro

- Maulana, R., Syafrina, D., & Hidayat, S. "Peran Orang Tua dalam Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini". *Jurnal Pendidikan Keluarga*, Vol. 10, No. 3, hlm. 105-118, 2021.
- Nurhidayah, L., & Utami, R. "Durasi Penggunaan Gadget dan Dampaknya pada Prestasi Belajar Anak". *Jurnal Psikologi Anak*, Vol. 8, No. 1, hlm. 20-35, 2022.
- Oktaviani, R., & Anwar, Y. "Pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan kognitif anak usia dini". *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 5, No.1, hlm. 23-34, 2021.
- Prasetyo, A., Utomo, B., & Dewi, C. "Pengaruh Media Pembelajaran Digital Terhadap Motivasi Belajar Anak Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan Digital*, Vol. 5, No.2, hlm. 45-60, 2023.
- Saputra, H., & Handayani, T. "Efek Aplikasi Edukasi Berbasis Game terhadap Kemampuan Kognitif Anak". *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 9, No. 2, hlm. 78-92, 2022.
- Yulianti, N., Hidayati, F., & Akbar, R. "Kebiasaan Anak dalam Menggunakan Gadget dan Pengaruhnya terhadap Prestasi Belajar". *Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, Vol. 15, No.1, hlm. 50-65, 2023.