



## **PENINGKATAN PEMAHAMAN ANAK USIA DINI TENTANG PENGGUNAAN GADGET MELALUI KEGIATAN EDUKATIF**

**Delvia Putri Dinanda<sup>1</sup>, Dewi Susanawati<sup>2</sup>, Pipit Nuri Mulyaningtias<sup>3</sup>, Rizka Fajrina S<sup>4</sup>**

<sup>1234</sup> Universitas Darunnajah

Email: [delviapt03@gmail.com](mailto:delviapt03@gmail.com)<sup>1</sup>, [dewisusanawati@darunnajah.ac.id](mailto:dewisusanawati@darunnajah.ac.id)<sup>2</sup>, [pipitnuri@darunnajah.ac.id](mailto:pipitnuri@darunnajah.ac.id)<sup>3</sup>, [rizkafajrina@darunnajah.ac.id](mailto:rizkafajrina@darunnajah.ac.id)<sup>4</sup>

### **RIWAYAT ARTIKEL**

Received: 2026-05-20

Revised : 2026-05-25

Accepted: 2026-05-29

### **KEYWORDS**

Early childhood,  
Gadgets,  
Educational media,  
Digital education,  
Community service.

### **KATA KUNCI**

Anak usia dini,  
Gadget,  
Media pembelajaran,  
Edukasi digital,  
Pengabdian kepada  
masyarakat.

### **ABSTRACT**

*The rapid development of digital technology has made gadgets an integral part of young children's daily lives. Uncontrolled gadget use may negatively affect children's development; however, when used appropriately, gadgets can serve as effective educational tools. This community service program aimed to improve young children's understanding of responsible and educational gadget use. The program was conducted at PAUD Amanah Bunda and involved 20 children aged 5-6 years. The methods included educational presentations using visual media and videos, tablet based educational games, interactive question-and-answer sessions, and observations conducted before and after the activities. The results showed an improvement in children's understanding of the benefits, risks, and proper use of gadgets. Participants also demonstrated increased engagement and focus during the activities. Children's developmental achievement improved from the Beginning Development (BD) category to the Developing as Expected (DE) category, with an overall success rate of 95%. These findings indicate that digital media-based educational activities are effective in promoting positive gadget-use awareness among young children.*

### **ABSTRAK**

Perkembangan teknologi digital menjadikan gadget sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari anak usia dini. Penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat berdampak negatif terhadap perkembangan anak, namun jika dimanfaatkan secara tepat dapat menjadi media pembelajaran yang efektif. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan pemahaman anak usia dini mengenai penggunaan gadget secara bijak dan edukatif. Kegiatan dilaksanakan di PAUD Amanah Bunda dengan melibatkan 20 anak usia 5-6 tahun. Metode yang digunakan meliputi penyampaian materi melalui media visual dan video edukasi, permainan edukatif berbasis tablet, tanya jawab interaktif, serta observasi sebelum dan sesudah kegiatan. Hasil menunjukkan adanya peningkatan pemahaman anak mengenai manfaat, risiko, dan penggunaan gadget yang tepat. Anak juga menunjukkan peningkatan keaktifan dan fokus selama kegiatan berlangsung. Perkembangan anak meningkat dari kategori Mulai Berkembang (MB) menjadi Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan tingkat keberhasilan mencapai 95%. Kegiatan edukatif berbasis media digital terbukti efektif dalam menanamkan pemahaman penggunaan gadget yang positif pada anak usia dini.

## 1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital pada era modern telah membawa perubahan besar dalam kehidupan masyarakat, termasuk pada anak usia dini. *Gadget* seperti *smartphone* dan *tablet* kini tidak hanya digunakan oleh orang dewasa, tetapi juga telah menjadi bagian dari aktivitas sehari-hari anak-anak. Penggunaan *gadget* pada anak usia dini semakin meningkat seiring mudahnya akses teknologi dan tersedianya berbagai aplikasi hiburan maupun pembelajaran digital. Anak-anak mulai mengenal perangkat digital sejak usia prasekolah, bahkan sebagian besar menggunakan *gadget* setiap hari untuk bermain maupun menonton video edukatif (Muller *et al.*, 2023).

Peningkatan penggunaan *gadget* pada anak usia dini juga didukung oleh kondisi lingkungan keluarga dan perkembangan teknologi yang semakin mudah diakses. Data statistik menunjukkan bahwa penggunaan internet dan perangkat digital di lingkungan rumah tangga terus mengalami peningkatan setiap tahunnya, termasuk pada kelompok usia anak-anak (Badan Pusat Statistik, 2023). Kondisi tersebut menyebabkan *gadget* menjadi media yang sangat dekat dengan kehidupan anak usia dini.

Anak usia dini merupakan kelompok usia yang berada pada masa emas (*golden age*), yaitu periode penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak, baik dari aspek kognitif, sosial, emosional, bahasa, maupun motorik. Pada masa ini anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan mudah tertarik pada media visual serta teknologi digital. Oleh karena itu, penggunaan *gadget* pada anak usia dini memerlukan perhatian dan pendampingan agar dapat memberikan manfaat yang optimal terhadap perkembangan anak.

Beberapa penelitian terbaru menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* dapat memberikan dampak positif apabila digunakan secara tepat dan disertai pengawasan dari orang tua maupun guru. Media pembelajaran digital interaktif mampu mendukung perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun melalui aktivitas belajar yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini (Khamidah & Ita Sholichah, 2022). Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran digital seperti aplikasi edukatif, *digital flashcard*, permainan edukatif, dan media interaktif berbasis teknologi mampu meningkatkan motivasi belajar, konsentrasi, kreativitas, kemampuan berpikir kritis, serta daya ingat anak usia dini (Arum *et al.*, 2025). Penggunaan media digital yang dirancang sesuai karakteristik perkembangan anak juga memberikan pengalaman belajar yang lebih

menarik dan bermakna sehingga dapat mendukung stimulasi perkembangan kognitif secara optimal.

Namun demikian, penggunaan *gadget* yang berlebihan dan tanpa pengawasan dapat memberikan dampak negatif terhadap perkembangan anak usia dini. Adapun penggunaan *gadget* secara terus-menerus dapat berdampak pada perkembangan sosial anak usia dini dan meningkatkan risiko ketergantungan terhadap perangkat digital apabila tidak disertai pengawasan yang memadai dari orang tua (Rahayu *et al.*, 2023). Temuan tersebut sejalan dengan hasil kegiatan edukasi yang dilakukan oleh (Nurul Inayati *et al.*, 2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* secara berlebihan dapat menurunkan konsentrasi belajar, mengurangi interaksi sosial, serta meningkatkan risiko ketergantungan terhadap perangkat digital. Penelitian tersebut juga menegaskan pentingnya edukasi mengenai manajemen waktu penggunaan *gadget* (*smartphone time management*) agar anak mampu menggunakan teknologi secara lebih sehat, terarah, dan produktif. Oleh karena itu, pendampingan dari guru dan orang tua menjadi faktor penting dalam membentuk kebiasaan penggunaan *gadget* yang positif sejak usia dini. Penelitian lain menyebutkan bahwa keluarga merupakan lingkungan pendidikan pertama bagi anak sehingga pendampingan orang tua dalam penggunaan *gadget* menjadi faktor utama dalam membentuk perilaku digital yang sehat (Muna *et al.*, 2023). Orang tua tidak hanya berperan membatasi durasi penggunaan *gadget*, tetapi juga memilihkan konten yang sesuai dengan usia anak, mendampingi selama penggunaan *gadget*, serta menyediakan alternatif permainan yang mendukung perkembangan sosial dan kognitif anak. Temuan tersebut menunjukkan bahwa edukasi mengenai penggunaan *gadget* perlu melibatkan tidak hanya anak, tetapi juga guru dan orang tua sebagai pendamping utama dalam kehidupan sehari-hari anak. Anak usia dini memerlukan pembatasan *screen time* karena penggunaan media digital yang berlebihan dapat memengaruhi kesehatan fisik, kualitas tidur, dan perkembangan perilaku anak (World Health Organization, 2019).

Meskipun berbagai penelitian menunjukkan pentingnya pendampingan penggunaan *gadget* pada anak usia dini, masih ditemukan anak-anak yang menggunakan *gadget* lebih banyak sebagai media hiburan dibandingkan media pembelajaran. Hasil observasi awal di PAUD Amanah Bunda menunjukkan bahwa sebagian besar anak belum memahami penggunaan *gadget* secara bijak serta dampak positif dan negatifnya. Sebagian anak lebih

banyak menggunakan *gadget* sebagai media hiburan dibandingkan media pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan kegiatan edukatif yang menarik dan sesuai karakteristik anak usia dini.

Sebagai upaya memberikan pemahaman kepada anak mengenai penggunaan *gadget* yang positif dan aman, dilakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk *workshop* edukatif di PAUD Amanah Bunda. Kegiatan ini dirancang melalui pendekatan bermain sambil belajar dengan memanfaatkan media visual, video edukatif, dan permainan berbasis *tablet* yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Tujuan kegiatan ini adalah meningkatkan pemahaman anak usia dini mengenai penggunaan *gadget* secara bijak dan memperkenalkan *gadget* sebagai media pembelajaran edukatif. Melalui kegiatan ini diharapkan anak mampu memahami penggunaan *gadget* secara lebih bijak, mengetahui dampak positif dan negatif *gadget* secara sederhana, serta meningkatkan keaktifan dan fokus anak dalam kegiatan pembelajaran edukatif.

## 2. Tinjauan Literatur

Perkembangan teknologi digital pada era *Society 5.0* menyebabkan penggunaan *gadget* semakin melekat dalam kehidupan sehari-hari, termasuk pada anak usia dini. *Gadget* tidak hanya digunakan sebagai sarana komunikasi, tetapi juga sebagai media hiburan dan pembelajaran. Anak usia dini saat ini telah akrab dengan penggunaan *smartphone*, *tablet*, maupun perangkat digital lainnya sejak usia prasekolah.

Penggunaan *gadget* pada anak usia dini perlu mendapatkan pengawasan dan pembatasan durasi karena dapat memengaruhi perkembangan sosial, emosional, serta kemampuan konsentrasi anak (American Academy of Pediatrics, 2025). Namun demikian, penggunaan *gadget* yang disertai pendampingan orang tua dan pemilihan konten edukatif dapat memberikan manfaat terhadap perkembangan kognitif dan kemampuan belajar anak.

Penelitian terbaru menunjukkan bahwa penggunaan media digital edukatif mampu meningkatkan kemampuan literasi awal, numerasi, dan keterampilan *problem solving* anak usia dini apabila digunakan secara proporsional dan sesuai tahap perkembangan anak. Di sisi lain, penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menyebabkan anak menjadi kurang aktif secara sosial, mengalami penurunan fokus belajar, serta berisiko mengalami ketergantungan terhadap perangkat digital.

Hasil penelitian oleh Muller *et al.* (2023) menjelaskan bahwa pendampingan orang tua dan guru menjadi faktor utama dalam membentuk perilaku digital anak yang sehat. Oleh karena itu, edukasi mengenai penggunaan *gadget* secara bijak perlu diberikan sejak usia dini agar anak mampu memahami manfaat maupun risiko penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan melalui *workshop* edukatif yang dirancang sesuai karakteristik anak usia 5–6 tahun dengan pendekatan bermain sambil belajar. *Workshop* ini bertujuan meningkatkan pemahaman anak mengenai penggunaan *gadget* secara positif dan negatif melalui media visual, permainan edukatif, dan tanya jawab interaktif.

## 3. Metode

Penelitian ini menggunakan metode studi kasus dengan pendekatan kualitatif. Pendekatan ini dipilih untuk memahami secara mendalam perilaku dan respon anak usia dini terhadap penggunaan *gadget* dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian dilaksanakan di PAUD Amanah Bunda. Subjek penelitian dalam kegiatan ini adalah 20 anak berusia 5–6 tahun. Pemilihan subjek dilakukan secara *purposive*, karena anak terlibat langsung dalam kegiatan penelitian. Kegiatan dirancang khusus untuk anak usia dini dengan menggunakan *tablet* berlayar besar sebagai media pembelajaran. Metode pelaksanaan kegiatan meliputi:

1. Penyampaian materi menggunakan media visual dan video edukasi,
2. Bermain game edukatif berbasis *tablet*,
3. Tanya jawab interaktif,
4. Observasi perkembangan pemahaman anak.

Evaluasi tidak dilakukan dalam bentuk tes tertulis, melainkan melalui observasi dan tanya jawab ringan yang disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini. Observasi sebelum kegiatan dilakukan sebelum kegiatan untuk mengetahui pemahaman awal anak terkait penggunaan *gadget*, sedangkan observasi sesudah kegiatan dilakukan setelah kegiatan untuk melihat peningkatan pemahaman anak.

Indikator observasi yang digunakan meliputi:

1. Anak mampu menyebutkan pengertian *gadget*,
2. Anak mampu membedakan penggunaan *gadget* yang boleh dan tidak boleh,
3. Anak mampu menyebutkan dampak negatif *gadget* secara sederhana,
4. Anak aktif dan fokus selama kegiatan berlangsung.

Data hasil observasi dianalisis secara deskriptif berdasarkan perubahan kategori perkembangan anak dari Mulai Berkembang (MB) menjadi Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

#### 4. Hasil dan Pembahasan

*Workshop* edukasi penggunaan *gadget* dilaksanakan dengan melibatkan  $\pm 20$  anak berusia 5–6 tahun di PAUD Amanah Bunda. Kegiatan berlangsung secara interaktif melalui media visual, video edukasi, dan permainan berbasis *tablet* yang disesuaikan dengan tahap perkembangan anak usia dini.

Pada tahap awal kegiatan (Gambar 1), dilakukan observasi dan tanya jawab ringan untuk mengetahui pemahaman awal anak mengenai *gadget*. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar anak telah mengenal *gadget*, namun belum mampu memahami batasan penggunaan serta dampak negatifnya secara sederhana.



**Gambar 1.** Observasi Sebelum Kegiatan

Pada kegiatan inti (Gambar 2 dan Gambar 3), anak-anak dikenalkan tentang *gadget* terlebih dahulu, anak-anak diminta maju secara bergantian untuk menyelesaikan permainan edukatif berbasis *tablet* yang meliputi kegiatan penjumlahan sederhana, hitung-hitungan, serta mengurutkan kata sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Selama kegiatan berlangsung, anak-anak menunjukkan antusiasme tinggi dalam mengikuti permainan edukatif seperti pengenalan angka, penjumlahan sederhana, dan pengelompokan kata. Media *tablet* berlayar besar membantu meningkatkan fokus dan keterlibatan anak selama proses pembelajaran. Antusiasme peserta selama mengikuti permainan edukatif berbasis *tablet* menunjukkan bahwa media digital yang interaktif mampu meningkatkan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Hasil ini sejalan dengan sebuah penelitian yang

menyatakan bahwa fitur *gadget* yang paling sesuai dikenalkan kepada anak usia dini adalah *game* edukatif dan aplikasi digital yang mengandung unsur pembelajaran (Astuti, 2023). Penggunaan media digital yang tepat dapat membantu meningkatkan motivasi belajar serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi anak.



**Gambar 2.** Pengenalan Gadget

Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan berlangsung, sebagian besar anak mampu menyelesaikan permainan dengan baik, menunjukkan kemampuan kognitif yang cukup berkembang serta antusiasme dan kepercayaan diri dalam mengikuti kegiatan. Melalui kegiatan ini, anak mulai memahami bahwa *gadget* tidak hanya digunakan sebagai sarana hiburan, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang membantu proses belajar, seperti mengenal angka dan kata. Selain meningkatkan pemahaman mengenai penggunaan *gadget* yang bijak, kegiatan ini juga mendorong interaksi aktif antara anak dengan guru maupun teman sebaya selama proses pembelajaran berlangsung. Anak terlihat lebih percaya diri ketika menjawab pertanyaan, berdiskusi, serta mengikuti permainan edukatif secara bergantian. Temuan ini sejalan dengan penelitian penggunaan *gadget* yang dibatasi dan disertai pendampingan mampu memberikan manfaat edukatif tanpa menghambat perkembangan interaksi sosial anak (Listanty, 2025). Sebaliknya, penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol cenderung menyebabkan anak menjadi lebih pasif, kurang berinteraksi dengan teman sebaya, dan mengalami hambatan dalam kemampuan komunikasi sosial.



**Gambar 3.** Kegiatan Workshop Edukatif

Setelah workshop selesai, dilakukan evaluasi menggunakan indikator observasi yang sama. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman anak mengenai penggunaan gadget secara bijak. Sebagian besar anak mampu:

- menyebutkan pengertian gadget,
- membedakan penggunaan gadget yang boleh dan tidak boleh,
- menjelaskan dampak negatif gadget secara sederhana seperti mata lelah dan lupa waktu bermain,
- serta lebih aktif dalam kegiatan tanya jawab.

**Tabel 1.** Hasil Observasi Berdasarkan Indikator

| Indikator Observasi   | Sebelum Kegiatan (Anak) | Sesudah Kegiatan (Anak) |
|---|-------------------------|-------------------------|
| Mampu menyebutkan pengertian gadget                           | 5                       | 19                      |
| Mampu membedakan penggunaan gadget yang boleh dan tidak boleh | 4                       | 19                      |
| Mampu menyebutkan dampak negatif gadget secara sederhana      | 3                       | 18                      |
| Aktif dan fokus selama kegiatan                               | 10                      | 20                      |

Berdasarkan Tabel 1 terlihat bahwa:

- anak yang mampu menyebutkan pengertian gadget meningkat dari 5 anak menjadi 19 anak,
- anak yang mampu membedakan penggunaan gadget yang boleh dan tidak boleh meningkat dari 4 anak menjadi 19 anak,
- anak yang memahami dampak negatif gadget meningkat dari 3 anak menjadi 18 anak,
- anak yang aktif dan fokus selama kegiatan meningkat dari 10 anak menjadi 20 anak.

Hasil observasi berdasarkan indikator pengukuran pada Tabel 1 menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* yang disertai pendampingan dan pemilihan konten yang tepat dapat memberikan dampak positif bagi perkembangan anak usia dini, khususnya pada aspek kognitif, meskipun penggunaannya tetap perlu dibatasi dan diawasi agar anak tidak mengalami ketergantungan dan tetap seimbang dengan aktivitas bermain langsung. Peningkatan pemahaman anak yang diperoleh dalam kegiatan ini juga mendukung hasil kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh (Fauziyah & Tria Jaya, 2025). Melalui edukasi

menggunakan media visual, cerita bergambar, serta tanya jawab interaktif, anak usia dini mampu memahami dampak positif dan negatif penggunaan *gadget* serta menunjukkan kesadaran yang lebih baik dalam mengatur waktu penggunaan *gadget*. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa metode edukasi yang disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini merupakan pendekatan yang efektif untuk meningkatkan literasi digital anak sekaligus menanamkan perilaku penggunaan *gadget* yang sehat sejak dini. Hasil ini juga sejalan dengan penelitian yang menjelaskan bahwa *gadget* dapat memberikan manfaat edukatif dan stimulasi perkembangan anak apabila digunakan secara tepat, namun berpotensi menimbulkan kecanduan, kurangnya aktivitas fisik, serta hambatan interaksi sosial apabila penggunaannya tidak dikontrol dengan baik (Arifah & Maknun, 2024). Oleh karena itu, kegiatan edukasi penggunaan *gadget* sejak usia dini menjadi penting untuk membantu anak memahami manfaat dan risiko penggunaan teknologi digital.

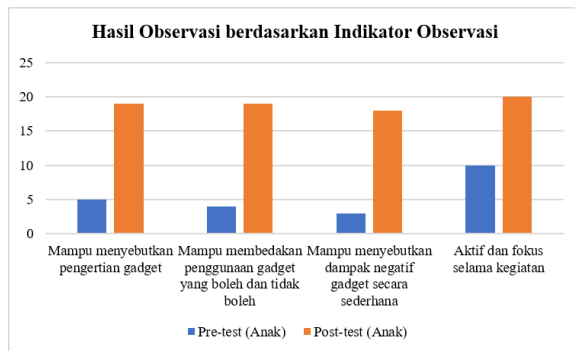
Hasil observasi juga menunjukkan bahwa anak mulai memahami pentingnya penggunaan *gadget* secara terkontrol dan tidak berlebihan. Penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol dapat memengaruhi perkembangan sosial dan emosional anak usia dini (Zuhra *et al.*, 2022). Penelitian tersebut juga menegaskan bahwa pengawasan terhadap aplikasi yang diakses, durasi penggunaan *gadget*, serta pendampingan orang tua merupakan faktor penting dalam meminimalkan dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak.

**Tabel 2.** Perkembangan Pemahaman Anak Sebelum dan Sesudah Kegiatan

| Kategori Perkembangan           | Sebelum Kegiatan | Persentase (%) | Sesudah Kegiatan | Persentase (%) |
|---------------------------------|------------------|----------------|------------------|----------------|
| Mulai Berkembang (MB)           | 18 anak          | 90%            | 1 anak           | 5%             |
| Berkembang Sesuai Harapan (BSH) | 2 anak           | 10%            | 19 anak          | 95%            |
| <b>Total</b>                    | <b>20 anak</b>   | <b>100%</b>    | <b>20 anak</b>   | <b>100%</b>    |

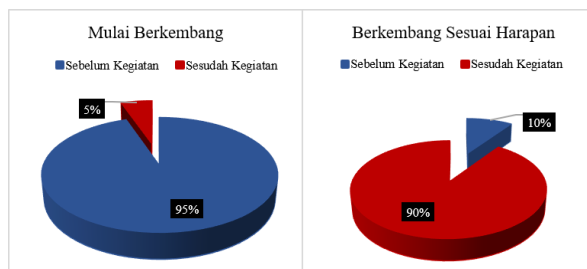
Hasil analisis perkembangan anak (Tabel 2) menunjukkan adanya peningkatan perkembangan pemahaman anak setelah mengikuti kegiatan edukasi penggunaan *gadget*. Sebelum kegiatan, mayoritas peserta berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) sebanyak 18 anak (90%), sedangkan hanya 2 anak (10%) yang berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Setelah kegiatan dilaksanakan, jumlah anak yang mencapai kategori BSH meningkat menjadi 19 anak (95%), sementara hanya 1 anak (5%) yang masih berada pada kategori MB. Untuk memperjelas hasil evaluasi kegiatan, data observasi sebelum dan sesudah kegiatan disajikan tidak hanya dalam bentuk

naratif dan tabel, tetapi juga diperkuat melalui visualisasi data berupa diagram batang dan diagram lingkaran, yang disajikan pada Gambar 4 dan Gambar 5.



**Gambar 4.** Diagram Batang Hasil Observasi Sebelum dan Sesudah Kegiatan

Gambar 4 menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada seluruh indikator pengamatan, terutama pada kemampuan anak dalam memahami penggunaan gadget secara bijak, mengenali dampak negatif gadget, serta peningkatan fokus dan keaktifan selama kegiatan berlangsung.



**Gambar 5.** Diagram Lingkaran Perkembangan Pemahaman Anak Sebelum dan Sesudah Kegiatan

Gambar 5 memperjelas perubahan kategori perkembangan pemahaman anak sebelum dan sesudah kegiatan *workshop* edukatif. Diagram lingkaran tersebut menunjukkan proporsi perkembangan anak pada kategori Mulai Berkembang (MB) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) secara lebih jelas dan mudah dipahami. Sebelum kegiatan dilaksanakan, mayoritas anak masih berada pada kategori Mulai Berkembang (MB). Namun setelah kegiatan berlangsung, terjadi peningkatan yang signifikan pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Penyajian dalam bentuk diagram lingkaran membantu menunjukkan bahwa sebagian besar peserta mengalami perkembangan pemahaman setelah memperoleh edukasi mengenai penggunaan *gadget* secara bijak.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa kegiatan edukatif berbasis media visual, video pembelajaran, dan permainan interaktif berbasis *tablet* mampu meningkatkan pemahaman anak mengenai penggunaan *gadget* secara bijak. Selain itu, anak juga menunjukkan peningkatan fokus, keaktifan, dan antusiasme selama mengikuti kegiatan pembelajaran berlangsung.

Untuk mengetahui efektivitas kegiatan edukatif terhadap pemahaman anak mengenai penggunaan *gadget*, dilakukan pengujian menggunakan Uji *Wilcoxon Signed Rank* terhadap data perkembangan anak sebelum dan sesudah kegiatan, sebagaimana pada Tabel 3.

**Tabel 3.** Hasil Pengujian *Wilcoxon Signed Rank*

| Statistik Uji | Z <sub>0,05/2</sub> | p-value |
|---------------|---------------------|---------|
| -3,62         | 1,96                | 0,0003  |

Hasil analisis Tabel 3 menunjukkan bahwa seluruh perubahan yang terjadi bersifat positif dengan nilai statistik uji *Wilcoxon T* = 0 dan nilai *Z* = -3,62 (*p-value* = 0,0003 < 0,05). Dengan demikian H<sub>0</sub> ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara tingkat pemahaman anak sebelum dan sesudah mengikuti kegiatan edukatif penggunaan *gadget*. Hasil ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran melalui media visual, video edukatif, dan permainan berbasis *tablet* yang dilaksanakan mampu meningkatkan pemahaman anak usia dini mengenai penggunaan *gadget* secara bijak dan bertanggung jawab.

## 5. Kesimpulan

Kegiatan *workshop* edukasi penggunaan *gadget* pada anak usia dini di PAUD Amanah Bunda memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman anak mengenai penggunaan *gadget* secara bijak. Melalui media visual, video edukatif, dan permainan berbasis *tablet*, anak-anak mampu memahami manfaat serta dampak negatif penggunaan *gadget* secara sederhana sesuai tahap perkembangannya.

Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan perkembangan anak dari kategori Mulai Berkembang (MB) menjadi Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan tingkat keberhasilan kegiatan mencapai sekitar 95%. Selain itu, anak terlihat lebih aktif, fokus, dan antusias selama kegiatan berlangsung. Hasil kegiatan ini juga memperkuat temuan berbagai penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* pada

anak usia dini tidak selalu berdampak negatif. Manfaat *gadget* dapat diperoleh apabila penggunaannya disertai pemilihan konten yang sesuai, pembatasan durasi penggunaan, serta pendampingan aktif dari guru dan orang tua.

Dengan demikian, *workshop* edukatif berbasis bermain dapat menjadi salah satu alternatif kegiatan pembelajaran digital yang efektif bagi anak usia dini, selama penggunaannya tetap didampingi dan diawasi oleh guru maupun orang tua. Edukasi penggunaan *gadget* secara bijak perlu terus dikembangkan sebagai bagian dari upaya meningkatkan literasi digital anak sejak usia dini.

## 6. Persembahan

Kami sebagai penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak PAUD Amanah Bunda yang telah memberikan kesempatan dan dukungan serta sambutan hangat sehingga pengabdian kepada masyarakat mengenai peningkatan pemahaman penggunaan *gadget* bagi anak usia dini dapat terlaksana dengan baik dan lancar.

## 7. Referensi

- American Academy of Pediatrics. (2025). *Screen time guidelines*. <https://www.aap.org/en/patient-care/media-and-children/center-of-excellence-on-social-media-and-youth-mental-health/qa-portal/qa-portal-library/qa-portal-library-questions/screen-time-guidelines/>
- Arifah, B. R., & Maknun, L. (2024). Pengaruh *gadget* terhadap perkembangan anak usia dini. *Multidisciplinary Indonesian Center Journal (MICJO)*, 1(4), 1870–1875. <https://doi.org/10.62567/micjo.v1i4.264>
- Arum, R. A. D., Dewi, R. P. K., & Widyasari, C. (2024). Use of digital educational media for early childhood cognitive stimulation. *Early Childhood Research Journal*, 7(2), 171–177. <https://doi.org/10.23917/ecrj.v7i2.8782>
- Astuti, R. (2023). Penggunaan *gadget* dalam pengasuhan anak usia dini di era Revolusi Industri 4.0. *Islamic EduKids: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 39–52.
- Badan Pusat Statistik. (2023). *Statistik telekomunikasi Indonesia 2023*. Badan Pusat Statistik.
- Fauziyah, N., & Tria Jaya, S. (2025). Pendidikan kesehatan tentang dampak penggunaan *gadget* pada anak usia dini di PAUD dan TK Ar-Robithoh Desa Kerkep Kecamatan Gurah Kabupaten Kediri. *Jurnal Pengabdian*

*Masyarakat*, 3(1), 29–34. <https://doi.org/10.53599>

- Inayati, I. N., Mufarocho, S., Chusna, P. A., & Jannah, R. (2025). Edukasi *smartphone* time management dan pencegahan *brain rot* dalam mewujudkan generasi damai. *Welfare: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(4), 641–647. <https://doi.org/10.30762/welfare.v3i4.3044>
- Khamidah, A., & Ita Sholichah, N. (2022). Digital pop up learning media for early childhood cognitive development. *Indonesian Journal of Early Childhood Educational Research (IJECER)*, 1(1), 11–19. <https://doi.org/10.31958/ijecer.v1i1.5833>
- Listanty, A. (2025). *Penggunaan gadget dan interaksi sosial anak usia 4–6 tahun di Kelurahan Gandul Depok* (Bachelor's thesis, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Muller, K., Dionisio, A. G., & Park, S. (2023). *Pengetahuan dan kebiasaan daring anak di Indonesia: Sebuah kajian dasar 2023*. UNICEF Indonesia. <https://www.unicef.org/indonesia/id/perlindungan-anak/laporan/pengetahuan-dan-kebiasaan-daring-anak-di-indonesia-sebuah-kajian-dasar-2023>
- Muna, I. N., Munawar, M., & Prasetyawati, D. D. H. (2023). Pendampingan orang tua dalam penggunaan *gadget* anak usia 2–5 tahun. In *Prosiding Seminar Nasional Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini: Transisi PAUD ke SD yang Menyenangkan*. Universitas PGRI Semarang.
- Rahayu, R., Pardodi Maba, A., & Ariyati, I. (2023). Pengaruh *gadget* terhadap perkembangan sosial pada anak usia dini. *Berkala Ilmiah Pendidikan*, 3(3).
- World Health Organization. (2019). *Guidelines on physical activity, sedentary behaviour and sleep for children under 5 years of age*. <https://www.who.int/publications/i/item/9789241550536>
- Zuhra, H., Husnaini, N., & Imran, K. S. (2022). Dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 2–3 tahun di Dusun Oi Saja Kabupaten Bima Nusa Tenggara Barat. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(2), 1–15. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v3i2.5721>

