



Analisis Penggunaan Gawai terhadap Fokus Anak dalam Proses Pembelajaran di PAUD As-Shofiyah

Rofi'atul Hikmah^{1*}, Mu'tasim Fikri²

¹⁻² Universitas Bakti Indonesia, Indonesia

email: rofiatulhikmah5@gmail.com¹

Article Info :

Received:
30-07-2026
Revised:
20-08-2026
Accepted:
30-08-2026

Abstract

The use of electronic devices among early childhood students has increased alongside the development of digital technology and has the potential to affect children's ability to focus during the learning process. This study aims to analyze the impact of electronic device use on children's focus and to identify strategies used by teachers to address this impact at the As-Shofiyah Early Childhood Education Center in Kedungrejo, Muncar District. The study employed a qualitative approach using a descriptive case study design. Research data were collected through observation, semi-structured interviews, and documentation, involving the school principal, teachers from Groups A and B, and students as sources of information. The results indicate that excessive smartphone use is associated with a decline in the ability to sustain attention, an increase in distractibility, and low student engagement in learning activities. Teachers developed strategies through play-based learning, sensory-motor activities, personalized approaches, the use of concrete media, and collaboration with parents. This study contributes to the development of early childhood education research in addressing digital challenges by strengthening adaptive and contextual learning strategies.

Keywords: Digital Device Use, Learning Focus, Early Childhood, Early Childhood Education Teachers, Digital Learning

Abstrak

Penggunaan gawai pada anak usia dini mengalami peningkatan seiring perkembangan teknologi digital dan berpotensi memengaruhi kemampuan fokus anak dalam mengikuti proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh penggunaan gawai terhadap fokus anak serta mengidentifikasi strategi guru dalam mengatasi dampaknya di PAUD As-Shofiyah Kedungrejo Kecamatan Muncar. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus deskriptif. Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi dengan melibatkan kepala sekolah, guru kelompok A dan B, serta peserta didik sebagai sumber informasi penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gawai secara berlebihan berkaitan dengan menurunnya kemampuan mempertahankan perhatian, meningkatnya perilaku mudah terdistraksi, serta rendahnya keterlibatan anak dalam aktivitas pembelajaran. Guru mengembangkan strategi melalui pembelajaran berbasis bermain, kegiatan sensorik-motorik, pendekatan personal, penggunaan media konkret, serta kolaborasi dengan orang tua. Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian pendidikan anak usia dini dalam menghadapi tantangan digital melalui penguatan strategi pembelajaran yang adaptif dan kontekstual.

Kata kunci: Penggunaan Gawai, Fokus Belajar, Anak Usia Dini, Guru PAUD, Pembelajaran Digital



©2022 Authors.. This work is licensed under a Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License.
(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>)

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dalam dua dekade terakhir telah mengubah secara fundamental lanskap kehidupan anak usia dini di berbagai negara, terutama melalui meningkatnya penetrasi gawai yang tidak lagi diposisikan sekadar sebagai alat komunikasi, melainkan sebagai medium utama hiburan, interaksi sosial, dan akses informasi sejak usia yang sangat dini. Fenomena yang oleh Clemente-Suárez et al., (2024) disebut sebagai *the technologisation of childhood* menunjukkan bahwa pengalaman masa kanak-kanak kontemporer semakin dibentuk oleh interaksi intensif dengan perangkat digital di lingkungan rumah. Konteks tersebut menghadirkan paradoks dalam pendidikan anak usia dini karena pada satu sisi teknologi menawarkan peluang stimulasi pembelajaran yang lebih luas, sementara pada sisi lain menimbulkan kekhawatiran terhadap kualitas perhatian, keterlibatan belajar, dan kemampuan regulasi diri anak. Ariyanti (2016) menegaskan bahwa periode usia dini merupakan fase perkembangan

yang paling menentukan bagi pembentukan kapasitas kognitif dan perilaku anak, sehingga setiap bentuk stimulasi yang diterima pada tahap ini memiliki implikasi jangka panjang terhadap perkembangan selanjutnya. Realitas tersebut menjadikan isu penggunaan gawai tidak lagi dipahami sebagai persoalan teknologi semata, melainkan sebagai persoalan pedagogis yang berkaitan langsung dengan kualitas proses pembelajaran dan kesiapan anak dalam mengikuti aktivitas pendidikan secara optimal.

Kajian-kajian terdahulu menunjukkan adanya kecenderungan yang relatif konsisten bahwa intensitas penggunaan gawai berkorelasi dengan perubahan perilaku belajar anak usia dini, meskipun bentuk pengaruhnya tidak selalu identik pada setiap konteks penelitian. Harsela dan Qalbi (2020) menemukan bahwa penggunaan permainan berbasis gawai yang berlebihan berpotensi memengaruhi perkembangan kognitif anak melalui perubahan pola perhatian dan keterlibatan belajar. Penelitian Radliya, Apriliya, dan Zakiyyah (2017), yang kemudian diperkuat oleh temuan Sari dan Mitsalia (2016) serta Laily dan Chandra (2021), memperlihatkan bahwa paparan gawai yang tinggi berkaitan dengan penurunan kualitas interaksi sosial-emosional anak, kondisi yang secara tidak langsung berpengaruh terhadap kemampuan anak untuk mempertahankan fokus dalam kegiatan pembelajaran kelompok. Perspektif perkembangan juga menunjukkan bahwa fokus belajar tidak dapat dipisahkan dari kualitas stimulasi yang diterima anak dalam lingkungan pendidikan. Khotimah, Sunaryati, dan Suhartini (2020) membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik mampu meningkatkan konsentrasi anak usia dini, sedangkan Farantika dan Rachmah (2026) menunjukkan bahwa pendekatan *play-based learning* memberikan dampak positif terhadap peningkatan fokus dan keterlibatan belajar. Sintesis temuan-temuan tersebut mengindikasikan bahwa persoalan fokus belajar anak merupakan fenomena multidimensional yang dipengaruhi oleh interaksi antara paparan teknologi, kualitas stimulasi pembelajaran, dan karakteristik lingkungan belajar.

Literatur yang berkembang saat ini masih menyisakan sejumlah keterbatasan konseptual maupun empiris yang penting untuk dikritisi. Sebagian besar penelitian cenderung memosisikan penggunaan gawai sebagai variabel yang berdampak pada perkembangan sosial-emosional atau kognitif secara umum tanpa menguraikan secara spesifik mekanisme bagaimana penggunaan gawai memengaruhi fokus anak selama proses pembelajaran berlangsung. Kajian Radliya et al. (2017), Dewi, Mayasarokh, dan Gustiana (2020), maupun Harsela dan Qalbi (2020) lebih banyak berorientasi pada konsekuensi perkembangan anak secara luas dibandingkan pada dinamika fokus belajar di ruang kelas. Keterbatasan lainnya terlihat pada dominasi pendekatan kuantitatif yang berupaya mengukur hubungan antarvariabel, namun relatif kurang mampu menjelaskan pengalaman empiris guru dalam menghadapi perubahan perilaku belajar anak yang terpapar gawai secara intensif. Penelitian mengenai lingkungan pendidikan anak usia dini juga lebih banyak menyoroti pentingnya dukungan sekolah dan keluarga sebagaimana dikemukakan Panesyah dan Meilani (2025), Barnett et al., (2020), serta Rumsari dan Nurhayati (2020), tetapi belum secara memadai menjelaskan bagaimana interaksi antara faktor-faktor tersebut membentuk kemampuan fokus anak dalam konteks pembelajaran sehari-hari. Kondisi tersebut menunjukkan adanya ruang kosong penelitian yang memerlukan eksplorasi lebih mendalam melalui pendekatan yang mampu menangkap realitas lapangan secara komprehensif.

Urgensi penelitian mengenai penggunaan gawai dan fokus pembelajaran anak usia dini semakin menguat ketika perubahan perilaku digital anak berlangsung lebih cepat dibandingkan kemampuan institusi pendidikan dalam mengembangkan strategi adaptasinya. Iswadi, Herinto Sidik Iriansyah, dan Erman Anom (2025) mengemukakan bahwa guru PAUD saat ini menghadapi tantangan baru berupa kebutuhan untuk menyesuaikan praktik pembelajaran dengan karakteristik generasi yang tumbuh dalam ekosistem digital. Tantangan tersebut menjadi semakin kompleks karena fokus belajar merupakan fondasi utama bagi keberhasilan proses pembelajaran pada tahap perkembangan awal, sementara kemampuan mempertahankan perhatian sangat erat kaitannya dengan regulasi diri anak. Nugraheni, Rahmawati, dan Pudyaningtyas (2021) menjelaskan bahwa regulasi diri memiliki hubungan signifikan dengan kesiapan sekolah anak usia dini, sehingga gangguan terhadap kemampuan fokus berpotensi memengaruhi berbagai aspek perkembangan akademik pada tahap berikutnya. Persoalan ini tidak hanya memiliki implikasi teoretis bagi pengembangan ilmu pendidikan anak usia dini, tetapi juga memiliki konsekuensi praktis bagi guru, orang tua, dan pengelola lembaga pendidikan yang dituntut untuk merancang lingkungan belajar yang mampu mengimbangi daya tarik dunia digital yang semakin dominan dalam kehidupan anak.

Posisi penelitian ini ditempatkan pada irisan antara kajian penggunaan gawai, fokus pembelajaran anak usia dini, dan praktik pedagogis guru di lingkungan PAUD. Perspektif tersebut

berbeda dari kecenderungan penelitian sebelumnya yang lebih menitikberatkan perhatian pada dampak perkembangan secara umum, karena penelitian ini berupaya memahami bagaimana penggunaan gawai termanifestasi dalam perilaku belajar anak selama proses pembelajaran berlangsung dan bagaimana guru merespons fenomena tersebut melalui strategi pedagogis yang diterapkan di kelas. Firman dan Anhusadar (2022) menegaskan bahwa kemampuan guru dalam memberikan stimulasi yang tepat menjadi faktor penting dalam mengoptimalkan perkembangan kognitif anak, sementara Khaerunnisa dan Muqowim (2020) serta Fikri & Rukiyati (2022) menunjukkan bahwa peran guru melampaui fungsi instruksional dan mencakup pembentukan perilaku belajar anak secara menyeluruh. Kajian mengenai aktivitas bermain edukatif yang dikemukakan Ah (2018), Suyadi dan Selvi (2019), serta Tukly et al. (2025) juga memperlihatkan bahwa keterlibatan aktif anak dalam aktivitas nyata dapat menjadi alternatif pedagogis untuk mengurangi ketergantungan terhadap stimulasi digital. Fokus penelitian ini diarahkan untuk menghubungkan berbagai perspektif tersebut ke dalam satu kerangka analisis yang menjelaskan relasi antara penggunaan gawai, fokus belajar, dan intervensi guru dalam konteks pendidikan anak usia dini.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana penggunaan gawai memengaruhi fokus anak dalam proses pembelajaran di PAUD As-Shofiyah serta mengidentifikasi berbagai strategi yang diterapkan guru dalam mengatasi dampak yang muncul selama kegiatan belajar berlangsung. Kontribusi teoretis penelitian ini terletak pada penguatan pemahaman mengenai hubungan antara paparan teknologi digital dan dinamika fokus belajar anak usia dini dalam konteks pembelajaran formal, sedangkan kontribusi metodologisnya terletak pada penggunaan pendekatan kualitatif yang memungkinkan eksplorasi mendalam terhadap pengalaman empiris guru dan kondisi nyata yang terjadi di lingkungan PAUD. Temuan penelitian diharapkan mampu memperkaya diskursus pendidikan anak usia dini sekaligus menjadi dasar pengembangan strategi pembelajaran yang lebih adaptif terhadap tantangan perkembangan anak pada era digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus deskriptif untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai pengaruh penggunaan gawai terhadap fokus anak dalam proses pembelajaran di PAUD As-Shofiyah Kedungrejo, Kecamatan Muncar. Pendekatan empiris dipilih karena penelitian bertumpu pada data lapangan yang diperoleh secara langsung dari subjek penelitian dan situasi pembelajaran yang berlangsung secara alami. Partisipan penelitian terdiri atas kepala sekolah, dua guru kelas yang menangani kelompok A dan kelompok B, serta peserta didik pada kedua kelompok tersebut sebagai sumber informasi kontekstual. Teknik pemilihan partisipan menggunakan purposive sampling dengan mempertimbangkan keterlibatan langsung informan dalam proses pembelajaran dan pengamatan terhadap perilaku penggunaan gawai anak. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif terhadap aktivitas pembelajaran di kelas, wawancara semi-terstruktur dengan kepala sekolah dan guru, serta dokumentasi yang mencakup catatan kegiatan pembelajaran, foto aktivitas, dan dokumen pendukung lain yang relevan dengan fokus penelitian.

Instrumen utama penelitian adalah peneliti sendiri yang didukung oleh pedoman observasi, pedoman wawancara, dan lembar dokumentasi yang disusun berdasarkan indikator fokus pembelajaran anak serta praktik pedagogis guru dalam menghadapi dampak penggunaan gawai. Keabsahan data dijamin melalui triangulasi teknik dan triangulasi sumber dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi dari berbagai informan untuk memperoleh konsistensi temuan. Analisis data dilakukan secara interaktif mengikuti tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan yang berlangsung secara berulang selama proses penelitian hingga diperoleh pola dan tema yang stabil. Pertimbangan etika penelitian diwujudkan melalui pemberian penjelasan mengenai tujuan penelitian kepada seluruh informan, perolehan persetujuan partisipasi secara sukarela, perlindungan kerahasiaan identitas responden, serta penggunaan data semata-mata untuk kepentingan akademik guna menjamin integritas dan kredibilitas penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan Gawai terhadap Fokus Anak dalam Proses Pembelajaran di PAUD As-Shofiyah

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa fokus belajar anak di PAUD As-Shofiyah mengalami variasi yang cukup nyata berdasarkan kebiasaan penggunaan gawai di lingkungan rumah. Guru kelas A dan kelas B mengidentifikasi bahwa anak yang sering menggunakan gawai cenderung

lebih cepat mengalihkan perhatian ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Pola tersebut tampak pada perilaku anak yang sulit mempertahankan keterlibatan dalam satu aktivitas belajar dalam durasi yang relatif sama dengan teman sebayanya. Karakteristik tersebut memperlihatkan adanya hubungan antara intensitas paparan digital dengan kapasitas atensi anak usia dini sebagaimana dijelaskan oleh Leonhardt et al., (2025).

Data lapangan memperlihatkan bahwa gangguan fokus tidak muncul dalam bentuk yang seragam pada setiap peserta didik. Sebagian anak menunjukkan kecenderungan sering berpindah aktivitas sebelum tugas selesai dikerjakan. Sebagian lainnya tampak pasif dan kurang responsif ketika guru memberikan instruksi pembelajaran. Gejala tersebut memiliki kesamaan dengan temuan Harsela dan Qalbi (2020) yang menjelaskan bahwa penggunaan gadget yang tinggi dapat memengaruhi proses kognitif anak dalam mempertahankan perhatian terhadap aktivitas belajar.

Wawancara dengan guru mengungkapkan bahwa anak yang terbiasa memperoleh hiburan digital secara cepat sering menunjukkan ekspektasi yang sama ketika mengikuti pembelajaran di kelas. Aktivitas yang membutuhkan proses bertahap cenderung dianggap kurang menarik oleh kelompok anak tersebut. Situasi ini menyebabkan guru harus memberikan variasi stimulasi yang lebih sering dibandingkan kondisi pembelajaran sebelumnya. Fenomena tersebut memperkuat argumentasi bahwa perubahan pola perhatian anak merupakan konsekuensi dari pengalaman digital yang berlangsung secara berulang dalam kehidupan sehari-hari (Sari & Mitsalia, 2016).

Temuan lain menunjukkan bahwa fokus belajar tidak hanya berkaitan dengan kemampuan kognitif semata. Interaksi sosial anak selama kegiatan kelompok juga memperlihatkan perubahan tertentu pada peserta didik yang memiliki intensitas penggunaan gawai lebih tinggi. Anak cenderung lebih mudah menarik diri dari aktivitas kolaboratif dan lebih tertarik pada kegiatan individual. Kondisi tersebut memiliki keterkaitan dengan perkembangan sosial-emosional anak usia dini sebagaimana dijelaskan oleh Dewi, Mayasarokh, dan Gustiana (2020) serta Radliya, Apriliya, dan Zakiyyah (2017).

Observasi berulang yang dilakukan selama proses penelitian memperlihatkan adanya pola yang konsisten terkait indikator fokus belajar. Anak yang jarang menggunakan gawai mampu mengikuti instruksi guru hingga kegiatan selesai dengan tingkat keterlibatan yang relatif stabil. Anak yang sering menggunakan gawai menunjukkan kecenderungan lebih sering meminta pergantian aktivitas dan membutuhkan pengulangan instruksi. Pola hasil observasi tersebut dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Temuan Indikator Fokus Belajar Anak Berdasarkan Observasi Guru

Indikator Fokus Belajar	Anak dengan Penggunaan Gawai Rendah	Anak dengan Penggunaan Gawai Tinggi
Memperhatikan instruksi guru	Konsisten	Sering teralihkan
Menyelesaikan tugas	Umumnya tuntas	Sering berhenti di tengah proses
Keterlibatan diskusi	Aktif	Pasif atau tidak konsisten
Daya tahan perhatian	Lebih panjang	Relatif pendek
Respons terhadap arahan	Cepat	Membutuhkan pengulangan

Data pada Tabel 1 memperlihatkan bahwa perbedaan utama terletak pada kemampuan mempertahankan perhatian dan menyelesaikan aktivitas belajar. Guru menilai bahwa pengulangan instruksi lebih sering diberikan kepada anak yang memiliki kebiasaan menggunakan gawai dalam durasi yang panjang. Temuan tersebut menunjukkan bahwa fokus belajar merupakan kemampuan yang dipengaruhi oleh pengalaman stimulasi yang diterima anak dalam kehidupan sehari-hari. Perspektif ini sejalan dengan pandangan Ariyanti (2016) yang menempatkan kualitas stimulasi sebagai faktor penting dalam perkembangan anak usia dini.

Analisis terhadap hasil wawancara juga menunjukkan bahwa lingkungan keluarga memiliki kontribusi yang besar terhadap pembentukan kebiasaan penggunaan gawai. Orang tua yang menggunakan gawai sebagai sarana menenangkan anak secara tidak langsung membangun pola ketergantungan tertentu terhadap perangkat digital. Anak kemudian membawa kebiasaan tersebut ke lingkungan sekolah dan memengaruhi perilaku belajarnya. Penjelasan tersebut memiliki kesesuaian

dengan hasil penelitian Ardiva dan Wirdanengsih (2022) mengenai pentingnya kontrol sosial orang tua terhadap perilaku anak pengguna gadget.

Kondisi fokus belajar yang menurun juga berkaitan dengan kemampuan regulasi diri anak. Anak yang terbiasa memperoleh stimulasi instan melalui gawai menunjukkan kesulitan ketika harus menunggu giliran, menyelesaikan tugas secara bertahap, atau mempertahankan perhatian pada aktivitas yang tidak segera memberikan umpan balik. Situasi ini memperlihatkan bahwa fokus belajar dan regulasi diri merupakan dua aspek yang saling berkaitan dalam perkembangan anak usia dini. Hubungan tersebut didukung oleh temuan Nugraheni, Rahmawati, dan Pudyaningtyas (2021) yang menempatkan regulasi diri sebagai faktor penting dalam kesiapan sekolah anak.

Interpretasi terhadap keseluruhan data menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan gawai tidak dapat dipahami secara linear sebagai hubungan sebab-akibat yang sederhana. Karakteristik lingkungan rumah, pola pengasuhan, serta kualitas interaksi sosial anak turut membentuk bagaimana gawai memengaruhi fokus pembelajaran. Variabel-variabel tersebut bekerja secara simultan dan menghasilkan pengalaman belajar yang berbeda pada setiap anak. Penjelasan ini menguatkan pandangan Laily dan Chandra (2021) bahwa dampak penggunaan gadget pada anak usia dini bersifat multidimensional dan tidak berdiri sendiri.

Temuan penelitian mengindikasikan bahwa fokus pembelajaran anak di PAUD As-Shofiyah berada dalam posisi yang rentan terhadap pengaruh penggunaan gawai yang tidak terkontrol. Hasil tersebut menunjukkan bahwa tantangan pendidikan anak usia dini pada era digital tidak hanya berkaitan dengan penyediaan teknologi, tetapi juga berkaitan dengan kemampuan mengelola dampaknya terhadap proses belajar. Kualitas perhatian anak menjadi salah satu aspek yang paling terdampak karena berhubungan langsung dengan keberhasilan aktivitas pembelajaran sehari-hari. Signifikansi temuan ini memperluas pemahaman mengenai pentingnya pengelolaan penggunaan gawai sebagai bagian dari strategi pengembangan pendidikan anak usia dini yang berkelanjutan (Aidil, 2018; Sulaeman, 2022).

Strategi Guru dalam Mempertahankan dan Meningkatkan Fokus Pembelajaran Anak yang Terpapar Gawai

Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru di PAUD As-Shofiyah tidak memandang penurunan fokus belajar anak sebagai masalah yang dapat diselesaikan melalui pendekatan disipliner semata. Guru mengembangkan berbagai strategi pembelajaran yang dirancang untuk menyesuaikan karakteristik anak yang telah terbiasa berinteraksi dengan stimulus digital dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan tersebut berangkat dari pemahaman bahwa anak usia dini memiliki kebutuhan belajar yang berbeda dibandingkan peserta didik pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Pandangan ini selaras dengan konsep pendidikan anak usia dini yang menempatkan stimulasi perkembangan sebagai inti proses pembelajaran (Aidil, 2018).

Data observasi memperlihatkan bahwa metode belajar sambil bermain menjadi strategi yang paling sering digunakan dalam menjaga perhatian anak selama kegiatan berlangsung. Guru mengombinasikan aktivitas bermain dengan tujuan pembelajaran sehingga anak tidak merasakan tekanan akademik yang berlebihan. Pola tersebut membuat anak lebih mudah terlibat dalam kegiatan dan mampu mempertahankan perhatian dalam waktu yang lebih lama. Temuan ini memiliki kesesuaian dengan hasil penelitian Farantika dan Rachmah (2026) yang menunjukkan bahwa pendekatan *play based learning* berkontribusi terhadap peningkatan konsentrasi anak usia dini.

Kegiatan pembelajaran yang melibatkan gerakan fisik juga ditemukan sebagai strategi yang cukup efektif dalam mengatasi gangguan fokus. Guru secara rutin menyisipkan aktivitas senam, menari, dan permainan sederhana ketika mulai terlihat tanda-tanda penurunan perhatian pada peserta didik. Aktivitas fisik tersebut berfungsi sebagai sarana untuk mengembalikan kesiapan belajar anak setelah mengalami kelelahan kognitif. Efektivitas stimulasi motorik dalam mendukung perkembangan anak telah dijelaskan oleh Ah (2018) melalui pentingnya aktivitas yang melibatkan keterampilan fisik dan gerak dalam proses pembelajaran usia dini.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media konkret memiliki pengaruh positif terhadap keterlibatan anak selama proses belajar. Guru lebih sering menggunakan benda nyata, alat permainan edukatif, dan media visual dibandingkan metode ceramah yang bersifat verbal. Anak terlihat lebih fokus ketika mereka dapat memegang, memindahkan, atau memanipulasi objek yang digunakan dalam pembelajaran. Hasil tersebut memperkuat temuan Khotimah, Sunaryati, dan Suhartini (2020)

yang menegaskan bahwa media pembelajaran yang menarik mampu meningkatkan konsentrasi belajar anak usia dini.

Observasi juga menunjukkan bahwa kegiatan berbasis eksplorasi memberikan respons yang positif dari peserta didik. Guru memanfaatkan permainan konstruktif, kegiatan seni, dan aktivitas kreatif untuk mempertahankan minat belajar anak. Intensitas keterlibatan anak selama aktivitas tersebut relatif lebih tinggi dibandingkan kegiatan yang bersifat pasif. Ringkasan strategi yang ditemukan selama penelitian dapat dilihat pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Strategi Guru dalam Menjaga Fokus Pembelajaran Anak

Strategi Pembelajaran	Tujuan Utama	Respons Anak
Belajar sambil bermain	Meningkatkan keterlibatan	Sangat positif
Aktivitas fisik	Mengembalikan perhatian	Positif
Media konkret	Mempermudah pemahaman	Positif
Bercerita interaktif	Menarik minat belajar	Positif
Kegiatan seni dan eksplorasi	Menjaga konsentrasi	Sangat positif

Data pada Tabel 2 menunjukkan bahwa strategi yang melibatkan partisipasi aktif anak menghasilkan tingkat keterlibatan yang lebih baik dibandingkan pendekatan yang berpusat pada guru. Karakteristik tersebut menunjukkan bahwa anak usia dini membutuhkan pengalaman belajar yang bersifat langsung dan kontekstual. Pengalaman tersebut memungkinkan anak membangun perhatian secara alami tanpa tekanan yang berlebihan. Temuan ini sejalan dengan penelitian Suyadi dan Selvi (2019) mengenai efektivitas aktivitas bermain konstruktif dalam mendukung perkembangan anak.

Wawancara dengan guru mengungkapkan bahwa pendekatan personal menjadi salah satu strategi penting ketika menghadapi anak yang mengalami kesulitan fokus. Guru cenderung mendekati anak secara individual, memberikan arahan secara langsung, dan membangun komunikasi yang lebih hangat. Pendekatan tersebut dinilai lebih efektif dibandingkan pemberian teguran yang dilakukan di depan kelompok kelas. Praktik tersebut menunjukkan implementasi peran guru sebagai fasilitator perkembangan anak sebagaimana dijelaskan oleh Firman dan Anhusadar (2022).

Dimensi lain yang muncul dari hasil penelitian adalah pentingnya keteladanan guru dalam penggunaan teknologi. Guru secara sadar membatasi penggunaan gawai selama proses pembelajaran berlangsung agar anak memperoleh contoh perilaku yang konsisten. Anak menunjukkan kecenderungan untuk meniru pola perilaku yang diamati dari figur dewasa yang berada di sekitarnya. Temuan tersebut memiliki keterkaitan dengan kajian Khaerunnisa dan Muqowim (2020) yang menempatkan keteladanan sebagai instrumen penting dalam proses pendidikan anak usia dini.

Peran guru tidak hanya terbatas pada pengelolaan pembelajaran di dalam kelas. Guru juga berupaya membangun kebiasaan sosial positif melalui aktivitas kelompok dan interaksi antarteman sebaya. Strategi tersebut penting karena penggunaan gawai yang tinggi sering kali berkaitan dengan berkurangnya kualitas interaksi sosial anak. Argumen ini memiliki relevansi dengan penelitian Octaviani, Utaminingsih, dan Masfu'ah (2022) serta Fikri & Rukiyati (2022) yang menjelaskan pentingnya pembentukan perilaku sosial dalam perkembangan anak usia dini.

Interpretasi terhadap keseluruhan temuan menunjukkan bahwa strategi guru yang efektif bukanlah strategi yang berorientasi pada pembatasan semata, melainkan strategi yang mampu menyediakan alternatif pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan stimulasi digital. Guru berperan sebagai pengelola lingkungan belajar yang mampu menghubungkan kebutuhan perkembangan anak dengan tuntutan pembelajaran di era digital. Kompetensi tersebut semakin penting ketika tantangan pendidikan anak usia dini semakin dipengaruhi oleh perubahan teknologi dan budaya digital. Hasil penelitian ini memperkuat pandangan Iswadi, Herinto Sidik Iriansyah, dan Erman Anom (2025) bahwa guru PAUD memerlukan kapasitas adaptif dan inovatif untuk menghadapi dinamika pembelajaran pada era digital kontemporer.

Faktor Pendukung, Hambatan, dan Kolaborasi Lingkungan dalam Mengatasi Dampak Penggunaan Gawai terhadap Fokus Pembelajaran Anak

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam menjaga fokus pembelajaran anak di PAUD As-Shofiyah dipengaruhi oleh interaksi berbagai faktor internal maupun eksternal yang berasal dari lingkungan sekolah dan keluarga. Data wawancara dengan guru kelas A dan kelas B memperlihatkan bahwa keberhasilan pengelolaan fokus anak tidak hanya bergantung pada metode pembelajaran yang digunakan, tetapi juga dipengaruhi oleh kesiapan lingkungan belajar, karakteristik peserta didik, serta pola pendampingan orang tua di rumah. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa fokus belajar anak usia dini merupakan konstruksi perkembangan yang terbentuk melalui hubungan antara individu dan lingkungan sosialnya. Perspektif ekologis perkembangan anak menjelaskan bahwa pengalaman belajar anak sangat dipengaruhi oleh kualitas interaksi antara lingkungan keluarga, sekolah, dan konteks sosial yang lebih luas (Panesyah & Meilani, 2025).

Faktor pendukung utama yang ditemukan dalam penelitian adalah tersedianya lingkungan kelas yang kondusif serta kemampuan guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menarik. Guru PAUD As-Shofiyah melakukan pengaturan ruang kelas dengan mempertimbangkan kenyamanan anak, ketersediaan media pembelajaran, dan minimnya gangguan visual yang dapat mengalihkan perhatian peserta didik. Kondisi ruang belajar yang tertata memungkinkan anak lebih mudah memahami batas antara aktivitas bermain dan aktivitas pembelajaran. Temuan tersebut memperkuat pandangan bahwa lingkungan sekolah memiliki kontribusi penting dalam mendukung perkembangan kognitif dan kemampuan konsentrasi anak usia dini (Panesyah & Meilani, 2025).

Kreativitas guru dalam merancang aktivitas pembelajaran menjadi faktor pendukung lain yang memiliki pengaruh terhadap kemampuan anak mempertahankan perhatian. Guru tidak hanya menggunakan satu metode pembelajaran, tetapi mengombinasikan kegiatan bercerita, permainan edukatif, aktivitas seni, dan kegiatan motorik sesuai dengan kebutuhan anak. Variasi tersebut memberikan stimulasi yang lebih seimbang dibandingkan pola penggunaan gawai yang cenderung memberikan rangsangan visual secara cepat dan berulang. Penggunaan aktivitas bermain edukatif sebagai media stimulasi perkembangan anak telah dibuktikan mampu mendukung aspek kognitif, fisik, dan sosial anak usia dini (Ah, 2018; Suyadi & Selvi, 2019).

Faktor keluarga juga muncul sebagai komponen penting yang menentukan keberhasilan upaya guru dalam mengurangi dampak penggunaan gawai. Hasil wawancara menunjukkan bahwa anak yang memperoleh pendampingan orang tua secara konsisten dalam mengatur waktu penggunaan gawai cenderung lebih mudah diarahkan ketika berada di sekolah. Sebaliknya, anak yang terbiasa menggunakan gawai tanpa batasan mengalami kesulitan dalam mengikuti aturan pembelajaran yang membutuhkan kesabaran dan pengendalian diri. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Ardiva dan Wirdanengsih (2022) yang menjelaskan bahwa kontrol sosial orang tua memiliki peran besar dalam membentuk perilaku anak pengguna gadget.

Hubungan kerja sama antara sekolah dan keluarga menjadi aspek penting yang ditemukan selama proses penelitian. Guru melakukan komunikasi dengan orang tua untuk memberikan pemahaman mengenai dampak penggunaan gawai terhadap perilaku belajar anak dan pentingnya pendampingan di rumah. Bentuk komunikasi tersebut dilakukan melalui penyampaian informasi secara langsung maupun diskusi mengenai perkembangan anak selama mengikuti pembelajaran. Data mengenai bentuk dukungan lingkungan dalam mengatasi dampak penggunaan gawai dapat dilihat pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Faktor Pendukung dan Penghambat Fokus Pembelajaran Anak

Faktor	Bentuk Temuan Lapangan	Dampak terhadap Fokus Anak
Lingkungan kelas	Ruang belajar tertata dan media menarik	Meningkatkan perhatian anak
Kompetensi guru	Variasi metode dan pendekatan personal	Anak lebih mudah diarahkan
Dukungan orang tua	Pembatasan penggunaan gawai di rumah	Membantu regulasi perilaku
Kebiasaan penggunaan gawai	Durasi penggunaan tinggi tanpa pengawasan	Menurunkan daya tahan fokus
Kondisi fisik anak	Kurang tidur dan kelelahan	Mengurangi keterlibatan belajar

Data pada Tabel 3 memperlihatkan bahwa faktor pendukung dan hambatan berasal dari dua lingkungan utama, yaitu sekolah dan keluarga. Keberhasilan pengelolaan fokus anak tidak hanya ditentukan oleh tindakan guru ketika pembelajaran berlangsung, tetapi juga oleh kesinambungan pola pendampingan di luar sekolah. Situasi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan gawai merupakan fenomena yang membutuhkan pendekatan sistemik karena kebiasaan digital anak terbentuk melalui berbagai ruang interaksi. Pandangan tersebut sesuai dengan kajian Rumsari dan Nurhayati (2020) yang menekankan pentingnya keterlibatan orang tua dalam mendukung pembentukan perilaku positif anak usia dini.

Hambatan terbesar yang ditemukan dalam penelitian berkaitan dengan pola penggunaan gawai di lingkungan rumah yang kurang terkontrol. Guru menjelaskan bahwa beberapa anak memperoleh akses gawai dalam durasi panjang karena perangkat tersebut digunakan sebagai alat untuk menghibur atau menenangkan anak. Kebiasaan tersebut menyebabkan anak mengalami kesulitan ketika harus mengikuti aktivitas pembelajaran yang membutuhkan proses, interaksi, dan keterlibatan aktif. Fenomena ini memiliki kesamaan dengan temuan Laily dan Chandra (2021) yang menunjukkan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan dapat memberikan pengaruh terhadap pola perilaku anak usia dini.

Hambatan lain yang ditemukan berkaitan dengan kondisi individual anak selama mengikuti pembelajaran. Beberapa anak menunjukkan kemampuan fokus yang lebih rendah ketika datang ke sekolah dalam kondisi kurang tidur, belum makan, atau mengalami kelelahan akibat aktivitas di luar sekolah. Faktor fisiologis tersebut memengaruhi kesiapan anak dalam menerima stimulasi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan fokus tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan gawai, tetapi juga oleh kesiapan fisik dan emosional anak dalam mengikuti proses pendidikan (Dewi, Mayasarokh, & Gustiana, 2020).

Analisis terhadap hasil penelitian memperlihatkan bahwa guru PAUD As-Shofiyah menjalankan peran yang lebih luas daripada sekadar penyampai materi pembelajaran. Guru berfungsi sebagai penghubung antara kebutuhan perkembangan anak, tuntutan pendidikan, dan perubahan lingkungan digital yang terus berkembang. Strategi yang diterapkan menunjukkan adanya upaya membangun keseimbangan antara pemanfaatan teknologi dan penguatan pengalaman belajar secara langsung. Peran tersebut sejalan dengan pemikiran Firman dan Anhusadar (2022) bahwa guru memiliki tanggung jawab penting dalam memberikan stimulasi kognitif melalui pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak.

Temuan akhir penelitian menunjukkan bahwa pengelolaan dampak penggunaan gawai terhadap fokus pembelajaran anak memerlukan kolaborasi berkelanjutan antara guru, orang tua, dan lingkungan pendidikan. Pendekatan yang hanya berfokus pada larangan penggunaan gawai tidak cukup efektif karena anak hidup dalam lingkungan digital yang tidak dapat dipisahkan dari perkembangan zaman. Upaya yang lebih relevan adalah membangun kemampuan regulasi diri anak melalui pengalaman belajar yang bermakna, interaksi sosial yang kuat, serta pendampingan yang konsisten dari lingkungan terdekat. Perspektif tersebut memperkuat argumentasi Iswadi, Herinto Sidik Iriansyah, dan Erman Anom (2025) bahwa lembaga PAUD perlu mengembangkan kapasitas adaptif dalam menghadapi tantangan pendidikan digital melalui strategi yang inovatif dan berorientasi pada kebutuhan perkembangan anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penggunaan gawai terhadap fokus anak dalam proses pembelajaran di PAUD As-Shofiyah Kedungrejo Kecamatan Muncar, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gawai secara berlebihan di lingkungan rumah memiliki keterkaitan terhadap perubahan perilaku belajar anak, terutama dalam kemampuan mempertahankan perhatian, mengikuti instruksi, menyelesaikan aktivitas pembelajaran, dan terlibat secara aktif dalam kegiatan kelas. Anak yang memiliki intensitas penggunaan gawai lebih tinggi menunjukkan kecenderungan rentang fokus yang lebih pendek, mudah terdistraksi, cepat mengalami kejenuhan, serta memiliki preferensi terhadap stimulasi yang bersifat instan. Kondisi tersebut tidak hanya berkaitan dengan aspek kognitif, tetapi juga berpengaruh terhadap interaksi sosial dan kesiapan anak dalam mengikuti pembelajaran. Guru PAUD As-Shofiyah merespons fenomena tersebut melalui penerapan strategi pembelajaran adaptif berupa aktivitas bermain, stimulasi sensorik-motorik, penggunaan media konkret, pendekatan personal, keteladanan dalam penggunaan teknologi, serta komunikasi dengan orang tua. Efektivitas upaya

tersebut dipengaruhi oleh dukungan lingkungan sekolah, keterlibatan keluarga, dan kemampuan guru dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik bagi anak. Penelitian ini menegaskan bahwa pengelolaan dampak penggunaan gawai pada anak usia dini membutuhkan pendekatan kolaboratif antara sekolah, keluarga, dan lingkungan sosial untuk membangun ekosistem pendidikan yang mampu menyeimbangkan perkembangan teknologi dengan kebutuhan perkembangan anak secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Ah, N. M. (2018). Penggunaan Alat Permainan Edukatif dalam Menstimulasi Perkembangan Fisik-Motorik Anak Usia Dini. *Seling: Jurnal Program Studi PGRA*, 4(2), 125-138. <https://doi.org/10.29062/seling.v4i2.301>.
- Aidil, S. (2018). Pendidikan anak pada usia dini. *At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam*, 192-209.
- Ardiva, A., & Wirdanengsih, W. (2022). Kontrol Sosial Orang Tua Terhadap Perilaku Anak-Anak Pengguna Gadget (Studi Kasus: Nagari Suliki Kecamatan Suliki Kabupaten 50 Kota). *Jurnal Perspektif*, 5(2), 257-266. <https://doi.org/10.24036/perspektif.v5i2.622>
- Ariyanti, T. (2016). Pentingnya pendidikan anak usia dini bagi tumbuh kembang anak the importance of childhood education for child development. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. <https://doi.org/10.30595/dinamika.v8i1.943>.
- Barnett, M. A., Paschall, K. W., Mastergeorge, A. M., Cutshaw, C. A., & Warren, S. M. (2020). Influences of Parent Engagement in Early Childhood Education Centers and the Home on Kindergarten School Readiness. *Early Childhood Research Quarterly*, 53, 260–273. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2020.05.005>
- Clemente-Suárez, V. J., Beltrán-Velasco, A. I., Herrero-Roldán, S., Rodríguez-Besteiro, S., Martínez-Guardado, I., Martín-Rodríguez, A., & Tornero-Aguilera, J. F. (2024). Digital Device Usage and Childhood Cognitive Development: Exploring Effects on Cognitive Abilities. *Children*, 11(11), 1–27. <https://doi.org/10.3390/children11111299>
- Dewi, A. R. T., Mayasarokh, M., & Gustiana, E. (2020). Perilaku sosial emosional anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 4(01), 181-190. <https://doi.org/10.29408/jga.v4i01.2233>.
- Farantika, D., & Rachmah, L. L. (2026). Pengaruh Pembelajaran Play Based Learning Terhadap Peningkatan Konsentrasi Anak Usia Dini. *JIEEC (Journal of Islamic Education for Early Childhood)*, 8(1), 186-194. <https://doi.org/10.30587/jieec.v8i1.11610>.
- Fikri, M., & Rukiyati. (2022). Peran Guru dalam Mengembangkan Sikap Sosial Anak Usia Dini. Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha, 10(3), 478–487. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/paud.v10i3.57205>
- Firman, W., & Anhusadar, L. (2022). Peran guru dalam menstimulasi kemampuan kognitif anak usia dini. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(2), 28-37. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v3i2.6721>.
- Harsela, F., & Qalbi, Z. (2020). Dampak permainan gadget dalam mempengaruhi perkembangan kognitif anak di tk dharma wanita bengkulu. *Jurnal Pena Paud*, 1(1), 27-39. <https://doi.org/10.33369/penapaud.v1i1.13851>.
- Iswadi, Herinto Sidik Iriansyah, & Erman Anom. (2025). Penguatan kapasitas guru paud dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era digital: strategi adaptasi dan inovasi teknologi pendidikan. *Resona: Jurnal Ilmiah Pengabdian Masyarakat*, 9(1), 9-17. <http://dx.doi.org/10.35906/resona.v9i1.2444>.
- Khaerunnisa, S., & Muqowim, M. (2020). Peran guru dalam menanamkan nilai karakter peduli sosial. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8(2), 206. <https://doi.org/10.21043/thufula.v8i2.7636>.
- Khotimah, S. H., Sunaryati, T., & Suhartini, S. (2020). Penerapan media gambar sebagai upaya dalam peningkatan konsentrasi belajar anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 676. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.683>.
- Laily, I. N., & Chandra, R. D. A. (2021). Kajian wacana dampak penggunaan gadget (gawai) terhadap kemampuan sosial emosional pada anak usia dini. *Jurnal Warna: Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 6(1), 35-44. <https://doi.org/10.24903/jw.v6i1.679>.
- Leonhardt, C., Danielsen, D., & Andersen, S. (2025). Associations between screen use, learning and concentration among children and young people in western countries: a scoping review. *Children*

- and Youth Services Review*, 177(August 2024), 108508. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2025.108508>
- Nugraheni, A., Rahmawati, A., & Pudyaningtyas, A. R. (2021). Hubungan Antara Regulasi Diri Dengan Kesiapan Sekolah Anak Usia 5-6 Tahun. *Kumara Cendekia*, 9(3), 162-170. <https://doi.org/10.20961/kc.v9i3.51491>.
- Octaviani, J. N., Utaminingsih, S., & Masfu'ah, S. (2022). Pembentukan sikap peduli sosial anak pada masa pandemi covid 19 di desa pringtulis, jepara. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(10), 3453-3462. <https://doi.org/10.47492/jip.v2i10.1343>.
- Panesyah, B. A., & Meilani, M. (2025). Peran Lingkungan Sekolah dalam Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Ceria Islami: Jurnal Pendidikan Anak dan Nilai Keislaman*, 1(1), 31-37. <https://doi.org/10.65793/ci-jpanik.2025.10>.
- Radliya, N. R., Aprilia, S., & Zakiyyah, T. R. (2017). Pengaruh penggunaan gawai terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini. *Jurnal Paud Agapedia*, 1(1), 1-12. <https://doi.org/10.17509/jpa.v1i1.7148>.
- Rumsari, C., & Nurhayati, S. (2020). Parent Involvement in Instilling Social Care Attitudes to Early Childhood Through the Friday Blessing Program. *Empowerment: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Luar Sekolah*, 9(2), 306-312. <https://doi.org/10.22460/empowerment.v9i2p306-312.1929>.
- Sari, T. P., & Mitsalia, A. A. (2016). Pengaruh penggunaan gadget terhadap personal sosial anak usia pra sekolah di TKIT Al Mukmin. *Profesi (Profesional Islam): Media Publikasi Penelitian*, 13(2). <https://doi.org/10.26576/PROFESI.124>.
- Sulaeman, D. (2022). Komparasi Pendidikan Non Formal Dan Informal Pada Lembaga Satuan Paud Sejenis. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 138-146. <https://doi.org/10.57171/jt.v3i2.332>.
- Suyadi, S., & Selvi, I. D. (2019). Implementasi Mainan Susun Balok Seimbang Berbasis Kearifan Lokal Yogyakarta untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 385. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.345>.
- Tukly, W. V., Nilapancuran, M. M., Matital, K. A., Kothel, S., & Lesbassa, L. (2025). Membangun Fondasi Pendidikan Anak Usia Dini Melalui Pendekatan Pembelajaran yang Menyenangkan. *Carong: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, 2(2), 754-764. <https://doi.org/10.62710/vp1c3790>.