

PENGARUH GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN MORAL DAN AGAMA ANAK USIA DINI

Ninfa C.J. Liman¹, Herlinda M. Falaka², Dalila Pratina³, Norsina Nopus⁴, Kaleb Lelo⁵
ninfaliman93@gmail.com¹, herlhyndamfalaka@gmail.com², dalilapratina01@gmail.com³,
norsinanopus@gmail.com⁴

Institut Agama Kristen Negeri Kupang

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan gawai (gadget) terhadap perkembangan nilai-nilai moral dan agama pada anak usia dini di Indonesia. Penelitian ini mengkaji bagaimana penetrasi gawai, jenis konten yang diakses dan faktor demografis memengaruhi perkembangan moral dan agama anak. Penelitian ini juga menyoroti peran orang tua sebagai mediator dan model dalam penggunaan gawai anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gawai yang tidak terkontrol dapat berdampak negatif terhadap perkembangan moral anak, termasuk paparan konten yang tidak sesuai, pengaruh media sosial, dan kurangnya interaksi sosial. Selain itu, penggunaan gawai juga dapat memengaruhi praktik keagamaan tradisional dan memaparkan anak pada pandangan dunia yang bertentangan dengan ajaran agama. Oleh karena itu, penelitian ini menekankan pentingnya peran aktif orang tua dalam memantau, mengontrol, dan membimbing penggunaan gawai anak, serta mengintegrasikan nilai-nilai budaya dan agama dalam kehidupan sehari-hari anak.

Kata Kunci: Penggunaan Gawai, Perkembangan Moral, Perkembangan Agama, Anak Usia Dini, Peran Orang Tua, Indonesia.

ABSTRACT

This study aims to analyze the impact of gadget use on the development of moral and religious values in early childhood in Indonesia. It examines how gadget penetration, the type of content accessed, and demographic factors influence children's moral and religious development. The study also highlights the role of parents as mediators and models in children's gadget use. The results indicate that uncontrolled gadget use can negatively impact children's moral development, including exposure to inappropriate content, social media influence, and lack of social interaction. Furthermore, gadget use can affect traditional religious practices and expose children to worldviews that contradict religious teachings. Therefore, this study emphasizes the importance of parents' active role in monitoring, controlling, and guiding children's gadget use, as well as integrating cultural and religious values into children's daily lives.

Keywords: *Indonesia Gadget Use, Moral Development, Religious Development, Early Childhood, Parental Role, Indonesia.*

PENDAHULUAN

Penggunaan gadget pada anak usia dini telah menjadi isu krusial seiring dengan penetrasi teknologi yang semakin dalam keberbagai lapisan masyarakat. Gadget telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan modern, memengaruhi semua kelompok usia, termasuk anak-anak yang masih dalam tahap perkembangan awal. Lingkungan, yang meliputi keluarga, sekolah, dan masyarakat, memainkan peran sentral dalam membentuk perkembangan moral dan agama anak (Musdalifa et al., 2022) dalam (Islam, Pascasarjana, Muhammadiyah, & Barat, 2022). Namun, paparan yang tidak terkendali pada usia dini dapat menimbulkan dampak negatif yang signifikan terhadap perkembangan anak secara holistik. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa anak-anak di Indonesia terpapar gadget jauh melampaui batas yang direkomendasikan oleh para ahli. (Islam et al., 2022).

Asosiasi dokter anak Amerika dan Kanada merekomendasikan batasan yang ketat terkait penggunaan gadget pada anak-anak, mulai dari tidak ada paparan untuk usia 0-2 tahun, hingga batasan 1-2 jam per hari untuk kelompok usia yang lebih besar (Thufailah, Zakiyyah, Wahyuni, & Fidrayani, 2024). Ironisnya, banyak anak di Indonesia menghabiskan waktu dengan gadget 4 hingga 5 kali lipat dari rekomendasi tersebut. Bahkan, Cris Rowan, seorang dokter anak terkemuka, menyerukan perlunya larangan total penggunaan gadget pada anak di bawah usia 12 tahun.

(Nurul, Azizah, Sukemi, & Amin, n.d.) Penggunaan yang tidak terkontrol dapat mengganggu tumbuh kembang anak, mengalihkan perhatian mereka dari aktivitas penting lainnya, dan bahkan menyebabkan pengabaian terhadap interaksi sosial dengan orang tua (Jalilah, 2022). Perkembangan nilai agama dan moral pada anak usia dini merupakan fondasi penting yang menentukan karakter dan kepribadian mereka di masa depan. Internalisasi nilai-nilai ini pada usia dini akan memberikan landasan yang kokoh bagi anak untuk tumbuh menjadi individu yang bertanggung jawab dan berakhhlak mulia.

Perkembangan moral anak usia dini mencakup kemampuan untuk menunjukkan perilaku yang baik, seperti bertindak sopan, jujur, suka menolong, menghormati orang lain, toleran terhadap perbedaan, sportif, serta menjaga kebersihan diri dan lingkungan. Perkembangan moral ini memiliki kaitan yang erat dengan pembentukan budi pekerti dan kesopanan pada anak. Moral diartikan sebagai norma yang dijadikan sebagai petunjuk bagi individu maupun masyarakat dalam mengatur tingkah lakunya, serta sebagai kapabilitas untuk membedakan yang baik dan benar berdasarkan keyakinan (Pendidikan, Anak, & Dini, 2024).

Penelitian sebelumnya juga menyoroti potensi gadget untuk menyebabkan kecanduan, yang dapat mempersulit anak-anak dalam menginternalisasi dan mengendalikan nilai-nilai moral dan agama. Penggunaan berlebihan dapat menyebabkan ketidak mampuan mengendalikan diri dan ketergantungan, yang pada akhirnya berdampak negatif pada kehidupan anak (Annisa, Padilah, Rulita, & Yuniar, 2022). Dalam (Artikel, 2022) Fenomena ini sering digambarkan dengan istilah 'Gadget mendekatkan yang jauh dan menjauhkan yang dekat,' yang menyoroti bagaimana gadget dapat mengisolasi anak dari dunia nyata. Perkembangan moral dipengaruhi oleh kapasitas kognitif dan lingkungan sosial.

Teori perkembangan moral kognitif yang dikemukakan oleh Piaget menjelaskan bahwa anak-anak memahami konsep moral melalui tahapan pra-operasional, operasional konkret, dan operasional formal. Kohlberg kemudian mengembangkan teori ini lebih lanjut dengan mengidentifikasi enam tahap perkembangan moral yang terbagi dalam tingkat prakonvensional, konvensional, dan post-konvensional. Perkembangan moral anak usia dini sangat dipengaruhi oleh kapasitas kognitif dan lingkungan sosial tempat anak memperoleh. Oleh karena itu, lingkungan yang mendukung, seperti sekolah dan rumah, dapat membantu anak-anak mengembangkan potensi moral mereka secara optimal melalui interaksi sosial dan pengalaman yang bermakna. Perkembangan moral anak-anak sejalan dengan perkembangan kognitif mereka. Perkembangan ini berkaitan dengan kemampuan anak dalam menalar atau memikirk anaturan perilakuetis (Fauzi & Hasanah, 2024). Hartono, Rochman, dan Fikri (2019) yang sangat penting bagi pengembangan kualitas diri. Pada usia ini, anak cenderung meniru perilaku orang dewasa yang dianggap memiliki otoritas, seperti orang tua, guru, dan lain-lain. Oleh karena itu, pembiasaan perilakudan moral perludi perkenalkan sejak dini, dan pembiasaan di PAUD bertujuan untuk mengembangkan kemampuan menolong diri sendiri, berdisiplin, bersosialisasi, serta memperoleh keterampilan dasar (Hia, 2023).

Penggunaan berlebihan dapat mengubah perilaku dan nilai-nilai peserta didik, baik dalam konteks moral maupun agama. Meskipun berbagai penelitian telah meneliti persepsi

orang tua terhadap penggunaan gadget pada anak usia dini masih sedikit yang menggali lebih dalam tentang bagaimana penggunaan tersebut memengaruhi perkembangan nilai-nilai moral dan agama anak, terutama dalam konteks budaya dan agama yang spesifik. Penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan melakukan studi kasus yang mendalam tentang bagaimana anak-anak usia dini dari berbagai latar belakang agama dan budaya menggunakan gadget, dan bagaimana (Agama, Moral, & Usia, n.d.) penggunaan tersebut memengaruhi perkembangan nilai-nilai moral dan agama mereka.

Penelitian ini berbeda dari penelitian sebelumnya karena secara khusus meneliti dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan nilai-nilai moral dan agama anak usia dini dalam konteks budaya dan agama yang spesifik di Indonesia. Penelitian ini juga akan mempertimbangkan peran orang tua sebagai mediator dan model dalam penggunaan gadget anak. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara mendalam bagaimana penggunaan gadget memengaruhi perkembangan nilai-nilai moral dan agama anak usia dini dalam konteks budaya dan agama yang spesifik di Indonesia, serta untuk mengidentifikasi peran orang tua sebagai mediator dan model dalam penggunaan gadget anak.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur untuk menganalisis dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan moral dan agama anak usia dini. Sumber data meliputi jurnal ilmiah, artikel penelitian, buku, laporan, dan publikasi daring yang relevan, dicari secara sistematis melalui basis data elektronik dengan kata kunci terkait. Analisis data dilakukan secara kualitatif dengan pendekatan interpretatif, mencakup identifikasi tema, perbandingan temuan, dan sintesis informasi untuk menjawab pertanyaan penelitian, serta memastikan keabsahan data melalui triangulasi sumber.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penggunaan Gadget di Kalangan Anak Usia Dini di Indonesia

A. Tingkat Penetrasi dan Statistik:

Penggunaan gadget di kalangan anak usia dini di Indonesia telah menjadi perhatian utama. Indonesia menduduki peringkat pertama sebagai negara dengan tingkat kecanduan gadget tertinggi di dunia. Rata-rata orang Indonesia menghabiskan 5,7 jam per hari untuk menggunakan gadget pada tahun 2022, meningkat dari 5,4 jam pada tahun 2021. Survei yang dilakukan di 34 provinsi di Indonesia menunjukkan bahwa lebih dari 19% anak-anak dan remaja mengalami kecanduan gadget. Data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII, 2023) juga menunjukkan bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 215,63 juta orang pada periode 2022-2023. (Jalilah, 2022) Lebih lanjut, data dari Kominfo (2018), dalam (Pramudita, Turrohmah, Herdianti, & Nur, 2025) mengungkapkan bahwa sejak 2013, Lembaga Perlindungan Anak telah menangani 17 kasus kecanduan gadget pada anak, sedangkan Komisi Nasional Perlindungan Anak sejak 2016 telah menangani 42 kasus serupa, mengindikasikan meningkatnya perhatian terhadap masalah ini. Peningkatan signifikan dalam penggunaan internet di Indonesia juga terlihat dari data statistik telekomunikasi Indonesia, dengan persentase pengguna internet usia 5 tahun keatas meningkat dari sekitar 25,84% menjadi 50,92% pada tahun 2018, dan di daerah pedesaan terjadi kenaikan dari 8,37% (2014) menjadi 25,56% (2018), (Rahayu, Elan, dan Mulyadi, 2021). Menurut data dari Data.ai (2023) yang dikutip dalam (Putri, Sumiati, Yunariyah, Surabaya, & Perilaku, n.d.)

Analisis: Tingginya tingkat penetrasi dan kecanduan gadget di kalangan anak usia dini di Indonesia merupakan fenomena yang kompleks dan mengkhawatirkan. Meskipun angka-

angka ini menunjukkan aksesibilitas yang meningkat keinformasi dan peluang digital, mereka juga menyoroti potensi risiko terkait dengan penggunaan yang berlebihan dan tidak terkontrol. Kecanduan gadget pada usia dini dapat mengganggu perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak, serta berpotensi menyebabkan masalah kesehatan fisik dan mental. Diperlukan penelitian lebih lanjut untuk memahami sepenuhnya konsekuensi jangka panjang dari trenini

B. Jenis Gadget dan Aktivitas Online:

Dalam mengidentifikasi jenis-jenis gadget, suhardi dalam (Putri et al., n.d.), yang menyatakan bahwa gadget meliputi handphone, laptop, tablet, kamera digital, dan pemutar media player. Namun, penelitian mereka di TK. Asoka menemukan bahwa sebagian besar anak usia dini menggunakan gadget hanya untuk bermain game dan menonton film animasi, padahal gadget seharusnya dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran (Suharni, Suardi, &Latang, 2020). Rahayu, Elan, dan Mulyadi (2021) dalam penelitian “Analisis Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini” menunjukkan bahwa seorang anak yang diteliti telah menggunakan gadget sejak usia 5 tahun. Saat berusia 6 tahun, anak tersebut menggunakan smartphone rata-rata satu jam sehari untuk menonton video YouTube, bermain game yang diunduh dari Play Store, serta belajar membaca dan menghitung melalui aplikasi ‘Aplikasi Belajar TK dan PAUD Lengkap’, dan mampu mengunduh aplikasi sendiri karena meniru orang tuanya.

Analisis: Kecenderungan anak usia dini untuk menggunakan gadget terutama untuk bermain game dan menonton film animasi menyoroti kesenjangan antara potensi gadget sebagai alat pembelajaran dan bagaimana gadget tersebut digunakan dalam praktiknya. Meskipun ada aplikasi dan konten pendidikan yang tersedia, anak-anak sering kali lebih tertarik pada hiburan. Hal ini menggaris bawahi perlunya intervensi yang efektif untuk mendorong penggunaan gadget yang lebih seimbang dan bermakna di kalangan anak usia dini. Orang tua dan pendidik memiliki peran penting dalam membimbing anakanak untuk menjelajahi dan memanfaatkan potensi pendidikan dari gadget.

C. Perbedaan Penggunaan Berdasarkan Faktor Demografis:

Menurut Mauluddia (2025), dalam (Literasi, Anak, Dini, Wilayah, & Teh, 2024) anak-anak masa kini telah akrab dengan dunia digital (Swandhina &Maulana, 2022) dan memiliki kemampuan yang baik dalam menggunakan perangkat digital (Dewayani, 2017). Data dari BPS (2024) menunjukkan bahwa sekitar 38,92% anakusiadini di Indonesia menggunakan HP, dan 32,17% diantaranya mengakses internet, meskipun hal ini lebih banya kterjadi di perkotaan. Data Puslitbang Aptika IKP Kominfo (2017), sebagaimana dikutip dalam Mauluddia (2025), juga menunjukkan kesenjangan kepemilikan perangkat digital antara kota dan desa, dengan kepemilikan smartphone di kota mencapai 83,04%, sedangkan di desa hanya 50,39%. Data ini menunjukkan bahwa anak-anak di perkotaan memiliki interaksi yang lebih intensif dengan teknologi digital dibanding kandengan anak-anak di pedesaan.

Analisis: Kesenjangan digital antara daerah perkotaan dan pedesaan merupakan masalah yang signifikan yang memperburuk ketidak setaraan sosial dan ekonomi. Anak-anak di daerah pedesaan mungkin memiliki akses yang lebih terbatas keperangkat digital, internet, dan konten pendidikan online, yang dapat membatasi kesempatan mereka untuk mengembangkan keterampilan digital yang penting untuk keberhasilan di masa depan. Diperlukan upaya untuk menjembatani kesenjangan digital dan memastikan bahwa semua anak, tanpa memandang lokasi geografis mereka, memiliki akses yang sama kepeluang digital.

2. Pengaruh Gadget terhadap Nilai-Nilai Moral Anak Usia Dini di Indonesia

A. Paparan Konten yang Tidak Sesuai:

Menyoroti bahwa penggunaan gadget yang berlebihan di kalangan anak-anak dapat menyebabkan berbagai penyimpangan perilaku sosial. Kurangnya interaksi langsung, peniruan perilaku negatif yang dilihat di media sosial, sikap apatis terhadap lingkungan sekitar, paparan terhadap konten dewasa, serta gaya bahasa yang kasar menjadi beberapa dampak yang mengkhawatirkan. Untuk mengatasi hal ini, mereka menekankan pentingnya peran aktif orang tua dan sekolah dalam memberikan pemahaman tentang risiko gadget, menetapkan batasan waktu penggunaan, memberikan contoh yang baik, dan mengawasi konten yang diakses oleh anak-anak. Nurliana dan Aini (2021) (Keluarga, Tk, Pembina, & Lut, 2021).

Melaporkan bahwa wawancara dengan guru dan orang tua murid di TK Negeri Pembina Kecamatan LutTawar mengungkapkan beberapa dampak negatif gadget terhadap aspek moral anak. Anak-anak cenderung mengabaikan orang lain, terutama saat berinteraksi dengan guru dan teman sebaya di sekolah, serta meniru aksi kekerasan dari game atau film. Selain itu, beberapa anak menjadi tantrum jika tidak diberikan gadget. Dampak yang paling terlihat adalah anak menjadi pemarah, suka mengatur, dan sulit menerima nasehat karena lebih banyak menghabiskan waktu dengan gadget dari pada dengan orang tua (Keluarga et al., 2021)

Analisis: Temuan ini mengindikasikan bahwa paparan konten yang tidak sesuai dan kurangnya interaksi sosial yang memadai dapat berdampak buruk pada perkembangan moral anak-anak. Peniruan perilaku negatif, sikap apatis, dan kesulitan dalam berinteraksi dengan orang lain adalah tanda-tanda yang mengkhawatirkan. Hal ini menggaris bawahi perlunya pengawasan dan bimbingan yang cermat dari orang tua dan pendidik untuk memastikan bahwa anak-anak terpapar pada konten yang positif dan mendukung perkembangan moral mereka. Selain itu, penting untuk mendorong interaksi sosial tatap muka dan aktivitas yang mempromosikan empati, kerjasama, dan pemahaman.

B. Pengaruh Media Sosial:

Dalam analisis mereka mengenai tren TikTok, (Maulana & Hariyanto, 2024) (Maulana & Hariyanto, 2024) mengamati bahwa globalisasi, yang didorong oleh perkembangan teknologi yang pesat, membawa dampak signifikan pada berbagai aspek kehidupan masyarakat, termasuk anak-anak. Mereka mencatat bahwa anak-anak seringkali cenderung mengadopsi gaya berbicara dan perilaku yang mereka lihat di media, yang dapat mencerminkan pengaruh negatif dari budaya asing. Lebih lanjut, para penulis berpendapat bahwa arus globalisasi yang kuat berpotensi mengikis nilai-nilai moral dan budaya tradisional Indonesia, seperti semangat gotong royong, keramahan, dan kesopanan, karena anak-anak semakin terpapar dan meniru gaya hidup yang berasal dari Barat.

Analisis: Paparan media sosial, khususnya konten yang mencerminkan budaya asing, menimbulkan tantangan bagi pelestarian nilai-nilai moral dan budaya tradisional Indonesia. Kecenderungan anak-anak untuk mengadopsi gaya berbicara dan perilaku yang mereka lihat di media sosial dapat menyebabkan erosi identitas budaya dan hilangnya nilai-nilai seperti gotong royong, keramahan, dan kesopanan. Hal ini menggaris bawahi perlunya menanamkan nilai-nilai budaya dan identitas nasional yang kuat pada anak-anak sejak usia dini, serta memberikan bimbingan yang tepat tentang bagaimana menavigasi pengaruh budaya asing di media sosial.

C. Budayadan Agama sebagai Moderator Dampak Negatif: (Zahra, Nadiya, Umarsana, Handayani, & Rakhmawati,

2025) menyoroti bahwa permasalahan karakter anak terkait penggunaan gadget tercermin dalam implementasi nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila. Penelitian mereka

menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengurangi waktu untuk kegiatan religius dan sosial, sehingga menghambat perkembangan karakter religius dan menurunkan semangat gotong royong, yang merupakan nilai-nilai penting dalam Profil Pelajar Pancasila.

Analisis: Temuan ini menggaris bawahi pentingnya mengintegrasikan nilai-nilai budaya dan agama kedalam pendidikan dan kehidupan sehari-hari anak-anak sebagai cara untuk memoderasi dampak negatif penggunaan gadget. Ketika anak-anak memiliki dasar yang kuat dalam nilai-nilai ini, mereka lebih mampu untuk membuat pilihan yang bertanggung jawab dan menavigasi pengaruh negatif yang mungkin mereka temui secara online. Selain itu, mempromosikan kegiatan religius dan sosial dapat membantu anak-anak untuk mengembangkan rasa komunitas dan konesisosial yang kuat, yang dapat melindungi mereka dari isolasi dan dampak negatif dari penggunaan gadget yang berlebihan.

3. Pengaruh Gadget terhadap Perkembangan Agama Anak Usia Dini di Indonesia

A. Bagaimana Gadget Dapat Digunakan untuk Mengakses Konten Agama yang Positif:

(Winarti, 2025) menjelaskan bahwa pemanfaatan gadget dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) semakin berkembang seiring kemajuan teknologi. Gadget, seperti smartphone dan tablet, tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi tetapi juga sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menarik.

Penggunaan aplikasi edukasi berbasis Islam, seperti Quran digital, hadis interaktif, serta platform pembelajaran daring, memungkinkan siswa untuk mengakses materi agama kapan saja dan di manasaja (Winarti, 2025). Jemaat cenderung menggunakan aplikasi Alkitab elektronik di smartphone karena lebih praktis dari pada membawa Alkitab fisik.

Aplikasi ini juga memungkinkan akses tanpa batas ruang dan waktu, serta pencarian ayat yang cepat (hlm. 94). Kualitas konten aplikasi dan keterlibatan anak sangat berpengaruh terhadap peningkatan pengetahuan agama anak usia dini. Fitur interaktif dan konten yang menarik dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran agama melalui aplikasi.

Analisis: Gadget menawarkan peluang yang belum pernah terjadi sebelumnya untuk mengakses konten agama dan memfasilitasi pembelajaran agama yang interaktif dan menarik bagi anak-anak. Aplikasi dan platform pendidikan agama dapat menyediakan akses yang mudah kekitab suci, cerita agama, dan ajaran moral, serta meningkatkan keterlibatan anak-anak dalam pembelajaran agama melalui fitur teraktif dangamifikasi. Namun, penting untuk memastikan bahwa konten agama yang tersedia akurat, dapat dipercaya, dan sesuai dengan usia dan tingkat perkembangan anak-anak.

B. Bagaimana Gadget Dapat Memaparkan Anak-Anak pada Pandangan Dunia dan Ideologi yang Bertentangan dengan Ajaran Agama:

Anak-anak yang terpapar konten digital yang tidak layak dapat mengalami kebingungan dalam memahami nilai-nilai etika dan moral, yang berpotensi mengarah pada perilaku yang tidak sesuai. Paparan ini juga dapat memengaruhi cara berpikir, interaksi sosial, dan pandangan mereka terhadap kehidupan sehari-hari (Rahma et al., 2023, sebagaimana dikutip dalam Zain & Mustain, 2024). Nurkayatindkk. (2024) menjelaskan bahwa nilai-nilai agama dapat diperoleh dari lingkungan sekitar, seperti keluarga, sekolah, dan masyarakat. Pengenalan nilai agama sejak dini dapat membentuk perilaku positif pada anak, sedangkan kurangnya pengenalan nilai agama dapat menghambat perkembangan keberagamaan mereka (h. 49).

Analisis: Gadget juga dapat memaparkan anak-anak pada berbagai pandangan dunia dan ideologi yang mungkin bertentangan dengan ajaran agama mereka. Paparan ini dapat menyebabkan kebingungan, keraguan, dan bahkan penolakan terhadap nilai-nilai agama. Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan pendidik untuk memberikan bimbingan dan dukungan yang tepat kepada anak-anak untuk membantu mereka menavigasi lanskap media

digital yang kompleks dan mengembangkan pemahaman yang kuat tentang iman mereka.

C. Bagaimana Gadget Dapat Memengaruhi Praktik Keagamaan Tradisional: (Islam et al., 2022) Dalam menemukan bahwa gadget memberikan dampak buruk terhadap perkembangan penilaian aspek keagamaan anak usia dini. Hal ini disebabkan karena anak-anak zaman sekarang lebih berfokus bermain gadget dari pada belajar dan mengamalkan praktik keagamaan.

Anak-anak dengan durasi penggunaan gadget yang tinggi cenderung belum mencapai indikator perkembangan nilai agama, terutama indikator melaksanakan ibadah (Safitri&Hasibuan, 2018). Kurangnya pengawasan dan perhatian dari orang tua semakin memperburuk kondisi ini, sehingga perkembangan nilai agama dalam indikator melaksanakan ibadah tidak tercapai (Islam et al., 2022)

Meskipun pemanfaatan gadget dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) menawarkan berbagai potensi manfaat, seperti peningkatan akses terhadap materi pembelajaran dan interaktivitas yang lebih tinggi, (Winarti, 2025) menekankan pentingnya untuk mewaspadai dampak negatif yang dapat timbul. Salah satu dampak yang paling signifikan adalah potensi distraksi yang tinggi. Dengan banyaknya aplikasi hiburan dan media sosial yang tersedia di gadget, perhatian siswa dapat dengan mudah teralihkan dari materi pembelajaran yang seharusnya menjadi fokus utama. Ketika siswa lebih tertarik untuk bermain game, menonton video yang tidak relevan, atau berinteraksi di media sosial, kualitas pembelajaran secara keseluruhan dapat menurun secara signifikan.

Analisis: Penggunaan gadget dapat mengalihkan waktu dan perhatian anak-anak dari praktik keagamaan tradisional, seperti berdoa, membaca kitab suci, dan menghadiri kegiatan keagamaan. Hal ini dapat mengurangi pemahaman dan presiasi terhadap agama, serta mengganggu perkembangan spiritual anak-anak. Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan pendidik untuk mendorong keseimbang anantara penggunaan gadget dan partisipasi dalam praktik keagamaan tradisional.

4. Peran Orang Tuasebagai Mediator dan Model:

A. Pemahaman dan Respons Orang Tua terhadap Penggunaan Gadget oleh Anak-Anak

Penggunaan gadget pada anak usia dini menjadi perhatian penting di berbagai kalangan masyarakat. Penelitian di Dusun I Desa Bobot sari Kecamatan Bobot sari Kabupaten Purbalingga menunjukkan bahwa tingkat pemahaman orang tua tentang penggunaan gadget yang baik pada anak usia 4-6 tahun bervariasi. Hasil penelitian menunjukkan sebagian besar orang tua berada pada kategori "cukupbaik" (78,4%), dengan sebagian kecil berada di kategori "sangat baik" (10,8%) dan "tidakbaik" (10,8%) Afifah, 2024, hlm. 43. Dalam Ra & Diana, 2023 Temuan ini menggaris bawahi pe ntingnya upaya berkelanjutan untuk meningkatkan kesadaran dan pengetahuan orang tua tentang penggunaan gadget yang sehat dan aman bagi anak-anak mereka.

Analisis: Tingkat pemahaman orang tua yang bervariasi menunjukkan bahwa banyak orang tua mungkin tidak sepenuhnya menyadari potensi risiko dan manfaat dari penggunaan gadget oleh anak-anak mereka. Hal ini menggaris bawahi perlunya program pendidikan dan pelatihan yang efektif untuk membantu orang tua mengembangkan keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk memediasi penggunaan gadget anak-anak mereka secara efektif.

B. Strategi Memantau, Mengontrol, dan Membimbing Penggunaan Gadget

(Ra & Diana, 2023) menemukan bahwa kebiasaan anak menggunakan gadget dapat menyebabkan isolasi sosial, kurangnya interaksi dengan teman sebaya, dan kurangnya minat pada aktivitas lain. Anak-anak yang terlalu fokus pada gadget cenderung mengabaikan panggilan dan menjadi kurang sosial. Meskipun demikian, orang tua seringkali berupaya membatasi waktu penggunaan gadget dan mendorong anak-anak untuk terlibat dalam

kegiatan di luar rumah bersama teman-teman mereka (hlm. 2468).

Rismala, Firdaus, & Febriani, 2024 menemukan bahwa durasi penggunaan gadget yang lebih lama (>1 jam per hari) berhubungan dengan perkembangan sosial yang kurang optimal pada anak usia prasekolah. Oleh karena itu, menetapkan batasan waktu penggunaan gadget menjadi penting untuk mendorong perkembangan sosial yang sehat.

Zahra et al., 2025 menyoroti pentingnya keterlibatan orang tua dalam penggunaan gadget oleh anak. Orang tua yang menemani dan mengawasi anak dapat mencegah akses kekonten yang tidak sesuai. Penelitian mereka menunjukkan bahwa orang tua secara bergantian menyempatkan diri untuk mendampingi anak saat menggunakan gadget. Untuk menghindari dampak negatif dan penggunaan yang tidak pantas, (Zahra et al., 2025) menyatakan bahwa peran orang tua sangat penting dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan gadget. Orang tua perlu membantu menjelaskan, membimbing anak, dan selektif dalam memilihkan aplikasi yang mendukung pembelajaran daring serta menghindari konten yang mengandung kekerasan atau pornografi. Dalam skripsinya, WIJAYANTI orang dalam penggunaan gadget pada anak usia dini kedalam beberapa aspek. Pertama, membatasi durasi waktu penggunaan gadget agar tidak berlebihan. Kedua, memberikan konten yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Ketiga, keterlibatan orang tua secara aktif dalam penggunaan gadget anak. Keempat, mengawasi konten yang dilihat anak. Kelima, menyediakan waktu keluarga tanpa gadget untuk interaksisosial. Keenam, menjadi contoh yang baik gadget.

Analisis: Penelitian-penelitian ini menyoroti peran penting orang tua sebagai mediator dan model dalam penggunaan gadget oleh anak-anak mereka. Membatasi waktu penggunaan, mengawasi konten, memberikan bimbingan, dan menjadi contoh yang baik adalah strategi penting yang dapat digunakan orang tua untuk meminimalkan dampak negatif dan memaksimalkan manfaat dari penggunaan gadget. Keterlibatan aktif orang tua dalam penggunaan gadget anak-anak dapat membantu mereka untuk mengembangkan keterampilan literasi digital yang penting dan membuat pilihan yang bertanggu

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan moral dan agama anak usia dini di Indonesia, serta mengidentifikasi peran orang tua dalam kontek sini. Temuan dari studi literatur ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang tidak terkontrol berkorelasi dengan dampak negatif pada perkembangan moral anak, termasuk paparan konten yang tidak sesuai dan pengaruh media sosial, serta memengaruhi praktik keagamaan tradisional dan pandangan dunia yang bertentangan dengan ajaran agama. Oleh karena itu, penelitian ini menegaskan pentingnya peran aktif orang tua dalam memantau dan membimbing penggunaan gadget anak, serta mengintegrasikan nilai-nilai budaya dan agama dalam kehidupan sehari-hari. Sebagai tindak lanjut, penelitian selanjutnya dapat difokuskan pada pengembangan program Intervensi yang efektif untuk meningkatkan literasi digital pada orang tua dan anak-anak, serta mengeksplorasi strategi untuk mengintegrasikan teknologi secara positif dalam pendidikan moral dan agama anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- (n.d.). Perkembangan Nilai Agama dan Moral Anak Usia Dini. 916–927. 2463–2473. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3700>
- Agama, Nilai, Moral, D. A. N., & Usia, Anak. (n.d.). 1, 2 1. 18–29.
- Artikel, Info. (2022). p-ISSN : 2745-7141 e-ISSN : 2746-1920. 3(9), 837–849.
- Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. 7(2), Dini Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (

- Fauzi, Achmad, & Hasanah, Aan. (2024). Landasan Pendidikan Karakter dalam Pandangan Teori Perkembangan Moral Kognitif. 7(1), 34–41.
- Gadget, Penggunaan, Anak, Pada, Dini, Usia, & Ra, D. I. (2023). No Title.
- Hia, Rejeki Deskristinawati. (2023). Peran Guru Pendidikan Agama Kristen Terhadap Pengaruh Gadget Bagi Perkembangan Moral Peserta Didik. 1(1).
- IAIN) METRO 1446 H / 2025 M. (2025).
- Islam, Pendidikan Agama, Pascasarjana, Program, Muhammadiyah, Universitas, & Barat, Sumatera. (2022). DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP
- Jalilah, Siti Rahmi. (2022). EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN Analisis Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Fisik dan Perubahan Perilaku pada Anak Sekolah Dasar. 4(1), 28–37.
- Keluarga, Dalam, Tk, D. I., Pembina, Negeri, & Lut, Kecamatan. (2021). (Print ISSN 2528-1402, Online ISSN 2549-5593). 5(1), 101–109.
- Literasi, Eksplorasi, Anak, Digital, Dini, Usia, Wilayah, D. I., & Teh, Perkebunan. (2024).
- Maulana, Riswanda, & Hariyanto, Didik. (2024). Tren TikTok : Mengurai Perilaku Remaja di Era Digital. (1), 55–64.
- Mencegah Kecanduan Gadget Pada Anak Upaya Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Peran Orang Tua Dan Rumah Baca Kita Di Dusun Kidul Desa Buniseuri.
- Nurul, Annafi, Azizah, Ilmi, Sukemi, Rochmawati Sholikhah, & Amin, Lailla Hidayatul.
- Pendidikan, Jurnal, Anak, Islam, & Dini, Usia. (2024). No Title. 6(1), 16–34.
- PERAN ORANG TUA DALAM PENGGUNAAN GADGET KECAMATAN BANDAR PERKEMBANGAN NILAI AGAMA DAN MORAL ANAK USIA DINI DI TK ISLAM BAKTI 53 TANJUNG HARAPAN PULAU. 9(2), 350–367.
- Pramudita, Aldi, Turrohmah, Silvi Assania, Herdianti, Nurul Azmi, & Nur, Rifda. (2025).
- Putri, Julia Novita, Sumiatin, Titik, Yunariyah, Binti, Surabaya, Poltekkes Kemenkes, & Perilaku, Perubahan. (n.d.). PENGGUNAAN GADGET DAN PERUBAHAN PERILAKU. 376–383.
- Ra, Amalia, & Diana, Raden Rachmy. (2023). Strategi Orang Tua dalam Mengatasi Rismala, Maya Oktaviyanti, Firdaus, Achmad Dafir, & Febriani, Reny Tri. (2024). Hubungan Antara Durasi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Anak Usia Prasekolah (4- 5 tahun) Pendahuluan Metode.
- SRIBHAWONO Oleh : IIN WIJAYANTI Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Thufailah, Namirah, Zakiyyah, Dian Nur, Wahyuni, Rika Sri, & Fidrayani, Fidrayani. (2024). Meta Analisis Persepsi Orang Tua Terhadap Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. 2(2).
- Winarti, Ika. (2025). Pemanfaatan Gadget Untuk Meningkatkan Minat Dan Pemahaman Siswa Dalam Pendidikan Agama Islam. 3(2), 185–191. <https://doi.org/10.56854/sasana.v3i2.456>
- Yulia Mauluddia, 2025 EKSPLORASI LITERASI DIGITAL ANAK USIA DINI DI WILAYAH PERKEBUNAN TEH Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu. 1–7.
- Zahra, Srie, Nadiya, Nur, Umarsana, Putri, Handayani, Arri, & Rakhmawati, Dini. (2025). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Karakter Peserta Didik. 4(5), 7241–7247.
- Zain, Asmuni, & Mustain, Zainul. (2024). Penguatan Nilai-Nilai Spiritual dan Moralitas di Era Digital melalui Pendidikan Agama Islam. 6(2), 94–103.