

ANALISIS PENGARUH PERANGKAT DIGITAL TERHADAP STIMULASI MOTIVASI BELAJAR ANAK USIA DINI

**Melly Dzulifah Turnip¹, Sri Purwaningsih², Dwi Nanda Sri Rezeki³, Putri Hashifah
Hazli Nasution⁴, Aisyah Kurniawan Zainuna⁵, Aulia Hikmatun Nasifa Nasution⁶,
Mutiara Wardani Nasution⁷, Nabila Syafitri⁸, Annisah Mufidah Syahira⁹, Rahma
Aini¹⁰, Muthia Ramadhani¹¹, Chansa Meirly¹², Keysah Intantri¹³, Wiwit Amanda
Putri¹⁴**

^{1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14} STAI UISU Pematang Siantar

Email: sripurwaningsih081925@gmail.com, dwinanda0908@gmail.com,
putrinstdt07@gmail.com, nunaaja96@gmail.com, auliahikmahnasution@gmail.com,
mutiarawardani19@gmail.com, nsyafitri701@gmail.com, annisasyahira12@gmail.com,
rahmaaini2025@gmail.com, mutia20200@gmail.com, cansameirly63@gmail.com,
keysahintantri2212@gmail.com, wiwitamandap@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah mengubah lanskap pendidikan, termasuk pada jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Perangkat digital kini tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, melainkan juga sebagai sarana edukasi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan perangkat digital terhadap stimulasi motivasi belajar pada anak usia dini. Metode penelitian yang digunakan adalah studi literatur, dengan mengumpulkan data melalui beberapa sumber. Hasil penelitian menunjukkan bahwa digital memiliki pengaruh ganda yang signifikan. Di satu sisi, pemanfaatan aplikasi edukatif berbasis visual dan interaktif terbukti efektif meningkatkan rasa ingin tahu serta motivasi intrinsik anak dalam belajar. Namun di sisi lain, durasi penggunaan yang berlebihan tanpa pengawasan memicu penurunan atensi terhadap metode pembelajaran konvensional. Penelitian ini menyimpulkan bahwa perangkat digital dapat menjadi stimulator motivasi belajar yang efektif bagi anak usia dini, dengan syarat terdapat regulasi waktu yang ketat serta pendampingan aktif dari orang tua dan pendidik.

Kata Kunci: Perangkat Digital, Motivasi Belajar, Anak Usia Dini, PAUD

Abstrack

The rapid development of digital technology has transformed the educational landscape, including at the Early Childhood Education (PAUD) level. Digital devices now function not only as entertainment but also as educational tools. This study aims to analyze the influence of digital device use on stimulating learning motivation in early childhood. The research method used was a literature review, collecting data from several sources. The results indicate that digital devices have a significant dual impact. On the one hand, the use of visual and interactive educational applications has been proven effective in increasing children's curiosity and intrinsic motivation to learn. However, on the other hand, excessive use without supervision triggers a decline in attention to conventional learning methods. This study concludes that digital devices can be an effective stimulant of learning motivation for early childhood, provided there is strict time regulation and active guidance from parents and

educators.

Keywords: Digital Devices, Learning Motivation, Early Childhood, PAUD

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan fase paling krusial dalam menanamkan fondasi karakter, kemampuan kognitif, dan motivasi belajar intrinsik pada anak. Masa ini sering disebut sebagai golden age (usia emas), di mana otak anak mengalami perkembangan yang sangat pesat dan sangat responsif terhadap stimulasi lingkungan. Di era modern saat ini, lingkungan tumbuh kembang anak telah bertransformasi secara radikal seiring dengan penetrasi teknologi digital yang masif. Generasi Alfa, yang lahir dalam dekade ini, tumbuh dalam ekosistem digital yang membuat mereka akrab dengan perangkat digital (gadget) bahkan sebelum mereka mampu membaca teks konvensional.

Integrasi teknologi dalam dunia pendidikan anak usia dini menawarkan paradigma baru yang menjanjikan. Perangkat digital seperti tablet, ponsel pintar, dan media interaktif menyediakan akses ke berbagai aplikasi edukatif yang menyajikan materi lewat kombinasi visual, auditori, dan kinestetik yang menarik. Keunggulan mutakhir ini dipercaya mampu merangsang rasa ingin tahu (curiosity) dan keterlibatan aktif anak dalam proses belajar. Namun, fenomena ini melahirkan sebuah paradoks di lapangan. Di balik potensi besarnya sebagai media pembelajaran modern, paparan digital yang tidak terkontrol juga dituding sebagai dalang penurunan rentang perhatian (attention span) anak, ketergantungan visual, dan berkurangnya minat terhadap aktivitas belajar konvensional yang sifatnya non-digital.

Beberapa penelitian terdahulu telah banyak menyoroti dampak teknologi digital terhadap kesehatan fisik, aspek motorik, dan perkembangan sosial-emosional anak. Meski demikian, kajian yang secara spesifik membedah bagaimana perangkat digital dapat memengaruhi dan menstimulasi motivasi belajar anak usia dini masih menunjukkan hasil yang fragmentaris dan sering kali kontradiktif. Sebagian literatur menyebutkan teknologi meningkatkan gairah belajar mandiri, sementara literatur lain menyatakan bahwa teknologi justru mengikis motivasi intrinsik karena anak terbiasa dengan kepuasan instan (instant gratification) yang ditawarkan oleh algoritma digital.

Kesenjangan (gap) penelitian inilah yang menjadi dasar urgensi dilakukannya studi ini. Diperlukan analisis yang lebih mendalam untuk memetakan sejauh mana perangkat digital dapat dioptimalkan sebagai alat stimulasi positif bagi motivasi belajar anak, dan kapan perangkat tersebut mulai berbalik menjadi distraksi yang merugikan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan perangkat digital terhadap stimulasi motivasi belajar anak usia dini. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis bagi perkembangan ilmu pendidikan anak usia dini, sekaligus menjadi panduan praktis bagi para pendidik (guru PAUD) dan orang tua dalam merumuskan strategi pemanfaatan tekno-edukasi yang bijak, aman, dan tepat sasaran demi mendukung capaian perkembangan anak secara holistik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi literatur (*literature review* atau studi kepustakaan). Metode ini dipilih untuk mengumpulkan, mengintegrasikan, dan menyintesis temuan-temuan dari berbagai penelitian terdahulu yang relevan guna mendapatkan pemahaman yang komprehensif mengenai pengaruh perangkat digital terhadap stimulasi motivasi belajar anak usia dini. Fokus dari metode ini bukan menguji hipotesis di lapangan secara langsung, melainkan mengeksplorasi dan menganalisis secara kritis teori serta data empiris yang telah dipublikasikan oleh para peneliti sebelumnya. Proses pelaksanaan studi literatur ini dilakukan secara sistematis melalui empat tahapan utama, yaitu: pengumpulan data (*identification*), penyaringan (*screening*), penilaian kelayakan (*eligibility*), dan analisis sintesis (*included*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembimbing Gambaran Konflik Sosial di Halmahera Tengah Tahun 2026

Berdasarkan hasil penelusuran sistematis terhadap berbagai literatur ilmiah yang relevan, ditemukan bahwa digital dan perangkat digital tidak secara otomatis memberikan dampak tunggal terhadap psikologis anak. Sebaliknya, pengaruh perangkat ini terhadap stimulasi motivasi belajar anak usia dini menyerupai pisau bermata dua, yang mekanismenya sangat ditentukan oleh karakteristik konten, durasi paparan, dan model pendampingan orang dewasa.

Karakteristik Konten Digital sebagai Pemantik Motivasi Intrinsik

Analisis terhadap berbagai jurnal menunjukkan bahwa perangkat digital memiliki efektivitas yang tinggi dalam memicu motivasi internal anak apabila memuat elemen interaktivitas dan audiovisual yang dinamis. Berbeda dengan media cetak konvensional, aplikasi pembelajaran digital modern mampu memberikan umpan balik langsung (*immediate feedback*) berupa audio pujian, animasi bintang, atau poin penghargaan ketika anak berhasil

menyelesaikan suatu tugas edukatif. Fitur multimedia seperti animasi tiga dimensi dan efek suara yang selaras juga terbukti mempermudah anak usia dini dalam mencerna materi abstrak (seperti konsep berhitung dasar atau pengenalan huruf), sehingga proses belajar dirasakan sebagai aktivitas bermain yang menyenangkan (playful learning).



Gambar 1. Kunjungan PAUD

Durasi Layar (Screen Time) dan Penurunan Atensi

Meskipun perangkat digital berpotensi besar meningkatkan gairah belajar, mayoritas literatur sepakat adanya ancaman degradasi motivasi apabila batasan waktu (screen time) dilanggar. Ketika anak terpapar digital dalam durasi yang berlebihan (lebih dari 1–2 jam per hari), terjadi pergeseran orientasi psikologis dari yang semula aktif mencari tahu menjadi konsumen informasi yang pasif. Stimulasi visual yang terlalu cepat pada video hiburan non-edukatif melatih otak anak untuk terbiasa dengan kepuasan instan. Dampaknya, ketika dihadapkan pada metode pembelajaran konvensional di kelas PAUD yang membutuhkan proses dan ketekunan, anak memperlihatkan penurunan motivasi, sikap apatis, serta konsentrasi yang mudah buyar.



Gambar 2. Penurunan Atensi Pada Anak

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis literatur ilmiah, penggunaan perangkat digital memiliki pengaruh yang bersifat dualistik terhadap motivasi belajar anak usia dini, di mana dampaknya sangat ditentukan oleh cara penggunaan dan pengelolaannya. Di satu sisi, perangkat digital dapat meningkatkan motivasi intrinsik anak melalui konten edukatif yang interaktif, visual menarik, serta unsur gamifikasi yang mampu merangsang rasa ingin tahu, eksplorasi, dan keterlibatan aktif dalam proses belajar. Di sisi lain, penggunaan yang berlebihan tanpa pengawasan dan tanpa batasan screen time yang sehat berpotensi menimbulkan dampak negatif, seperti menurunnya kemampuan fokus, terbentuknya mentalitas serba instan, serta berkurangnya minat anak terhadap metode pembelajaran konvensional yang membutuhkan kesabaran dan interaksi langsung. Oleh karena itu, pendampingan aktif dari orang tua dan pendidik melalui pendekatan *joint media engagement*, disertai pengaturan waktu penggunaan yang disiplin, menjadi faktor utama untuk memastikan teknologi dimanfaatkan secara optimal sebagai sarana pendukung pembelajaran, bukan justru menghambat perkembangan motivasi belajar anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Bau, M. F., Meo, M. N., Modok, G. F. N., Nitti, N., Mas' Ud, F., & Dwiputa, R. (2025). Pengaruh Penggunaan Gadget Dan Media Digital Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sd. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 280-291.
- Bintang, D. W. P., Pertiwi, A. D., & Azainil, A. (2024). Analisis Penggunaan Teknologi Pada Proses Pembelajaran Di Paud. *Aulad: Journal On Early Childhood*, 7(3), 873–884

Dwistia, H., Rahmawati, S., & Gustina, T. (2026). Pengaruh Penggunaan Media Ajar (Digital Board) Dalam Meningkatkan Semangat Belajar Anak Usia Dini Di Tk Abdi Bangsa 2 Bumi Nabung. *Journal Of Science And Social Research*, 9(1), 820-827.

Feris Kurniyati, Nisanur Naswa Sabina, Zahara Salsabila Ardea, Nurrohmi Octriana Putri, Aisyah Az-Zahra, & Zeskia Nafisa. (2026). Minimnya Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dan Dampaknya Terhadap Keaktifan Belajar Anak Usia Dini. *Didaktik : Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang*, 12(02), 292 - 306

Kurniyati, F., Sabina, N. N., Ardea, Z. S., Putri, N. O., Az-Zahra, A., & Nafisa, Z. (2026). Minimnya Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dan Dampaknya Terhadap Keaktifan Belajar Anak Usia Dini. *Didaktik: Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang*, 12(02), 292-306.