

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini merupakan tahap fundamental dalam membangun fondasi kepribadian, karakter, serta kemampuan sosial anak. Pada masa ini, proses pendidikan tidak hanya berfokus pada pengembangan aspek kognitif saja, tetapi juga mencakup perkembangan fisik, motorik, sosial-emosional, bahasa, serta moral dan nilai-nilai keagamaan. Seluruh aspek tersebut saling berkaitan erat dan berperan penting dalam mempersiapkan anak menghadapi dunia sosial yang lebih kompleks di kemudian hari. Oleh karena itu, keterlibatan orang tua dan pendidik dalam memahami kebutuhan perkembangan anak serta memberikan stimulasi yang sesuai dengan tahapan usianya sangatlah diperlukan.¹

Era digital saat ini, anak usia dini hampir tidak bisa terhindar dari paparan teknologi, khususnya perangkat seperti *smartphone*, tablet, maupun televisi. Meskipun *gadget* memiliki potensi untuk dijadikan sarana pembelajaran yang menarik dan interaktif, penggunaan yang tidak terkontrol serta tidak disesuaikan dengan usia anak dapat menimbulkan berbagai dampak negatif terhadap proses tumbuh kembang mereka. Anak cenderung mudah teralihkannya oleh tampilan visual yang cepat dan berulang, yang jika dikonsumsi secara berlebihan

¹ Dadan Suryana, *Pendidikan Anak Usia Dini Teori Dan Praktik Pembelajaran* (Prenada Media, 2021).

dapat mengganggu konsentrasi, kemampuan bahasa, koordinasi motorik halus, hingga kemampuan bersosialisasi.²

Hasil sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* secara berlebihan pada anak usia dini berisiko menyebabkan keterlambatan berbicara, gangguan tidur, perilaku agresif, kesulitan dalam berinteraksi sosial, bahkan berpotensi menimbulkan kecanduan *gadget*. Anak-anak yang terlalu sering bermain dengan *gadget* juga cenderung kurang bergerak secara fisik dan kehilangan minat dalam aktivitas bermain langsung bersama teman sebaya. Di sisi lain, masih banyak orang tua maupun pendidik yang belum sepenuhnya memahami batas waktu penggunaan layar (screen time) yang aman maupun jenis konten yang sesuai bagi anak usia dini. Akibatnya, pengawasan terhadap penggunaan *gadget* masih sering longgar, sehingga anak dibiarkan mengakses konten tanpa pengawasan maupun penyaringan.³

Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget menyatakan bahwa anak usia dini berada pada tahap praoperasional (sekitar usia 2 hingga 7 tahun), yaitu masa di mana anak mulai menunjukkan kemampuan menggunakan simbol, seperti kata-kata dan gambar, untuk mewakili objek di sekitarnya. Namun, pada tahap ini, kemampuan berpikir logis anak belum berkembang secara optimal. Anak masih bersifat egosentris, yaitu melihat segala sesuatu dari sudut pandangnya sendiri dan belum mampu memahami perspektif orang lain. Ciri khas ini menjadikan anak sangat mudah terpengaruh oleh rangsangan visual dan audio yang kuat seperti

² Qonitah Faizatul Fitriyah and Siti Hadiyah Nur Hafida, *Literasi Digital Anak Usia Dini: Teori Dan Praktik* (Muhammadiyah University Press, n.d.).

³ M Andreas, *Tumbuh Kembang Prima, Anak Sehat Dan Bahagia-Panduan Mengatasi Aneka Permasalahan Tumbuh Kembang Anak* (Elex Media Komputindo, 2024).

animasi, suara, dan gambar bergerak yang banyak ditemukan dalam konten digital di *gadget*.⁴

Dari sudut pandang agama, penggunaan *gadget* secara berlebihan tanpa pengawasan bertentangan dengan ajaran Islam yang mengajarkan keseimbangan, pengelolaan waktu yang bijak, serta menghindari perbuatan yang sia-sia atau merugikan diri sendiri. Dalam Al-Qur'an, Surah Al-Isra' ayat 36, Allah SWT berfirman:

وَلَا تَقْفُ مَا لَيْسَ لَكَ بِهِ عِلْمٌ إِنَّ السَّمْعَ وَالْبَصَرَ وَالْفُؤَادَ كُلُّ أُولَٰئِكَ
كَانَ عَنْهُ مَسْئُولًا ﴿٣٦﴾

Ayat ini mengandung pesan moral yang sangat dalam mengenai pentingnya berilmu sebelum bertindak, serta tanggung jawab manusia atas apa yang dia dengar, lihat, dan rasakan. Dalam konteks pendidikan dan perkembangan anak, ayat ini dapat dimaknai sebagai peringatan agar setiap perilaku, termasuk dalam penggunaan teknologi seperti *gadget*, harus dilandasi dengan pengetahuan dan bimbingan yang tepat. Dalam konteks anak usia dini, penggunaan *gadget* tanpa arahan bisa membuat mereka terpapar konten yang tidak sesuai. Oleh karena itu, diperlukan media edukatif yang memberi pemahaman, seperti video pembelajaran, agar anak dapat belajar membedakan mana yang baik dan buruk serta menggunakan teknologi dengan benar sesuai nilai Islam.

⁴ Fatimah Ibda, "Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget," *Intelektualita* 3, no. 1 (2015).

Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan berbagai kemudahan dalam kehidupan sehari-hari, termasuk di dunia pendidikan. Salah satu wujud dari kemajuan ini adalah semakin mudahnya akses terhadap perangkat elektronik seperti smartphone, tablet, dan komputer. Anak usia dini juga tidak luput dari paparan teknologi ini. Meskipun *gadget* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik, penggunaan tanpa batas pada anak usia dini dapat menimbulkan dampak negatif yang cukup serius terhadap aspek fisik, sosial, dan emosional dalam perkembangan mereka.⁵

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* secara berlebihan pada usia dini dapat menyebabkan gangguan konsentrasi, keterlambatan bicara, kesulitan bersosialisasi, bahkan potensi kecanduan. Di sisi lain, masih banyak orang tua dan pendidik yang belum sepenuhnya memahami risiko penggunaan *gadget* yang tidak sesuai dengan usia anak, sehingga pengawasan terhadap durasi dan jenis konten yang diakses sering kali diabaikan.

Intensitas penggunaan pada anak harus diperhatikan untuk mencegah kecanduan *gadget* pada anak yang sulit untuk disembuhkan.⁶ Banyak orang tua saat ini yang tidak mempermasalahkan jika anaknya menggunakan *gadget*. Karena anak akan senang dan berhenti merengek saat menggunakan *gadget* karena banyaknya situs web yang tersedia.⁷ Oleh karena itu, keterlibatan orangtua dan pendidik dalam

⁵ Elsa Namira et al., "Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Sebagai Pedoman Generasi Milenial Dalam Bersikap Di Media Sosial," *Jurnal Ekonomi, Sosial & Humaniora* 4, no. 04 (2022): 61–71.

⁶ Yuli Salis Hijriyani and Ria Astuti, "Penggunaan Gadget Oleh Anak Usia Dini Pada Era Revolusi Industri 4.0," *Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal* 8, no. 1 (2020): 16–28.

⁷ Arief Hidayat and Syarah Siti Maesyaroh, "Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Syntax Imperatif: Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan* 1, no. 5 (2020): 356–368.

meningkatkan kesadaran serta memberikan pengawasan terhadap anak ketika menggunakan *gadget* sangat penting untuk menghindari permasalahan-permasalahan yang timbul akibat dampak buruk dari *gadget*.⁸

Beberapa penelitian terdahulu tentang dampak negatif *gadget* oleh Nor Annisa, Noor Padilah dkk “dampak *gadget* terhadap perkembangan anak usia dini”. Meneliti bagaimana dampak *gadget* terhadap perkembangan anak serta bagaimana dampak positif dan negatif dalam penggunaan *gadget*. Jenis penelitian yang digunakan yaitu kualitatif dengan melakukan studi pustaka (study literature). Temuan penelitian apabila *gadget* digunakan secara bijaksana dan efektif, *gadget* dapat menjadi alat stimulasi bagi anak-anak, sehingga meningkatkan beberapa elemen perkembangan mereka. Perkembangan anak di masa depan juga akan terkena dampak negatif dari penggunaan perangkat yang berlebihan dan tidak terkontrol.⁹

Penelitian Nyoman Arta yang berjudul “pengembangan film animasi 3 dimensi *Tude The Series* dampak penggunaan *gadget*” meneliti bagaimana perancangan dan implementasi dampak penggunaan *gadget* melalui film animasi 3 dimensi “*Tude: The Series*”, penelitian ini menggunakan model MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) yang meliputi enam tahapan yaitu konseptualisasi, desain, pengumpulan material, perakitan, pengujian, dan distribusi. Luaran penelitian terdiri dari berbagai penilaian, antara lain uji ahli media memperoleh nilai 1,00 dengan kategori sangat baik. Hasil uji reaksi pengguna

⁸ Hijriyani and Astuti, “Penggunaan *Gadget* Oleh Anak Usia Dini Pada Era Revolusi Industri 4.0.”

⁹ Nor Annisa et al., “Dampak *Gadget* Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini,” *Jurnal Pendidikan Indonesia* 3, no. 09 (2022): 837–849.

menunjukkan 58% sangat positif, 37% kurang positif, dan 5% respon cukup positif. Film animasi 3D "Tude: Seri Dampak Penggunaan *Gadget*" memperoleh tingkat persetujuan keseluruhan sebesar 82,7%, mengkategorikannya sangat baik dalam evaluasi publik.¹⁰

Selanjutnya penelitian Bonifasius Bagaskara, dan Arief Ruslan yang berjudul “perancangan video *explainer* “mengenal dampak penggunaan *gadget* (Smartphone) secara eksesif pada anak” untuk orang tua” meneliti bagaimana pemahaman orangtua tentang cara membimbing anak dalam menggunakan *gadget* secara bijak serta mengenai dampak negatif *gadget* terhadap kesehatan anak. Pengumpulan data dengan menggunakan metode observasi, internet, wawancara, dan studi pustaka. Video digunakan sebagai media untuk penyampaian materi. Hasilnya ada dua temuan. Pertama, animasi dengan penampilan sederhana terbukti menjadi dasar yang efektif dalam pemahaman, terutama bagi orang tua karena kemudahan pemahaman dan penerimaannya. Kedua, peran audio atau narasi suara diakui sebagai faktor penting yang perlu dipertimbangkan, karena dapat memudahkan pendengar untuk memahami informasi yang disampaikan melalui video penjelasan.¹¹

Berdasarkan penelitian terdahulu diatas, belum ada penelitian yang secara khusus mengembangkan video pembelajaran untuk mengedukasi anak usia dini mengenai dampak negatif penggunaan *gadget*.

¹⁰ Nyoman Arta Ada, “Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Tude The Series: Dampak Penggunaan Gadget” (2021).

¹¹ Bonifasius Bagaskara and Arief Ruslan, “Perancangan Video Explainer ‘Mengenal Dampak Penggunaan *Gadget* (Smartphone) Secara Eksesif Pada Anak’ Untuk Orang Tua,” *Pantarei* 3, no. 03 (2019).

Berdasarkan *need asesmen* yang peneliti lakukan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal yang beralamat di Jalan Kemuning Ujung, Kel. Guntung Paikat, Kec. Banjarbaru, Kalimantan Selatan. Melalui wawancara dengan guru, diketahui bahwa TK Aisyiyah Bustanul Athfal belum ada melaksanakan pembelajaran terkait dampak negatif *gadget* yang masuk kurikulum di TK Aisyiyah Bustanul Athfal. Sedangkan guru menganggap pembelajaran tentang dampak negatif *gadget* pada anak usia dini adalah hal yang penting karena di zaman sekarang banyak anak-anak usia dini yang sudah kenal dengan *gadget* dan banyak anak yang menggunakan *gadget* tanpa adanya pengawasan dari orangtua sehingga dapat menimbulkan berbagai dampak negatif. Jadi anak-anak perlu edukasi untuk masalah dampak negatif *gadget* agar anak bisa menghindari dan tau macam-macam dampak negatif *gadget*. Kendala yang dihadapi oleh guru yaitu guru belum menemukan media yang cocok untuk pembelajaran dampak negatif *gadget* ini.

Berdasarkan wawancara dengan guru menyatakan bahwa anak-anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal lebih cenderung menyukai media pembelajaran dalam bentuk video, karena anak lebih tertarik dengan gambar bergerak, warna-warna cerah, animasi dan yang dalam bentuk nyata yang dapat memikat perhatian anak-anak. TK Aisyiyah Bustanul Athfal juga memiliki sarana yang mendukung penggunaan media pembelajaran dalam bentuk video, seperti LCD dan laptop. Ini memungkinkan guru untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Melihat kondisi saat ini kemajuan teknologi yang semakin pesat serta sarana dan prasarana yang mendukung, maka peneliti akan mengemas media pembelajaran tersebut dalam bentuk video. Materi yang diperlukan di dalam cerita menurut guru

untuk mengajarkan tentang dampak negatif *gadget* kepada anak adalah yang pertama materi tentang pengertian *gadget*, dampak negatif penggunaan *gadget*, serta manajemen waktu penggunaan *gadget*. Pemilihan materi disesuaikan dengan cara belajar anak, sehingga materi diambil dari yang sederhana hingga pada hal yang kompleks. Media digital, terutama video pembelajaran, memungkinkan orangtua dan pendidik memberikan pemahaman yang lebih baik kepada anak-anak tentang dampak negatif *gadget*. Video pembelajaran dapat meningkatkan pemikiran anak-anak dan memberi mereka pemahaman yang lebih baik tentang cara mengatasi dampak dari *gadget*.

Berdasarkan analisis fenomena dan kebutuhan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal maka peneliti bermaksud melakukan penelitian pengembangan video dampak negatif *gadget* untuk anak usia dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal. Pengembangan media ini untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan anak-anak dalam mengetahui dampak negatif *gadget* di TK Aisyiyah Bustanul Athfal.

B. Definisi Operasional

Peneliti menjelaskan beberapa istilah yang terdapat dalam judul penelitian untuk mencegah terjadinya kesalahpahaman terhadap variabel yang dikaji. Istilah-istilah yang dimaksud dalam judul penelitian ini meliputi:

1. Pengembangan mengacu pada proses menciptakan atau menyempurnakan sebuah produk, dalam hal ini berupa video animasi yang digunakan sebagai media pembelajaran mengenai dampak negatif penggunaan *gadget* bagi anak usia kelompok B (5–6 tahun), dengan konsep pengenalan. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D), yaitu jenis penelitian

yang bertujuan mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, sekaligus mengujinya. kelayakan produk yang diteliti. Penelitian ini merupakan penelitian campuran yang menggabungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE yang mana memiliki 3 tahapan yaitu Analysis (Analisis), Design (Tahap Perancangan), Development (Tahap Pengembangan). Untuk itu pada penelitian ini akan dikembangkan sebuah produk yaitu video animasi dalam pembelajaran dampak negatif *gadget* untuk anak usia dini.

2. Video Animasi adalah representasi visual bergerak yang terbentuk dari berbagai objek yang diatur secara terstruktur dan mengikuti alur waktu yang telah ditentukan pada setiap hitungan waktu. Dalam penelitian pengembangan ini, video animasi akan menyajikan informasi edukatif mengenai dampak negatif penggunaan *gadget* dengan tujuan merangsang minat belajar peserta didik. Video tersebut akan memuat materi inti dan simulasi situasi yang dirancang untuk melatih keterampilan anak.
3. Pembelajaran dampak negatif *gadget* pada anak usia dini merupakan penyampaian informasi tentang konsekuensi buruk yang dapat timbul akibat penggunaan *gadget* yang berlebihan atau tidak terkontrol pada anak usia dini. Adapun materi pembelajaran dampak negatif *gadget* yang dipilih peneliti pada pengembangan video animasi ini ada 3 yaitu: Pengertian *gadget*, dampak negatif penggunaan *gadget*, serta manajemen waktu penggunaan *gadget*.

4. TK Aisyiyah Bustanul Athfal merupakan lokasi penelitian yang dipilih peneliti dalam penerapan video animasi. Lokasi penelitian ini bertempat di Jalan Kemuning Ujung, Kel. Guntung Paikat, Kec. Banjarbaru, Kalimantan Selatan.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan media video pembelajaran dampak negatif gadget pada anak usia dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal?
2. Bagaimana efektifitas media video pembelajaran dampak negatif gadget pada anak usia dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisis proses pengembangan media video pembelajaran dampak negatif gadget pada anak usia dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal
2. Untuk menganalisis efektifitas media video pembelajaran dampak negatif gadget pada anak usia dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal

E. Signifikansi Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Pembelajaran tentang dampak negatif *gadget* pada anak usia dini dapat membantu memberikan pemahaman yang lebih mendalam terhadap potensi risiko yang dapat mempengaruhi perkembangan mereka di masa depan. Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dalam merancang media pembelajaran yang bertujuan menanamkan pemahaman tentang dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak usia dini melalui media video animasi.

2. Manfaat Praktis

a. Untuk lembaga

Dengan adanya media pengembangan video ini, diharapkan dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan, dan dapat mengimplikasikan pembelajaran dampak-dampak negatif *gadget* dalam kurikulum yang lebih efektif.

b. Untuk guru

Para guru dapat menggunakan media video pembelajaran ini sebagai sarana untuk menambah wawasan anak mengenai dampak negatif penggunaan *gadget*, sekaligus meningkatkan minat mereka dalam mengikuti proses belajar. Selain itu, media ini juga dapat menjadi motivasi bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran lain yang bisa diterapkan pada berbagai materi.

c. Untuk anak

Dengan adanya pengembangan media berbasis video ini, diharapkan anak mengetahui tentang jenis-jenis *gadget*, mengetahui dampak-dampak negatif yang di timbulkan oleh *gadget*, sehingga dapat menimalisir dampak nefatif *gadget*, dan menimbulkan kesadaran akan bahaya *gadget* apabila digunakan secara berlebihan, serta mengetahui manajemen waktu penggunaan *gadget*.

d. Untuk orang tua

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan orang tua sadar akan dampak negatif dari *gadget*, sehingga orangtua dapat lebih bijak dalam mengawasi dan membatasi penggunaan *gadget* pada anak.

F. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Peneliti memanfaatkan beberapa hasil studi sebelumnya yang relevan sebagai bahan referensi dan sumber informasi penting dalam penelitian pengembangan ini. Berikut adalah tiga penelitian terdahulu yang dipilih oleh peneliti.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Chatleen Prycilia Ompi, Sherwin R.U.A. Sompie, dan Brave Angkasa Sugiarto (2020) dengan judul “Video Animasi Interaktif 3D Dampak Penggunaan *Gadget* pada Anak Sekolah Dasar Tingkat Awal” menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Menurut Sutopo, metode ini terdiri dari enam tahapan, yaitu konsep, perancangan, pengumpulan materi, pembuatan, pengujian, dan distribusi. Hasil penelitiannya adalah, dari berdasarkan kuesioner yang diberikan setelah pemutaran video 100% responden mengatakan bahwa menonton video tersebut telah membantu mereka memahami dampak perangkat dan juga memungkinkan mereka mempelajari hal-hal yang belum mereka ketahui sebelumnya. Hasil menunjukkan bahwa video animasi sangat efektif digunakan sebagai media pembelajaran dalam membantu penyampaian materi pembelajaran dampak negatif *gadget*. Serta media ini juga efektif dalam menarik minat untuk mengetahui pengaruh *gadget* pada anak.¹²
2. Penelitian yang dilakukan oleh Tio Alen Septian (2022) yang berjudul “Pengaruh Promosi Kesehatan Melalui Metode Ceramah Dengan media Video Animasi Terhadap Pengetahuan Bahaya *Gadget* bagi Kesehatan Mata

¹² Chatleen Prisilia Ompi, Sherwin RUA Sompie, and Brave A Sugiarto, “Video Animasi Interaktif 3d Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Sekolah Dasar Tingkat Awal,” *Jurnal Teknik Elektro Dan Komputer* 9, no. 2 (2020): 127–136.

Siswa SMPN 05 Kota Bengkulu”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan desain *Pre-Experimental*. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 43 siswa kelas VII di SMP Negeri 05 Kota Bengkulu. Meneliti bagaimana dampak dari penggunaan media video animasi terhadap pemahaman siswa mengenai risiko kesehatan mata akibat penggunaan *gadget*. Rata-rata pemahaman responden sebelum menerima edukasi adalah sebesar 55,06, dikategorikan sebagai pemahaman yang cukup. Setelah mendapatkan edukasi, tingkat pemahaman meningkat menjadi baik dengan nilai 90,00, dan P-value sebesar 0,000, menunjukkan perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah pemberian edukasi.¹³

3. Penelitian yang dilakukan oleh Kili Astarani, Dian Taviyand, dan Amelia Tabita (2023) yang berjudul “Edukasi Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Emosional Anak Pada Siswa Sekolah Dasar”. Pendekatan yang digunakan adalah penyampaian pelajaran melalui ceramah dengan menggunakan presentasi PowerPoint dan video animasi, yang bertujuan untuk meminimalkan ketergantungan pada *gadget* dan mengurangi potensi dampak negatif terhadap perkembangan emosional anak. Sepanjang proses pembelajaran, baik peserta maupun tim peneliti terlibat dalam sesi tanya jawab interaktif yang berkaitan langsung dengan materi yang disampaikan. Pasca pembelajaran, siswa menunjukkan 88% kemahiran dalam menjawab pertanyaan mengenai konsekuensi penggunaan *gadget*,

¹³ Tio Alen Septian et al., “Pengaruh Promosi Kesehatan Melalui Metode Ceramah Dengan Media Video Animasi Terhadap Pengetahuan Bahaya *Gadget* Bagi Kesehatan Mata Pada Siswa Smpn 05 Kota Bengkulu” (2022).

menunjukkan pemahaman mereka baik secara lisan maupun tulisan. Penggunaan media PowerPoint dan video dalam pendidikan nampaknya meningkatkan kesadaran akan dampak penggunaan *gadget* di kalangan siswa kelas 3 SDN Bangsal 3 Kota Kediri.¹⁴

Berdasarkan dari ketiga penelitian tersebut perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah dari segi fokus penelitian, metode penelitian, lokasi penelitian dan pada sasaran, pada tiga penelitian yang berbeda video edukasi di berikan kepada siswa sekolah dasar tingkat awa, serta ada pula video edukasi yang di berikan kepada siswa SMP dan fokus penelitiannya adalah bahaya *gadget* bagi kesehatan mata, jadi fokus penelitian ini pada kesehatan mata. Dan ada pula penelitian terdahulu yang menggunakan media PowerPoint dan video animasi, yang bertujuan untuk meminimalkan ketergantungan pada *gadget* dan fokus penelitian adalah pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional anak pada penelitian ini video edukasi diberikan kepada siswa sekolah dasar.

Berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti memiliki perbedaan dari hasil-hasil penelitian terdahulu. Penelitian ini akan berfokus pada pengembangan video pembelajaran yang membahas dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak usia dini. Selain itu, lokasi penelitian ini juga berbeda dari penelitian sebelumnya yang telah dijelaskan. Dalam penelitian ini, peneliti akan mendalami lebih lanjut

¹⁴ Kili Astarani et al., “Edukasi Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Emosional Anak Pada Siswa Sekolah Dasar,” *Archive: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 3, no. 1 (2023): 116–126.

mengenai cara pembelajaran dampak negatif *gadget* terhadap anak usia dini melalui media video.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan digunakan untuk memudahkan pemahaman isi pembahasan. Berikut ini adalah rumus tertulis sistem yang dibuat.

Bab I Pendahuluan, terdiri dari latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, penelitian terdahulu yang relevan, penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II Kajian Teori dan Kerangka Berfikir, terdiri dari definisi anak usia dini, pengertian *gadget*, video pembelajaran dampak negatif *gadget* pada AUD.

Bab III Metode Penelitian, terdiri dari jenis dan pendekatan penelitian, uji efektivitas, setting penelitian, partisipan penelitian, data dan sumber data, Teknik pengumpulan data, instrumen penelitian dan Teknik analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, terdiri dari Hasil Penelitian/pengembangan, dan pembahasan.

Bab V Penutup, terdiri dari kesimpulan, dan saran.