

## ABSTRAK

**Yuliar Abdi Pradana.** *Analisis Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Studi Kasus PAUD Permata Ibu Jatirejo.* Skripsi. Pacitan: STKIP PGRI Pacitan, 2021.

Tujuan dari penelitian ini: (1) Untuk mengetahui bagaimana cara penggunaan *gadget* (aplikasi, intensitas, dan durasi pemakaian *gadget*) pada anak usia dini di PAUD Permata Ibu. (2) Bagaimana dampak positif dan negatif yang ditimbulkan anak setelah mengenal *gadget* pada anak usia dini di PAUD Permata Ibu Jatirejo.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang temuan-temuannya yang tidak diperoleh dari prosedur statistik atau bentuk hitungan lainnya. Penelitian ini ditunjukkan pada 1 guru, 16 anak dan 16 orang tua anak tersebut. Metode pengumpulan datanya diperoleh dari observasi, wawancara, dokumentasi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Penggunaan gadget pada anak usia dini di PAUD Permata Ibu Jatirejo hanya untuk bermain *game* dan menonton video di *YouTube* sedangkan lainnya sedikit yang dipakai untuk media pembelajaran dan intensitas serta durasi pemakaian beragam tergantung dari pengawasan dan kontrol orang tua. (2) Penggunaan *gadget* pada anak usia dini di PAUD Permata Ibu Jatirejo memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positifnya anak lebih bisa kreatif dan kecerdasan otak anak juga akan lebih berfikir aktif dan kreatif. Dampak negatif kemampuan interaktif anak berkurang lebih mendahulukan bermain *game* dari pada tugas yang lain.

**Kata Kunci:** Dampak, Penggunaan *Gadget*, Anak Usia Dini.

## ABSTRACT

**Yuliar Abdi Pradana.** *The Impact Analysis of Gadget Use on Early Childhood Case Study of PAUD Permata Jatirejo. S1-Thesis.* Pacitan: STKIP PGRI Pacitan, 2021.

*The purposes of this study: (1) to find out how to use gadgets (application, intensity, and using duration) in early childhood in PAUD Permata Ibu; (2) to determine what the children's positive and negative impacts after recognizing gadget in their early childhood at PAUD Permata Ibu Jatirejo.*

*This research is qualitative. Qualitative research is a type of research whose findings are not obtained from statistical procedures or other forms of calculation. This study addressed a teacher, 16 children, and 16 children's parents. The data collection method was obtained from observation, interviews, and documentation.*

*The results of this study indicate that: (1) The use of gadgets in early childhood at PAUD Permata Ibu Jatirejo is only for playing games and watching videos on YouTube, while others are slightly used for learning media, the intensity and using duration varies depending on parental supervision and control; (2) The use of the gadget in early childhood at PAUD Permata Ibu Jatirejo has both positive and negative impacts. The positive impact is that children can be more creative and their brain intelligence also will be more active and creative. The negative impact of children's interactive abilities is reduced by prioritizing playing games over other tasks.*

**Keywords:** *Impact, Gadget Use, Early Childhood.*