

## Pengaruh Perilaku terhadap Minat Belajar pada Anak Usia Dini dan Penggunaan Gadget sebagai Variabel Intervening

Basri<sup>1</sup>, Tri Fira Yuniza<sup>2</sup>, Anna Ashrawi Suhartini<sup>3</sup>, Wahyuni<sup>4</sup>

Politeknik Indonesia<sup>1, 2, 3, 4</sup>

Email: [basrigassing@gmail.com](mailto:basrigassing@gmail.com)<sup>1</sup>  
[firayuniza1414@gmail.com](mailto:firayuniza1414@gmail.com)<sup>2</sup>  
[annaashrawi28.s@gmail.com](mailto:annaashrawi28.s@gmail.com)<sup>3</sup>  
[wahyuni4323@gmail.com](mailto:wahyuni4323@gmail.com)<sup>4</sup>

P-ISSN : 2745-7796

E-ISSN : 2809-7459

**Abstrak.** Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh langsung perilaku terhadap Gadget pada anak usia dini, pengaruh langsung gadget terhadap minat belajar anak usia dini dan pengaruh perilaku terhadap minat belajar anak usia dini. Sedangkan pengaruh tidak langsung perilaku terhadap minat belajar melalui gadget pada anak usia dini. Jumlah populasi sebanyak 1800 orang dan adapun sampel yang diperoleh dengan menggunakan rumus slovin sebesar 94,73 atau dibulatkan 95 orang tua atau wali dari anak usia dini. Metode penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dan pengujian hipotesis menggunakan metode path analisis. Hasil penelitian diperoleh bahwa: (1) perilaku berpengaruh langsung positif dan signifikan terhadap penggunaan gadget pada anak usia dini (2) gadget berpengaruh langsung positif dan signifikan terhadap minat belajar pada anak usia dini (3) perilaku berpengaruh langsung positif tidak signifikan terhadap minat belajar pada anak usia dini (4) perilaku berpengaruh positif signifikan terhadap minat belajar melalui gadget pada anak usia dini.

**Kata Kunci:** Perilaku, Gadget, Minat Belajar.

<http://jurnal.staiddimakassar.ac.id/index.php/aujpsi>

DOI : <https://doi.org/10.55623>

### PENDAHULUAN

Pada tahap perkembangan anak usia dini, minat belajar memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Minat belajar yang tinggi dapat meningkatkan kemampuan anak dalam memahami materi dan merangsang kreativitas serta perkembangan kognitif. Namun, pada era digital saat ini, penggunaan gadget di kalangan anak-anak semakin meningkat, yang dapat memengaruhi perkembangan minat belajar mereka. Meskipun gadget memiliki potensi untuk mendukung pembelajaran, efek negatifnya terhadap perilaku dan konsentrasi

anak-anak menjadi perhatian utama bagi orang tua dan pendidik.

Anak usia dini merupakan periode penting dalam perkembangan individu, karena pada tahap ini terjadi perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan fisik yang sangat pesat. Minat belajar merupakan salah satu faktor yang berperan besar dalam mendukung proses belajar anak. Anak yang memiliki kemauan yang kuat dengan pembelajaran yang tinggi cenderung lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dan menunjukkan perkembangan yang lebih baik. Minat belajar adalah suatu kesukaan,

## **Pengaruh Perilaku terhadap Minat Belajar pada Anak Usia Dini dan Penggunaan Gadget sebagai Variabel Intervening**

*Basri, Tri Fira Yuniza, Anna Ashrawi Suhartini, Wahyuni*

kegemaran atau kesenangan akan sesuatu yang mengalami perubahan tingkah laku yang relatif konsisten sebagai akibat dari pengalaman atau latihan; minat belajar dibentuk oleh kesukaan sesuatu, kebutuhan, perkembangan fisik, dan psikologi individu. (Yanizon & Purba, 2017)

Orang tua, guru, atau orang yang lebih dewasa yang memiliki hubungan dengan anak, dapat membantu anak usia dini. Tingkat sosiokultural adalah salah satu faktor yang memengaruhi pengasuhan orang tua kepada anak. Ekonomi orangtua yang tinggi atau rendah memengaruhi bagaimana anak diasuh. Fungsi ekonomi keluarga, yang berkaitan dengan penghasilan dan pemenuhan kebutuhan keluarga, berkorelasi dengan keadaan sosial ekonomi ini. Orang tua harus memiliki pekerjaan karena mereka bertanggung jawab untuk memenuhi kebutuhan keluarga. (Rahmaningrum & Fauziah, 2020)

Perlu disadari bahwa masa-masa awal kehidupan anak merupakan masa terpenting dalam rentang kehidupan seseorang anak. Saat ini, pertumbuhan otak sedang berkembang dengan sangat cepat. agar mereka dapat mencapai sesuatu yang penuh potensi.. (Arifudin, 2022).

Namun demikian, era digitalisasi juga menjadi masalah karena banyak faktor sosial yang dapat mengancam generasi muda, seperti munculnya kekerasan dan ketidaksesuaian antara media dan dunia nyata. Ini juga berdampak negatif pada pendidikan karakter anak. (Mardiyah, 2023) Meskipun gadget dapat memberikan akses terhadap berbagai sumber belajar yang interaktif, penggunaannya yang tidak terkendali dapat mempengaruhi perilaku anak, seperti gangguan dalam konsentrasi belajar, peningkatan kecanduan, dan pengurangan interaksi sosial secara langsung dengan lingkungan sekitar. Fauziah (2020)

Gadget merupakan perangkat elektronik khusus yang memiliki keunikan

dibandingkan dengan perangkat elektronik lainnya. Keunikan gadget adalah selalu memunculkan teknologi baru yang dinilai memudahkan penggunaannya, Keunikan tersebut membuat pengguna merasa senang dan tertarik untuk memiliki dan menggunakan gadget. Hudaya, A. (2018). Gadget merupakan sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang dapat diartikan sebagai sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. Dalam hal ini gawai (gadget) cenderung lebih dominan digunakan oleh manusia. (Santoso, 2020). Menurut penelitian, penggunaan perangkat tidak selalu memberikan efek positif pada kesehatan mental siswa dan motivasi mereka untuk belajar di sekolah. (Kamaruddin et al., 2023)

Perilaku anak usia dini dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk interaksi sosial, lingkungan keluarga, dan pemanfaatan teknologi. Penggunaan gadget dapat mempengaruhi perilaku anak, yang pada gilirannya dapat memengaruhi minat belajar mereka. (Pokhrel, 2024) Namun, hubungan antara perilaku dan minat belajar pada anak usia dini, serta peran gadget sebagai variabel intervening, masih kurang dieksplorasi secara mendalam dalam literatur yang ada. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh perilaku terhadap minat belajar pada anak usia dini dengan mempertimbangkan penggunaan gadget sebagai variabel intervening.

Penelitian ini penting untuk memahami bagaimana perilaku anak, yang mungkin dipengaruhi oleh penggunaan gadget, dapat berhubungan dengan minat belajar mereka. Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi orang tua, pendidik, dan pembuat kebijakan untuk merancang pendekatan yang lebih efektif dalam meningkatkan minat belajar anak usia dini di tengah perkembangan teknologi yang pesat.

## **METODE**

## **Pengaruh Perilaku terhadap Minat Belajar pada Anak Usia Dini dan Penggunaan Gadget sebagai Variabel Intervening**

*Basri, Tri Fira Yuniza, Anna Ashrawi Suhartini, Wahyuni*

Lokasi Penelitian ini dilakukan di wilayah kecamatan Mamajang Kota Makassar, adapun waktu penelitian dilakukan pada bulan Maret sampai dengan Agustus 2024 sampai dengan Oktober 2024.

Penelitian ini dirancang secara kuantitatif dan menggunakan metode survei. Tujuan penelitian ini adalah untuk memeriksa pengaruh perilaku (X1) terhadap minat belajar anak usia dini (Y), dengan perangkat (Z) sebagai variabel intervening. Data dikumpulkan melalui kuesioner yang disebarkan kepada orang tua, guru, atau orang lain yang langsung berinteraksi dengan anak usia dini.

Sugiyono (2017) menyatakan bahwa populasi adalah semua data yang kita perhatikan dalam ruang lingkup dan waktu yang kita pilih. Oleh karena itu, populasi berhubungan dengan data daripada individunya. Penelitian ini melibatkan anak-anak usia dini (4-6 tahun) yang mengikuti pendidikan formal. (TK, PAUD) di wilayah Kecamatan Mamajang Kota Makassar. Orang tua atau wali anak tersebut juga akan diminta untuk mengisi kuesioner terkait perilaku anak dan minat belajar anak, serta penggunaan gadget, dengan jumlah populasi sebanyak 1800

Menurut Ghazali (2021) Sampel merupakan bagian dari jumlah maupun karakteristik yang dimiliki oleh Baik populasi tersebut maupun sampel yang diambil dari populasi tersebut benar-benar representatif. Penelitian ini menggunakan probabilitas sampel dengan menggunakan sampel acak sederhana atau sampel acak dengan rumus slovin. Sampel yang dikumpulkan menggunakan rumus slovin sebesar 94,73 atau dibulatkan 95 orang tua atau wali dari anak usia dini yang dapat memberikan informasi tentang perilaku anak, penggunaan gadget, dan minat belajar anak.

Variabel Independen (X1): Perilaku anak usia dini, yang diukur dengan kuesioner yang mengukur sikap, kebiasaan, dan pola interaksi sosial anak.

Variabel Intervening (Z): Penggunaan gadget, yang diukur berdasarkan frekuensi dan durasi penggunaan gadget oleh anak, serta pengaruh gadget terhadap kegiatan belajar anak.

Variabel Dependen (Y): Minat belajar anak usia dini, yang diukur melalui pengamatan terhadap minat anak dalam belajar, partisipasi dalam kegiatan belajar, dan respons terhadap materi pembelajaran.

Instrumen utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner yang terdiri dari:

- a. Kuesioner Perilaku (X1): Mengukur perilaku sosial dan pribadi anak usia dini.
- b. Kuesioner Penggunaan Gadget (Z): Mengukur tingkat kecanduan gadget dan dampaknya terhadap aktivitas belajar anak.
- c. Kuesioner Minat Belajar (Y): Mengukur seberapa besar minat anak dalam kegiatan belajar.

Skala yang digunakan dalam mengukur item pada kuesioner pada setiap variabel diatas menggunakan skala likert.

Pengumpulan Data: Data akan dikumpulkan dengan cara membagikan kuesioner kepada orang tua atau wali anak serta guru/pengasuh yang berada di lingkungan pendidikan anak usia dini.

Analisis Data: Data yang terkumpul akan dianalisis menggunakan analisis jalur (path analysis) untuk menguji pengaruh langsung dan tidak langsung antara perilaku (X1) dan minat belajar anak (Y), dengan gadget (Z) sebagai variabel intervening.

Uji Validitas dan Reliabilitas: Sebelum dilakukan analisis lebih lanjut, kuesioner yang digunakan akan diuji validitas dan reliabilitasnya dengan menggunakan analisis faktor dan uji cronbach alpha.

Uji Hipotesis: Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan analisis regresi jalur (path analysis). Teknik ini digunakan untuk melihat hubungan langsung dan tidak langsung antara variabel-variabel dalam penelitian ini.

# Pengaruh Perilaku terhadap Minat Belajar pada Anak Usia Dini dan Penggunaan Gadget sebagai Variabel Intervening

Basri, Tri Fira Yuniza, Anna Ashrawi Suhartini, Wahyuni

Pengujian Model: Model hubungan antar variabel akan diuji menggunakan perangkat lunak statistik seperti SPSS 22.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### a. Analisis Deskriptif

Berdasarkan output pada analisis deskriptif profil responden pada tabel dibawah ini sebagai berikut :

**Tabel 1 Profil Responden**

| Statistics |               |                     |      |              |
|------------|---------------|---------------------|------|--------------|
|            | Jenis_Kelamin | Pendidikan_Terakhir | Usia | Lama Belajar |
| Valid      | 95            | 95                  | 95   | 95           |
| Missing    | 0             | 0                   | 0    | 0            |

Sumber : data rilis 2024

Output pada profil responden menunjukkan bahwa keseluruhan profil responden sebanyak 95 orang valid.

### b. Uji Validitas dan Realibilitas

Untuk mengetahui apakah variabel penelitian dapat dianalisis, maka sebelum dianalisis dilakukan terlebih dahulu uji instrumen penelitian yaitu uji validitas dan realibilitas pada setiap variabel peneltian yang akan dibahas satu persatu dibawah ini :**Uji Validitas**

Sebagai indikator standar validitas yang biasanya digunakan, yaitu: signifikansi Pearson Correlation  $< 0,05$  menunjukkan bahwa item tersebut valid; signifikansi 2-tailed  $< 0,01$  menunjukkan bahwa item tersebut berkorelasi tinggi; dan signifikansi (2-tailed)  $< 0,05$  menunjukkan bahwa item tersebut berkorelasi. Hasil validasi masing-masing variabel penelitian adalah sebagai berikut:

**Tabel 2 Rangkuman Hasil Uji Validitas**

| Variabel     | Pearson Correlation | Signifikan (2-tailed) | R-Kritis | Kriteria |
|--------------|---------------------|-----------------------|----------|----------|
| Perilaku(X1) | $>0,30$             | $<0,05$               | 0.30     | Valid    |
| Gadget(Z)    | $>0,30$             | $<0,05$               | 0.30     | Valid    |

|                  |         |         |      |       |
|------------------|---------|---------|------|-------|
| Minat Belajar(Y) | $>0,30$ | $<0,05$ | 0.30 | Valid |
|------------------|---------|---------|------|-------|

Sumber : data olah 2024

Dari hasil uji validitas pada variabel perilaku (X1), Gadget (Z) dan Minat Belajar (Y) yang terdiri dari masing-masing 10 item pernyataan, dengan hasil olah nilai pearson correlation yang dihasilkan lebih besar dari r-kritis 0,30 dan nilai sig. Pearson correlation  $< 0.05$ , dari hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa variabel variabel perilaku (X1), Gadget (Z) dan Minat Belajar (Y) berkorelasi tinggi. Dari hasil tersebut maka keseluruhan item variabel peneltian dinyatakan valid.

### 1) Uji Reliabilitas

Setelah uji validitas SPSS 22.00 selesai, hal selanjutnya yang harus dilakukan adalah untuk memastikan bahwa angket, atau kuisioner, yang digunakan dalam penelitian ini, benar-benar dapat dipercaya sebagai alat pengumpul data. Tingkat kepercayaan atau reliabilitas angket harus diuji., adapun dasar untuk pengambilan keputusannya dengan melihat nilai Cronbachs Alpha yang diperoleh pada setiap item pada variabel dengan melihat nilai Cronbachs Alpha  $> 0.60$  untuk dapat dinyatakan reliabel. Adapun hasil uji reliabilitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini

**Tabel 3 Rangkuman Hasil Uji Reliabilitas**

| Variabel         | Cronbach's Alpha | Kriteria | Keterangan |
|------------------|------------------|----------|------------|
| Perilaku (X1)    | $>0.60$          | 0.60     | Reliabel   |
| Gadget(Z)        | $>0.60$          | 0.60     | Reliabel   |
| Minat Belajar(Y) | $>0.60$          | 0.60     | Reliabel   |

Sumber : data olah 2024

Berdasarkan pada tabel diatas output uji reliabilitas pada setiap variabel yaitu perilaku (X1), Gadget (Z) dan Minat Belajar (Y) nilai cronbachs alpha yang dihasilkan menunjukkan nilai lebih besar dari 0.60, maka berdasarakan ketentuan pengambilan keputusan

# Pengaruh Perilaku terhadap Minat Belajar pada Anak Usia Dini dan Penggunaan Gadget sebagai Variabel Intervening

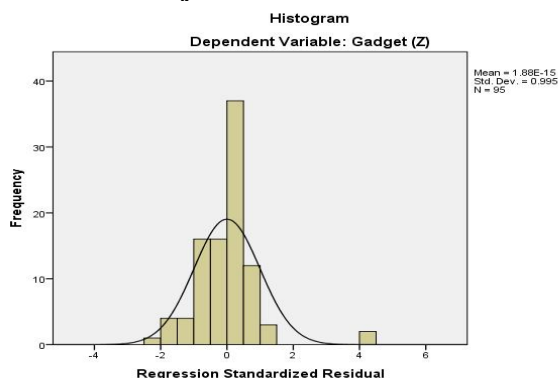
Basri, Tri Fira Yuniza, Anna Ashrawi Suhartini, Wahyuni

pada uji reliabilitas keseluruhan variabel masuk dalam kategori reliabel.

## c. Pengujian Model

### 1) Uji Normalitas

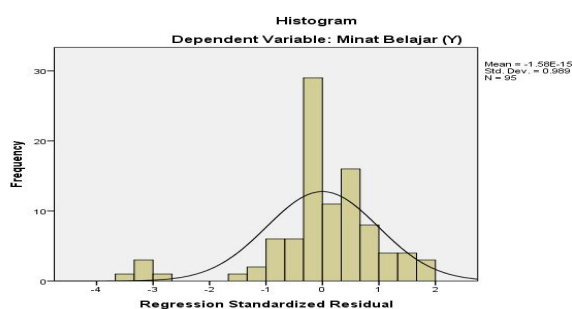
**Gambar 1 Uji Normalitas Substruktur 1**



Sumber : data primer 2024

Pada gambar 1 diatas terlihat bahwa gambar kurva keatas hal membuktikan bahwa sampel pada penelitian ini terdistribusi dengan normal sehingga dilanjutkan dengan uji linieritas.

**Gambar 2 Uji Normalitas Substruktur 2**

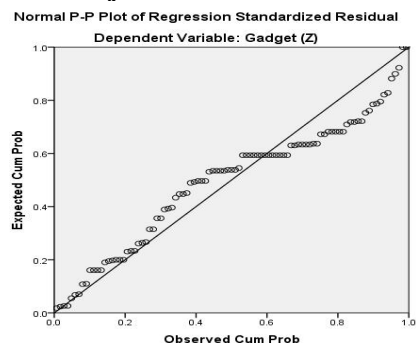


Sumber : data primer 2024

Selanjutnya pada uji normalitas substruktur 2 terlihat pada gambar 2 diatas bahwa gambar kurva keatas hal membuktikan bahwa sampel pada penelitian ini terdistribusi dengan normal sehingga dilanjutkan dengan uji linieritas.

### 2) Uji Linieritas

**Gambar 3 Uji Linieritas Substruktur 1**

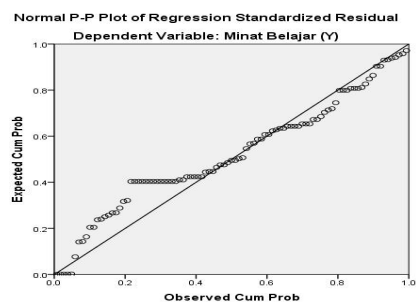


Sumber : data primer

2024

Berdasarkan pada gambar 3 pada uji linieritas variabel independen terhadap variabel dependen dapat kita lihat bahwa titik yang ada jika ditarik garis dari ujung bawah kiri ke ujung atas kanan maka akan membentuk garis lurus yang membuktikan bahwa terdapat hubungan yang linier antara variabel bebas ( Perilaku terhadap gadget).

**Gambar 4 Uji Linieritas Substruktur 2**



Sumber : data primer 2024

Berdasarkan pada gambar 4 pada pengujian linieritas variabel independen terhadap variabel dependen membuktikan bahwa terdapat hubungan yang linier antara variabel bebas Perilaku (X1) dan Gadget (Z) terhadap Minat Belajar (Y)).

## d. Analisis Model

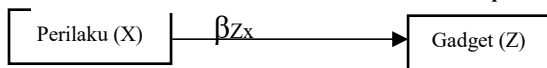
Analisis model dilakukan untuk menentukan sebuah persamaan pada analisis regresi linier berganda maka dalam penelitian ini yaitu variabel independen ( Perilaku) terhadap variabel dependen Gadget (Z) substruktur model 1 dan variabel independen Perilaku dan gadget terhadap variabel dependen minat belajar (Y) substruktur model 2 dapat di lihat dari hasil uji melalui

# Pengaruh Perilaku terhadap Minat Belajar pada Anak Usia Dini dan Penggunaan Gadget sebagai Variabel Intervening

Basri, Tri Fira Yuniza, Anna Ashrawi Suhartini, Wahyuni

alat bantu SPSS 22,00. **Penghitungan Substruktur Model 1 dan Koefesien Jalur Model 1**

**Gambar 5 Model Kausal Variabel X Terhadap Z**



Hubungan kausal antar variabel pada Sub Struktur 1 terdiri atas sebuah variabel endogen yaitu Z dan satu variabel eksogen yaitu X. Selanjutnya dapat dilakukan perhitungan koefisien jalur.

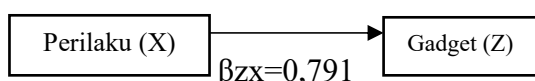
**Tabel 4 Analisis Regresi Substruktur Model 1**

| Coefficients <sup>a</sup> |                             |            |                           |        |      |
|---------------------------|-----------------------------|------------|---------------------------|--------|------|
| Model                     | Unstandardized Coefficients |            | Standardized Coefficients | t      | Sig. |
|                           | B                           | Std. Error | Beta                      |        |      |
| 1 (Constant)              | 16.422                      | 2.338      |                           | 7.023  | .000 |
| 1 Perilaku (X)            | .658                        | .053       | .791                      | 12.459 | .000 |

a. Dependent Variable: Gadget (Z)

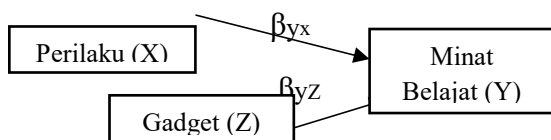
Sumber : data primer 2024

Berdasarkan pada uji t untuk mengetahui pengaruh langsung dapat diketahui dengan melihat nilai signifikansi variabel eksogen (perilaku) terhadap variabel endogen Penggunaan (Gadget) menunjukkan jalur signifikan, yaitu  $0.000 < 0,05$ , sedangkan pada perbandingan nilai thitung, dimana thitung  $>$  ttabel (1.984).Penghitungan Substruktur model 2.

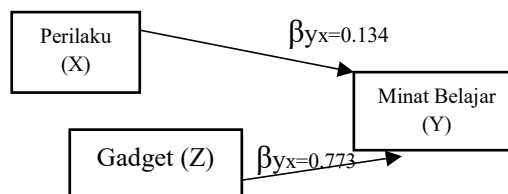


**Gambar 6 Model Hubungan Kausal Variabel X dan Z terhadap Y**

**1) Penghitungan Substruktur Model 2 dan Koefesien Jalur Model 2**



**Tabel 5 Analisis Regresi Substruktur Model 2**



Sumber : data primer 2024

Berdasarkan pada uji t untuk mengetahui pengaruh langsung pada substruktur model 2 dapat diketahui dengan melihat nilai signifikansi variabel eksogen perilaku (X) terhadap variabel endogen Minat belajar (Y) menunjukkan jalur tidak signifikan, yaitu  $0.096 > 0,05$ , sedangkan pada perbandingan nilai thitung, dimana thitung  $1.680 <$  ttabel 1.984. sedangkan pada variabel eksogen penggunaan gadget (Z) terhadap variabel endogen Minat belajar (Y) menunjukkan jalur signifikan, yaitu  $0.000 < 0.05$  sedangkan perbandingan thitung  $9.668 >$  ttabel 1.984.

## e. Uji Sobel Test

Pada uji sobel test yang merupakan uji yang dilakukan untuk mengetahui pengaruh tidak langsung terlihat pada tabel dibawah ini :

| Pengaruh Langsung (Direct Effect) | Koefesien Jalur (Unstandarized Coefecient) | S.E   |
|-----------------------------------|--------------------------------------------|-------|
| Perilaku Terhadap Gadget          | 0,658                                      | 0,053 |
| Gadget Terhadap Minat Belajar     | 1,025                                      | 0,106 |
| Perilaku Terhadap Minat Belajar   | 0,148                                      | 0,088 |

Sumber : data olah 2024

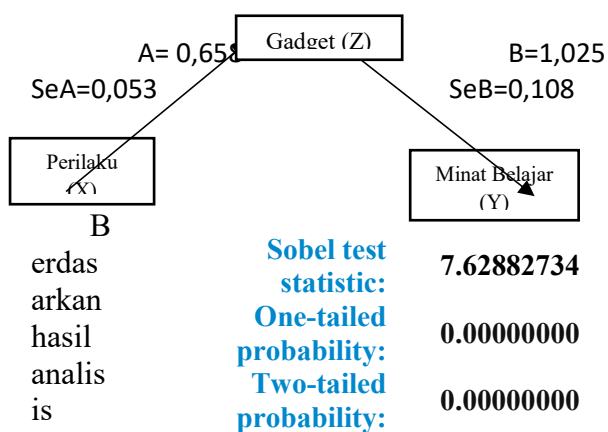
Untuk menghitung pengaruh tidak langsung yang berasal dari tabel koefesien

## Pengaruh Perilaku terhadap Minat Belajar pada Anak Usia Dini dan Penggunaan Gadget sebagai Variabel Intervening

Basri, Tri Fira Yuniza, Anna Ashrawi Suhartini, Wahyuni

jalur (unstandarized coefficient), demi memudahkan maka dengan menggunakan kalkulator Sobel Test yang akan dijelaskan dibawah ini, sebagai berikut :

Untuk mengetahui pengaruh tidak langsung perilaku Terhadap minat belajar Melalui penggunaan gadget pada anak usia dini dengan melihat nilai koefisien pada Unstandarized kolom B (Beta) pada variabel perilaku pada pengujian regresi model 1 dengan hasil (Beta) sebesar 0,658 dan Standard Error (SE) sebesar 0,053 sedangkan pada variabel interveningnya yaitu Gadget dapat dilihat pada pengujian regresi model 2 pada kolom (Beta) sebesar 1,025 sedangkan nilai Standard Error (SE) sebesar 0,106, selanjutnya menghitung pengaruh signifikansi dengan menggunakan kalkulator online [www.DanielSoper.com](http://www.DanielSoper.com) dengan hasil output yang dihasilkan akan jabarkan dibawah ini :



erdas  
arkan  
hasil  
analisis  
koefe  
sien jalur dengan menggunakan kalkulator [www.danielsoper.com](http://www.danielsoper.com) maka diperoleh nilai Sig.(2tailed probability) sebesar  $0,000 < 0,05$  dan perolehan nilai Z sobel sebesar  $7,6288 > 1,984$ . Hasil ini mampu membuktikan bahwa variabel penggunaan gadget mampu memediasi variabel perilaku terhadap minat belajar PAUD.

### a. Pengaruh Perilaku Terhadap Gadget Pada Anak Usia Dini

Berdasarkan output pada variabel perilaku deskriptif jawaban responden rata-rata menunjukkan nilai mean diatas dari 4,21 yang dapat di simpulkan bahwa jawaban masuk dalam kategori sangat baik. Hasil analisis substruktur model 1, pada uji t untuk mengetahui pengaruh langsung diketahui nilai signifikansi perilaku terhadap Penggunaan Gadget anak usia dini menunjukkan jalur signifikan, yaitu  $0.000 < 0,05$ , sedangkan pada perbandingan nilai thitung, dimana  $thitung > ttabel 1.984$ . hasil membuktikan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan perilaku terhadap penggunaan gadget pada anak usia dini. Adapun besaran pengaruh yang diberikan perilaku terhadap penggunaan gadget sebesar 65,8%. Penggunaan gadget yang tepat dapat memberikan dampak positif bagi perkembangan kognitif anak. Aplikasi pembelajaran, permainan edukatif, dan video yang mendidik dapat membantu anak mengembangkan keterampilan bahasa, matematika, dan pengetahuan umum. Misalnya, aplikasi yang melibatkan interaksi verbal dapat meningkatkan kosakata anak, sementara permainan berbasis logika dapat merangsang kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Meskipun interaksi langsung dengan teman sebaya dan keluarga sangat penting, beberapa penelitian menunjukkan bahwa anak-anak juga dapat memperoleh keterampilan sosial melalui permainan berbasis grup atau aplikasi yang memungkinkan mereka berinteraksi secara virtual dengan anak-anak lain. Misalnya, permainan yang mengharuskan kolaborasi atau pembelajaran dalam kelompok dapat memperkenalkan anak pada konsep kerja sama, berbagi, dan komunikasi. Lama waktu yang dihabiskan anak untuk menggunakan gadget sangat mempengaruhi perilaku mereka. Penggunaan gadget yang terkontrol, dalam waktu yang terbatas, lebih cenderung membawa dampak positif, sementara penggunaan yang berlebihan dapat berisiko menyebabkan gangguan perkembangan. Berdasarkan penelitian yang ada, pengaruh

perilaku terhadap penggunaan gadget pada anak usia dini menunjukkan bahwa penggunaan gadget dapat memberikan dampak positif jika digunakan dengan bijaksana dan terkontrol, namun juga berisiko membawa dampak negatif, terutama jika durasi penggunaan tidak dibatasi dan konten yang dikonsumsi tidak sesuai. Oleh karena itu, peran orang tua dan pendidik sangat penting dalam memandu dan mengawasi penggunaan gadget oleh anak-anak, agar dapat memaksimalkan manfaatnya dan meminimalkan dampak negatifnya

Secara empiris penelitian ini sejalan dengan Penelitian oleh Radesky, Schumacher, dan Zuckerman (2015) menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan pada anak usia dini dapat menyebabkan keterlambatan dalam perkembangan sosial dan emosional, terutama jika anak tidak mendapatkan cukup interaksi langsung dengan orang dewasa. Mereka juga mencatat adanya peningkatan kecenderungan anak untuk menjadi lebih agresif dan memiliki masalah perhatian jika gadget digunakan secara tidak terkendali.

#### **b. Pengaruh perilaku Terhadap Minat Belajar Pada Anak Usia Dini**

Berdasarkan output pada variabel minat belajar deskriptif jawaban responden rata-rata menunjukkan nilai mean diatas dari 4,21 yang dapat di simpulkan bahwa jawaban masuk dalam kategori sangat baik. Hasil analisis substruktur model 2, pada uji t untuk mengetahui pengaruh langsung diketahui nilai signifikansi perilaku terhadap minat belajar anak usia dini menunjukkan jalur tidak signifikan, dimana nilai sig. yang diperoleh adalah  $0.096 > 0,05$ , sedangkan pada perbandingan nilai thitung, dimana thitung  $1.680 < t_{tabel} 1.984$ . hasil analisis ini membuktikan bahwa terdapat tidak terdapat pengaruh signifikan perilaku terhadap minat belajar pada anak usia dini. Adapun besaran pengaruh yang diberikan perilaku terhadap minat belajar anak usia dini sebesar 14,8%.

Minat belajar merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan pendidikan anak, khususnya pada anak usia dini. Anak yang memiliki minat belajar yang tinggi lebih cenderung terlibat aktif dalam proses pembelajaran, yang berpengaruh pada kemampuan akademik mereka di masa depan. Namun, meskipun banyak penelitian yang menunjukkan hubungan antara perilaku anak dan minat belajarnya, hasil yang ditemukan sering kali menunjukkan adanya pengaruh yang positif tetapi tidak signifikan. Artinya, meskipun perilaku anak dapat berkontribusi terhadap minat belajar mereka, pengaruh tersebut tidak selalu cukup kuat atau konsisten untuk menunjukkan hubungan yang jelas dan signifikan secara statistik. Pembahasan ini bertujuan untuk menguraikan alasan mengapa pengaruh perilaku terhadap minat belajar anak usia dini dapat bersifat positif namun tidak signifikan, serta memberikan bukti empiris yang mendukungnya. Perilaku positif yang mendorong minat belajar perilaku positif, seperti rasa ingin tahu, perhatian terhadap tugas, dan antusiasme terhadap kegiatan pembelajaran, dapat memperkuat minat belajar anak. Anak yang aktif bertanya, berpartisipasi dalam kegiatan, dan menunjukkan ketertarikan terhadap aktivitas pembelajaran biasanya akan lebih termotivasi untuk belajar. Namun, pengaruh perilaku ini terhadap minat belajar pada anak usia dini sering kali dipengaruhi oleh faktor lain yang lebih dominan, seperti lingkungan rumah, kualitas interaksi dengan orang tua, serta karakteristik individu anak. Kondisi sosial dan ekonomi keluarga dapat memengaruhi sejauh mana perilaku positif anak dalam belajar dapat diterjemahkan menjadi minat belajar yang signifikan. Anak-anak dari keluarga dengan keterbatasan sosial-ekonomi mungkin tidak memiliki akses yang sama ke sumber daya pendidikan atau dukungan yang diperlukan untuk mengembangkan minat belajar secara optimal, meskipun mereka memiliki perilaku yang baik. Setiap anak memiliki karakteristik yang unik yang dapat

mempengaruhi cara mereka merespons lingkungan pembelajaran dan dukungan yang diberikan. Beberapa anak mungkin lebih responsif terhadap perilaku positif dalam konteks pembelajaran, sementara yang lain mungkin tidak terlalu terpengaruh karena faktor internal seperti tingkat kepercayaan diri, kecemasan, atau preferensi pribadi terhadap jenis kegiatan tertentu. Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa meskipun perilaku positif anak dapat berpengaruh terhadap minat belajar mereka, pengaruh tersebut sering kali tidak signifikan karena dipengaruhi oleh berbagai faktor lain yang lebih dominan. Faktor lingkungan keluarga, sekolah, sosial-ekonomi, serta karakteristik individu anak memainkan peran penting dalam menentukan seberapa besar pengaruh perilaku positif terhadap minat belajar. Oleh karena itu, meskipun perilaku positif dapat memberikan kontribusi, pengaruhnya terhadap minat belajar pada anak usia dini tidak selalu cukup kuat atau signifikan.

Secara empiris Penelitian oleh Jeynes (2007) menunjukkan bahwa meskipun keterlibatan orang tua dalam pendidikan anak secara umum dapat meningkatkan prestasi akademik, pengaruhnya terhadap minat belajar bisa tidak signifikan jika orang tua tidak terlibat secara konsisten atau jika ada ketidakcocokan antara cara orang tua memberikan dukungan dan kebutuhan belajar anak. Keterlibatan yang sporadis atau hanya terjadi pada waktu-waktu tertentu tidak cukup untuk menghasilkan perubahan signifikan pada minat belajar anak.

### **c. Pengaruh Gadget Terhadap Minat Belajar Pada Anak Usia Dini**

Berdasarkan output pada variabel gadget deskriptif jawaban responden rata-rata menunjukkan nilai mean diatas dari 4,21 yang dapat di simpulkan bahwa jawaban masuk dalam kategori sangat baik. Adapun output pada analisis substruktur model 2 pada uji t untuk mengetahui pengaruh langsung diketahui nilai signifikansi gadget

terhadap minat belajar anak usia dini menunjukkan jalur yang signifikan, hasil berdasarkan output nilai sig. yang diperoleh adalah  $0.000 < 0,05$ , sedangkan pada perbandingan nilai thitung, dimana thitung  $9.668 > ttabel 1.984$ . hasil analisis ini membuktikan jika hipotesis dapat diterima. Adapun besaran pengaruh yang diberikan perilaku terhadap minat belajar anak usia dini sebesar 102,5%. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang ada, ditemukan bahwa penggunaan gadget memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar pada anak usia dini. Pembahasan ini bertujuan untuk menguraikan bagaimana gadget dapat mempengaruhi minat belajar anak usia dini, serta memberikan bukti empiris yang mendukung hal tersebut. Gadget sebagai alat pembelajaran interaktif gadget yang dilengkapi dengan aplikasi edukatif dapat menjadi alat pembelajaran yang sangat menarik bagi anak usia dini. Aplikasi-aplikasi ini dirancang untuk memfasilitasi proses pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, dengan menggunakan gambar, suara, dan animasi untuk menarik perhatian anak. Perangkat seperti tablet dan smartphone menyediakan akses ke konten pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan usia dan tahap perkembangan anak, sehingga dapat merangsang minat belajar mereka. Selain menyediakan akses ke materi pembelajaran, gadget juga dapat merangsang kreativitas anak. Banyak aplikasi yang memungkinkan anak untuk berkreasi, seperti membuat gambar atau musik, atau bahkan bermain peran dalam sebuah cerita. Dengan cara ini, gadget memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan keterampilan kognitif, kreativitas, dan pemecahan masalah, yang semuanya dapat meningkatkan minat belajar. Pembelajaran dengan menggunakan media visual dan audio ini dapat meningkatkan pemahaman dan memperdalam minat anak terhadap materi yang sedang dipelajari. Meningkatkan Motivasi Intrinsik Anak Penggunaan gadget dalam konteks

pendidikan dapat merangsang motivasi intrinsik anak. Ketika anak merasa senang dengan apa yang mereka pelajari, mereka akan termotivasi untuk terus mengeksplorasi dan belajar lebih banyak. Gadget dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memberikan umpan balik langsung, yang membantu anak merasa lebih puas dengan pencapaian mereka.

Bukti secara empiris pada Penelitian yang dilakukan oleh Radesky, Scherzer, & Zuckerman (2016) menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang dilengkapi dengan aplikasi edukatif dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam kegiatan belajar. Aplikasi interaktif yang mengajarkan angka, huruf, atau keterampilan dasar lainnya dapat memperkenalkan konsep-konsep baru dengan cara yang lebih menarik dan memotivasi anak untuk terus belajar.

#### **d. Pengaruh perilaku Terhadap Minat Belajar Melalui Gadget Pada Anak Usia Dini**

Perilaku Keterlibatan dan Fokus Anak  
Salah satu faktor utama yang mempengaruhi minat belajar anak melalui gadget adalah tingkat keterlibatan dan fokus yang mereka miliki saat menggunakan gadget. Anak yang menunjukkan perilaku proaktif, seperti fokus pada aplikasi edukatif, cenderung memiliki minat belajar yang lebih tinggi. Sebaliknya, anak yang mudah terdistraksi atau tidak tertarik pada materi yang disajikan melalui gadget mungkin tidak akan memaksimalkan manfaat pembelajaran yang ditawarkan oleh gadget. Perilaku mandiri dalam belajar melalui gadget anak-anak yang menunjukkan perilaku mandiri dalam proses belajar, seperti mencari informasi melalui aplikasi atau mengeksplorasi berbagai topik pembelajaran tanpa dorongan terus-menerus dari orang dewasa, memiliki minat belajar yang lebih tinggi. Perilaku ini berkaitan dengan kemampuan anak untuk mengelola penggunaan gadget dengan baik, serta menggunakannya sebagai alat untuk mencari tahu lebih banyak tentang dunia di sekitar

mereka, selain perilaku positif orang tua dalam mengarahkan penggunaan gadget perilaku orang tua yang terlibat dalam mengarahkan penggunaan gadget oleh anak juga memainkan peran penting dalam meningkatkan minat belajar anak. Orang tua yang secara aktif memantau penggunaan gadget anak, memilihkan aplikasi edukatif yang sesuai, dan memberi dukungan moral selama proses pembelajaran dapat meningkatkan minat anak untuk belajar. Orang tua juga berperan dalam memastikan bahwa anak tidak hanya terjebak pada hiburan atau permainan, tetapi juga menggunakan gadget untuk tujuan yang mendukung perkembangan kognitif mereka. Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa perilaku anak memainkan peran penting dalam menentukan seberapa besar pengaruh gadget terhadap minat belajar mereka. Perilaku positif seperti fokus, mandiri, dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran menggunakan gadget dapat meningkatkan minat belajar anak usia dini. Selain itu, dukungan orang tua dan kualitas konten pembelajaran yang tersedia melalui gadget juga memiliki dampak yang signifikan. Oleh karena itu, untuk memaksimalkan manfaat gadget dalam meningkatkan minat belajar anak, perlu adanya pengawasan dan pengarahan yang tepat dalam penggunaannya

Secara empiris Penelitian oleh Hirsh-Pasek et al. (2015) menemukan bahwa perilaku positif seperti mengatur waktu penggunaan gadget secara moderat dan terarah (misalnya, menggunakan aplikasi belajar) dapat memperkuat keterlibatan anak dalam pembelajaran. Anak-anak yang dilatih untuk menggunakan gadget dalam kegiatan edukatif cenderung menunjukkan peningkatan minat belajar yang signifikan dibandingkan dengan anak-anak yang menggunakannya untuk tujuan non-pendidikan.

#### **KESIMPULAN**

## **Pengaruh Perilaku terhadap Minat Belajar pada Anak Usia Dini dan Penggunaan Gadget sebagai Variabel Intervening**

*Basri, Tri Fira Yuniza, Anna Ashrawi Suhartini, Wahyuni*

Anak Perilaku anak usia dini berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan gadget. Ini menunjukkan bahwa semakin baik perilaku anak, semakin besar kecenderungan mereka untuk menggunakan gadget. Perilaku anak tidak berpengaruh signifikan terhadap minat belajar anak usia dini. Meskipun ada pengaruh positif, tetapi hubungan antara perilaku dan minat belajar tidak menunjukkan signifikansi statistik dalam penelitian ini. Penggunaan gadget memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar anak usia dini. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang tepat dapat merangsang minat anak untuk belajar. Perilaku anak usia dini berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar melalui penggunaan gadget. Ini mengindikasikan bahwa perilaku yang baik dapat meningkatkan penggunaan gadget secara lebih efektif, yang pada gilirannya dapat meningkatkan minat belajar anak.

Alternatif. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7(1), 661–673. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3530>

Pokhrel, S. (2024). No TitleEAENH. *Ayan*, 15(1), 37–48.

Radesky, J. S., Scherzer, T., & Zuckerman, B. (2016). Media and Young Children: A Developmental Perspective. In *The Oxford Handbook of Media Psychology* (pp. 315-340). Oxford University Press

Rahmaningrum, A., & Fauziah, P. (2020). Peran Guru pada Pengasuhan Anak dari Keluarga Tenaga Kerja Indonesia. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1282–1292. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.796>

Santoso, F. A. (2020). Dampak Penggunaan Gawai terhadap Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 49–54. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.87>

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Edisi ke-22). Bandung: Alfabeta.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arifudin, O. (2022). Perkembangan Peserta Didik (Tinjauan Teori-Teori dan Praktis). In Widina Bhakti Persada.
- Fauziah, D. (2020). Penggunaan Gadget pada Anak dan Dampaknya terhadap Perkembangan Kognitif. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 15(3), 56-72.
- Ghozali, I. (2021). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 26* (Edisi ke-10). Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hirsh-Pasek, K., et al. (2015). Putting education in "educational" apps: Lessons from the science of learning. *Psychological Science in the Public Interest*, 16(1), 3-34
- Kamaruddin, I., Leuwol, F. S., Putra, R. P., Aina, M., Suwarma, D. M., & Zulfikhar, R. (2023). Dampak Penggunaan Gadget pada Kesehatan Mental dan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah. *Journal on Education*, 6(1), 307–316. <https://www.jonedu.org/index.php/joe/article/view/2944>
- Mardiyah, S. (2023). Dilema Keluarga di Era Digitalisasi: Antara Kecanduan Gadget, Gangguan Emosional, Perilaku Sosial pada Anak Usia Dini dan Tawaran Sekolah