

Normalisasi Bermain Anak Usia Dini di Era Digital

Fariansyah Muarif¹, Sulaiman², Suprin³, Jaka Pratama⁴

¹ Aqidah Filsafat Islam, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

^{2,3} Manajemen Pendidikan Islam, Universitas Islam An Nur Lampung

⁴ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung

Abstrak

Aktivitas bermain anak usia dini kerap dipandang berada dalam dunia permainan fisik, interaksi sosial, dan eksplorasi lingkungan secara langsung. Tapi, seiring perkembangan teknologi digital terjadi peningkatan aktivitas bermain anak melalui perangkat digital (gadget). Penelitian ini penting untuk memahami bagaimana teknologi dinegosiasikan dalam kehidupan bermain anak. Penelitian bertujuan menganalisis bentuk aktivitas bermain dan pergeseran pemaknaan, norma, serta praktik bermain anak usia dini melalui perspektif Michel Foucault. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan wawancara terhadap guru dan orang tua. Hasil penelitian menemukan tiga bentuk bermain, yaitu permainan fisik, sosial-imajinatif, dan berbasis gadget, yang kemudian membentuk pola bermain hibrid. Pergeseran terjadi pada ranah pengetahuan melalui perluasan makna bermain, ranah norma melalui penerimaan penggunaan gadget secara terbatas, dan ranah praktik melalui perpaduan ruang fisik, sosial, dan digital. Perspektif Foucault menunjukkan bekerjanya normalisasi, pengawasan, dan pembentukan subjektivitas. Dalam penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah dan keragaman informan yang terbatas. Oleh karena itu, Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan jumlah informan yang lebih besar serta sumber data yang lebih beragam untuk memperluas perspektif dan memperkaya kedalaman temuan penelitian

Kata Kunci: anak usia dini; era digital; normalisasi bermain, *gadget*

Abstract

Early childhood play is often viewed as taking place within the realms of physical play, social interaction, and direct exploration of the environment. However, with advances in digital technology, there has been an increase in children's play activities involving digital devices (gadgets). This study is important for understanding how technology is negotiated within the context of children's play. This study aims to analyze forms of play as well as shifts in the meanings, norms, and practices of play during early childhood using Michel Foucault's perspective. The study employs a qualitative approach involving interviews with teachers and parents. The findings identify three forms of play physical, social imaginative, and gadget-based which together form a hybrid pattern of play. Shift occurs in the realm of knowledge through the expansion of the meaning of play; in the realm of norms through the acceptance of limited gadget use; and in the realm of practices through the integration of physical, social, and digital spaces. Foucault's perspective reveals mechanisms of normalization, surveillance, and the formation of subjectivity. This study has limitations related to the limited number and diversity of informants. Therefore, future research is recommended to involve a larger number of informants and more diverse data sources to broaden the perspective and enrich the depth of the research findings.

Keywords: early childhood; digital era; normalization of play; *gadgets*

Corresponding Author

Fariansyah Muarif, Universitas
Islam Negeri Sunan Kalijaga
Email Address:
fariansyahmuarif29@gmail.com
[m](#)

Article Information

Received: 19 February 2026
Accepted: 28 March 2026
Published: 20 April 2026

© 2026 Tunas Cendekia: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak
Usia Dini. This article is published under the Creative Commons
Attribution-ShareAlike 4.0 International License (CC BY-SA 4.0).

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>



1. Pendahuluan

Sebelum berkembangnya era digital, Aktivitas bermain anak usia dini kerap dipandang berada dalam dunia permainan fisik, interaksi sosial, dan eksplorasi lingkungan secara langsung. Tapi, seiring perkembangan teknologi digital terjadi peningkatan aktivitas bermain anak melalui perangkat digital (gadget). Hal itu dikarenakan, Penggunaan perangkat digital telah menjadi bagian dari aktivitas sehari-hari dan semakin akrab dengan kehidupan anak-anak usia dini (Hanik et al, 2025). Menurut BPS, Lebih dari 33% anak usia 0–6 tahun di Indonesia telah menggunakan gadget secara aktif dalam kehidupan sehari-hari (Komdigi, 2025). Hal itu menunjukkan bahwa teknologi digital telah semakin dekat dengan kehidupan anak sejak usia dini. Bahkan, durasi penggunaan perangkat digital (gadget) melebihi batas waktu yang direkomendasikan (WHO, 2020).

Berdasarkan kajian yang sudah ada, terdapat beberapa tema yang telah membahas tentang Anak Usia Dini. Pertama, membahas moral anak usia dini. Menurut Safitri et al (2019) Metode yang diterapkan di TK Goemerlang Bandar Lampung dalam menanamkan nilai-nilai moral dan agama meliputi metode bercerita, karyawisata, demonstrasi, pemberian tugas, pembiasaan, serta bercakap-cakap. Kedua, Membahas media pembelajaran dengan teknologi digital untuk anak usia Dini. Menurut Jumiati et al (2022) Media pembelajaran digital dapat mendukung proses belajar anak untuk meningkatkan imajinasi anak. Ketiga, Membahas Pola Asuh Anak Usia Dini. Menurut Sari et al (2020) Pola pengasuhan yang kurang tepat dapat menghambat perkembangan sosial anak. Hal itu dikarenakan Kualitas dan intensitas pengasuhan yang diberikan setiap orang tua dapat berbeda-beda sehingga turut memengaruhi pembentukan sikap dan perilaku anak. Kajian mengenai anak usia dini di era digital telah berkembang seiring dengan semakin dekatnya teknologi dengan kehidupan sehari-hari anak. Namun, sebagian penelitian masih banyak berfokus pada aspek perkembangan, penggunaan, dan dampak teknologi, sehingga diperlukan perspektif yang untuk memahami bagaimana kekuasaan bekerja melalui kebebasan dan bagaimana anak usia dini dibentuk menjadi subjek di dalam dunia digital.

Tulisan ini bertujuan untuk melengkapi kajian mengenai dunia anak usia dini di era digital dengan memahami bagaimana kekuasaan bekerja melalui kebebasan dan bagaimana anak usia dini dibentuk menjadi subjek di dalam dunia digital, bukan semata-mata sebagai sesuatu yang negatif ataupun positif. Kajian secara khusus menjawab tiga pertanyaan dalam mendeskripsikan dan menganalisis data secara sistematis. Pertama, bagaimana bentuk-bentuk aktivitas bermain anak usia dini. Kedua, apa faktor yang membentuk dunia bermain anak. Ketiga, Apa implikasi terhadap dunia anak usia dini. Dengan demikian, kajian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih utuh mengenai kekuasaan bekerja melalui kebebasan dan anak usia dini dibentuk menjadi subjek di dalam dunia digital.

Berdasarkan paparan diatas bahwa, dapat diasumsikan bagaimana Foucault dalam memahami pembentukan subjektivitas anak usia dini era digital. Sejalan dengan itu, tiga argument dikemukakan. Pertama, Bentuk dunia anak usia dini di era digital ditandai oleh semakin menyatunya teknologi digital dengan kehidupan sehari-hari anak, baik dalam aktivitas bermain, belajar, berkomunikasi, maupun mengenal lingkungan di sekitarnya. Kondisi ini menunjukkan bahwa teknologi bukan sekadar alat yang digunakan anak, tetapi telah menjadi bagian dari cara anak mengalami dan memahami dunianya. Kedua, Faktor yang mendukung terbentuknya dunia anak di era digital berasal dari lingkungan keluarga, pendidikan, dan media sosial yang menjadi bagian dari praktik kehidupan sehari-hari yang berlangsung secara alami. Terdapat perubahan cara anak berinteraksi, belajar, bermain, dan memperoleh pengalaman tentang dunia di sekitarnya. Saat ini, dunia anak era digital tidak perlu langsung ditempatkan sebagai dampak positif atau negatif, tetapi dipahami sebagai perubahan cara berada dan mengalami dunia yang muncul seiring dengan hadirnya teknologi dalam kehidupan anak.

Anak usia dini merupakan individu yang berada pada tahap awal kehidupan (0-6) tahun dengan karakteristik perkembangan yang berlangsung secara cepat dan menyeluruh. Masa ini mencakup perkembangan berbagai aspek, seperti fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial, dan emosional yang saling berkaitan dalam membentuk pengalaman anak (Nasution, 2024). Masa awal kehidupan sebagai periode penting karena pada tahap ini terjadi perkembangan fisik dan kognitif yang pesat sekaligus pembentukan kebiasaan yang dapat berlanjut dalam kehidupan anak (Fitri et al, 2023). Perkembangan anak pada periode ini ditentukan oleh faktor biologis, kualitas lingkungan dan pengalaman yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari. Interaksi yang responsif antara anak dengan orang dewasa, kualitas lingkungan dan faktor biologis sangat penting bagi perkembangan karena hubungan timbal balik tersebut mendukung perkembangan kemampuan sosial, bahasa, dan kognitif anak (Noor et al, 2025). Dengan demikian, masa anak usia dini dapat dipahami sebagai fase ketika pengalaman langsung, interaksi, gerak, dan keterlibatan dengan lingkungan menjadi unsur penting dalam proses perkembangan anak.

Salah satu bentuk aktivitas yang sangat dekat dengan kehidupan anak usia dini yaitu melalui bermain. Saat bermain, Anak dapat berinteraksi dengan lingkungan secara aktif dan memperoleh pengalaman secara langsung (wahyunni & Azizah, 2020). Dalam kegiatan bermain, anak tidak hanya dapat melakukan gerakan fisik, tapi juga berkomunikasi, menggunakan bahasa, berimajinasi, mengambil keputusan, dan membangun hubungan dengan orang lain. Interaksi antara anak dan lingkungan sosial menjadi penting karena pengalaman tersebut membantu membangun dasar kemampuan sosial dan kognitif yang berkembang pada tahap berikutnya (Hidayah & Khadijah, 2023). Bermain juga memberikan ruang bagi anak untuk mengeksplorasi benda dan lingkungan sesuai dengan rasa ingin tahu serta kemampuan yang dimilikinya (Hayati & Putro, 2021). Dengan demikian, bermain tidak hanya sebagai kegiatan untuk mengisi waktu luang. Tapi, sebagai salah satu bentuk pengalaman yang memungkinkan anak berhubungan secara aktif dengan lingkungan untuk bergerak, bereksplorasi, dan berinteraksi juga memungkinkan anak memperoleh pengalaman yang beragam dalam mengenal dunia di sekitarnya.

Era digital merupakan kondisi sosial yang ditandai oleh semakin luasnya penggunaan teknologi digital dalam berbagai bidang kehidupan. Perkembangan teknologi digital sebagai keberadaan perangkat yang memungkinkan informasi diproduksi, diakses, disimpan, dan disebarluaskan secara cepat melalui jaringan digital (Satria & Purnomo, 2025). Transformasi tersebut mengubah cara manusia memperoleh informasi dan dapat memengaruhi pola komunikasi, hiburan, pendidikan, pekerjaan, dan hubungan sosial (Marpaung, 2018). Internet dan perangkat digital saat ini memungkinkan berbagai aktivitas dilakukan secara fleksibel tanpa bergantung sepenuhnya pada ruang dan waktu. Perkembangan tersebut menghasilkan lingkungan sosial yang semakin terhubung melalui jaringan digital dan memperluas akses terhadap berbagai bentuk informasi serta layanan. Transformasi digital juga memiliki peluang sekaligus risiko sehingga pemanfaatannya membutuhkan perhatian terhadap dampak sosial dan kemanusiaan (Arbi & Amrullah, 2024).

Perkembangan era digital juga ditandai oleh meningkatnya penggunaan perangkat yang memiliki kemampuan mengakses jaringan internet dan berbagai layanan digital. Smartphone, tablet, komputer, dan perangkat pintar lainnya memungkinkan individu mengakses informasi, komunikasi, hiburan dan bentuk layanan secara instan hingga menjadi bagian penting dari kehidupan masyarakat (Hasan et al, 2023). Perkembangan tersebut kemudian mendorong munculnya berbagai bentuk aktivitas digital yang sebelumnya tidak tersedia dalam kehidupan sehari-hari. Aktivitas seperti permainan digital, streaming, media sosial, perdagangan elektronik, dan komunikasi daring menjadi bagian dari perubahan pola kehidupan masyarakat (Kusnanto et al, 2024). Teknologi digital juga memberikan kemudahan dalam memperoleh informasi, membangun koneksi, dan menciptakan berbagai bentuk aktivitas dari perkembangan teknologi (Hakim & Yulia, 2024). Di sisi lain, semakin luasnya penggunaan teknologi juga menimbulkan persoalan mengenai ketergantungan terhadap perangkat, berkurangnya aktivitas non-digital, dan perubahan pola hubungan manusia dengan lingkungan sosial maupun fisiknya (Susanti et al, 2025). Perubahan tersebut muncul seiring dengan semakin kuatnya kehadiran teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari.

2. Metodologi

Penelitian ini berangkat dari fenomena perubahan pola bermain anak usia dini di tengah perkembangan teknologi digital, khususnya semakin hadirnya perangkat digital dalam aktivitas bermain. Fenomena tersebut dikaji melalui perkembangan anak dan cara anak mengalami hingga berhubungan dengan dunia dengan perspektif Foucault. Melalui perspektif tersebut, penelitian tidak diarahkan untuk menilai penggunaan teknologi sebagai sesuatu yang semata-mata positif atau negatif, melainkan untuk memahami perubahan pengalaman bermain anak dalam lingkungan yang semakin dipengaruhi teknologi digital dengan keberadaan dan terlibat dalam dunia. Penelitian ini merupakan

penelitian lapangan (field research) dengan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif digunakan karena penelitian bertujuan memperoleh pemahaman mendalam mengenai aktivitas dan pengalaman bermain anak usia dini dalam kehidupan sehari-hari (Sugiyono, 2019).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara. Data primer diperoleh melalui observasi terhadap aktivitas bermain anak dan wawancara dengan guru dan orang tua atau wali anak. Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kebiasaan bermain anak dan faktor yang mendorong perubahan aktivitas tersebut. Data sekunder diperoleh dari buku atau artikel jurnal. Pemilihan partisipan dilakukan secara purposive, yaitu berdasarkan pertimbangan bahwa partisipan memiliki keterlibatan langsung dengan fenomena yang diteliti. Partisipan dalam penelitian ini adalah anak usia dini, guru dan orang tua. Terkait persetujuan dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan setelah memperoleh izin dari pihak sekolah dan persetujuan orang tua atau wali. Sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti menjelaskan tujuan, prosedur, bentuk keterlibatan, serta penggunaan data kepada pihak terkait. Persetujuan tersebut menjadi dasar etis dalam pelaksanaan penelitian, dengan tetap menjamin kerahasiaan identitas partisipan dan penggunaan data semata-mata untuk kepentingan penelitian.

Data penelitian dianalisis mengikuti tiga tahapan analisis menurut Huberman (2000), yaitu reduksi data, display data, dan verifikasi data. Reduksi data dilakukan dengan menyaring dan memilih data yang relevan dengan fokus penelitian. Selanjutnya, data yang telah direduksi disajikan dalam bentuk display data untuk memudahkan proses pemahaman dan analisis. Tahap berikutnya adalah verifikasi data yang bertujuan untuk memastikan keabsahan dan konsistensi temuan. Data yang telah diverifikasi kemudian dianalisis secara interpretatif untuk memahami makna yang terkandung di dalamnya. Proses analisis interpretatif dimulai dari tahap restatement, yaitu mengulang kembali data dalam bentuk yang lebih sistematis. Selanjutnya dilakukan tahap description untuk menjelaskan data secara rinci dan kontekstual. Tahap akhir adalah interpretation yang bertujuan untuk memberikan makna terhadap data berdasarkan kerangka teoritis yang digunakan. Dengan demikian, analisis ini menghasilkan pemahaman yang mendalam dan terstruktur terhadap fenomena yang diteliti. Keabsahan data dalam penelitian ini dijaga melalui triangulasi sumber. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari guru dan orang tua untuk melihat kesesuaian serta konsistensi data mengenai perilaku dan kebiasaan pada anak usia dini era digital. Langkah-langkah tersebut dilakukan untuk meningkatkan kredibilitas dan memastikan bahwa temuan penelitian merepresentasikan kondisi yang diteliti secara akurat.

3. Hasil

3.1. Bentuk-Bentuk Aktivitas Bermain Anak Usia Dini

3.1.1 Permainan Fisik di Ruang Terbuka

Temuan penelitian menunjukkan bahwa permainan fisik masih menjadi bagian dari aktivitas bermain anak usia dini, terutama ketika anak memperoleh kesempatan untuk menggunakan ruang terbuka secara langsung. Bentuk permainan yang ditemukan meliputi berlari, bermain bola, kejar-kejaran, bersepeda, serta berbagai aktivitas yang melibatkan gerakan tubuh secara spontan. Aktivitas tersebut berlangsung di halaman sekolah maupun lingkungan sekitar tempat tinggal, sehingga ruang fisik menjadi salah satu unsur yang memungkinkan anak mengembangkan pengalaman bermain. Guru 1 menjelaskan, *“Kalau sudah keluar kelas, anak-anak biasanya langsung mencari kegiatan sendiri, ada yang lari-larian, main bola, atau kejar-kejaran.”* (G, Guru 1, 2026). Guru 2 menambahkan, *“Kalau ada ruang yang cukup luas, mereka sebenarnya tidak perlu banyak diarahkan, biasanya langsung bermain bersama.”* (C, Guru 2, 2026). Orang Tua 1 mengatakan, *“Kalau sore anak saya lebih senang keluar kalau ada anak-anak lain, biasanya naik sepeda atau lari-larian.”* (S, Orang Tua 1, 2026). Data tersebut menunjukkan bahwa permainan fisik tidak selalu membutuhkan instruksi atau struktur

permainan yang telah ditentukan karena anak dapat menemukan dan mengembangkan aktivitas berdasarkan kondisi lingkungan yang tersedia. Keberadaan ruang dan teman sebaya memberikan kemungkinan bagi anak untuk menentukan sendiri bentuk permainan, menggunakan tubuh secara aktif, serta menyesuaikan aktivitas dengan situasi yang dihadapi. Permainan juga dapat berubah selama berlangsung karena anak menegosiasikan gerakan, aturan, dan penggunaan ruang bersama teman. Dengan demikian, permainan fisik bukan hanya berkaitan dengan aktivitas motorik, tetapi juga memperlihatkan hubungan langsung anak dengan ruang, benda, tubuh, dan lingkungan sosialnya.

3.1.2. Permainan Sosial dan Imajinatif

Permainan sosial dan imajinatif ditemukan melalui aktivitas bermain bersama teman sebaya yang memungkinkan anak menciptakan peran, cerita, aturan, serta penggunaan benda berdasarkan kesepakatan mereka sendiri. Guru 1 mengatakan, *“Mereka sering sekali bermain pura-pura, hari ini bisa jadi dokter dan pasien, besok bisa berubah jadi guru dan murid.”* (G, Guru 1, 2026). Guru 2 menjelaskan, *“Kadang tidak ada mainannya pun mereka tetap bisa bermain. Barang yang ada di kelas dijadikan alat sesuai cerita mereka.”* (C, Guru 2, 2026). Orang Tua 2 juga menyampaikan, *“Kardus bekas di rumah kadang malah dibuat rumah-rumahan. Mereka bisa lama bermain kalau ada temannya.”* (V, Orang Tua 2, 2026). Data tersebut menunjukkan bahwa anak mampu menciptakan dunia permainan melalui interaksi sosial dan imajinasi tanpa selalu bergantung pada mainan yang secara khusus dirancang untuk permainan tertentu. Benda-benda yang tersedia di sekitar anak dapat memperoleh fungsi baru ketika ditempatkan dalam cerita yang sedang mereka bangun, seperti kardus yang diubah menjadi rumah atau benda kelas yang digunakan sebagai alat dalam permainan peran. Permainan juga tidak memiliki bentuk yang sepenuhnya tetap karena peran dan cerita dapat berubah mengikuti gagasan yang muncul selama aktivitas berlangsung. Temuan ini menunjukkan bahwa dunia bermain anak tetap memiliki ruang kreatif yang memungkinkan mereka menjadi pencipta pengalaman, bukan sekadar pengguna permainan yang telah disediakan oleh orang lain.

3.1.3. Permainan Berbasis Gadget

Permainan berbasis gadget ditemukan terutama ketika anak berada di lingkungan rumah dan memiliki akses terhadap smartphone atau tablet untuk memainkan gim, menonton video, maupun mengakses konten hiburan digital. Orang Tua 1 mengatakan, *“Kalau di rumah biasanya dia bermain game yang disukai. Kadang baru bangun juga sudah tanya HP.”* (S, Orang Tua 1, 2026). Orang Tua 3 menjelaskan, *“Kalau sedang sendiri di rumah, dia bisa main HP tanpa harus menunggu ada teman.”* (F, Orang Tua 3, 2026). Guru 1 mengatakan, *“Anak-anak kadang membawa cerita dari game ke sekolah. Mereka saling cerita siapa yang menang atau karakter apa yang mereka suka.”* (G, Guru 1, 2026). Data tersebut menunjukkan bahwa gadget telah menjadi salah satu medium yang digunakan anak untuk menjalankan aktivitas bermain dan memiliki posisi tertentu dalam rutinitas keseharian mereka. Berbeda dengan permainan fisik dan sosial yang membutuhkan ruang serta kehadiran orang lain, permainan digital dapat dilakukan secara individual sehingga anak dapat mengaksesnya ketika tidak tersedia teman atau ruang bermain langsung. Anak juga memiliki kesempatan memilih permainan dan konten sesuai dengan ketertarikan mereka, sehingga pengalaman digital dapat membentuk preferensi tertentu terhadap gim, karakter, maupun aktivitas yang ingin diulang. Namun, pengalaman tersebut tidak berhenti pada interaksi antara anak dan layar karena cerita, karakter, dan pengalaman dari permainan digital dapat dibawa ke sekolah dan menjadi bahan percakapan dengan teman.

3.2. Faktor-Faktor yang Membentuk Dunia bermain anak

3.2.1. Sekolah

Sekolah menjadi ruang lain yang memproduksi dan menyebarkan pengetahuan mengenai aktivitas, perkembangan, serta kebutuhan anak usia dini. Guru tidak hanya berperan dalam mengatur

kegiatan bermain dan pembelajaran, tetapi juga menjadi pihak yang mengamati perilaku anak serta memberikan penjelasan kepada orang tua berdasarkan hasil pengamatan tersebut. Pengetahuan guru kemudian menjadi salah satu rujukan bagi orang tua dalam menilai apakah perilaku tertentu pada anak masih dianggap wajar atau memerlukan perhatian lebih lanjut. Guru 1 mengatakan, “Biasanya kalau orang tua bertanya tentang anak, kami jelaskan bagaimana perilakunya di kelas, termasuk kalau anak sulit fokus atau terlalu banyak bercerita tentang HP.” (G, Guru 1, 2026). Pernyataan tersebut memperlihatkan bahwa pengalaman anak di sekolah tidak hanya diamati, tetapi juga diterjemahkan ke dalam kategori perilaku tertentu yang kemudian dikomunikasikan kepada keluarga. Guru 2 menjelaskan, “Kami lebih melihat keseimbangan kegiatan anak. Anak tetap perlu bermain, tetapi juga perlu bergerak, berkomunikasi, dan mengikuti kegiatan lainnya.” (C, Guru 2, 2026). Pandangan tersebut menunjukkan bahwa sekolah memiliki ukuran tertentu dalam memahami keseharian anak, terutama melalui gagasan mengenai keseimbangan antara bermain, bergerak, berkomunikasi, dan mengikuti kegiatan pembelajaran. Orang Tua 3 juga menyampaikan, “Kalau dari sekolah bilang anak terlalu sering cerita tentang game atau kurang fokus, biasanya kami jadi lebih memperhatikan penggunaan HP di rumah.” (F, Orang Tua 3, 2026). Pernyataan tersebut memperlihatkan bahwa informasi yang berasal dari sekolah dapat memengaruhi cara keluarga mengamati dan mengatur perilaku anak di lingkungan rumah. Dengan demikian, pengetahuan mengenai anak tidak berhenti diproduksi di dalam ruang kelas, tetapi bergerak antara sekolah dan keluarga melalui komunikasi mengenai perilaku, kebiasaan, dan kebutuhan anak.

3.2.2. Keluarga

Keluarga menjadi ruang awal tempat pemahaman mengenai aktivitas anak dibentuk, sekaligus menjadi tempat pengetahuan tersebut diterjemahkan ke dalam praktik pengasuhan sehari-hari. Orang tua tidak hanya berhadapan dengan keinginan anak untuk menggunakan gadget, tetapi juga membawa seperangkat pemahaman mengenai kapan, untuk apa, dan dalam kondisi seperti apa penggunaan teknologi dianggap sesuai bagi anak. Pemahaman tersebut kemudian memengaruhi cara orang tua menyusun aturan dan menentukan batas penggunaan gadget di dalam keluarga. Orang Tua 1 menjelaskan, “Saya biasanya mengikuti aturan yang saya buat sendiri, misalnya HP boleh setelah kegiatan tertentu selesai.” (S, Orang Tua 1, 2026). Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan gadget ditempatkan dalam urutan aktivitas tertentu, sehingga anak memperoleh akses setelah memenuhi kegiatan yang telah ditetapkan sebelumnya. Dengan demikian, gadget tidak sepenuhnya dilarang, tetapi penggunaannya diatur melalui aturan yang menghubungkannya dengan perilaku lain yang dianggap lebih dahulu harus dilakukan. Berbeda dengan itu, Orang Tua 2 mengatakan, “Saya dulu menganggap HP itu cuma buat hiburan, tetapi setelah sering dengar penjelasan guru dan lihat pengalaman anak sendiri, saya mulai lebih memperhatikan penggunaannya.” (V, Orang Tua 2, 2026). Pernyataan ini memperlihatkan bahwa pemahaman orang tua mengenai gadget dapat mengalami perubahan melalui pertemuan antara pengetahuan dari sekolah dan pengalaman konkret dalam kehidupan anak. Orang Tua 3 menambahkan, “*Kalau anak sudah terlalu lama, saya yang menentukan kapan harus berhenti, karena menurut saya anak masih perlu kegiatan lain.*” (F, Orang Tua 3, 2026). Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa orang tua menggunakan ukuran tertentu untuk menentukan kapan penggunaan gadget telah melewati batas yang dianggap sesuai. Batas tersebut kemudian diterjemahkan ke dalam tindakan konkret berupa penghentian penggunaan dan pengalihan anak kepada aktivitas lain. Data tersebut menunjukkan bahwa keluarga bukan hanya menjadi tempat pelaksanaan aturan mengenai gadget, tetapi juga menjadi ruang tempat pengetahuan tentang anak, teknologi, dan perilaku yang dianggap sesuai diproduksi melalui pengalaman sehari-hari. Dengan demikian, praktik pembatasan gadget dalam keluarga dapat dipahami sebagai hasil dari proses pengetahuan yang kemudian berubah menjadi norma dan diwujudkan dalam tindakan pengaturan terhadap anak.

3.2.3. Media Sosial

Selain keluarga dan sekolah, pemahaman mengenai penggunaan teknologi pada anak juga terbentuk melalui lingkungan sosial dan berbagai sumber informasi yang berada di luar hubungan langsung antara orang tua dan anak. Informasi mengenai gadget, durasi penggunaan, pola pendampingan, serta perilaku anak dapat diperoleh orang tua melalui percakapan dengan keluarga lain, komunitas orang tua, internet, dan media sosial. Orang Tua 3 menjelaskan, *“Saya sering dapat informasi dari grup orang tua, kadang ada yang membagikan tentang batas penggunaan HP anak.”* (F, Orang Tua 3, 2026). Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa kelompok sosial orang tua menjadi ruang pertukaran pengetahuan mengenai bagaimana teknologi seharusnya digunakan oleh anak. Pengetahuan yang beredar dalam kelompok tersebut tidak selalu berasal dari pengalaman langsung orang tua, tetapi juga dapat berasal dari informasi yang diteruskan dan dibagikan oleh anggota kelompok lainnya. Orang Tua 2 mengatakan, *“Kalau ada informasi tentang anak dan gadget biasanya saya baca dari internet atau media sosial, kemudian saya bandingkan dengan kondisi anak.”* (V, Orang Tua 2, 2026). Pernyataan tersebut memperlihatkan bahwa internet dan media sosial menjadi sumber referensi yang digunakan untuk menafsirkan perilaku anak dalam kehidupan sehari-hari. Sementara itu, Orang Tua 1 menyampaikan, *“Kadang dari teman-teman juga, mereka cerita bagaimana aturan HP di rumah masing-masing.”* (S, Orang Tua 1, 2026). Percakapan tersebut menunjukkan bahwa pengalaman keluarga lain juga dapat menjadi pembanding dalam menentukan aturan penggunaan teknologi di dalam rumah sendiri. Dengan demikian, pemahaman mengenai anak dan teknologi tidak terbentuk melalui satu sumber pengetahuan yang tunggal, tetapi melalui jaringan informasi yang saling berhubungan antara keluarga, sekolah, komunitas, internet, dan media sosial. Berbagai informasi tersebut kemudian diseleksi, dibandingkan, dan disesuaikan dengan kondisi anak sebelum diterapkan dalam praktik pengasuhan.

3.3. Implikasi

3.3.1. Pergeseran Pemaknaan tentang Bermain

Temuan penelitian menunjukkan adanya pergeseran pemaknaan mengenai aktivitas bermain anak usia dini, dari pemahaman yang sebelumnya lebih banyak dikaitkan dengan aktivitas fisik, penggunaan mainan, dan interaksi langsung menuju pemaknaan yang turut mencakup pengalaman bermain melalui perangkat digital. Orang Tua 1 mengungkapkan, *“Dulu kalau ditanya anak habis main apa, biasanya cerita main bola atau main sama teman. Sekarang bisa jawabnya main game.”* (S, Orang Tua 1, 2026). Guru 2 juga melihat perubahan dalam cara anak menceritakan pengalaman bermain, *“Sekarang kalau anak cerita tentang bermain, game juga masuk dalam cerita mereka, jadi bagi mereka itu memang bagian dari bermain.”* (C, Guru 2, 2026). Orang Tua 3 menambahkan, *“Anak sekarang tidak membedakan sekali, bagi dia main di luar sama main game sama-sama kegiatan yang menyenangkan.”* (F, Orang Tua 3, 2026). Ketiga data tersebut menunjukkan bahwa permainan digital mulai memperoleh posisi yang relatif setara dalam cara anak memahami pengalaman bermain, meskipun bentuk dan karakter aktivitasnya berbeda dengan permainan fisik maupun sosial. Pergeseran ini tidak berarti bahwa permainan konvensional menghilang, tetapi menunjukkan bahwa batas konseptual mengenai “bermain” menjadi semakin luas karena pengalaman digital telah masuk ke dalam keseharian anak. Anak tidak selalu membedakan aktivitas berdasarkan medianya, melainkan berdasarkan pengalaman menyenangkan yang diperoleh selama aktivitas tersebut berlangsung. Perubahan tersebut sekaligus memengaruhi cara orang tua dan guru mengenali serta menjelaskan aktivitas anak, karena penggunaan gadget tidak lagi hanya dipahami sebagai “menggunakan teknologi”, tetapi dapat menjadi bagian dari pengalaman bermain.

3.3.2. Pergeseran Batas tentang Bermain yang Dianggap Wajar

Temuan penelitian memperlihatkan adanya pergeseran batas normatif mengenai aktivitas bermain yang dianggap wajar bagi anak usia dini, khususnya dalam menilai keberadaan gadget dalam kehidupan sehari-hari. Gadget tidak lagi secara sederhana ditempatkan sebagai sesuatu yang harus dijauhkan dari anak, tetapi mulai dinilai berdasarkan konteks, tujuan, durasi, dan konsekuensinya terhadap aktivitas lain. Orang Tua 2 menjelaskan, *“Kalau dulu saya berpikir anak kecil sebaiknya jangan pegang HP. Sekarang rasanya tidak bisa begitu juga, karena hampir semua sudah pakai teknologi. Yang penting tahu batasnya.”* (V, Orang Tua 2, 2026). Pernyataan tersebut menunjukkan perubahan ukuran kewajaran, dari pandangan yang cenderung menempatkan penggunaan gadget sebagai sesuatu yang tidak sesuai bagi anak menuju penerimaan bersyarat yang menekankan kemampuan mengenali batas. Guru 1 mengatakan, *“Sekarang sulit kalau teknologi dianggap tidak boleh sama sekali. Anak memang sudah mengenalnya, jadi yang lebih penting bagaimana penggunaannya.”* (G, Guru 1, 2026). Pernyataan tersebut memperlihatkan bahwa norma mengenai teknologi mengalami penyesuaian terhadap kondisi kehidupan anak yang telah bersentuhan dengan perangkat digital. Orang Tua 1 menambahkan, *“Sekarang ukurannya bukan HP-nya yang salah, tapi kalau sudah terlalu lama sampai kegiatan lain ditinggalkan.”* (S, Orang Tua 1, 2026). Data tersebut menunjukkan bahwa objek penilaian normatif mulai bergeser dari keberadaan gadget itu sendiri menuju cara, intensitas, dan dampak penggunaannya terhadap keseharian anak. Dengan demikian, penggunaan gadget dapat diterima sebagai bagian dari aktivitas bermain selama tidak dianggap mengganggu aktivitas lain yang dipandang penting bagi anak. Pergeseran ini menghasilkan suatu norma baru yang dapat diringkaskan dalam logika *“boleh menggunakan gadget, tetapi tidak boleh berlebihan.”*

3.3.3. Pergeseran Praktik Bermain menuju Pola Bermain Hibrid

Temuan penelitian menunjukkan bahwa perubahan dunia bermain anak usia dini tidak berlangsung dalam bentuk penggantian permainan konvensional oleh permainan digital, tetapi berkembang menjadi pola bermain hibrid yang mempertemukan aktivitas fisik, sosial-imajinatif, dan digital dalam keseharian anak. Anak tetap melakukan permainan di ruang terbuka dan berinteraksi dengan teman sebaya, tetapi pada kondisi tertentu juga beralih menggunakan gadget sebagai bagian dari aktivitas bermainnya. Orang Tua 1 menjelaskan, *“Kalau sore ada teman, dia tetap keluar. Kalau teman-temannya tidak ada, baru biasanya masuk dan main HP.”* (S, Orang Tua 1, 2026). Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan gadget tidak selalu menggantikan permainan langsung, tetapi dapat menjadi alternatif ketika kondisi sosial yang memungkinkan permainan bersama tidak tersedia. Orang Tua 3 mengatakan, *“Kalau di sekolah dia cerita main sama teman, tetapi di rumah dia juga punya game yang dimainkan.”* (F, Orang Tua 3, 2026). Data tersebut memperlihatkan bahwa pengalaman bermain anak berlangsung melalui lebih dari satu ruang dan medium, yaitu lingkungan sosial secara langsung dan ruang digital melalui perangkat pribadi. Guru 1 bahkan menemukan adanya keterhubungan antara kedua pengalaman tersebut ketika mengatakan, *“Kadang mereka bermain peran dengan cerita yang mereka lihat dari game, jadi yang dari HP bisa masuk lagi ke permainan mereka.”* (G, Guru 1, 2026). Temuan ini menunjukkan bahwa pengalaman digital tidak berhenti ketika perangkat ditinggalkan, tetapi dapat dibawa kembali ke dalam permainan sosial melalui cerita, karakter, maupun gagasan yang diperoleh anak dari lingkungan digital. Dengan demikian, batas antara permainan digital dan permainan konvensional menjadi lebih cair karena keduanya dapat saling memengaruhi dalam pengalaman bermain anak. Pola tersebut memperlihatkan bahwa anak tidak selalu memilih antara *“bermain di dunia nyata”* atau *“bermain di dunia digital”*, tetapi dapat berpindah, menggabungkan, dan membawa pengalaman dari satu ruang ke ruang lainnya.

4. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dunia bermain anak usia dini saat ini berlangsung melalui permainan fisik, permainan sosial-imajinatif, dan permainan berbasis gadget. Permainan fisik terlihat melalui aktivitas berlari, bermain bola, kejar-kejaran, bersepeda, serta berbagai kegiatan yang melibatkan tubuh dan ruang terbuka. Permainan sosial-imajinatif berlangsung melalui permainan peran, penciptaan cerita, penggunaan benda di sekitar, serta interaksi dan negosiasi dengan teman sebaya. Sementara itu, permainan berbasis gadget dilakukan melalui gim, video, dan berbagai bentuk hiburan digital yang dapat dimainkan secara individual. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa kehadiran teknologi tidak menghapus permainan fisik maupun sosial, tetapi memperluas ruang tempat anak mengalami aktivitas bermain. Pilihan aktivitas tersebut dipengaruhi oleh ketertarikan anak, pemberian akses oleh orang tua, keberadaan teman, kondisi lingkungan, dan ketersediaan sarana bermain. Orang tua menjadi pihak yang tidak hanya memberikan akses terhadap gadget, tetapi juga menentukan kapan, bagaimana, dan dalam kondisi apa perangkat tersebut digunakan. Guru turut berperan melalui pengamatan terhadap perilaku anak dan pembentukan pemahaman mengenai aktivitas yang dianggap sesuai bagi perkembangan anak. Dari temuan tersebut terlihat bahwa gadget telah memperoleh tempat yang relatif diterima dalam kehidupan anak. Penggunaan gadget dianggap dapat diterima selama tidak mengganggu kegiatan lain, tidak dilakukan secara berlebihan, dan tetap berada dalam batas yang dipandang sesuai bagi anak. Dengan demikian, temuan penelitian tidak menunjukkan sekadar perubahan dari permainan konvensional menuju permainan digital, tetapi menunjukkan munculnya bentuk baru pengaturan terhadap bagaimana kebebasan bermain anak seharusnya dijalankan.

Penerimaan terhadap gadget dalam kehidupan anak menunjukkan adanya perubahan penting dalam cara masyarakat memahami hubungan antara anak dan teknologi. Gadget tidak lagi ditempatkan semata-mata sebagai sesuatu yang harus dijauhkan dari anak, karena penggunaannya telah dianggap sebagai bagian yang dapat diterima dari kehidupan sehari-hari. Namun, penerimaan tersebut selalu disertai dengan pernyataan bahwa anak tetap harus memiliki batas dalam menggunakannya. Orang tua dapat memberikan gadget ketika anak membutuhkan hiburan atau ketika mereka sedang menyelesaikan pekerjaan, tetapi penggunaan tersebut tetap disertai pengaturan waktu dan aktivitas lain. Guru juga tidak semata-mata memandang penggunaan gadget sebagai masalah, tetapi mengamati bagaimana kebiasaan tersebut berhubungan dengan aktivitas bermain, interaksi, dan pembelajaran anak. Dalam perspektif Foucault, kondisi tersebut menunjukkan perubahan dari kekuasaan yang bekerja terutama melalui larangan menuju kekuasaan yang bekerja melalui pengaturan perilaku (Foucault, 1995). Anak tidak lagi harus terus-menerus diberitahu bahwa gadget tidak boleh digunakan, tetapi diarahkan untuk memahami kapan penggunaan gadget dianggap cukup dan kapan dianggap berlebihan. Batas tersebut kemudian menjadi pengetahuan praktis yang digunakan untuk menilai perilaku anak dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, kekuasaan tidak bekerja hanya dengan mengatakan “tidak”, tetapi dengan menentukan bagaimana sesuatu yang sebenarnya diperbolehkan harus dilakukan. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa kebebasan dan kekuasaan tidak selalu berada pada dua sisi yang berlawanan, karena kebebasan dapat menjadi ruang baru bagi bekerjanya kekuasaan. Anak justru memperoleh kebebasan menggunakan teknologi bersamaan dengan munculnya tuntutan untuk mengelola kebebasan tersebut sesuai dengan standar tertentu.

Temuan tersebut memiliki makna lebih dalam ketika dilihat sebagai perubahan dalam mekanisme pembentukan subjek anak. Dalam pola pengaturan yang lebih lama, kekuasaan terhadap anak relatif mudah dikenali melalui larangan, perintah, dan pengawasan langsung orang dewasa. Dalam lingkungan digital, mekanisme tersebut tidak sepenuhnya hilang, tetapi menjadi lebih halus karena anak diberi ruang untuk memilih dan menggunakan teknologi sendiri. Kebebasan memilih tersebut justru membuat persoalan kekuasaan menjadi lebih kompleks, karena anak tidak hanya diminta mematuhi aturan tetapi juga diminta menjadi pengelola atas perilakunya sendiri. Menurut Foucault (1995) penggunaan gadget

mulai ditempatkan dalam suatu spektrum yang membedakan penggunaan yang dianggap wajar, cukup, dan berlebihan. Standar tersebut memungkinkan perilaku anak dibandingkan dengan gambaran mengenai anak yang seharusnya aktif, belajar, bermain, berinteraksi, dan mampu mengendalikan dirinya. Selanjutnya, prinsip panoptisisme bekerja ketika anak mengetahui bahwa perilakunya dapat diamati, ditanyakan, dibatasi, dan dinilai oleh orang tua maupun guru. Pengawasan tidak harus berlangsung setiap saat, karena kemungkinan untuk diawasi sudah cukup untuk mendorong anak menyesuaikan perilakunya. Pada titik tertentu, anak dapat mulai membawa batas tersebut ke dalam dirinya sendiri dengan mengetahui kapan harus berhenti menggunakan gadget tanpa harus selalu diperintah. Pengawasan eksternal kemudian berpotensi berubah menjadi pengawasan internal, sehingga anak menjadi pengawas atas perilakunya sendiri. Proses tersebut menunjukkan berlangsungnya pembentukan subjektivitas, yaitu pembentukan anak sebagai subjek yang idealnya mampu mengatur dirinya sendiri dalam lingkungan digital.

Pergeseran tersebut menghasilkan implikasi pada tiga ranah yang saling berkaitan, yaitu pengetahuan, norma, dan praktik kehidupan anak. Pada ranah pengetahuan, teknologi mulai dipahami sebagai bagian yang sah dari dunia anak sehingga anak tidak lagi harus ditempatkan di luar pengalaman digital. Namun, penerimaan tersebut sekaligus melahirkan pengetahuan baru mengenai bagaimana anak seharusnya menggunakan teknologi secara tepat. Pada ranah norma, muncul ukuran mengenai penggunaan yang dianggap wajar dan penggunaan yang dianggap berlebihan. Norma tersebut tidak hanya mengatur durasi penggunaan gadget, tetapi juga menghubungkannya dengan gambaran yang lebih luas mengenai anak yang aktif, produktif, mampu belajar, dan mampu berinteraksi. Pada ranah praktik, norma tersebut diwujudkan melalui pembatasan waktu, pengawasan, pengalihan aktivitas, pemberian alternatif permainan, dan pembiasaan tertentu dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, digitalisasi menghasilkan paradoks: semakin penggunaan gadget diterima sebagai bagian normal dari kehidupan anak, semakin besar pula kebutuhan untuk membentuk anak yang mampu mengatur penggunaan tersebut. Dalam kerangka Foucault, kondisi tersebut memperlihatkan bahwa normalisasi tidak hanya menentukan perilaku yang boleh dan tidak boleh dilakukan, tetapi menghasilkan standar mengenai anak seperti apa yang dianggap ideal (Foucault, 1995). Panoptisisme kemudian memungkinkan standar tersebut bekerja melalui kemungkinan pengawasan, sedangkan subjektivitas terbentuk ketika anak mulai menjadikan standar tersebut sebagai dasar untuk mengatur dirinya. Implikasinya, anak tidak lagi hanya menjadi objek yang menerima aturan dari orang tua dan guru, tetapi secara perlahan menjadi subjek yang ikut menjalankan kekuasaan terhadap dirinya sendiri. Kekuasaan menjadi produktif karena menghasilkan bentuk anak tertentu, yaitu anak yang bebas menggunakan teknologi tetapi sekaligus mampu membatasi dan mengendalikan kebebasan tersebut. Dengan demikian, perubahan dunia anak di era digital tidak cukup dipahami sebagai perubahan jenis permainan, tetapi sebagai perubahan cara masyarakat membentuk dan mengelola subjek anak.

Temuan penelitian ini berbeda dari pendekatan yang hanya melihat hubungan antara penggunaan gadget dengan dampak tertentu terhadap perkembangan anak. Kajian semacam itu umumnya menempatkan durasi penggunaan, dampak fisik, kemampuan sosial, prestasi belajar, atau perilaku anak sebagai objek utama perhatian. Pendekatan tersebut penting karena memberikan informasi mengenai konsekuensi penggunaan teknologi, tetapi belum sepenuhnya menjelaskan bagaimana kategori “berlebihan”, “wajar”, atau “penggunaan yang tepat” memperoleh legitimasi. Penelitian ini justru membalik pertanyaan tersebut dengan menjadikan standar yang digunakan untuk menilai anak sebagai objek pembongkaran. Pertanyaannya bukan hanya apakah anak menggunakan gadget terlalu lama, tetapi siapa yang menentukan bahwa durasi tersebut terlalu lama dan pengetahuan apa yang digunakan untuk membuat penilaian tersebut. Pertanyaan tersebut membawa penelitian pada wilayah episteme, yaitu kondisi pengetahuan yang memungkinkan suatu cara tertentu dalam memahami anak muncul sebagai sesuatu yang benar dan masuk akal. Dalam konteks ini, pengetahuan tentang perkembangan anak, aktivitas fisik, pembelajaran, interaksi sosial, dan penggunaan teknologi bertemu untuk

menghasilkan gambaran mengenai anak ideal. Gambaran tersebut kemudian menjadi dasar normalisasi yang memungkinkan anak diklasifikasikan berdasarkan kesesuaiannya dengan standar yang tersedia. Ketika anak mengetahui bahwa dirinya dapat dinilai berdasarkan standar tersebut, mekanisme panoptik mulai bekerja melalui kemungkinan pengawasan. Ketika anak kemudian mengatur dirinya tanpa selalu menunggu instruksi orang dewasa, terbentuk subjektivitas yang sesuai dengan norma tersebut. Karena itu, kontribusi penelitian bukan menyatakan bahwa pembatasan gadget benar atau salah, melainkan memperlihatkan bagaimana praktik pembatasan yang tampak sederhana dapat menjadi bagian dari mekanisme produksi subjek. Temuan ini sekaligus menunjukkan bahwa digitalisasi masa kanak-kanak bukan hanya transformasi teknologi, tetapi juga transformasi dalam cara masyarakat mengetahui, menilai, dan membentuk anak.

Berdasarkan temuan tersebut, tindakan yang dirumuskan tidak diarahkan untuk menghapus penggunaan gadget ataupun memberikan kebebasan tanpa batas kepada anak. Pendekatan yang lebih sesuai adalah membangun pendampingan digital yang tetap memberikan batas tetapi tidak berhenti pada mekanisme kontrol. Orang tua dan guru tetap memiliki posisi penting dalam membantu anak mengenali waktu, konteks, dan tujuan penggunaan teknologi. Namun, aturan penggunaan gadget perlu disertai kesempatan bagi anak untuk memahami alasan di balik aturan tersebut. Hal tersebut penting agar anak tidak hanya menjadi objek yang patuh terhadap pengawasan, tetapi berkembang menjadi subjek yang mampu merefleksikan perilakunya. Pendampingan juga perlu memperhatikan pengalaman konkret anak sehingga standar yang digunakan tidak diterapkan secara mekanis kepada seluruh anak. Dengan demikian, tujuan pendidikan bukan menghasilkan anak yang sekadar patuh terhadap batas penggunaan gadget, tetapi anak yang memiliki kemampuan mengelola kebebasannya secara sadar. Orang tua dan guru dapat mengurangi ketergantungan pada pengawasan langsung dengan secara bertahap memberikan ruang bagi anak untuk mengambil keputusan mengenai penggunaan teknologi. Proses tersebut tetap membutuhkan norma, tetapi norma tidak harus menjadi aturan yang tertutup terhadap refleksi dan evaluasi. Anak dapat diajak memahami hubungan antara penggunaan gadget, bermain, belajar, bergerak, dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Dengan cara tersebut, pendampingan digital tidak hanya berfungsi sebagai instrumen pembatasan, tetapi menjadi ruang pembentukan kemampuan reflektif anak.

5. Simpulan

Penelitian ini menemukan bahwa dunia anak usia dini di era digital tidak mengalami peralihan sederhana dari permainan konvensional menuju permainan berbasis teknologi, melainkan mengalami pergeseran dalam cara aktivitas bermain, pengetahuan tentang anak, dan pengaturan perilaku anak. Aktivitas bermain anak tetap berlangsung melalui permainan fisik dan sosial-imajinatif, tetapi pada saat yang sama permainan berbasis gadget telah menjadi bagian yang dapat diterima dalam kehidupan sehari-hari. Penerimaan tersebut tidak berlangsung tanpa batas, karena penggunaan gadget ditempatkan dalam seperangkat pertimbangan mengenai waktu, aktivitas belajar, interaksi sosial, aktivitas fisik, dan kebutuhan anak. Temuan ini menunjukkan munculnya suatu norma baru yang dapat diringkas dalam logika “anak boleh menggunakan gadget, tetapi harus mampu menggunakannya secara tepat dan tidak berlebihan.” Dalam perspektif Foucault, perubahan tersebut menunjukkan pergeseran mekanisme kekuasaan dari larangan langsung menuju pengaturan kebebasan. Kekuasaan tidak lagi terutama bekerja dengan menjauhkan anak dari teknologi, tetapi dengan menghasilkan ukuran mengenai penggunaan teknologi yang dianggap normal, wajar, dan berlebihan. Melalui normalisasi tersebut, perilaku anak dapat diamati, dibandingkan, dan dinilai berdasarkan standar tertentu. Mekanisme tersebut selanjutnya memungkinkan pengawasan bekerja secara lebih halus karena anak tidak selalu harus berada dalam pengawasan langsung orang dewasa. Anak secara bertahap diarahkan untuk mengenali batas, mengendalikan durasi, dan mengatur perilakunya sendiri. Dengan demikian, panoptisme tidak hanya

berlangsung melalui pengawasan orang tua dan guru, tetapi berpotensi diinternalisasi menjadi pengawasan diri. Temuan utama penelitian ini adalah bahwa digitalisasi masa kanak-kanak tidak hanya mengubah medium bermain, tetapi menggeser pembentukan anak dari subjek yang terutama dikendalikan menuju subjek yang diharapkan mampu mengendalikan dirinya sendiri. Pergeseran tersebut sekaligus memperlihatkan bahwa kekuasaan bekerja bukan dengan menghilangkan kebebasan anak, melainkan melalui produksi kebebasan yang telah dibatasi dan diarahkan oleh norma tertentu.

Pembacaan saat ini kerap dikotomis terhadap hubungan anak dan teknologi, terutama kecenderungan untuk menempatkan gadget semata-mata sebagai sesuatu yang positif atau negatif bagi perkembangan anak. Penelitian ini menawarkan perspektif yang berbeda dengan memindahkan perhatian dari pertanyaan mengenai dampak teknologi menuju pertanyaan mengenai bagaimana pengetahuan tentang anak di era digital diproduksi dan memperoleh kekuatan untuk mengatur perilaku anak. Temuan penelitian memperluas penggunaan perspektif Foucault dalam kajian anak usia dini dengan menunjukkan keterhubungan antara episteme, normalisasi, panoptisisme, dan pembentukan subjektivitas dalam praktik penggunaan teknologi sehari-hari. Penelitian ini memperlihatkan bahwa kategori seperti “normal”, “wajar”, “berlebihan”, dan “anak yang mampu mengendalikan diri” bukan sekadar deskripsi netral, tetapi merupakan bagian dari mekanisme pengetahuan dan kekuasaan yang membentuk cara anak dipahami. Dengan demikian, penelitian ini tidak mengonfirmasi bahwa teknologi secara inheren membahayakan atau membebaskan anak, tetapi menggugat asumsi bahwa persoalan utama digitalisasi anak hanya terletak pada jumlah dan durasi penggunaan gadget. Temuan penelitian terletak pada temuan mengenai pergeseran mekanisme kekuasaan, yaitu dari kekuasaan yang bekerja melalui larangan menuju kekuasaan yang bekerja melalui pengaturan kebebasan. Dalam konfigurasi tersebut, anak tidak hanya ditempatkan sebagai objek yang harus diawasi, tetapi dibentuk sebagai subjek yang diharapkan mampu melakukan pengawasan terhadap dirinya sendiri. Temuan ini sekaligus memperluas pemahaman mengenai panoptisisme karena pengawasan tidak semata-mata dipahami sebagai tindakan melihat anak, tetapi sebagai proses ketika kemungkinan untuk dinilai dapat diinternalisasi oleh anak. Pada tingkat epistemologis, penelitian ini juga menunjukkan bahwa digitalisasi menghasilkan kebutuhan untuk memproduksi pengetahuan baru mengenai anak ideal di era digital, yaitu anak yang dapat menggunakan teknologi sekaligus mampu membatasi dirinya. Dengan demikian, sumbangan penelitian ini bukan menghasilkan aturan baru mengenai penggunaan gadget, melainkan membongkar bagaimana aturan dan standar mengenai penggunaan gadget memperoleh legitimasi serta bagaimana standar tersebut berkontribusi dalam pembentukan subjektivitas anak. Perspektif tersebut dapat menjadi pijakan bagi penelitian selanjutnya untuk melihat digitalisasi masa kanak-kanak sebagai persoalan relasi pengetahuan, kekuasaan, kebebasan, dan pembentukan subjek, bukan semata-mata sebagai persoalan teknologi. Dalam penelitian ini memiliki keterbatasan atau limitasi pada jumlah dan keragaman informan yang terbatas. Data penelitian ini hanya diperoleh dari lima informan dan digunakan secara berulang sebagai sumber data pada hasil penelitian. Oleh karena itu, Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan jumlah informan yang lebih besar serta sumber data yang lebih beragam untuk memperluas perspektif dan memperkaya kedalaman temuan penelitian

6. Daftar Pustaka

- Arbi, Z. F., & Amrullah, A. (2024). Transformasi sosial dalam pendidikan karakter di era digital: Peluang dan tantangan. *Social Studies in Education*, 2(2), 191-206. https://doi.org/10.17990/RPF/2021_77_4_1481
- Fitri, A., Nasution, F., & Maulana, M. (2023). Peran Penting Keluarga dalam Perkembangan Sosioemosional pada Anak Usia Dini. *Jurnal Dirosah Islamiyah*, 5(2), 480-489. <https://doi.org/10.47467/jdi.v5i2.3071>

- Hakim, A. N., & Yulia, L. (2024). Dampak teknologi digital terhadap pendidikan saat ini. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(1), 145-163. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/800/728>
- Hanik, S. U., Kurniawan, N., & Barata, M. A. S. (2025). Keamanan Digital untuk Anak Usia Dini: Strategi Pencegahan Ketergantungan Gadget di PAUD. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8(4), 1511-1522. <https://doi.org/10.30605/cjpe.8.4.2025.6501>
- Hasan, K., Husna, A., Muchlis, M., Fitri, D., & Zulfadli, Z. (2023). Transformasi komunikasi massa era digital antara peluang dan tantangan. *JPP Jurnal Politik Dan Pemerintahan*, 8(1), 41-55. <https://ojs.unimal.ac.id/jpp/article/view/12608>
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain dan permainan anak usia dini. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 52-64. [https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4\(1\).6985](https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4(1).6985)
- Hidayah, F., & Khadijah, K. (2023). Optimalisasi perkembangan sosial emosional anak usia dini dalam belajar kelompok. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(5), 7942-7956. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/5783/4085>
- Jumiati, J., Rahakabauw, H., & Budiarti, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Digital untuk Anak Usia Dini. *JiIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(6), 1757-1760. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i6.630>
- Kementerian Komunikasi dan Digital. (2025). Komitmen Pemerintah Melindungi Anak di Ruang Digital. <https://www.komdigi.go.id/berita/artikel/detail/komitmen-pemerintah-melindungi-anak-di-ruang-digital>
- Kusnanto, Gudiato, C, Usman, Blasius Manggu, & Sumarni,. (2024). *Transformasi era digitalisasi masyarakat kontemporer*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh penggunaan gadget dalam kehidupan. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 5(2), 55-64. <https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>
- Miles dan Huberman. (2013). *Qualitative Data Analysis. THIRD EDITION*. Sage publications : United States of America.
- Nasution, F., Ningsih, K. P., Nasution, T. M. S., & Dewi, D. K. (2024). Psikologi perkembangan anak usia dini. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(1), 117-126. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i1.2490>
- Noor, I. F. D., Jusufveto, M. G., & Hanif, M. M. (2025). Pengaruh Faktor Pembawaan Dan Lingkungan Terhadap Perkembangan Kecerdasan Anak Usia Dini. *Studia: Journal of Humanities and Education Studies*, 1(2), 268-277. <https://doi.org/10.66749/3tw4m338>
- Safitri, N. (2019). Metode penanaman nilai-nilai agama dan moral anak usia dini. *Journal of Early Childhood Education (JECE)*, 1(2), 28-44. <https://doi.org/10.15408/jece.v1i2.13312>
- Sari, P. P., Rahman, T., & Mulyadi, S. (2020). Pola asuh orang tua terhadap perkembangan emosional anak usia dini. *Jurnal paud agapedia*, 4(1), 157-170. [10.17509/jpa.v4i1.27206](https://doi.org/10.17509/jpa.v4i1.27206)
- Satria, C., & Purnomo, M. (2025). Kajian Dan Implikasi Tren Bisnis Digital UMKM. *Ekonomika Sharia: Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Ekonomi Syariah*, 11(1), 1-24. <https://doi.org/10.36908/esha.v11i1.1482>
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. CV Alfabeta.
- Susanti, S., Sumah, S. B., Simamora, N., Tambunan, S. M., Ginting, Y. M. B., & Sihalohe, B. L. (2025). Analisis Faktor Penyebab Kecanduan Gadget pada Anak dan Dampaknya terhadap Perilaku Sehari-Hari di Jalan Rel. *Sinergi: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(2), 1165-1176. <https://publikasi.ahlalkamal.com/index.php/sinergi/article/view/115>
- Wahyuni, F., & Azizah, S. M. (2020). Bermain dan belajar pada anak usia dini. *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan Dan Keagamaan*, 15(01), 159-176. <https://doi.org/10.37680/adabiya.v15i01.257>
- World Health Organization. (2020). *Guidelines on physical activity, sedentary behaviour and sleep for children under 5 years of age*. <https://www.who.int/publications/i/item/9789241550536>