

## Analisis Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini

**Siti Choiriyah**

Universitas Muhammadiyah Gresik, Jawa Timur, Indonesia

Email: [fatihyusuf902@gmail.com](mailto:fatihyusuf902@gmail.com)

**Mushab Al-Umairi**

Universitas Muhammadiyah Gresik, Jawa Timur, Indonesia

Email: [alumairi.mushab@umg.ac.id](mailto:alumairi.mushab@umg.ac.id)

**Agustin Lilawati**

Universitas Muhammadiyah Gresik, Jawa Timur, Indonesia

Email: [agustin@umg.ac.id](mailto:agustin@umg.ac.id)

### Abstract

*This study aims to analyze the impact of gadget use on the social development of early childhood at KB Pelita Hati Munggugianti. This study employed a quantitative method with a correlational research design. The research subjects consisted of early childhood students at KB Pelita Hati Munggugianti. Data were collected through observation, questionnaires, and documentation. The collected data were analyzed using descriptive analysis to describe the condition of gadget use and children's social development. The results showed that most children used gadgets with relatively high intensity, ranging from 1-3 hours per day, while some children used gadgets for more than 3 hours daily. Children with higher gadget use intensity tended to demonstrate lower social interaction skills, such as reduced communication abilities, low participation in group activities, and a tendency to play alone. Nevertheless, gadget use does not always produce negative effects when it is used in limited duration and under the supervision of parents and teachers. This study concludes that gadget use has an influence on the social development of early childhood, therefore proper guidance and supervision are necessary to ensure that digital technology provides positive benefits for children's development.*

**Keywords:** *Gadgets, Social Development, Early Childhood, Social Interaction, Digital Technology.*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini di KB Pelita Hati Munggugianti. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional. Subjek penelitian terdiri dari 40 anak usia dini di KB Pelita Hati Munggugianti dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, angket, dan dokumentasi. Data penelitian dianalisis menggunakan analisis deskriptif dari Miles dan Huberman untuk menggambarkan kondisi penggunaan gadget dan perkembangan sosial anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar anak menggunakan gadget dalam intensitas yang cukup tinggi, yaitu antara 1-3 jam per hari, bahkan beberapa anak menggunakan gadget lebih dari 3 jam setiap harinya. Anak yang memiliki intensitas penggunaan gadget lebih tinggi cenderung menunjukkan kemampuan interaksi sosial yang lebih rendah, seperti kurang aktif dalam komunikasi, rendahnya keterlibatan dalam aktivitas kelompok, dan kecenderungan bermain sendiri. Namun demikian, penggunaan gadget tidak selalu berdampak negatif apabila digunakan secara terbatas dan dalam pengawasan orang tua maupun guru. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan gadget memiliki pengaruh

terhadap perkembangan sosial anak usia dini sehingga diperlukan pendampingan dan pengawasan yang tepat agar penggunaan teknologi digital tetap memberikan manfaat positif bagi perkembangan anak.

**Kata Kunci:** Gadget, Perkembangan Sosial, Anak Usia Dini, Interaksi Sosial, Teknologi Digital.

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam kehidupan anak usia dini, terutama melalui penggunaan *gadget* yang semakin masif di lingkungan keluarga maupun lembaga pendidikan (Ocha et al., 2024; Meliana & Supriyadi, 2025). Anak-anak kini tidak hanya menggunakan *gadget* sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media belajar, bermain, dan berkomunikasi. Fenomena ini menjadi perhatian penting karena masa usia dini merupakan fase krusial dalam pembentukan kemampuan sosial anak, seperti interaksi, empati, kerja sama, dan kemampuan berkomunikasi dengan lingkungan sekitarnya (Sidiq et al., 2022; Safitri et al., 2024). Di satu sisi, *gadget* dapat memberikan manfaat edukatif apabila digunakan secara tepat, namun di sisi lain penggunaan yang berlebihan berpotensi mengurangi intensitas interaksi sosial anak dengan teman sebaya maupun keluarga (Fadly & Islawati, 2024). Secara akademik, isu ini penting dikaji karena berkaitan dengan perkembangan sosial anak dalam konteks transformasi digital masyarakat modern. Secara praktis, penelitian ini diperlukan sebagai bahan pertimbangan bagi orang tua dan pendidik dalam mengelola penggunaan *gadget* pada anak usia dini agar tidak menghambat perkembangan sosial mereka (Al Umairi, 2024).

Beberapa penelitian terdahulu telah membahas hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan anak usia dini. Penelitian yang dilakukan oleh (Setianingsih et al., 2018) menunjukkan bahwa penggunaan gadget pada anak usia prasekolah dapat meningkatkan risiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas. Penelitian lain oleh (Ariston et al., 2018) mengkaji dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak sekolah dasar dan menemukan adanya penurunan intensitas interaksi sosial anak dengan lingkungan sekitar. Sementara itu, penelitian (Amalia et al., 2023) menyoroti strategi orang tua dalam mengatasi dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini melalui pola pendampingan dan pengawasan penggunaan gadget. Penelitian yang dilakukan oleh (Kurniawati & Sutharjana, 2023) juga menjelaskan bahwa penggunaan gadget memengaruhi perkembangan perilaku dan karakter anak usia dini, khususnya dalam aspek disiplin dan komunikasi sosial. Selain itu, penelitian (Muliati et al., 2024) mengungkap bahwa pola asuh orang tua memiliki hubungan dengan intensitas penggunaan gadget serta dampak negatifnya terhadap perkembangan anak usia dini.

Berbagai penelitian di atas menunjukkan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan dapat memengaruhi kemampuan komunikasi sosial, menurunkan intensitas interaksi anak dengan lingkungan, serta memunculkan kecenderungan perilaku individualis pada anak usia dini. Namun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya masih berfokus pada dampak gadget terhadap perkembangan anak secara umum dan belum secara spesifik mengkaji

perkembangan sosial anak usia dini pada konteks lembaga kelompok bermain atau KB. Selain itu, penelitian yang menghubungkan intensitas penggunaan gadget dengan perilaku sosial anak dalam lingkungan pendidikan nonformal masih relatif terbatas. Oleh karena itu, masih terdapat ruang kajian yang perlu dikembangkan untuk memahami bagaimana penggunaan gadget memengaruhi perkembangan sosial anak usia dini pada konteks yang lebih spesifik, khususnya di KB Pelita Hati Munggugianti.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini di KB Pelita Hati Munggugianti. Penelitian ini difokuskan pada identifikasi bentuk penggunaan gadget pada anak, intensitas penggunaannya, serta pengaruhnya terhadap kemampuan interaksi sosial anak dengan teman sebaya maupun lingkungan sekitar. Penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan gambaran empiris mengenai perubahan perilaku sosial anak yang dipengaruhi oleh penggunaan gadget sehingga dapat menjadi dasar bagi orang tua dan guru dalam menentukan pola pendampingan penggunaan teknologi digital pada anak usia dini.

Penelitian ini berangkat dari argumen bahwa penggunaan gadget yang berlebihan pada anak usia dini memiliki hubungan dengan menurunnya kemampuan interaksi sosial anak. Semakin tinggi intensitas penggunaan gadget, maka semakin rendah keterlibatan anak dalam aktivitas sosial secara langsung dengan lingkungan sekitarnya (Rahmawati, 2020). Anak yang terlalu sering menggunakan gadget cenderung lebih pasif dalam berkomunikasi, kurang responsif terhadap lingkungan sosial, serta memiliki keterbatasan dalam membangun hubungan interpersonal dengan teman sebaya. Namun demikian, penggunaan gadget yang dilakukan secara terkontrol dan didampingi orang tua atau guru diperkirakan tetap dapat memberikan manfaat positif bagi perkembangan anak (Saniyyah et al., 2021; Agustina et al., 2022). Oleh karena itu, penelitian ini ingin menguji hubungan antara penggunaan gadget dengan perkembangan sosial anak usia dini di KB Pelita Hati Munggugianti.

## **METODOLOGI**

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional. Metode kuantitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara penggunaan gadget dengan perkembangan sosial anak usia dini secara objektif dan terukur. Sementara itu, desain korelasional digunakan untuk menganalisis hubungan antara variabel penggunaan gadget sebagai variabel bebas (X) dan perkembangan sosial anak usia dini sebagai variabel terikat (Y). Penelitian dilaksanakan di KB Pelita Hati Munggugianti dengan mempertimbangkan bahwa lembaga tersebut memiliki peserta didik yang aktif menggunakan gadget dalam kehidupan sehari-hari sehingga relevan dengan fokus penelitian (Sugiyono, 2016).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak usia dini di KB Pelita Hati Munggugianti. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan sampel berdasarkan kriteria tertentu yang sesuai dengan kebutuhan penelitian. Adapun kriteria sampel dalam penelitian ini adalah anak

yang telah menggunakan gadget secara aktif dalam aktivitas sehari-hari. Data penelitian diperoleh melalui bantuan orang tua dan guru sebagai responden pendukung dalam memberikan informasi terkait intensitas penggunaan gadget dan perilaku sosial anak.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk melihat perilaku sosial anak dalam proses interaksi di lingkungan sekolah, seperti kemampuan bekerja sama, komunikasi dengan teman sebaya, serta respons sosial anak terhadap lingkungan sekitar. Angket digunakan untuk memperoleh data mengenai intensitas penggunaan gadget, durasi penggunaan, jenis aplikasi yang digunakan, serta pola pendampingan orang tua terhadap anak saat menggunakan gadget. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa profil sekolah, jumlah peserta didik, dan data pendukung lainnya yang relevan dengan penelitian (Moleong, 2018).

Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi dan kuesioner dengan skala Likert. Instrumen penggunaan gadget mencakup indikator durasi penggunaan, frekuensi penggunaan, jenis konten yang diakses, dan pengawasan orang tua. Sedangkan instrumen perkembangan sosial anak mencakup indikator kemampuan komunikasi, kerja sama, interaksi sosial, empati, dan kemampuan beradaptasi dengan lingkungan. Sebelum digunakan, instrumen penelitian terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan kelayakan instrumen dalam pengumpulan data.

Teknik analisis data dilakukan melalui analisis statistik deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif dari Miles dan Huberman digunakan untuk menggambarkan kondisi penggunaan gadget dan perkembangan sosial anak usia dini di KB Pelita Hati Munggugianti. Selanjutnya, analisis inferensial dilakukan menggunakan uji korelasi untuk mengetahui hubungan antara penggunaan gadget dengan perkembangan sosial anak usia dini. Pengolahan data dilakukan dengan bantuan aplikasi statistik sehingga hasil penelitian dapat dianalisis secara sistematis dan objektif.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Gambaran Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini di KB Pelita Hati Munggugianti**

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada orang tua peserta didik, diperoleh data mengenai intensitas penggunaan gadget pada anak usia dini di KB Pelita Hati Munggugianti. Data tersebut meliputi durasi penggunaan gadget, jenis aktivitas yang dilakukan anak saat menggunakan gadget, serta pendampingan orang tua selama anak menggunakan perangkat digital.

Tabel 1. Intensitas Penggunaan Gadget Anak Usia Dini

No	Intensitas Penggunaan Gadget	Jumlah Anak	Persentase
1	Kurang dari 1 jam per hari	5	20%
2	1-3 jam per hari	14	56%

No	Intensitas Penggunaan Gadget	Jumlah Anak	Persentase
3	Lebih dari 3 jam per hari	6	24%
	<b>Jumlah</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa sebagian besar anak menggunakan gadget selama 1-3 jam per hari dengan persentase sebesar 56%. Sementara itu, terdapat 24% anak yang menggunakan gadget lebih dari 3 jam per hari. Data tersebut menunjukkan bahwa penggunaan gadget pada anak usia dini tergolong cukup tinggi sehingga berpotensi memengaruhi aktivitas sosial anak di lingkungan keluarga maupun sekolah. Intensitas penggunaan gadget yang cukup tinggi pada usia dini menjadi perhatian penting karena masa anak-anak merupakan fase perkembangan sosial yang sangat menentukan pembentukan karakter, kemampuan komunikasi, serta keterampilan berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Pada tahap perkembangan ini, anak seharusnya lebih banyak memperoleh pengalaman sosial secara langsung melalui aktivitas bermain bersama teman sebaya, berkomunikasi dengan keluarga, serta berpartisipasi dalam kegiatan kelompok di lingkungan sekolah maupun masyarakat (Ariska et al., 2025). Namun, penggunaan gadget dalam durasi yang panjang menyebabkan sebagian waktu interaksi sosial anak tergantikan oleh aktivitas digital yang bersifat individual. Akibatnya, anak memiliki kecenderungan lebih fokus pada perangkat digital dibandingkan lingkungan sosial di sekitarnya (Al Umairi & Lilawati, 2023).

Tingginya intensitas penggunaan gadget pada anak usia dini juga menunjukkan bahwa perangkat digital telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari anak. Gadget tidak lagi hanya digunakan sebagai media hiburan sesekali, tetapi telah berubah menjadi sarana utama anak dalam mengakses hiburan, permainan, bahkan aktivitas belajar (Ocha et al., 2024). Fenomena ini dipengaruhi oleh perkembangan teknologi yang semakin mudah dijangkau oleh masyarakat serta perubahan pola pengasuhan orang tua di era digital. Banyak orang tua memberikan gadget kepada anak sebagai cara praktis untuk membuat anak tetap tenang, tidak rewel, atau agar anak dapat bermain secara mandiri di rumah. Dalam kondisi tertentu, gadget bahkan dijadikan media pengganti interaksi langsung antara anak dan orang tua karena kesibukan pekerjaan maupun aktivitas lainnya. Padahal, pada usia dini anak membutuhkan komunikasi interpersonal dan kedekatan emosional yang intensif sebagai bagian dari proses perkembangan sosial dan emosionalnya.

Hasil dokumentasi penelitian juga menunjukkan bahwa sebagian besar anak telah terbiasa membawa pengalaman digital ke lingkungan sekolah. Guru mengamati adanya perubahan perilaku pada beberapa anak, seperti kecenderungan membicarakan gim digital, meniru konten video, serta kurang fokus dalam aktivitas bermain kelompok. Dokumentasi berupa catatan observasi guru memperlihatkan bahwa anak-anak yang memiliki intensitas penggunaan gadget tinggi cenderung lebih pasif dalam interaksi sosial dibandingkan anak yang penggunaan gadgetnya lebih terbatas. Beberapa anak tampak lebih tertarik membahas karakter permainan digital atau tayangan video dibandingkan terlibat dalam komunikasi aktif dengan

teman sebaya. Selain itu, guru juga menemukan bahwa terdapat anak yang mudah kehilangan konsentrasi ketika mengikuti aktivitas pembelajaran kelompok karena perhatian mereka lebih tertuju pada pengalaman digital yang diperoleh di rumah.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan gadget tidak hanya memengaruhi pola aktivitas anak di rumah, tetapi juga berdampak pada perilaku sosial anak di lingkungan pendidikan. Anak yang terlalu sering terpapar gadget cenderung mengalami perubahan pola interaksi sosial, dari yang sebelumnya aktif bermain bersama menjadi lebih individual dan kurang responsif terhadap lingkungan sekitar. Pada beberapa kasus, anak terlihat lebih nyaman bermain sendiri dibandingkan mengikuti permainan kelompok yang melibatkan kerja sama dan komunikasi sosial. Hal ini tentu menjadi tantangan bagi lembaga pendidikan anak usia dini karena proses pembelajaran pada fase ini sangat menekankan pentingnya interaksi sosial, kerja sama, dan pembentukan kemampuan komunikasi sebagai bagian dari perkembangan anak secara menyeluruh.

Selain itu, penggunaan gadget yang terlalu intensif juga dapat memengaruhi kemampuan anak dalam mengelola emosi dan membangun hubungan interpersonal. Anak yang terbiasa memperoleh hiburan instan melalui gadget cenderung lebih mudah merasa bosan ketika harus mengikuti aktivitas sosial yang membutuhkan kesabaran dan interaksi langsung dengan orang lain (Al Umairi et al., 2021). Dalam beberapa situasi, anak bahkan menunjukkan sikap kurang peduli terhadap lingkungan sosial karena perhatian mereka lebih terpusat pada perangkat digital. Kondisi ini memperlihatkan bahwa gadget memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap pembentukan perilaku sosial anak usia dini apabila penggunaannya tidak dikontrol dengan baik.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa gadget telah menjadi bagian dari aktivitas sehari-hari anak usia dini. Kondisi ini sejalan dengan penelitian (Muliati et al., 2024) yang menyatakan bahwa intensitas penggunaan gadget pada anak usia dini mengalami peningkatan akibat perkembangan teknologi digital dan pola pengasuhan modern. Penelitian tersebut juga menjelaskan bahwa penggunaan gadget yang tinggi tanpa pengawasan orang tua dapat memunculkan dampak negatif terhadap perkembangan anak. Anak yang terlalu sering menggunakan gadget cenderung mengalami penurunan kualitas interaksi sosial, keterbatasan dalam kemampuan komunikasi, serta kurang aktif dalam kegiatan sosial bersama teman sebaya. Penelitian tersebut memperlihatkan bahwa pola pengasuhan orang tua memiliki hubungan yang sangat erat dengan kebiasaan penggunaan gadget pada anak. Orang tua yang memberikan kebebasan penuh terhadap penggunaan gadget tanpa batasan waktu cenderung memiliki anak dengan intensitas penggunaan gadget yang lebih tinggi.

Selain itu, penelitian (Amalia et al., 2023) menegaskan bahwa kurangnya kontrol orang tua terhadap penggunaan gadget menyebabkan anak lebih sering terpapar konten hiburan dibandingkan aktivitas sosial secara langsung. Anak menjadi lebih terbiasa menghabiskan waktu dengan menonton video atau bermain gim dibandingkan melakukan aktivitas bermain tradisional yang melibatkan interaksi sosial. Penelitian tersebut juga menjelaskan bahwa peran orang tua sangat penting dalam menentukan dampak gadget terhadap perkembangan anak. Orang tua yang aktif mendampingi anak ketika menggunakan gadget dapat membantu

mengarahkan anak pada penggunaan teknologi yang lebih edukatif dan tidak berlebihan. Sebaliknya, kurangnya pengawasan menyebabkan anak lebih rentan mengalami ketergantungan terhadap perangkat digital sehingga aktivitas sosial anak menjadi berkurang.

Hasil penelitian ini juga diperkuat oleh pandangan (Lilawati, 2020), yang menyatakan bahwa pengawasan dan pendampingan orang tua merupakan faktor penting dalam mengontrol penggunaan gadget pada anak usia dini. Anak usia dini belum memiliki kemampuan untuk membedakan secara optimal antara penggunaan teknologi yang bermanfaat dan penggunaan yang berlebihan. Oleh karena itu, orang tua memiliki tanggung jawab besar dalam mengatur durasi penggunaan gadget, memilih jenis konten yang sesuai dengan usia anak, serta memastikan bahwa anak tetap memiliki waktu yang cukup untuk melakukan aktivitas sosial dan bermain secara langsung. Pengawasan yang baik dapat membantu meminimalkan dampak negatif gadget terhadap perkembangan sosial anak sekaligus memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang lebih positif.

### **Hasil Angket Penggunaan Gadget**

Angket penelitian diberikan kepada orang tua untuk mengetahui pola penggunaan gadget pada anak. Berikut beberapa indikator yang digunakan dalam penelitian.

Tabel 2. Indikator Penggunaan Gadget pada Anak

No	Indikator	Persentase Ya
1	Anak menggunakan gadget setiap hari	88%
2	Anak menggunakan gadget tanpa pendampingan	64%
3	Anak lebih sering menggunakan gadget untuk hiburan	76%
4	Anak sulit berhenti menggunakan gadget	60%
5	Orang tua memberikan batas waktu penggunaan gadget	48%

Data pada tabel di atas menunjukkan bahwa penggunaan gadget telah menjadi aktivitas rutin anak usia dini. Sebanyak 88% orang tua menyatakan bahwa anak menggunakan gadget setiap hari. Selain itu, 64% anak menggunakan gadget tanpa pendampingan secara optimal dari orang tua. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kontrol penggunaan gadget pada anak masih tergolong rendah sehingga anak lebih bebas mengakses berbagai konten digital. Tingginya persentase penggunaan gadget setiap hari memperlihatkan bahwa perangkat digital telah menjadi bagian penting dalam kehidupan anak usia dini, baik di lingkungan keluarga maupun dalam aktivitas sehari-hari anak. Gadget digunakan oleh anak untuk berbagai kebutuhan, mulai dari menonton video, bermain gim, mendengarkan lagu, hingga mengakses media hiburan lainnya. Bahkan, pada beberapa kondisi gadget juga dimanfaatkan sebagai media pembelajaran karena banyaknya konten edukatif yang tersedia melalui platform digital.

Fenomena ini menunjukkan adanya perubahan pola kehidupan anak usia dini di era digital. Jika pada masa sebelumnya anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain secara langsung bersama teman sebaya di lingkungan sekitar, maka saat ini sebagian besar aktivitas anak mulai bergeser ke arah penggunaan media digital. Anak menjadi lebih akrab dengan layar gadget dibandingkan permainan tradisional yang melibatkan interaksi sosial dan aktivitas fisik. Perubahan tersebut dipengaruhi oleh perkembangan teknologi yang semakin mudah diakses oleh masyarakat. Selain itu, hampir setiap keluarga kini memiliki perangkat digital seperti telepon pintar atau tablet yang memungkinkan anak menggunakan gadget sejak usia dini. Kemudahan akses internet juga mempercepat intensitas penggunaan gadget karena anak dapat memperoleh hiburan secara instan hanya melalui perangkat digital yang dimiliki orang tua maupun keluarga.

Tingginya penggunaan gadget pada anak usia dini juga berkaitan dengan perubahan pola pengasuhan dalam keluarga modern. Sebagian orang tua memberikan gadget kepada anak sebagai cara praktis untuk membuat anak tetap tenang atau tidak mengganggu aktivitas orang tua. Dalam kondisi tertentu, gadget dijadikan alat untuk mengalihkan perhatian anak ketika orang tua sedang bekerja, melakukan pekerjaan rumah, atau beraktivitas lainnya. Akibatnya, anak menjadi terbiasa menggunakan gadget dalam waktu yang cukup lama setiap hari. Kebiasaan tersebut perlahan membentuk ketergantungan anak terhadap perangkat digital sehingga anak merasa sulit melepaskan diri dari gadget. Anak yang terbiasa menggunakan gadget setiap hari cenderung lebih mudah marah, rewel, atau menangis ketika penggunaan gadget dibatasi oleh orang tua.

Selain itu, rendahnya pendampingan orang tua terhadap penggunaan gadget juga menjadi perhatian penting dalam penelitian ini. Sebanyak 64% anak menggunakan gadget tanpa pendampingan secara optimal dari orang tua. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak masih menggunakan gadget secara bebas tanpa pengawasan yang memadai terkait durasi penggunaan maupun jenis konten yang diakses. Kurangnya pendampingan menyebabkan anak lebih mudah terpapar berbagai jenis konten digital yang belum tentu sesuai dengan usia dan tahap perkembangannya. Pada usia dini, anak berada pada fase meniru dan menyerap berbagai informasi dari lingkungan sekitar, termasuk dari media digital yang mereka tonton. Oleh karena itu, penggunaan gadget tanpa pengawasan berpotensi memengaruhi pola perilaku, kebiasaan, bahkan perkembangan sosial anak.

Secara akademik, kondisi ini memperlihatkan bahwa gadget tidak lagi sekadar alat hiburan, tetapi telah menjadi bagian dari budaya kehidupan anak usia dini. Anak-anak saat ini tumbuh dalam lingkungan digital yang membuat interaksi mereka dengan teknologi terjadi hampir setiap hari. Gadget telah menjadi media yang memengaruhi cara anak bermain, belajar, dan berkomunikasi dengan lingkungan sekitarnya. Dalam konteks perkembangan sosial, kondisi tersebut menjadi penting untuk dikaji karena masa usia dini merupakan periode krusial dalam pembentukan kemampuan komunikasi, empati, kerja sama, serta keterampilan sosial lainnya. Anak pada usia dini seharusnya lebih banyak memperoleh pengalaman sosial secara langsung melalui aktivitas bermain bersama teman sebaya, berinteraksi dengan keluarga, dan berpartisipasi dalam lingkungan sosial di sekitarnya. Namun, penggunaan gadget yang terlalu intensif menyebabkan

sebagian waktu interaksi sosial anak tergantikan oleh aktivitas digital yang bersifat individual.

Penggunaan gadget tanpa pengawasan dapat memengaruhi perkembangan perilaku sosial anak karena anak lebih banyak berinteraksi dengan media digital dibandingkan lingkungan sosial secara langsung (Putri et al., 2024). Anak yang terlalu sering menggunakan gadget cenderung mengalami penurunan intensitas komunikasi dengan orang lain karena perhatian mereka lebih terfokus pada perangkat digital. Dalam kehidupan sehari-hari, beberapa anak menjadi kurang tertarik bermain bersama teman sebaya dan lebih memilih menghabiskan waktu dengan gadget. Kondisi ini menyebabkan kemampuan anak dalam membangun hubungan interpersonal menjadi kurang berkembang secara optimal. Anak juga menjadi kurang terbiasa memahami ekspresi emosi, bekerja sama, dan menyelesaikan konflik sosial secara langsung karena sebagian besar aktivitas mereka dilakukan secara individual melalui media digital.

Selain memengaruhi interaksi sosial, penggunaan gadget tanpa pendampingan juga dapat memengaruhi pola perilaku anak di lingkungan sekolah. Anak yang terbiasa memperoleh hiburan instan melalui gadget cenderung lebih mudah merasa bosan ketika mengikuti kegiatan pembelajaran yang membutuhkan konsentrasi dan interaksi sosial secara langsung. Dalam beberapa kasus, guru menemukan adanya perubahan perilaku pada anak seperti kurang fokus ketika belajar, sulit mengikuti aturan dalam permainan kelompok, serta lebih pasif dalam aktivitas diskusi atau komunikasi dengan teman sebaya. Anak yang terlalu sering menggunakan gadget juga cenderung memiliki rentang perhatian yang lebih pendek karena terbiasa menerima stimulasi visual dan audio yang cepat dari media digital.

Fenomena tersebut menunjukkan bahwa penggunaan gadget pada anak usia dini tidak dapat dipisahkan dari peran orang tua dalam melakukan pengawasan dan pendampingan. Orang tua memiliki tanggung jawab penting dalam menentukan bagaimana anak menggunakan gadget secara sehat dan seimbang. Pengawasan orang tua tidak hanya berkaitan dengan pembatasan durasi penggunaan gadget, tetapi juga mencakup pemilihan konten yang sesuai dengan usia anak serta pendampingan ketika anak mengakses media digital. Dengan adanya pendampingan, orang tua dapat membantu anak memahami penggunaan teknologi secara lebih bijak dan mencegah dampak negatif terhadap perkembangan sosial anak.

Di sisi lain, gadget sebenarnya juga dapat memberikan manfaat positif apabila digunakan secara tepat. Beberapa konten edukatif dapat membantu anak mengenal warna, huruf, angka, maupun lagu-lagu pembelajaran yang mendukung perkembangan kognitif anak usia dini. Akan tetapi, manfaat tersebut hanya dapat diperoleh apabila penggunaan gadget dilakukan secara terbatas dan dalam pengawasan orang tua. Penggunaan gadget yang seimbang perlu disertai dengan aktivitas sosial secara langsung agar anak tetap memiliki kesempatan untuk mengembangkan kemampuan komunikasi dan interaksinya. Oleh karena itu, keseimbangan antara penggunaan teknologi digital dan aktivitas sosial menjadi hal yang sangat penting dalam proses perkembangan anak usia dini.

### **Kondisi Perkembangan Sosial Anak Usia Dini**

Hasil observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran menunjukkan adanya variasi kemampuan sosial pada anak usia dini di KB Pelita Hati Munggugianti. Observasi dilakukan melalui pengamatan terhadap kemampuan anak dalam berkomunikasi, bekerja sama, berbagi, dan berinteraksi dengan teman sebaya.

Tabel 3. Hasil Observasi Perkembangan Sosial Anak

No	Aspek Perkembangan Sosial	Baik	Cukup	Kurang
1	Kemampuan berkomunikasi	10	9	6
2	Kerja sama dengan teman	11	8	6
3	Respons terhadap lingkungan	9	10	6
4	Kemampuan berbagi	12	7	6
5	Keaktifan dalam bermain kelompok	8	10	7

Berdasarkan tabel tersebut, ditemukan bahwa beberapa anak masih menunjukkan kemampuan sosial yang kurang optimal, terutama pada aspek komunikasi dan keaktifan bermain kelompok. Anak yang memiliki intensitas penggunaan gadget tinggi cenderung lebih pasif dan kurang aktif dalam membangun interaksi sosial dengan teman sebaya. Kondisi ini terlihat ketika proses pembelajaran berlangsung maupun saat anak mengikuti aktivitas bermain bersama di lingkungan sekolah. Beberapa anak tampak kurang percaya diri untuk memulai percakapan, lebih sering diam ketika berada dalam kelompok, dan cenderung menunggu arahan dari guru dibandingkan berinisiatif berinteraksi dengan teman-temannya. Selain itu, terdapat anak yang lebih nyaman bermain sendiri dibandingkan bergabung dalam permainan kelompok yang membutuhkan kerja sama dan komunikasi sosial. Fenomena tersebut menunjukkan bahwa tingginya penggunaan gadget pada anak usia dini dapat memengaruhi perkembangan kemampuan sosial yang seharusnya berkembang melalui interaksi langsung dengan lingkungan sekitar.

Pada masa usia dini, kemampuan sosial merupakan salah satu aspek perkembangan yang sangat penting karena berkaitan dengan pembentukan karakter, kemampuan berkomunikasi, serta keterampilan membangun hubungan interpersonal dengan orang lain. Anak usia dini pada dasarnya belajar memahami lingkungan melalui aktivitas bermain, berbagi, bekerja sama, dan berinteraksi dengan teman sebaya maupun orang dewasa. Oleh karena itu, interaksi sosial secara langsung memiliki peran besar dalam membantu anak mengembangkan empati, kemampuan menyelesaikan konflik, serta keterampilan memahami emosi orang lain. Namun, ketika sebagian besar waktu anak lebih banyak digunakan untuk berinteraksi dengan gadget, maka kesempatan anak untuk mengembangkan kemampuan sosial tersebut menjadi berkurang. Anak menjadi lebih terbiasa berkomunikasi secara satu arah dengan media digital dibandingkan melakukan

komunikasi interpersonal yang melibatkan respons emosional dan sosial secara langsung.

Hasil observasi ini diperkuat oleh dokumentasi guru yang mencatat bahwa beberapa anak lebih memilih bermain sendiri dibandingkan mengikuti aktivitas kelompok. Selain itu, terdapat anak yang mudah kehilangan fokus ketika proses pembelajaran berlangsung dan menunjukkan ketertarikan lebih besar terhadap aktivitas digital dibandingkan permainan sosial di kelas. Guru mengamati bahwa beberapa anak sering membicarakan gim digital atau tayangan video yang mereka lihat di rumah dibandingkan membahas aktivitas bermain bersama teman sebaya. Dalam beberapa situasi, anak tampak kurang antusias mengikuti permainan tradisional atau kegiatan kelompok karena perhatian mereka lebih tertarik pada pengalaman digital yang diperoleh melalui gadget. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan gadget yang terlalu intensif dapat mengubah pola perilaku sosial anak di lingkungan sekolah.

Fenomena anak yang lebih memilih bermain sendiri menunjukkan adanya kecenderungan perilaku individualis yang mulai berkembang pada usia dini. Padahal, pada tahap perkembangan ini anak seharusnya mulai belajar membangun hubungan sosial melalui aktivitas kelompok dan permainan bersama. Bermain bersama teman sebaya memiliki manfaat penting dalam membentuk kemampuan anak untuk bekerja sama, berbagi, memahami aturan, serta mengelola emosi ketika menghadapi konflik sosial. Akan tetapi, penggunaan gadget yang terlalu dominan menyebabkan anak lebih terbiasa memperoleh hiburan secara individual tanpa melibatkan interaksi langsung dengan orang lain. Akibatnya, anak menjadi kurang tertarik pada aktivitas sosial yang membutuhkan komunikasi dan kerja sama secara nyata.

Selain itu, rendahnya fokus anak dalam proses pembelajaran juga menjadi salah satu dampak yang ditemukan dalam penelitian ini. Anak yang terlalu sering menggunakan gadget cenderung lebih mudah terdistraksi ketika mengikuti kegiatan belajar di kelas. Mereka tampak kesulitan mempertahankan perhatian dalam waktu yang cukup lama, terutama pada aktivitas yang tidak melibatkan media digital. Hal ini terjadi karena gadget memberikan stimulasi visual dan audio yang cepat sehingga anak terbiasa memperoleh hiburan secara instan. Ketika anak harus mengikuti pembelajaran yang membutuhkan konsentrasi dan interaksi sosial secara langsung, sebagian anak menjadi mudah bosan dan kehilangan minat. Kondisi tersebut tentu dapat memengaruhi efektivitas proses pembelajaran pada anak usia dini karena pembelajaran pada fase ini sangat menekankan keterlibatan aktif anak dalam kegiatan sosial dan interaksi kelompok.

Hasil penelitian ini memiliki keterkaitan dengan penelitian (Ariston et al., 2018) yang menemukan bahwa penggunaan gadget dapat mengurangi intensitas interaksi sosial anak dengan lingkungan sekitar. Anak yang terlalu sering menggunakan gadget cenderung mengalami penurunan kemampuan komunikasi interpersonal dan kurang aktif dalam kegiatan sosial bersama teman sebaya. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa gadget dapat menciptakan jarak sosial antara anak dan lingkungan sekitarnya karena perhatian anak lebih terfokus pada perangkat digital dibandingkan aktivitas sosial secara langsung. Kondisi ini sejalan dengan hasil penelitian di KB Pelita Hati Mung gugianti yang menunjukkan bahwa

anak dengan intensitas penggunaan gadget tinggi cenderung lebih pasif dalam komunikasi dan kurang terlibat dalam permainan kelompok.

Penelitian (Ariston et al., 2018) juga menegaskan bahwa anak yang terlalu lama menggunakan gadget berisiko mengalami keterlambatan dalam perkembangan keterampilan sosial karena mereka lebih sedikit memperoleh pengalaman komunikasi secara nyata. Pada usia dini, pengalaman sosial sangat dibutuhkan untuk melatih kemampuan anak dalam memahami ekspresi wajah, bahasa tubuh, intonasi bicara, serta respons emosional orang lain. Ketika interaksi sosial anak lebih banyak digantikan oleh interaksi dengan layar digital, maka proses pembelajaran sosial tersebut menjadi kurang optimal. Akibatnya, anak menjadi kurang terbiasa menghadapi situasi sosial yang membutuhkan komunikasi langsung dan kemampuan beradaptasi dengan lingkungan.

Selain itu, penelitian (Kurniawati & Sutharjana, 2023) juga menjelaskan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan dapat memengaruhi perkembangan perilaku dan karakter anak, khususnya dalam aspek kedisiplinan, empati, dan kemampuan berkomunikasi. Anak yang terlalu sering menggunakan gadget cenderung memiliki kontrol emosi yang lebih rendah serta kesulitan memahami perasaan orang lain. Hal tersebut terjadi karena interaksi dengan media digital tidak memberikan pengalaman emosional yang sama seperti interaksi sosial secara langsung. Dalam interaksi sosial nyata, anak belajar memahami perasaan teman, menunggu giliran berbicara, serta menyelesaikan konflik secara bersama-sama. Namun, ketika anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan gadget, maka kesempatan untuk mempelajari keterampilan sosial tersebut menjadi berkurang.

Temuan tersebut memperkuat hasil penelitian ini bahwa penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat memengaruhi perkembangan sosial anak usia dini, terutama pada kemampuan interaksi sosial secara langsung (Mushab Al Umairi, 2023a). Anak yang terlalu sering menggunakan gadget cenderung mengalami penurunan kualitas hubungan sosial dengan lingkungan sekitarnya. Mereka menjadi kurang aktif dalam komunikasi, lebih pasif ketika berada dalam kelompok, dan memiliki kecenderungan menarik diri dari aktivitas sosial bersama teman sebaya. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat menghambat proses perkembangan sosial yang seharusnya berkembang secara optimal pada masa usia dini.

Di sisi lain, hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan gadget tidak selalu memberikan dampak negatif apabila digunakan secara bijak dan dalam pengawasan orang tua maupun guru. Anak yang menggunakan gadget dalam durasi terbatas dan tetap aktif mengikuti kegiatan sosial di sekolah cenderung memiliki perkembangan sosial yang lebih baik dibandingkan anak yang terlalu sering menggunakan gadget tanpa pengawasan. Oleh karena itu, peran orang tua dan guru sangat penting dalam mengontrol penggunaan gadget pada anak usia dini. Pengawasan yang baik dapat membantu anak memperoleh manfaat positif dari teknologi digital tanpa kehilangan kesempatan untuk berkembang secara sosial melalui interaksi langsung dengan lingkungan sekitar.

## **Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak**

Berdasarkan hasil analisis data angket dan observasi, ditemukan adanya hubungan antara penggunaan gadget dengan perkembangan sosial anak usia dini. Anak yang menggunakan gadget dalam durasi lebih lama cenderung memiliki tingkat interaksi sosial yang lebih rendah dibandingkan anak dengan penggunaan gadget yang lebih terkontrol.

Tabel 4. Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial Anak

<b>Intensitas Penggunaan Gadget</b>	<b>Kondisi Perkembangan Sosial</b>
Rendah	Anak aktif berinteraksi dan mudah bersosialisasi
Sedang	Anak cukup mampu berinteraksi namun mulai pasif
Tinggi	Anak cenderung menyendiri dan kurang aktif secara sosial

Data tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan gadget, maka semakin rendah keterlibatan sosial anak dalam aktivitas kelompok maupun komunikasi interpersonal. Anak yang terlalu sering menggunakan gadget tampak lebih sulit membangun interaksi langsung dengan lingkungan sekitarnya. Kondisi ini terlihat dari perilaku beberapa anak yang cenderung pasif ketika berada dalam kegiatan kelompok, kurang aktif dalam memulai percakapan, serta lebih sering memilih bermain sendiri dibandingkan berinteraksi dengan teman sebaya. Dalam proses pembelajaran di kelas, anak yang memiliki intensitas penggunaan gadget lebih tinggi juga tampak kurang fokus mengikuti aktivitas bersama dan lebih mudah terdistraksi ketika kegiatan pembelajaran tidak melibatkan media digital. Fenomena tersebut menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat memengaruhi kemampuan sosial anak usia dini, khususnya dalam membangun hubungan interpersonal secara langsung.

Pada masa usia dini, kemampuan sosial berkembang melalui pengalaman interaksi nyata dengan lingkungan sekitar. Anak belajar berbicara, memahami emosi, bekerja sama, dan menyelesaikan konflik melalui komunikasi langsung dengan orang lain. Aktivitas bermain bersama teman sebaya menjadi sarana penting dalam membentuk kemampuan sosial anak karena melalui permainan anak belajar memahami aturan, berbagi, menghargai orang lain, dan mengendalikan emosi. Namun, ketika sebagian besar waktu anak dihabiskan dengan gadget, maka kesempatan anak untuk memperoleh pengalaman sosial tersebut menjadi berkurang. Anak menjadi lebih banyak berinteraksi dengan layar digital dibandingkan dengan manusia di lingkungan sekitarnya. Akibatnya, kemampuan komunikasi interpersonal dan keterampilan sosial anak berkembang kurang optimal.

Anak yang terlalu sering menggunakan gadget cenderung lebih terbiasa menerima hiburan secara instan melalui stimulasi visual dan audio yang disediakan perangkat digital. Konten video, games, maupun aplikasi digital memberikan

pengalaman hiburan yang cepat dan menarik sehingga anak menjadi lebih nyaman menghabiskan waktu dengan gadget dibandingkan melakukan aktivitas sosial yang membutuhkan interaksi langsung. Dalam jangka panjang, kondisi ini dapat memengaruhi pola perilaku anak. Anak menjadi kurang tertarik untuk bermain bersama teman sebaya karena merasa lebih nyaman dengan aktivitas individual melalui gadget. Padahal, pada usia dini anak sangat membutuhkan pengalaman sosial untuk melatih kemampuan komunikasi dan membangun hubungan interpersonal secara sehat.

Selain itu, penggunaan gadget yang terlalu tinggi juga dapat memengaruhi kemampuan anak dalam memahami situasi sosial di lingkungan sekitarnya. Anak yang lebih sering berinteraksi dengan perangkat digital memiliki kesempatan yang lebih sedikit untuk belajar memahami ekspresi wajah, bahasa tubuh, nada bicara, maupun respons emosional orang lain. Padahal, kemampuan memahami sinyal sosial tersebut sangat penting dalam membangun hubungan interpersonal yang baik. Ketika anak kurang memperoleh pengalaman interaksi sosial secara langsung, maka kemampuan mereka dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial juga menjadi terbatas. Hal ini terlihat pada beberapa anak yang tampak kurang percaya diri ketika harus berbicara di depan teman-temannya atau kurang mampu bekerja sama dalam aktivitas kelompok.

Temuan penelitian ini mendukung penelitian (Setianingsih et al., 2018) yang menjelaskan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan dapat memengaruhi perilaku anak, termasuk menurunkan fokus interaksi sosial dan meningkatkan kecenderungan perilaku pasif. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa anak yang terlalu lama menggunakan gadget lebih banyak memperoleh stimulasi dari media digital dibandingkan lingkungan sosial nyata. Akibatnya, anak menjadi lebih tertarik pada aktivitas digital daripada aktivitas sosial bersama teman sebaya. Kondisi ini sejalan dengan hasil penelitian di KB Pelita Hati Munggugianti yang menunjukkan bahwa anak dengan intensitas penggunaan gadget tinggi cenderung lebih pasif dalam aktivitas kelompok dan kurang aktif dalam komunikasi interpersonal.

Penelitian (Setianingsih et al., 2018) juga menegaskan bahwa penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat menyebabkan anak mengalami penurunan kualitas hubungan sosial karena anak lebih sering menghabiskan waktu secara individual. Anak yang terlalu fokus pada gadget menjadi kurang peka terhadap lingkungan sekitarnya dan lebih sulit membangun komunikasi yang efektif dengan orang lain. Hal ini dapat dilihat dari perilaku anak yang lebih memilih bermain sendiri, kurang responsif terhadap ajakan teman, serta mudah kehilangan fokus ketika mengikuti aktivitas sosial di sekolah. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan tidak hanya memengaruhi kebiasaan bermain anak, tetapi juga memengaruhi proses perkembangan sosial dan emosional mereka.

Anak usia dini yang terlalu lama menggunakan gadget lebih terbiasa menerima stimulasi visual dan audio dari perangkat digital dibandingkan melakukan komunikasi secara langsung dengan lingkungan sosialnya. Akibatnya, kemampuan anak dalam membangun hubungan interpersonal menjadi kurang berkembang secara optimal (Sudaryanti et al., 2024). Penelitian tersebut menjelaskan bahwa interaksi digital tidak dapat sepenuhnya menggantikan fungsi interaksi

sosial secara nyata dalam perkembangan anak usia dini. Interaksi sosial secara langsung memberikan pengalaman emosional yang lebih kompleks karena anak belajar memahami perasaan orang lain, menyesuaikan perilaku, serta membangun hubungan sosial melalui komunikasi dua arah. Sebaliknya, interaksi dengan gadget cenderung bersifat satu arah sehingga anak kurang memperoleh kesempatan untuk mengembangkan keterampilan sosial secara mendalam.

Selain itu, penggunaan gadget secara berlebihan juga dapat memengaruhi perkembangan empati anak. Anak yang terlalu banyak berinteraksi dengan media digital cenderung memiliki keterbatasan dalam memahami perasaan dan kebutuhan orang lain karena interaksi yang dilakukan tidak melibatkan kontak emosional secara nyata. Dalam kehidupan sehari-hari, empati berkembang melalui pengalaman sosial seperti berbagi, membantu teman, atau memahami ekspresi emosi orang lain. Ketika waktu interaksi sosial anak berkurang akibat penggunaan gadget yang terlalu tinggi, maka kemampuan empati dan kepedulian sosial anak juga berpotensi mengalami penurunan.

Meskipun demikian, penelitian ini juga menemukan bahwa penggunaan gadget tidak selalu memberikan dampak negatif apabila digunakan secara bijak dan dalam pengawasan orang tua. Anak yang menggunakan gadget untuk mengakses konten edukatif dengan durasi terbatas tetap menunjukkan perkembangan sosial yang baik. Beberapa anak masih mampu berkomunikasi secara aktif, mengikuti permainan kelompok, dan berinteraksi dengan teman sebaya secara positif meskipun mereka menggunakan gadget dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menunjukkan bahwa dampak gadget terhadap perkembangan sosial anak tidak hanya ditentukan oleh intensitas penggunaannya, tetapi juga oleh cara penggunaan dan pola pendampingan yang diberikan oleh orang tua maupun guru.

Penggunaan gadget secara edukatif dapat memberikan manfaat tertentu bagi perkembangan anak usia dini apabila digunakan sesuai kebutuhan dan tahap perkembangan anak. Konten pembelajaran seperti video edukasi, lagu anak-anak, atau permainan interaktif dapat membantu meningkatkan kemampuan kognitif dan kreativitas anak. Namun, penggunaan gadget tetap perlu dibatasi agar anak tidak kehilangan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan sosial melalui interaksi langsung dengan lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, keseimbangan antara penggunaan teknologi digital dan aktivitas sosial menjadi faktor penting dalam mendukung perkembangan anak secara optimal.

Peran orang tua dan guru menjadi sangat penting dalam menentukan dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini. Orang tua perlu memberikan pengawasan terhadap durasi penggunaan gadget, memilih konten yang sesuai dengan usia anak, serta mendampingi anak ketika menggunakan perangkat digital. Selain itu, orang tua juga perlu menyediakan waktu yang cukup bagi anak untuk bermain dan berinteraksi secara langsung dengan keluarga maupun teman sebaya. Guru di lingkungan sekolah juga memiliki peran penting dalam menciptakan aktivitas pembelajaran yang mendorong interaksi sosial anak sehingga penggunaan gadget tidak mengurangi kemampuan sosial mereka.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget memiliki pengaruh terhadap perkembangan sosial anak usia dini di KB Pelita Hati Mungginganti. Hal ini ditunjukkan oleh data bahwa sebanyak 56% anak menggunakan gadget selama 1-3 jam per hari dan 24% menggunakan gadget lebih dari 3 jam per hari, sehingga dapat dikatakan bahwa mayoritas anak memiliki intensitas penggunaan gadget yang cukup tinggi. Selain itu, sebanyak 88% orang tua menyatakan anak menggunakan gadget setiap hari, sementara 64% anak menggunakan gadget tanpa pendampingan yang optimal, yang menunjukkan bahwa pengawasan orang tua terhadap penggunaan gadget masih belum maksimal.

Hasil observasi menunjukkan bahwa anak yang menggunakan gadget dalam durasi lebih lama cenderung kurang aktif dalam berinteraksi sosial, lebih pasif dalam komunikasi, serta memiliki kecenderungan menyendiri dibandingkan anak yang penggunaan gadgetnya lebih terkontrol. Anak dengan intensitas penggunaan gadget yang tinggi juga lebih sering menunjukkan perilaku individual dalam aktivitas bermain dan kurang terlibat dalam kegiatan kelompok di lingkungan sekolah. Meskipun demikian, penggunaan gadget tidak selalu berdampak negatif apabila digunakan secara bijak, dalam durasi yang terbatas, serta didampingi oleh orang tua maupun guru melalui pemanfaatan konten edukatif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Naila Intan Muna; Ismaya, Erik Aditia; Pratiwi, I. A. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Peduli Sosial Anak. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2547-2555. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2465> ISSN
- Al Umairi, M., Suyadi, & Naimah. (2021). Meningkatkan kecerdasan musik anak melalui media gadget berbasis aplikasi ( games music ). *Seling: Jurnal Program Studi PGRA*, 7(1), 44-53. <http://jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/seling/index>
- Ariska, K., & , A. (2025). Penggunaan Gadget dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun. *JIEEC (Journal of Islamic Education for Early Childhood)*, 7(1), 77. <https://doi.org/10.30587/jieec.v7i1.9177>
- Ariston, Y., Guru, P., & Dasar, S. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan. *Journal Of Educational Review And Research*, 1(2), 86-91.
- Fadly, D., & Islawati. (2024). Tantangan Bagi Perkembangan Psikososial Anak dan Remaja di Era Pendidikan Modern: Studi Literatur. *Venn: Journal of Sustainable Innovation on Education, Mathematics and Natural Sciences*, 3(2), 66-75. <https://doi.org/10.53696/venn.v3i2.156>
- Kurniawati, N. N., & Sutharjana, I. M. (2023). The Influence of Gadgets on The Development of The Early- Age Learners ' Behavior and Character. *International Journal of Multidisciplinary Sciences*, 1(2), 159-171.

- Lilawati, A. (2020). Peran Orang Tua dalam Mendukung Kegiatan Pembelajaran di Rumah pada masa pandemi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 549-558. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.630>
- Meliana, J. A., & Supriyadi, S. G. (2025). Pengaruh Literasi Keuangan Digital , Kemudahan Penggunaan dan Kepercayaan Terhadap Minat Gen Z Menggunakan Bank Digital di Indonesia. *JEBIZKO BIZNESA ECONOMICA: Economic and Business Journal*, 1(02), 147-162.
- Moleong J lexy. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif*. PT Rosdakarya.
- Muliati, M. (2024). Parenting Styles and Gadget Use : Examining Intensity and Negative Impacts on Early Childhood Development in Bima City. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 9(2), 277-289. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.14421/jga.2024.92-09>
- Mushab Al Umairi. (2023a). Pengembangan Interaksi dan Perilaku Sosial Terhadap Pendidikan Anak Usia Dini di Abad 21. *Kidido: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(2), 1-12. <https://doi.org/10.19105/kidido.v4i2.9705>
- Mushab Al Umairi. (2024). Reinforcement terhadap Sosial Emosional Anak Usia Dini Di Era Society 5.0. *IJECIE: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 5(2), 45-97.
- Mushab Al Umairi, R. A. L. (2023b). Pengembangan Interaksi Sosial Terhadap Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Perspektif Islam Di Abad 21. *ADAM: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 274-280. <https://doi.org/https://doi.org/10.37081/adam.v2i2.1534>
- Ocha, F. A., Habiby, J. S., & Muttaqin, M. 'Azam. (2024). Penggunaan Teknologi Augmented Reality dalam Pembelajaran Anak Usia Dini: Studi Eksploratif. *Journal of Early Childhood Education Studies*, 4(1), 73-104.
- Pratama, S., Ashari, M., Zulkarnain, S. A. B., & Sabrina, E. (2025). The Importance of Digital Literacy in the World of Education : Learning Transformation in the Digital Era Pentingnya Literasi Digital dalam Dunia Pendidikan : Transformasi Pembelajaran di Era Digital. *JKIP : Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*, 6(2), 554-561. <https://doi.org/https://doi.org/10.55583/jkip.v6i2.1388>
- Putri, A. K. (2024). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(2), 364-373. <https://doi.org/10.31004/aulad.v7i2.677>
- Ra, A., & Diana, R. R. (2023). Strategi Orang Tua dalam Mengatasi Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 2463-2473. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3700>
- Rahmawati, Z. D. (2020). Penggunaan Media Gadget Dalam Aktivitas Belajar Dan Pengaruhnya Terhadap Perilaku Anak. *Ta'lim: Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 3(1), 97-113.
- Safitri, L., Indonesia, P. B., Lampung, U. M., & Lampung, B. (2024). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *EUNOIA: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 4(1), 54-66.
- Saniyyah, L., Setiawan, D., & Ismaya, A. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2132-2140.

- <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.1161>  
Setianingsih; Ardani A. W;Khayati F. N. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah. *GASTER*, XVI(2), 191-205.  
<https://doi.org/10.30787/gaster.v16i2.297>
- Sidiq, A. M. M. A. U. (2022). Social Development of Early Children in Online Learning in the Time of the Covid-19 Pandemic. *IJECES: Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*, 11(2).  
<https://doi.org/https://doi.org/10.15294/ijeces.v11i2.57676>
- Sudaryanti, S., Prayitno, P., Arifiyanti, N., & Maharani, O. (2024). Pengembangan Kemampuan Motorik dan Sosial Emosional Anak Usia Dini Menggunakan Permainan Tradisional. *Jurnal Pendidikan Anak*, 13(1), 114-125.  
<https://doi.org/10.21831/jpa.v13i1.387>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Cetakan K-). ALVABETA, CV.