

Original Article

Hubungan Antara Durasi Penggunaan Gadget Pada Anak Dengan Sosial Emosional Anak Usia Dini (4-5 Tahun)

The Relationship Between Gadget Usage Duration in Children and the Socio-Emotional Development of Early Childhood Children (Ages 4-5)

Rizki Bahtiyar Ardyansah^{1*}

¹ STIKES Ganesha Husada Kediri, East Jawa, Indonesia

*Corresponding Email: rizkibahtiyar94@gmail.com

ABSTRACT

Background Over time, one thing that is inevitable is the rapid advancement of science and technology, making it accessible to people of all ages around the world. Besides the impact of technological advancements on its users, the use of technology has provided significant benefits to various age groups, especially adults, and even children. This technology includes computers, mobile phones, laptops, and many other types of devices. Gadgets are the most well-known technology among the general public; a gadget is a set of electronic devices used for communication, documentation, social networking, and entertainment. Based on the issues above, the question posed in this study is, "Is there a relationship between gadget use in children and the social-emotional development of early childhood (ages 3-5)?"

This study uses a quantitative research method with a Probability Sampling technique. The population in this study consists of children aged 4-5 years at TK Dharma Wanita 1, TK Dharma Wanita 2, and TK Dharma Wanita 3, totaling 127 children.

The research results obtained a significance value of $p = 0.000 < 0.05$. Therefore, this indicates that there is an effect of the duration of gadget use on the social-emotional development of early childhood children. The r value = -0.663 indicates that the two variables have a strong negative relationship between the duration of gadget use and the social-emotional development of early childhood children, where long gadget use leads to low social-emotional development in young children.

Based on the research results, the relationship between the duration of gadget use and the social-emotional development of early childhood children can be concluded as follows: The research results show that most respondents use gadgets for more than 1 hour a day. The research results also show that most respondents have low social-emotional development.

Keywords: Gadgets, Social emotional, Children

ABSTRAK

Latarbelakang Seiring berjalannya waktu, satu hal yang tidak dapat dihindarkan adalah kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat, sehingga memungkinkan berbagai orang di dunia dari segala usia. Selain dampak kemajuan teknologi terhadap penggunaannya, Pemanfaatan teknologi telah memberikan manfaat yang besar bagi berbagai kelompok umur, terutama orang dewasa, bahkan anak-anak. Teknologi ini mencakup komputer, ponsel, laptop, dan banyak jenis perangkat lainnya. Gadget merupakan teknologi yang paling dikenal dikalangan masyarakat umum, gadget adalah seperangkat perangkat elektronik untuk keperluan komunikasi, dokumentasi, jejaring sosial, dan hiburan. Berdasarkan permasalahan diatas, maka pertanyaan yang diajukan pada penelitian yaitu "Apakah Hubungan Penggunaan Gadget pada Anak Dengan Sosial Emosional Anak Usia Dini (3-5 tahun).

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan teknik pengambilan sampel Probability Sampling. populasi dalam penelitian ini adalah anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita 1, TK Dharma Wanita 2 dan TK Dharma Wanita 3 sejumlah 127 anak.

Hasil penelitian didapatkan nilai signifikansi p value $0,000 < 0,05$. Sehingga, hal ini menunjukkan terdapat pengaruh antara durasi penggunaan gadget dengan perkembangan social emosional anak usia dini Nilai $r = -0,663$ yang menandakan bahwa kedua variabel mempunyai hubungan negative yang kuat antara durasi penggunaan gadget dengan perkembangan sosial emosional anak usia dini, dimana durasi penggunaan gadget yang lama menyebabkan perkembangan sosial emosional anak usia dini yang rendah.

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan hubungan durasi penggunaan gadget dengan perkembangan sosial emosional anak usia dini disimpulkan sebagai berikut: Hasil penelitian menunjukan Sebagian besar responden mendapatkan durasi penggunaan gadget >1 jam dalam sehari. Hasil penelitian menunjukan Sebagian besar responden mendapatkan perkembangan sosial emosional yang rendah.

Kata Kunci: Gadget, Sosial emosional, Anak

Submit: October 9, 2025 | **Accepted:** January 29, 2026 | **Online:** January 30, 2026

Citation: Ardyansah, R. B. (2026). Hubungan Antara Durasi Penggunaan Gadget Pada Anak Dengan Sosial Emosional Anak Usia Dini (4-5 Tahun): The Relationship Between Gadget Usage Duration in Children and the Socio-Emotional Development of Early Childhood Children (Ages 4-5). *Jurnal Abdi Kesehatan Dan Kedokteran*, 5(1), 371–383. <https://doi.org/10.55018/jakk.v5i1.176>

Temuan Utama

- ⇒ Penelitian ini menunjukkan adanya hubungan antara durasi penggunaan gadget pada anak usia dini dengan perkembangan sosial emosionalnya.
- ⇒ Durasi penggunaan gadget yang lebih lama cenderung berkaitan dengan perkembangan sosial emosional anak yang lebih rendah.
- ⇒ Temuan ini menegaskan pentingnya pengawasan dan pengaturan penggunaan gadget untuk mendukung perkembangan sosial emosional anak usia dini.

Pendahuluan

Seiring berjalannya waktu, satu hal yang tidak dapat dihindarkan adalah kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat, sehingga memungkinkan berbagai orang di dunia dari segala usia, bidang maupun tingkat pendidikan dapat memanfaatkannya. Selain dampak kemajuan teknologi terhadap penggunaannya, kemajuan teknologi juga memungkinkan kemudahan akses terhadap informasi. Pemanfaatan teknologi telah memberikan manfaat yang besar bagi berbagai kelompok umur, terutama orang dewasa, bahkan anak-anak. Teknologi ini mencakup komputer,

ponsel, laptop, dan banyak jenis perangkat lainnya (Kusumawardhani *et al.*, 2024). Menurut Hidayat & Maesyaroh (2022), *Gadget* merupakan teknologi yang paling dikenal dikalangan masyarakat umum, *gadget* adalah seperangkat perangkat elektronik untuk keperluan komunikasi, dokumentasi, jejaring sosial, dan hiburan.

Dilansir dari IDN TIMES (31/01/2018) yang berdasarkan pada *The Spectator Index*, Indonesia menjadi negara dengan jumlah pengguna *gadget* terbesar di dunia dengan memperoleh urutan ke-6 yaitu sebanyak 236 juta pengguna dari 261 juta penduduk (Nuraini & Wardhani, 2023). Fenomena kecanduan *gadget* menjadi *issue* hangat diberberapa negara termasuk Indonesia. Kasus kecanduan *gadget* pada anak usia dini menjadi salah satu yang sangat ironi. Banyaknya orang tua memberikan *gadget* secara dini dengan alasan sebagai media pembelajaran, alat komunikasi dan bermain membawa keresahan tersendiri. Kondisi ini membuat orang tua mulai mengeluhkan dengan adanya perubahan tingkah laku anak

saat tidak diberikan *gadget* sesuai dengan keinginan mereka. Anak menangis kencang, mengamuk hingga berperilaku kasar. (Trisno Putri *et al.*, 2023)

Menurut hasil survei statistik, "Hingga 17% anak-anak di bawah usia 8 tahun di Amerika Serikat menggunakan komputer, *tablet*, dan ponsel cerdas setiap hari, yang merupakan sepertiga dari jumlah anak-anak yang menghabiskan waktu bersama melakukan aktivitas sehari-hari dengan membaca buku-buku bersama orang tuanya". Berdasarkan hal tersebut, 83% orang tua melaporkan bahwa anak-anak mereka mengakses internet setidaknya sekali seminggu (Vivi Syofia Sapardi, 2018). Sedangkan menurut Data Badan Pusat Statistik (2022), terdapat 33,44% anak usia dini di Indonesia yang menggunakan *handphone* dan bisa menggunakan *gadget*. Sementara untuk anak usia dini yang bisa mengakses internet mencapai 24,96%. Persentase yang menggunakan *handphone* pada anak usia 0-4 tahun atau balita hanya 25,5% sedangkan balita yang menggunakan internet sebesar 18,79%. Sementara anak usia 5-6 tahun 52,76% sudah menggunakan *handphone* dan 39,97% sudah bisa mengakses internet. Di abad 21 ini, penggunaan *gadget* memang menjadi hal yang wajar dan umum bahkan dianggap ketinggalan zaman apabila tidak menggunakan *gadget*, terutama *handphone*. Maka dari itu, diperlukan peran orang tua untuk mencegah penggunaan *gadget* secara berlebihan pada anak-anak (Wulandari & Kurniasih, 2023).

Menurut Iswidharmajaya dalam Erawati Paramita *et al.*, (2020) penggunaan *gadget* yang berlebihan akan berdampak buruk pada sosial dan

emosional anak dampak buruk penggunaan *gadget* pada anak antara lain, anak menjadi pribadi yang tertutup, memiliki gangguan tidur, menyendiri, perilaku kekerasan, memudarnya kreativitas, dan ancaman *cyberbullying*. Hal ini disebabkan karena beberapa factor; Pertama, anak kurang mendapat perhatian dari orang tua dalam menggunakan *gadget*, serta orang tua cenderung memberikan *gadget* agar anak tetap tenang dan tidak rewel. Banyak orang tua yang memberikan kebebasan lebih kepada anaknya dalam beraktivitas keluarga, bekerja, berinteraksi sosial, dan aktivitas lainnya tanpa ikut campur. Alasan kedua berkaitan dengan syaraf otak, ketika anak menggunakan suatu alat maka terciptalah syaraf otak yang memicu untuk menggunakannya secara terus menerus, karena anak menyukai hal-hal yang menarik dan akan terus melakukannya.

Anak usia dini merupakan masa emas perkembangan, sebagaimana dijelaskan Yahya dan Yurdik dalam Subarka tahun 2019, anak usia dini dianggap sebagai masa yang sangat sensitif bagi perkembangan seorang anak menuju anak usia dini atau yang biasa disebut dengan masa emas (*Golden Age*) (Isnaeni *et al.*, 2022). Perkembangan sosial dan emosional anak berkaitan dengan kemampuan anak dalam mengembangkan rasa percaya diri, kepercayaan, dan empati (Soetjningsih, 2012). Selain itu, lingkungan termasuk lingkungan rumah, sekolah, dan lingkungan sosial, sangat berpengaruh terhadap perilaku sosial dan emosional seorang anak (Isnaeni *et al.*, 2022).

Menurut penelitian Nuraini & Wardhani (2023), Anak yang menggunakan *gadget* kurang dari satu jam mempunyai perkembangan sosial

emosional yang baik, sedangkan anak yang menggunakan *gadget* lebih dari satu jam mengalami gangguan perkembangan sosial emosional. Penggunaan *gadget* secara berlebihan memberikan dampak negatif terhadap aspek perkembangan sosial dan emosional anak. Dampak negatif yang dimaksud adalah anak kurang berinteraksi dengan teman dan lebih suka menyendiri, mudah marah dan egois, serta menunjukkan perilaku impulsif dan agresif. Para peneliti menyimpulkan bahwa terdapat hubungan antara durasi penggunaan perangkat dengan perkembangan sosial emosional pada anak usia 4 hingga 5 tahun. Peneliti berharap penelitian ini memungkinkan guru untuk berkoordinasi dengan orang tua mengenai batasan waktu menggunakan *gadget* untuk memastikan penggunaan *gadget* tidak berdampak negatif terhadap perkembangan sosial dan emosional anak.

Metode

Desain, Partisipan, dan Setting

penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah teknik Probability Sampling yaitu teknik pengambilan sampel yang memberi peluang yang sama bagi setiap anggota populasi. Teknik sampel ini menggunakan jenis. Menurut Machali (2021), Cluster Random Sampling (pengambilan sampel secara berkelompok/ daerah) ini digunakan apabila populasi cukup besar, sehingga perlu dibuat beberapa kelas atau kelompok. populasi dalam penelitian ini adalah anak usia 4-5 tahun yang berada di wilayah kerja Puskesmas Karanganyar yakni di TK Wahid Hasyim, TK Dharma

Wanita 1 dan TK As- Sobirin yang sejumlah 127 anak. Jumlah siswa awal ada 147 anak kemudian dari populasi tersebut dikurangi sejumlah 20 anak untuk dilakukan studi pendahuluan sehingga populasi menjadi 127 anak. Jumlah populasi tersebut peneliti ambil dari absensi siswa dari guru administrasi sekolah.

Instrumen

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah kuesioner. Instrumen untuk mengkaji variabel bebas (independent), yaitu durasi penggunaan *gadget*, menggunakan kuesioner durasi penggunaan *gadget* yang mengadopsi dari penelitian yang pernah digunakan oleh Meta (2017) dengan kategori dari WHO (World Health Organization). Kuesioner tersebut berisi pertanyaan yang ditujukan untuk orang tua responden mengenai durasi (rentang waktu) anak dalam menggunakan *gadget* seperti laptop, handphone, iphone, tablet, dan perangkat lainnya dalam setiap harinya. Kuesioner ini berisi 1 pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberi tanda checklist (✓) dari pilihan yang sudah disediakan. Sistem penilaian yang digunakan adalah ≤ 1 jam dalam sehari dan > 1 jam dalam sehari. Tingkat durasi penggunaan *gadget* dikategorikan menjadi dua yaitu normal dan lama.

Instrumen untuk mengkaji variabel terikat (dependent), yaitu pencapaian perkembangan social emosional anak usia dini, menggunakan kuesioner pencapaian perkembangan social emosional anak usia dini yang diadopsi dari penelitian yang pernah digunakan oleh Hanum (2023). Kuesioner tersebut berisi pertanyaan yang ditujukan untuk

orang tua responden mengenai perkembangan sosial emosional anak usia dini yang terdiri dari 33 pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban. Alternatif jawaban yang digunakan adalah Selalu (SL), Sering (SR), Kadang-Kadang (KK), Jarang (JR), dan Tidak Pernah (TP). Penyusunan angket kuesioner ini menggunakan skala Likert dengan rentang pernyataan rendah: 92–113, sedang: 114–134, dan tinggi: 135–156.

Pengumpulan dan Analisis Data

peneliti menggunakan uji *spearman rank*. Program yang digunakan untuk melakukan uji *spearman rank* adalah program SPSS dengan derajat kemaknaan ($\alpha = 0,05$) dikarenakan pada penelitian ini menggunakan desain penelitian analitik kolerasional dengan pendekatan *cross sectional*, dan untuk mengetahui derajat hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan social emosional.

Persetujuan Etik

prosedur penelitian sebelum pelaksanaan. Partisipasi dilakukan secara sukarela tanpa paksaan, dan peserta diberikan kebebasan untuk mengundurkan diri kapan saja tanpa konsekuensi. Kerahasiaan identitas dan data pribadi dijaga dengan ketat dan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian. Penelitian ini telah mematuhi prinsip-prinsip etika penelitian, termasuk *Beneficence* (Kemurahan hati), *Autonomy* (Hak sepenuhnya), *Anonymity* (Tanpa nama), *Confidentiality* (Menjaga rahasia), *Justice* (Keadilan).

Hasil

Tabel 1. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin, Usia, Durasi Penggunaan Gadget, dan Perkembangan Sosial Emosional (n = 97)

Karakteristik	Kategori	n (%)
Jenis Kelamin	Laki-laki	47 (48,5%)
	Perempuan	50 (51,5%)
Usia Anak	4 tahun	28 (28,9%)
	5 tahun	69 (71,1%)
Durasi Penggunaan Gadget	Normal (≤ 1 jam dalam sehari)	43 (44,3%)
	Lama (> 1 jam dalam sehari)	54 (55,7%)
Perkembangan Sosial Emosional	Rendah	40 (41,2%)
	Sedang	29 (29,9%)
	Tinggi	28 (28,9%)

Berdasarkan **Tabel 1**, karakteristik responden menunjukkan bahwa sebagian besar anak berjenis kelamin perempuan yaitu 50 anak (51,5%), sedangkan laki-laki sebanyak 47 anak (48,5%). Berdasarkan usia, mayoritas responden berusia 5 tahun yaitu 69 anak (71,1%), sementara usia 4 tahun sebanyak 28 anak (28,9%). Pada durasi penggunaan gadget, sebagian besar anak termasuk dalam kategori lama (>1 jam dalam sehari) yaitu 54 anak (55,7%), sedangkan kategori normal (≤ 1 jam dalam sehari) sebanyak 43 anak (44,3%). Selanjutnya, perkembangan sosial emosional anak usia dini sebagian besar berada pada kategori rendah yaitu 40 anak (41,2%), diikuti kategori sedang sebanyak 29 anak (29,9%), dan kategori tinggi sebanyak 28 anak (28,9%).

Hasil yang didapat dari tabulasi silang terkait Durasi Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Sosial emosional

pada anak usia dini (4-5 Tahun) sebagai berikut:

Tabel 2. Tabulasi Silang Durawsi Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial-emosonal

Durasi Penggunaan <i>Gadget</i>	Perkembangan Sosial-emosonal			Total Persentase (100%)
	Rendah	Sedang	Tinggi	
Normal (≤ 1 jam dalam sehari)	3 7%	16 37,2%	24 55,8%	43 100%
Lama (> 1 jam dalam sehari)	37 68,5%	13 24,1%	4 7,4%	54 100%

Berdasarkan **Tabel 2** yaitu hasil tabulasi silang dapat diketahui bahwa responden dengan durasi penggunaan *gadget* normal (≤ 1 jam dalam sehari) didapatkan total 100%(43 responden) dan dari 100%(43 responden) yang mengatakan perkembangan sosial-emosionalnya dalam kategori rendah didapatkan 7%(3 responden), dalam kategori sedang didapatkan 37,2%(16 responden) dan, dalam kategori tinggi didapatkan 55,8%(24 responden). Sedangkan dengan durasi penggunaan *gadget* lama (> 1 jam dalam sehari) didapatkan total 100%(54 responden) dan dari 100%(54 responden) yang

mengatakan perkembangan sosial-emosionalnya dalam kategori rendah didapatkan 68,5%(37 responden), dalam kategori sedang didapatkan 24,1%(13 responden) dan, dalam kategori tinggi didapatkan 7,4%(4 responden).

Penelitian ini menggunakan uji *spearman rank* untuk menentukan Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Sosial-emosional pada anak usia dini (4-5 Tahun), pengambilan keputusan data dilihat dari signifikasi (*p*) kurang dari 0,05, data disajikan sebagai berikut:

Table 3. Analisis Hubungan Antar Variabel

Hubungan antar variabel	<i>P</i>	<i>R</i>
Durasi penggunaan <i>gadget</i> dengan perkembangan sosial-emosional	0,000	-0,663

Berdasarkan **table 3** mambuktikan hasil analisis uji *spearman rank* didapatkan nilai $p = (0,000) < (0,05)$ sehingga H_a diterima, artinya ada hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Sosial emosional pada anak usia dini (4-5 Tahun),

sedangkan nilai $r = -0,663$ membuktikan bahwa terdapat hubungan negative yang kuat antara Durasi Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Sosial emosional pada anak usia dini (4-5 Tahun), dimana durasi penggunaan *Gadget* yang lama pada anak usia dini bisa menyebabkan

perkembangan sosial-emosional yang rendah pada anak, artinya semakin lama durasi penggunaan *gadget* pada anak usia dini maka perkembangan sosial emosional anak usia dini akan semakin rendah begitu pula sebaliknya semakin sedikit atau normal durasi penggunaan *gadget* pada anak usia dini maka akan semakin tinggi atau baik pula perkembangan sosial emosional pada anak usia dini (4-5 Tahun).

Pembahasan

Durasi penggunaan *Gadget* anak usia dini (4-5 Tahun)

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dengan sampel 97 responden, didapatkan hasil setengah lebih memiliki durasi penggunaan *gadget* lama. Responden berdasarkan pembagian durasi batas penggunaan *gadget* lama pada anak usia dini didapatkan lebih dari setengahnya responden. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Vivi Syofia Sapardi (2018) menunjukkan bahwa dari (100%) responden didapatkan hasil lebih dari setengah responden (63,8%) responden durasi penggunaan *gadget* lama dan (36,2%) responden memiliki durasi penggunaan *gadget* normal.

Seperti halnya yang dikemukakan Gunawan dalam Irman *et al.*, (2021), mengemukakan bahwa menurut asosiasi dokter anak Amerika dan Kanada mengemukakan bahwa anak usia 0-2 tahun alangkah lebih baik apabila tidak terpapar *gadget*, sedangkan anak usia 3-5 tahun diberikan batasan durasi bermain *gadget* sekitar 1 jam perhari, dan 2 jam perhari untuk anak usia 6-18 tahun. Akan tetapi, faktanya di Indonesia masih banyak anak-anak yang menggunakan

gadget 4-5 kali lebih banyak dari jumlah yang direkomendasikan.

Berdasarkan hasil penelitian diatas peneliti berasumsi bahwa anak usia dini di wilayah kerja puskesmas Karanganyar setengahnya lebih memiliki durasi penggunaan *gadget* nya lama (>1 jam dalam sehari). Seperti yang dikemukakan Kurnia dalam Hadi & Sumardi (2023) Pada dasarnya anak usia dini belum pantas untuk diberikan bermain *gadget*, karena akan berakibat perilaku anak menjadi konsumtif berlebihan dalam menggunakan *gadget* sehingga diperlukan pengawasan yang ketat ketika mempergunakan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari anak usia dini. Peneliti berasumsi dalam hal ini banyak anak-anak yang menggunakan *gadget* baik berupa HP, laptop, dan lain sebagainya untuk bermain game, tiktok, dan menonton video di youtube baik itu yang bersifat edukasi maupun non edukasi. Selain itu, para orang tua sering kali memberikan anak bermain *gadget* agar menjadi pengalihan supaya tidak mengganggu pekerjaan mereka sehingga menyediakan *gadget* untuk anaknya yang masih usia dini. Saat anak menggunakan *gadget* orang tua seharusnya mengawasi agar mencegah timbulnya dampak negatif dari penggunaan *gadget*, seperti membuat anak menjadi malas untuk bergerak, anak nyaman asik dengan dunia digitalnya dan menjadi malas untuk beraktivitas yang sesuai dengan usianya didunia nyata.

Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Tasya *et al.*, (2023) Durasi penggunaan *gadget* yang rendah bisa disebabkan oleh orang tua yang memiliki waktu untuk selalu memantau anaknya dan mengalihkan perhatian anaknya dari *gadget* sehingga anak tidak

terlalu lama menggunakan *gadget*. Peneliti berasumsi penyebab anak mengalami kecanduan bermain *gadget* yaitu karena orang tua yang terlalu sibuk dan sering melihat orang tua menggunakan *gadget* karena kesibukan orang tua akhirnya anak dibiarkan untuk bermain *gadget* bahkan ada yang sengaja anak diberi *gadget* agar supaya anak tidak mengganggu pekerjaan orangtua. Biasanya pendidikan orangtua berpengaruh dalam durasi penggunaan *gadget* anak karena biasanya semakin tinggi pendidikan orangtua juga semakin terbuka dan paham akan pentingnya pembatasan durasi penggunaan *gadget* karena dengan berbagai ancaman dampak negative yang bisa ditimbulkan oleh kecanduan *gadget* pada anak usia dini. Dan tidak menutup kemungkinan durasi penggunaan *gadget* yang tinggi bisa disebabkan oleh orang tua yang sibuk bekerja, sehingga tidak bisa mengawasi anak dalam menggunakan *gadget*. Hal ini juga bisa disebabkan oleh lingkungan keluarga yang mendukung untuk memberikan batasan intensitas penggunaan *gadget* pada anak. Penting bagi orang tua untuk memperhatikan durasi penggunaan *gadget* pada anak, dimana anak usia dini durasi maksimal 1 jam per hari dan orang tua harus selalu mengawasi.

Perkembangan sosial-emosional anak usia dini (4-5 Tahun)

Hasil dari penelitian perkembangan sosial emosional anak usia dini (4-5 Tahun) dikelompokkan menjadi tiga kategori yakni kategori rendah, sedang dan, tinggi. Berdasarkan pengolahan data didapatkan hasil bahwa perkembangan sosial-emosional anak usia dini (4-5 Tahun) dari 97 responden

setengahnya tergolong dalam kategori rendah, kemudian sebagian dalam kategori perkembangan sosial-emosional sedang dan tinggi.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Muttaqin (2021) hasil penelitiannya dari 7 peserta didik yang aktif dalam belajar hanya 3 orang, untuk ketiganya merupakan peserta didik yang mau maju dan mengajukan diri untuk kedepan. Kemudian lainnya hanya mengusik-ngusik kawannya dan baca-baca buku dan tidak peduli untuk belajar, Namun jika dibuat hiburan seluruhnya ikut mengajukan diri. Penelitian mengenai perkembangan emosional anak usia dini menunjukkan bahwa aspek ini sangat penting untuk mendukung pertumbuhan psikologis dan sosial anak dengan demikian didukung dengan sejalan penelitian yang dilakukan Tasya *et al.*, (2023) hasil penelitiannya yang didapat dari responden (100%) terdapat (62,2%) anak mengalami perkembangan sosial yang terganggu dan (37,8%) memiliki perkembangan sosial normal.

Berdasarkan teori yang ada perkembangan sosial adalah kemampuan seseorang berperilaku sesuai tuntutan sosial, pada anak pra sekolah akan terjadi perkembangan tingkah laku untuk menyesuaikan diri terhadap aturan-aturan yang berlaku. Pada perkembangan sosial anak akan dituntut agar bisa menyesuaikan diri dengan orang lain, seperti teman sebaya, keluarga maupun guru.

Berdasarkan hasil penelitian diatas peneliti berasumsi pada anak usia dini atau periode prasekolah merupakan waktu yang kondusif untuk mengembangkan lima aspek perkembangan yakni kecerdasan sosial-

emosional, kognitif, fisik-motorik, bahasa dan moral. Dalam tahap ini orang tua harus memberikan stimulasi yang tepat agar tumbuh kembang mereka sesuai dengan tahap perkembangan. Namun, Faktanya memang banyak orang tua yang tidak paham akan pentingnya pemberian stimulasi pada perkembangan anak usia dini. Tidak hanya itu sebagian orang tua juga kurang mengerti bahwasanya pola asuh yang diterapkan kepada setiap anak akan mempengaruhi perkembangan mereka selanjutnya. Hal ini seperti yang dikemukakan Mariyama *et al.*, (2023) Anak yang terbiasa dengan lingkungan dimana mereka dibesarkan dengan kebebasan serta pemahaman orangtua menganggap bahwa dengan diberikan *Gadget* membuat anak akan berkembang lebih cepat, menciptakan kreatifitas tinggi pada anak tanpa memperhatikan akibat buruknya terhadap pemakaian *Gadget* melebihi waktu yang diperbolehkan.

Hubungan durasi penggunaan *Gadget* dengan perkembangan sosial-emosional anak usia dini (4-5 Tahun)

Berdasarkan hasil analisis data didapatkan bahwa dari 97 responden terdapat durasi penggunaan *gadget* lama (>1 jam dalam sehari) dengan perkembangan sosial emosional rendah sebanyak (68,5%). Berdasarkan uji statistic *spearman's rank* didapatkan p-value = 0,000, jika dibandingkan dengan nilai $\alpha = 0,05$, maka p-value < 0,05 yang berarti hipotesis diterima bahwa ada hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial emosional anak usia dini.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nuraini & Wardhani (2023) yang menyatakan

adanya hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial emosional anak usia dini. hal ini dibuktikan dengan salah satu hasil wawancara dengan beberapa orang tua yang anaknya memiliki perkembangan sosial emosional kurang, mereka mengatakan bahwa benar anak tidak mau lepas dari *gadget*nya, bahkan ketika ada teman yang mengajaknya bermain, ia menolak dan memilih menghabiskan waktunya untuk bermain *gadget*. Sependapat dengan penelitian yang dilakukan oleh Pebriana (2017) yang mengemukakan bahwa dibandingkan harus bermain dengan temannya, anak lebih tertarik untuk bermain *gadget*, hal itu dikarenakan banyak games yang dapat diunduh dengan mudah dan lebih menyenangkan sehingga anak tidak tertarik oleh permainan yang ada disekitarnya.

Menurut asumsi peneliti, Penggunaan *gadget* pada anak usia dini memiliki dampak pada perkembangan anak yaitu dampak positif dan negatif. Fenomena kecanduan *gadget* itu sendiri menjadi *issue* hangat di beberapa negara termasuk Indonesia. Seperti yang dikemukakan Trisno Putri *et al.*, (2023) Kasus kecanduan *gadget* pada anak usia dini menjadi salah satu hal yang sangat ironi, banyaknya orang tua memberikan *gadget* secara dini dengan alasan sebagai media pembelajaran, alat komunikasi dan bermain membawa keresahan tersendiri. Kondisi ini membuat orang tua mulai mengeluhkan dengan adanya perubahan tingkah laku anak saat tidak diberikan *gadget* sesuai dengan keinginan mereka, anak menjadi menangis kencang, mengamuk hingga berperilaku kasar dan menyimpang.

Pada perkembangan sosial emosional anak usia dini sendiri juga

bisa dipengaruhi beberapa faktor penghambat seperti, anak yang pemarah, anak yang kurang percaya diri, anak yang pemalu, anak yang selalu dimanjakan dan anak yang egois. Selain faktor pengaruh tersebut, terdapat pula faktor-faktor pengaruh lainnya yang dapat mempengaruhi perkembangan sosial anak usia dini, yang dikemukakan oleh Hijriati (2019) Faktor-faktor tersebut meliputi : faktor lingkungan yang meliputi keluarga, pendidikan dan masyarakat serta kematangan, factor status social ekonomi, factor kepastian mental: emosi dan intelegensi. Pada penelitian ini yang menjadi factor pengaruh bisa pada factor lingkungan dan factor kepastian mental.

Pada factor lingkungan ada lingkungan keluarga yaitu pada pentingnya pengetahuan orang tua akan pembatasan durasi penggunaan *gadget* pada anak usia dini beserta dampak dari kecanduan *gadget*, sedangkan pada lingkungan masyarakat bisa meliputi lingkungan bertetangga yang mendukung dan supportif pada pentingnya menjaga sosialisasi antar anak usia dini. Dapat diketahui dari tabel 5.5 bahwa dari (55,7%) anak usia dini (4-5 Tahun) yang bermain *gadget* lebih dari 1 jam, terdapat (68,5%) anak yang perkembangan sosial emosional rendah. Hal itu membuktikan bahwa semakin lama durasi penggunaan *gadget* memiliki dampak buruk pada anak sehingga dapat menurunkan daya konsentrasi serta meningkatkan ketergantungan pada *gadget*. Penelitian oleh Damayanti *et al.*, (2020) mengatakan bahwa bermain *gadget* secara efektif menjadikan anak lebih emosional dan agresif saat diganggu ketika bermain *gadget*, malas belajar, dan dapat mempengaruhi hubungan

sosialnya, anak juga merasa terasingkan oleh lingkungan sekitar karena jarang berinteraksi, serta menjadikan anak tidak peduli dan kurang responsive terhadap lingkungan sekitarnya.

Pada faktor kepastian mental: emosi positif memainkan peran kunci dalam perkembangan sosial anak. Dengan meningkatkan kemampuan anak untuk merasakan dan mengekspresikan emosi positif, orang tua dapat membantu mereka membangun hubungan sosial yang sehat dan mengembangkan keterampilan interpersonal yang penting untuk kehidupan mereka di masa depan. Sependapat dengan pernyataan diatas, penelitian oleh Imron (2018), mengemukakan bahwa anak dengan perkembangan sosial emosional baik diyakini sanggup bersosialisasi dan menyesuaikan diri dengan baik pula. Sebaliknya, anak dengan perkembangan sosial emosional kurang, dipastikan tidak sanggup bersosialisasi dengan orang-orang disekitarnya bahkan tidak mampu mengendalikan berbagai masalah emosional dan juga masalah sosialnya.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa durasi penggunaan *gadget* pada anak usia dini berpengaruh terhadap perkembangan sosial emosional mereka, di mana penggunaan *gadget* yang lebih lama cenderung berkaitan dengan perkembangan sosial emosional yang rendah, sehingga terdapat hubungan yang signifikan antara durasi penggunaan *gadget* dan perkembangan sosial emosional anak usia dini.

Ucapan Terima Kasih

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, skripsi ini tidak dapat terwujud. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Lailaturohmah, SST., M.Kes selaku Ketua STIKes Ganesha Husada Kediri yang telah memberikan dorongan, perhatian, arahan, serta saran-saran dalam pembuatan penelitian ini sejak awal hingga akhir, serta kepada segenap dosen dan tenaga kependidikan STIKes Ganesha Husada Kediri yang telah membantu dalam proses penyusunan penelitian ini.

Konflik Kepentingan

Tidak ada konflik kepentingan

Kontribusi Penulis

Rizki Bahtiyar Ardyansah:
Konseptualisasi, Metodologi, Investigasi, Pengumpulan Data, Analisis Data, Penulisan – Draf Awal.

Referensi

Ajzen, I. (2005). Attitude, Personality and Behavior (2nd Edition). In *Open University Press* (Vol. 13, Issue 4, pp. 273–279).

Alamiyah, S. S., Zamzamy, A., & Rasyidah, R. (2017). Pendampingan dan Pengawasan dalam Penggunaan Media Gadget pada Anak Usia TK. *Surabaya: CSGS (Cakra Studi Global Strategis)*.

Amini, M. (2014). Hakikat Anak Usia Dini. *Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, 65. repository.ut.ac.id/4697/1/PAUD

4107-M1.pdf

- Ciaran Haughton, Mary Aiken, & Carly Cheevers. (2015). Cyber Babies: The Impact of Emerging Technology on the Developing Infant. *Journal of Psychology Research*, 5(9). <https://doi.org/10.17265/2159-5542/2015.09.002>
- Damayanti, E., Ahmad, A., & Bara, A. (2020). Dampak Negatif Penggunaan Gadget Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak Di Sorowako. *Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak*, 4(1), 1–22. <https://doi.org/10.21274/martabat.2020.4.1.1-22>
- Erawati Paramita, P., Aziz, F., Supendi, D., Muhammadiyah, ud, Widya Dharma Pontianak, U., Tinggi Teknologi Bontang, S., Pendidikan Indonesia, U., KH EZ Muttaqien Purwakarta, S. D., & Bosowa, U. (2020). Analysis of the Influence of Gadgets on Children'S Emotional Intelligence. *Jurnal Scientia*, 12(1), 2023.
- Hadi, R., & Sumardi, L. (2023). Penggunaan Gadget oleh Anak Usia Dini. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(2), 1062–1066. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i2.1324>
- Hijriati. (2019). Faktor dan Kondisi yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, V(2), 94–102.
- Imron, R. (2018). Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Prasekolah di Kabupaten Lampung Selatan. *Jurnal Ilmiah Keperawatan Sai Betik*, 13, 148.

- <https://doi.org/10.26630/jkep.v13i2.922>
- Irman, V., Rahayuningrum, D. C., & Nurmaicing, S. (2021). Pengaruh Pendidikan Kesehatan Terhadap Tingkat Pengetahuan Siswa Tentang Bahaya Penggunaan Gadget/Telpon Pintar Tahun 2020. *Prosiding Seminar Nasional STIKES Syedza Saintika*, 2(1), 162–171.
- Isnaeni, U., Amal, A., & Makassar, U. N. (2022). Hubungan Pemberian Smartphone Sejak Dini Terhadap Perilaku Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Aisyah Bustanul Athfal Cab. Bantaeng. *Jurnal Pendidikan Anak Usia*, X(X), 1–7.
- Kadek Nopi Arisanti, S. (2023). *Yuk Antisipasi Dampak Negatif Gadget bagi Anak*. Kemenkes RI. https://yankes.kemkes.go.id/view_artikel/2518/yuk-antisipasi-dampak-negatif-gadget-bagi-anak
- Kusumawardhani, A., Segara, A. A., & Supriadi, W. (2024). Peran Orang Tua Dalam Pengawasan Penggunaan Internet Pada Anak. *Jurnal Abdikarya*, Vol 3(3)(03), hlm 234.
- Machali, I. (2021). Metode Penelitian Kuantitatif. In *Laboratorium Penelitian dan Pengembangan FARMAKA TROPIS Fakultas Farmasi Universitas Mulawarman, Samarinda, Kalimantan Timur*.
- Mariyama, M., Lestari, I. P., & Sari, I. P. (2023). Pengaruh Intensitas dan Jenis Pemakaian dalam Penggunaan Gadget terhadap Tingkat Emosional pada Anak Usia Sekolah. *Indonesian Journal of Nursing and Health Sciences*, 4(2), 113–120.
- Muttaqin, M. A. (2021). Perkembangan Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini pada Kegiatan Belajar Mengajar. *BUHUTS AL-ATHFAL: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 1(2), 256–268. <https://doi.org/10.24952/alathfal.v1i2.4456>
- Neno, A. J. (2022). *Peran Orang Tua Dalam Mendampingi Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 4-6 Tahun*. 1–15.
- Novitasari, N. (2019). Strategi Pendampingan Orang Tua terhadap Intensitas Penggunaan Gadget pada Anak. *Al-Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 3(2), 167–188. <https://doi.org/10.35896/ijecie.v3i2.77>
- Nugraha, A., & Rachmawati, Y. (2020). *Metode Pengembangan Sosial Emosional* (Sunarty, A. Sosiawan, & Brillianing Pratiwi (eds.); Cetakan ke). PT. Gramedia.
- Nuraini, F., & Wardhani, J. D. (2023). Hubungan Durasi Bermain Gadget dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 2245–2256. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4198>
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>
- Ph.D. Ummul Aiman, S. P. D. K. A. S. H. M. A. Ciq. M. J. M. P., Suryadin Hasda, M. P. Z. F., M.Kes. Masita, M. P. I. N. T. S. K., & M.Pd. Meilida Eka Sari, M.

- P. M. K. N. A. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif. In *Yayasan Penerbit Muhammad Zaini*.
- Riana Mashar, M.Si., P. (2011). *Emosi Anak Usia Dini dan Strategi Pengembangannya*. kencana.
- Sahir, S. H. (2022). *Buku ini di tulis oleh Dosen Universitas Medan Area Hak Cipta di Lindungi oleh Undang-Undang Telah di Deposit ke Repository UMA pada tanggal 27 Januari 2022*.
- Suhadi Prayito, Rusdianah, E., & Yuliana, F. (2024). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial- Emosional Pada Anak Usia Prasekolah (4-6 Tahun). *Jurnal Penelitian Perawat Profesional*, 6(5474), 1333-1336.
- Suharni, Suardi, & Latang. (2020). Binaan Pkbm Surya Mandiri Di Borong Bulu Desa Use of Gadget in Early Children in Tk . Asoka Associated With Pkbm. *Pinisi Journal of Education*. [http://eprints.unm.ac.id/22984/1/PJE SUHARNI %28PLS%29.pdf](http://eprints.unm.ac.id/22984/1/PJE%20SUHARNI%20PLS%29.pdf)
- Talango, S. R. (2020). Konsep Perkembangan Anak Usia Dini. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 1(1), 92-105. <https://doi.org/10.54045/ecie.v1i1.35>
- Tasya, A., Alini, & Erlinawati. (2023). Hubungan durasi dan intensitas penggunaan gadget dengan perkembangan sosial anak pra sekolah usia 4-6 tahun. *Jurnal Keperawatan Jiwa FIKKes Universitas Muhammadiyah Semarang Bekerjasama Dengan PPNI Jawa Tengah*, 11(1), 69-78.
- Trisno Putri, N. R. I. A., Astuti, V. W., & Zuhurfillah, I. (2023). Penggunaan Gadget dan Kejadian Temper Tantrum pada Anak Usia 1 Hingga 5 Tahun. *Jurnal Keperawatan Raflesia*, 5(1), 47-56. <https://doi.org/10.33088/jkr.v5i1.907>
- Vivi Syofia Sapardi. (2018). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Anak Usia Prasekolah Di Paud/Tk Islam Budi Mulia. *MENARA Ilmu*, XII(80), 137-145.
- WHO. (2019). *To grow up healthy, children need to sit less and play more*. <https://www.who.int/news/item/24-04-2019-to-grow-up-healthy-children-need-to-sit-less-and-play-more>
- Wulandari, H., & Kurniasih, K. (2023). Gadget dan Anak Usia Dini. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 6(2), 162-172. <https://doi.org/10.31537/jecie.v6i2.1132>
- Yannuansa, O. N. (2020). *Pengaruh Gadget Pada Anak-Anak* (Issue 55).
- Yumarni, V. (2022). PENGARUH GADGET TERHADAP ANAK USIA DINI. *Jurnal Literasiologi*, 16(1), 1-23.