

Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Perilaku Sosial Anak Usia Dini di PAUD Permata Bunda

Febby Ardera Br Ginting¹, Nurlaili²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan gadget yang tepat pada anak usia dini di PAUD Permata Bunda dan mengetahui dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak usia dini di PAUD Permata Bunda. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian lapangan. Penelitian dilaksanakan di PAUD Permata Bunda, Jalan Binjai–Telagah, Dusun II Kampung Baru, Desa Raja Tengah, Kecamatan Kuala, Kabupaten Langkat pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Informan penelitian berjumlah 14 orang yang dipilih melalui teknik purposive sampling, terdiri atas 6 orang tua murid, 6 anak didik, dan 2 guru. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan teknik Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan, dengan keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber dan triangulasi waktu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pola pemanfaatan gadget pada anak di PAUD Permata Bunda belum sesuai dengan prinsip pendidikan anak usia dini, ditandai dengan frekuensi penggunaan 3–4 kali per hari, durasi lebih dari dua jam per hari pada sebagian besar anak, konten yang diakses didominasi oleh video animasi (100%), permainan daring (83%), dan lagu anak (67%) yang bersifat hiburan pasif, pendampingan orang tua yang rendah (33%), serta tujuan penggunaan yang didominasi hiburan (83%) dibandingkan sarana belajar (17%). Penggunaan gadget yang berlebihan dan minim pengawasan tersebut memberikan dampak negatif yang signifikan terhadap lima indikator perilaku sosial anak, yaitu menurunnya kemampuan berinteraksi, lemahnya kerja sama, rendahnya sikap empati, minimnya perilaku berbagi, dan sulitnya mengikuti aturan. Sebaliknya, anak yang penggunaan gadgetnya dibatasi dan didampingi orang tua menunjukkan perilaku sosial yang jauh lebih baik pada seluruh indikator tersebut. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pengaturan waktu, konten, dan pendampingan orang tua dalam penggunaan gadget sangat menentukan kualitas perkembangan perilaku sosial anak usia dini. Jenis artikel: hasil penelitian.

Kata Kunci: gadget; perilaku sosial; anak usia dini; PAUD

Abstract

This study aims to identify the appropriate use of gadgets among early childhood children at PAUD Permata Bunda and to examine the impact of gadget use on the social behavior development of early childhood children at PAUD Permata Bunda. This study employed a descriptive qualitative approach with a field research design, conducted at PAUD Permata Bunda, Jalan Binjai–Telagah, Dusun II Kampung Baru, Desa Raja Tengah, Kecamatan Kuala, Kabupaten Langkat, during the even semester of the 2025/2026 academic year. The informants consisted of 14 people selected through purposive sampling, comprising 6 parents, 6 students, and 2 teachers. Data were collected through in-depth interviews, participatory observation, and documentation, and analyzed using the Miles and Huberman technique covering data reduction, data display, and conclusion drawing, with data trustworthiness maintained through source and time triangulation. The results show that the pattern of gadget use among children at PAUD Permata Bunda has not yet aligned with early childhood education principles, marked by a usage frequency of 3–4 times per day, a duration of more than two hours per day for most children, content dominated by animated videos (100%), online games (83%), and children's songs (67%) that are passive and non-educational, low parental accompaniment (33%), and a purpose of use dominated by entertainment (83%) rather than directed learning (17%). Such excessive and poorly supervised gadget use produced a significant negative impact on five indicators of children's social behavior, namely declining interaction ability, weak cooperation, low empathy, minimal sharing behavior, and difficulty following rules. Conversely, children whose gadget use was limited and accompanied by parents showed considerably better social behavior across all indicators. This study concludes that the regulation of time, content, and parental accompaniment in gadget use largely determines the quality of early childhood social behavior development. Paper type: research paper.

Keywords: gadget; social behavior; early childhood; kindergarten

Corresponding Author

Febby Ardera Br Ginting, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, Indonesia
Email: febby0308221035@uinsu.ac.id

Article Information

Received: 5 July 2026
Accepted: 3 August 2026
Published: 8 August 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

Di era modern saat ini, penggunaan gadget telah menjadi bagian tidak terpisahkan dari kehidupan keluarga dan anak-anak. Banyak anak sejak usia dini sudah memiliki gadget pribadi dan menggunakannya secara berlebihan tanpa pengawasan dan kontrol dari orang tua di rumah. Kebiasaan ini menyebabkan anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu di depan layar gadget, sehingga interaksi langsung dengan lingkungan sekitar, termasuk keluarga dan teman sebaya, menjadi berkurang.

Penggunaan teknologi ini membawa dampak positif berupa kemudahan berkomunikasi tanpa batasan waktu, namun juga membawa dampak negatif berupa munculnya sikap individualis, karena pengguna cenderung lupa berinteraksi dengan lingkungan sekitar sehingga komunikasi dan interaksi sosial menjadi terabaikan (Marpaung, 2018; Gastaud et al., 2023).

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Penyelenggaraan PAUD bertujuan untuk mengoptimalkan perkembangan anak pada berbagai aspek, meliputi perkembangan kognitif, bahasa, sosial, emosional, moral, spiritual, serta kemampuan motorik. Dalam sistem pendidikan di Indonesia, penyelenggaraan PAUD dapat dilakukan melalui jalur pendidikan formal, nonformal, maupun informal, seperti taman kanak-kanak (TK), kelompok bermain (KB), taman penitipan anak (TPA), dan satuan PAUD sejenis (SPS).

Konsep tersebut sejalan dengan ketentuan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, khususnya Pasal 1 ayat (14), yang menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan guna membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan lebih lanjut.

Masa perkembangan anak usia 1–5 tahun merupakan periode yang sangat penting dan sensitif, sering disebut sebagai *the golden age*, ketika seluruh aspek kecerdasan seperti intelektual, emosi, dan spiritual berkembang sangat pesat. Jika anak pada usia ini diberi gawai sebagai mainan, hal ini dapat memengaruhi pemerolehan bahasa mereka, bahkan yang lebih mengkhawatirkan adalah gangguan pada perkembangan emosi anak, sementara orang tua sering kali tidak menyadari kecepatan atau keterlambatan perkembangan yang terjadi pada anak mereka (Mukarromah, 2019; Karani et al., 2022). Gadget membawa banyak perubahan pada anak, terutama dalam perilaku sosial mereka. Jika penggunaan gadget secara berlebihan dibiarkan terlalu lama, ada kemungkinan besar akan memengaruhi sikap sosial anak, baik dalam interaksi dengan teman sebaya, orang tua, maupun lingkungan sekitar (Yoland, 2024). Penggunaan gadget yang berlebihan dan tidak tepat dapat menyebabkan seseorang menjadi tidak peduli terhadap lingkungan sekitarnya, meskipun di sisi lain gadget juga dapat memberikan dampak positif seperti mengasah kreativitas dan kecerdasan anak (Belton et al., 2021). Dalam perkembangan tersebut, perilaku prososial seperti berbagi, kerja sama, menolong, dan donasi menjadi bagian penting dalam membentuk anak yang peduli, kooperatif, dan bertanggung jawab (Khadijah, 2024).

Perkembangan sosial emosional merupakan salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan sejak usia dini karena berkaitan dengan kemampuan anak dalam mengelola emosi dan membangun hubungan sosial yang baik. Turrohmah, Basri, dan Nurlaili (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media film animasi dapat membantu meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia 5–6 tahun. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pada siklus II sebanyak 13 anak (86,66%) mengalami perkembangan sosial emosional yang sangat baik setelah penerapan media film animasi. Temuan ini menunjukkan bahwa media berbasis layar tidak selalu memberikan dampak negatif, tetapi dapat menjadi sarana pembelajaran yang bermanfaat apabila digunakan secara terarah, sesuai tujuan pembelajaran, dan didampingi oleh pendidik (Turrohmah et al., 2025).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di PAUD Permata Bunda, pengamatan menunjukkan bahwa perilaku sosial anak-anak mengalami perubahan yang cukup signifikan. Anak-anak cenderung kurang berinteraksi dengan teman sebaya, sulit bekerja sama, dan menunjukkan sikap egosentris serta kurang empati terhadap orang lain. Penelitian-penelitian sebelumnya, baik oleh Novitasari dan Khotimah (2019) maupun Itsna dan Rofi'ah (2021), cenderung berfokus pada dampak

umum penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak, namun belum mengkaji secara mendalam bagaimana pola dan waktu penggunaan gadget yang mencakup frekuensi, durasi, jenis konten, pendampingan orang tua, dan tujuan penggunaan secara bersamaan memengaruhi perilaku sosial anak usia dini (Ren, 2023). Penelitian Yoland (2024) juga mengkaji dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial peserta didik pada jenjang Sekolah Dasar, bukan pada jenjang PAUD, padahal anak usia dini berada pada masa *the golden age* dengan karakteristik perkembangan yang sangat berbeda.

Kesenjangan inilah yang mendorong peneliti untuk mengkaji lebih dalam hubungan antara pola penggunaan gadget dan perkembangan perilaku sosial anak secara kualitatif dan kontekstual di PAUD Permata Bunda. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui pemanfaatan gadget yang tepat pada anak usia dini di PAUD Permata Bunda; dan (2) mengetahui dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak usia dini di PAUD Permata Bunda. Kajian ini diharapkan memberikan kontribusi berupa gambaran empiris mengenai pola penggunaan gadget beserta dampaknya terhadap perilaku sosial pada jenjang PAUD, yang selama ini belum banyak dikaji secara kontekstual, sekaligus menjadi acuan bagi orang tua, pendidik, dan pemangku kebijakan dalam mengoptimalkan pemanfaatan gadget pada anak usia dini.

2. Metodologi

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif lapangan dengan sifat deskriptif kualitatif, yaitu penelitian yang temuan-temuannya diperoleh bukan melalui prosedur statistik, melainkan dari kata-kata tertulis dan lisan dari orang-orang serta perilaku informan yang dapat diamati (Moleong, 2017). Penelitian deskriptif kualitatif ditujukan untuk mendeskripsikan dan menginterpretasikan kondisi, hubungan, pendapat, proses, serta dampak yang terjadi (Hartini & Tresnaningsih, 2020). Desain ini dipilih karena tujuan penelitian adalah memahami secara mendalam dan kontekstual pola penggunaan gadget serta dampaknya terhadap perilaku sosial anak, yang lebih tepat digali melalui pemaknaan langsung terhadap perilaku dan pandangan informan dibandingkan melalui pengukuran statistik.

Penelitian dilaksanakan di PAUD Permata Bunda, Jalan Binjai–Telagah, Dusun II Kampung Baru, Desa Raja Tengah, Kecamatan Kuala, Kabupaten Langkat, pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. PAUD Permata Bunda memiliki dua orang tenaga pendidik dengan jumlah peserta didik terdaftar sebanyak 20 anak berusia 3 hingga 6 tahun. Sumber data terdiri atas data primer dan data sekunder (Sulung & Muspawi, 2024). Data primer diperoleh dari 14 informan yang dipilih melalui teknik *purposive sampling* dengan kriteria anak-anak yang memiliki gadget pribadi, terdiri atas 6 orang tua yang diwawancarai, 6 anak didik yang diobservasi, dan 2 guru PAUD Permata Bunda. Data sekunder diperoleh dari referensi buku, jurnal, serta catatan perkembangan anak dan hasil pengamatan guru kelas. Rincian informan penelitian disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1
Data Informan Penelitian

No	Kode Informan	Status	Usia	Keterangan
1	GR-01	Guru Kelas A	29 Tahun	Wawancara
2	GR-02	Guru Kelas B	35 Tahun	Wawancara
3	OT-01	Orang Tua Murid	32 Tahun	Wawancara
4	OT-02	Orang Tua Murid	28 Tahun	Wawancara
5	OT-03	Orang Tua Murid	34 Tahun	Wawancara
6	OT-04	Orang Tua Murid	30 Tahun	Wawancara
7	OT-05	Orang Tua Murid	27 Tahun	Wawancara
8	OT-06	Orang Tua Murid	33 Tahun	Wawancara
9	AK-01	Anak Didik	5 Tahun	Observasi
10	AK-02	Anak Didik	4 Tahun	Observasi
11	AK-03	Anak Didik	5 Tahun	Observasi
12	AK-04	Anak Didik	4 Tahun	Observasi
13	AK-05	Anak Didik	5 Tahun	Observasi
14	AK-06	Anak Didik	6 Tahun	Observasi

Persetujuan partisipasi (*informed consent*) diperoleh dari guru dan orang tua sebelum pengumpulan data, dan seluruh dokumentasi kegiatan anak dilakukan dengan izin pihak PAUD dan orang tua. Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik, yaitu wawancara mendalam (Fadhallah, 2021; Noor, 2012) kepada orang tua dan guru mengenai penggunaan gadget dan perkembangan sosial anak, observasi partisipatif untuk mengamati perilaku sosial anak di lingkungan sekolah yang dicatat dalam catatan lapangan (*field notes*), dan dokumentasi berupa profil PAUD, catatan perkembangan anak, serta foto atau video kegiatan yang relevan.

Data dianalisis menggunakan teknik analisis data Miles dan Huberman sebagaimana dikutip dalam Hardani dkk. (2020), yang meliputi tiga alur kegiatan: (1) reduksi data (*data reduction*), yaitu pemilihan informasi dari wawancara dan dokumentasi yang relevan dengan fokus penelitian; (2) penyajian data (*data display*), yaitu penyimpulan dan penyajian data yang berkaitan dengan judul penelitian; dan (3) penarikan simpulan berdasarkan data tertulis, tingkah laku, serta pandangan lisan subjek penelitian. Keabsahan data (*trustworthiness*) dijamin melalui uji *credibility*, *transferability*, *dependability*, dan *confirmability* (Evy, 2020), dengan teknik triangulasi data (Susanto & Jailani, 2023). Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan hasil wawancara antara orang tua, guru, dan hasil observasi perilaku anak (Nurfajriani dkk., 2024), sedangkan triangulasi waktu dilakukan dengan mengumpulkan data pada waktu atau situasi yang berbeda, misalnya pada awal dan akhir penelitian, serta pada pagi hari saat kegiatan bermain bebas dan siang hari saat kegiatan belajar terstruktur (Mekarisce, 2020).

3. Hasil

3.1 Pola Pemanfaatan Gadget pada Anak Usia Dini di PAUD Permata Bunda

Berdasarkan hasil wawancara dengan enam orang tua murid dan dua guru, serta observasi terhadap enam anak didik, seluruh anak informan tercatat menggunakan gadget lebih dari satu kali dalam sehari, dengan rata-rata frekuensi 3–4 kali per hari. Empat dari enam orang tua (OT-01, OT-02, OT-04, OT-05) mengakui bahwa anak mereka menggunakan gadget lebih dari dua jam per hari, bahkan mencapai empat hingga lima jam pada hari libur, sementara hanya dua orang tua (OT-03 dan OT-06) yang konsisten membatasi penggunaan gadget anak di bawah satu jam per hari.

Konten yang paling banyak diakses adalah video animasi di platform YouTube (100%), permainan daring (83%), dan konten menyanyi anak (67%), sedangkan hanya 33% orang tua yang secara aktif mengarahkan anak pada konten edukatif. Pada indikator pendampingan, hanya dua orang tua (OT-03 dan OT-06) yang secara rutin mendampingi anak saat menggunakan gadget, sementara empat orang tua lainnya memberikan gadget tanpa pengawasan aktif karena kesibukan pekerjaan rumah tangga atau pekerjaan. Tujuan utama penggunaan gadget lebih dominan sebagai sarana hiburan (83%) dibandingkan sebagai sarana belajar (17%). Ringkasan temuan pola penggunaan gadget disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2
Ringkasan Pola Penggunaan Gadget pada Anak di PAUD Permata Bunda

No	Indikator	Temuan	Kategori	Keterangan
1	Frekuensi	3–4 kali/hari	Tinggi	Tidak sesuai anjuran
2	Durasi	>2 jam/hari (67% anak)	Berlebihan	Melebihi batas WHO
3	Jenis Konten	Video & game hiburan	Non-edukatif	Dominan pasif
4	Pendampingan	33% orang tua aktif mendampingi	Rendah	Perlu peningkatan
5	Tujuan Penggunaan	Hiburan (83%)	Tidak terarah	Minim edukasi

Tabel 2 di atas merangkum lima indikator pola pemanfaatan gadget yang ditemukan pada anak di PAUD Permata Bunda. Frekuensi penggunaan yang mencapai 3 sampai 4 kali per hari menempatkan anak pada kategori tinggi dan tidak sejalan dengan anjuran yang berlaku untuk usia dini. Durasi pemakaian pun demikian, sebanyak 67% anak menggunakan gadget lebih dari dua jam setiap hari, jauh melampaui batas yang direkomendasikan WHO. Dari sisi konten, video dan permainan bersifat hiburan masih mendominasi layar anak, sementara muatan edukatif hampir tidak tersentuh sehingga pola konsumsi digital anak cenderung pasif. Pendampingan orang tua turut memperlihatkan gambaran yang kurang menggembirakan, hanya 33% yang secara aktif mendampingi anak selama menggunakan gadget, kondisi yang masih jauh dari ideal dan perlu mendapat perhatian serius. Tujuan penggunaan gadget pun belum terarah pada aspek belajar, terbukti dari 83% aktivitas yang semata mengarah pada hiburan tanpa muatan pembelajaran yang jelas. Kelima temuan ini secara bersama sama menggambarkan bahwa pemanfaatan gadget pada anak di PAUD Permata Bunda masih jauh dari prinsip penggunaan yang sehat dan mendidik.

3.2 Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Dini

Observasi terhadap enam anak didik dan wawancara dengan dua guru kelas mengungkapkan dampak penggunaan gadget terhadap lima indikator perilaku sosial anak. Anak dengan intensitas penggunaan gadget tinggi (AK-01, AK-02, AK-04, AK-05) menunjukkan kemampuan interaksi yang lebih rendah, kesulitan berpartisipasi dalam kegiatan kelompok, rendahnya respons empati terhadap teman yang mengalami kesulitan, kecenderungan tidak mau berbagi barang milik, serta kesulitan mengikuti instruksi guru dan aturan kelas. Sebaliknya, anak AK-03 dan AK-06 yang penggunaan gadgetnya lebih terkontrol menunjukkan kemampuan berinteraksi, kerja sama, empati, dan berbagi yang lebih baik, serta lebih mudah mengikuti aturan. Ringkasan dampak penggunaan gadget terhadap kelima indikator perilaku sosial disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3

Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Anak

No	Indikator Perilaku Sosial	Temuan Observasi	Dampak Gadget
1	Kemampuan Berinteraksi	Anak cenderung bermain sendiri	Menurunkan kualitas interaksi sosial
2	Kerja Sama	Sulit berpartisipasi dalam kelompok	Menghambat kemampuan kooperatif
3	Sikap Empati	Rendah respons terhadap teman	Menurunkan kepekaan emosional
4	Berbagi	Dominan bersikap egois	Mendorong perilaku individualis
5	Kepatuhan Aturan	Sulit mengikuti instruksi guru	Mengurangi kemampuan regulasi diri

Tabel 3 memperlihatkan keterkaitan antara temuan observasi dengan dampak yang muncul pada lima indikator perilaku sosial anak. Kecenderungan anak bermain sendiri tanpa melibatkan teman sebaya menandakan turunnya kualitas interaksi sosial yang seharusnya terbangun pada masa ini. Kesulitan berpartisipasi dalam kegiatan kelompok juga tampak menghambat kemampuan kooperatif anak, padahal kerja sama merupakan keterampilan dasar yang perlu dilatih sejak dini. Rendahnya respons empati terhadap teman yang mengalami kesulitan turut mengindikasikan menurunnya kepekaan emosional anak, sementara sikap dominan egois yang muncul dalam perilaku berbagi memperlihatkan kecenderungan individualis yang semakin menguat. Pada indikator kepatuhan aturan, anak yang kesulitan mengikuti instruksi guru menunjukkan lemahnya kemampuan regulasi diri, suatu aspek yang erat kaitannya dengan kesiapan anak mengikuti norma sosial di lingkungan sekitarnya. Kelima dampak

tersebut saling berkaitan dan menegaskan bahwa penggunaan gadget yang tidak terkontrol memberi konsekuensi nyata terhadap perkembangan sosial anak usia dini di PAUD Permata Bunda.

4. Pembahasan

Temuan penelitian ini memperlihatkan bahwa pola penggunaan gadget pada anak usia dini di PAUD Permata Bunda belum sejalan dengan prinsip pendidikan anak usia dini. Frekuensi pemakaian yang mencapai tiga hingga empat kali sehari, durasi yang melampaui dua jam pada sebagian besar anak, dominasi konten hiburan pasif, rendahnya pendampingan orang tua, serta tujuan penggunaan yang lebih mengarah pada hiburan ketimbang pembelajaran, secara bersama-sama membentuk pola pemanfaatan gadget yang kurang sehat bagi tumbuh kembang anak. Kondisi ini menjadi titik tolak penting untuk memahami mengapa dampak yang muncul pada perilaku sosial anak begitu terasa di lapangan.

Pola tersebut memperkuat pandangan Montessori (2019) yang menyebut masa anak usia dini sebagai periode *the absorbent mind*, yaitu masa ketika anak menyerap pengalaman dari lingkungan sekitarnya secara langsung dan konkret. Anak pada usia ini belajar bukan melalui penjelasan abstrak, melainkan melalui sentuhan, gerak, dan interaksi nyata dengan orang serta benda di sekelilingnya. Ketika waktu anak lebih banyak dihabiskan di depan layar, pengalaman konkret yang seharusnya menjadi bahan belajar utama justru tergantikan oleh rangsangan visual satu arah yang minim keterlibatan fisik dan sosial.

Froebel (2020) menambahkan perspektif yang tidak kalah penting, yaitu bahwa bermain merupakan sarana utama pendidikan anak usia dini. Bermain bagi Froebel bukan sekadar aktivitas mengisi waktu, melainkan medium tempat anak melatih koordinasi, imajinasi, serta kemampuan bersosialisasi dengan teman sebaya. Ketika waktu bermain aktif tergeser oleh aktivitas pasif seperti menonton video atau bermain gawai sendirian, anak kehilangan ruang latihan sosial yang sangat dibutuhkan pada fase perkembangan ini. Kehilangan tersebut pada akhirnya berdampak jauh melampaui sekadar berkurangnya waktu bermain, karena turut memengaruhi cara anak belajar berhubungan dengan orang lain.

Temuan lapangan dalam penelitian ini turut mengonfirmasi hasil penelitian terdahulu. Novitasari dan Khotimah (2019) menemukan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan gadget pada anak, semakin menurun pula kualitas interaksi sosial yang mereka tunjukkan. Pola yang serupa juga terlihat pada penelitian Mukarromah yang menyimpulkan bahwa penggunaan gadget tanpa kontrol menyebabkan anak mengalami hambatan nyata dalam perkembangan sosialnya (Mukarromah, 2019; Zhao et al., 2022; Konok et al., 2021). Kesesuaian antara temuan penelitian ini dengan dua penelitian tersebut memberi indikasi bahwa persoalan gadget pada anak usia dini bersifat konsisten lintas konteks, tidak hanya terjadi di satu lembaga PAUD semata.

Dampak yang ditemukan dalam penelitian ini menyentuh lima indikator perilaku sosial anak, yakni kemampuan berinteraksi, kerja sama, empati, berbagi, dan kepatuhan terhadap aturan. Kelima indikator ini dapat dijelaskan melalui teori Vygotsky (2020) tentang *zone of proximal development* (ZPD), yang menekankan bahwa perkembangan sosial anak terjadi melalui interaksi dalam konteks budaya bersama orang lain yang lebih berpengalaman. Proses *scaffolding* dari lingkungan sosial, baik dari orang tua, guru, maupun teman sebaya, menjadi jembatan penting bagi anak untuk mencapai kemampuan yang belum bisa dilakukannya sendiri. Ketika waktu interaksi sosial anak tergantikan oleh waktu bersama gadget, proses *scaffolding* tersebut kehilangan ruang untuk berlangsung (Kerai et al., 2022), sehingga wajar bila kemampuan berinteraksi dan kerja sama anak ikut menurun.

Penurunan kemampuan berinteraksi dan kerja sama tersebut juga selaras dengan teori Piaget (2019) yang menempatkan anak usia dini pada tahap praoperasional. Pada tahap ini anak membutuhkan pengalaman bermain bersama untuk mengembangkan kemampuan berpikir simbolik serta *decentering*,

yaitu kemampuan mempertimbangkan sudut pandang orang lain di luar dirinya sendiri (Takahashi et al., 2023). Rendahnya sikap empati dan perilaku berbagi yang ditemukan dalam penelitian ini pun dapat dijelaskan melalui perspektif Dewantara (2016), yang menegaskan bahwa pendidikan harus membentuk karakter anak sesuai kodrat alam dan zamannya. Nilai-nilai sosial seperti empati dan keikhlasan berbagi, menurut pandangan ini, hanya dapat tumbuh melalui pengalaman langsung dan keteladanan nyata, bukan melalui interaksi digital yang cenderung bersifat satu arah dan minim umpan balik emosional.

Implikasi teoretis dari temuan ini menegaskan bahwa kualitas perkembangan perilaku sosial anak usia dini tidak semata-mata ditentukan oleh ada atau tidaknya gadget, melainkan oleh pola penggunaannya (Guellai et al., 2022; Mallawaarachchi et al., 2024). Hal ini terlihat jelas pada dua anak, AK-03 dan AK-06, yang penggunaan gadgetnya lebih terkontrol berkat pendampingan orang tua yang konsisten, durasi yang dibatasi di bawah satu jam per hari, serta kesempatan bermain di luar rumah yang lebih banyak. Kedua anak tersebut justru menunjukkan perilaku sosial yang lebih baik pada seluruh indikator yang diteliti. Implikasi praktisnya, orang tua perlu mengambil peran aktif dalam mengatur frekuensi, durasi, dan jenis konten gadget anak, sementara pendidik PAUD perlu merancang kegiatan yang mendorong interaksi sosial langsung guna mengimbangi paparan gadget yang diterima anak di rumah. Temuan ini selaras dengan hasil penelitian Itsna dan Rofi'ah (2021) serta Yoland (2024), yang sama-sama menemukan kecenderungan menurunnya interaksi sosial pada anak dengan intensitas penggunaan gadget yang tinggi.

Meski demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan yang perlu diakui secara jujur. Cakupan subjek yang terbatas pada satu lembaga PAUD dengan enam anak yang diobservasi membuat temuan ini belum dapat digeneralisasi secara luas ke konteks PAUD lain yang mungkin memiliki karakteristik sosial dan ekonomi berbeda. Penelitian lanjutan dengan cakupan subjek yang lebih luas serta desain longitudinal akan sangat bermanfaat untuk melihat bagaimana pola penggunaan gadget berkembang seiring waktu dan bagaimana dampaknya terhadap perilaku sosial anak berubah pada rentang usia yang lebih panjang. Dengan demikian, temuan penelitian ini sebaiknya dipandang sebagai gambaran awal yang kontekstual, bukan sebagai kesimpulan yang berlaku mutlak untuk seluruh populasi anak usia dini.

5. Simpulan

Penelitian ini menyimpulkan dua hal utama. Pertama, pola penggunaan gadget pada anak usia dini di PAUD Permata Bunda belum sesuai dengan prinsip-prinsip pendidikan anak usia dini, ditandai dengan frekuensi penggunaan 3–4 kali per hari dan durasi lebih dari dua jam per hari yang melampaui batas yang direkomendasikan para ahli, yakni maksimal satu jam per hari untuk anak usia 2–5 tahun (World Health Organization, 2019), dengan konten yang didominasi hiburan pasif, pendampingan orang tua yang rendah (33%), dan tujuan penggunaan yang lebih didominasi hiburan (83%) dibandingkan sarana belajar.

Kedua, penggunaan gadget yang berlebihan dan tanpa pengawasan memberikan dampak negatif yang signifikan terhadap perkembangan perilaku sosial anak usia dini, yang terlihat pada menurunnya kemampuan berinteraksi, lemahnya kerja sama, rendahnya sikap empati, minimnya perilaku berbagi, serta sulitnya mengikuti aturan. Sebaliknya, anak yang penggunaan gadgetnya dibatasi dan didampingi orang tua menunjukkan perilaku sosial yang jauh lebih baik. Temuan ini menegaskan pentingnya pengaturan frekuensi, durasi, jenis konten, dan pendampingan orang tua dalam penggunaan gadget agar tidak menghambat perkembangan perilaku sosial anak usia dini, serta membuka ruang bagi penelitian lanjutan dengan cakupan subjek yang lebih luas.

6. Daftar Pustaka

- Belton, S., Issartel, J., Behan, S., Goss, H., & Peers, C. (2021). The differential impact of screen time on children's wellbeing. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(17), 9143. <https://doi.org/10.3390/ijerph18179143>
- Dewantara, K. H. (2016). *Pendidikan*. UST Press.
- Evy, N. (2020). *Model Penjamin Mutu di Akademik Kebidanan Samarinda*. Penerbit NEW.
- Fadhallah, R. A. (2021). *Wawancara*. UNJ Press.
- Froebel, F. (2020). *The Education of Man*. Dover Publications.
- Gastaud, L. M., Trettim, J. P., Scholl, C. C., et al. (2023). Screen time, implications for early childhood cognitive development. *Early Human Development*, 183, 105792. <https://doi.org/10.1016/j.earlhumdev.2023.105792>
- Guellai, B., Somogyi, E., Esseily, R., & Chopin, A. (2022). Effects of screen exposure on young children's cognitive development, a review. *Frontiers in Psychology*, 13, 923370. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.923370>
- Hardani, H., Andriani, H., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Istiqomah, R. R., Fardani, R. A., Sukmana, D. J., & Auliya, N. H. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Pustaka Ilmu.
- Hartini, A., & Tresnaningsih, A. (2020). Analisis motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. *Jurnal Pekan, Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 5(1), 73–74.
- Itsna, N. M., & Rofi'ah, R. (2021). Dampak penggunaan gadget pada interaksi sosial anak usia dini. *Ummul Qura, Jurnal Institut Pesantren Sunan Drajat (INSUD) Lamongan*.
- Khadijah. (2024). *Urgensi Pengembangan Sosial Emosional Bagi Anak Usia Dini*. Medan: Merdeka.
- Karani, N. F., Sher, J., & Mophosho, M. (2022). The influence of screen time on children's language development, a scoping review. *South African Journal of Communication Disorders*, 69(1), a825. <https://doi.org/10.4102/sajcd.v69i1.825>
- Kerai, S., Almas, A., Guhn, M., Forer, B., & Oberle, E. (2022). Screen time and developmental health, results from an early childhood study in Canada. *BMC Public Health*, 22(1), 1–9. <https://doi.org/10.1186/s12889-022-12701-3>
- Konok, V., Liskai-Peres, K., Bunford, N., et al. (2021). Mobile use induces local attentional precedence and is associated with limited socio-cognitive skills in preschoolers. *Computers in Human Behavior*, 120, 106758. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106758>
- Mallawaarachchi, S., Burley, J., Mavilidi, M., Howard, S. J., Straker, L., Kervin, L., Staton, S., Hayes, N., Machell, A., Torjinski, M., Brady, B., Thomas, G., Horwood, S., White, S. L. J., Zabatiero, J., Rivera, C., & Cliff, D. (2024). Early childhood screen use contexts and cognitive and psychosocial outcomes, a systematic review and meta-analysis. *JAMA Pediatrics*, 178(10), 1017–1026. <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2024.2620>
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh penggunaan gadget dalam kehidupan. *KOPASTA, Journal of the Counseling Guidance Study Program*.
- Mekarisce, A. A. (2020). Teknik pemeriksaan keabsahan data pada penelitian kualitatif di bidang kesehatan masyarakat. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat, Media Komunikasi Komunitas Kesehatan Masyarakat*, 12(3), 145–151.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosda Karya.
- Montessori, M. (2019). *The Absorbent Mind*. Henry Holt and Company.
- Mukarromah, T. (2019). *Dampak penggunaan gadget pada perkembangan sosial anak usia dini di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak*. Skripsi, IAIN Metro.

- Nurfajriani, W. V., Ilhami, M. W., Mahendra, A., Afgani, M. W., & Sirodj, R. A. (2024). Triangulasi data dalam analisis data kualitatif. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(17), 827–828.
- Noor, J. (2012). *Metodologi Penelitian, Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*. Kencana.
- Novitasari, W., & Khotimah, N. (2019). Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5–6 tahun. *Jurnal PAUD Teratai*.
- Piaget, J. (2019). *Play, Dreams and Imitation in Childhood*. Routledge.
- Ren, W. (2023). The influence of screen media usage on child social development, a systematic review. *Journal of Education, Humanities and Social Sciences*, 8, 2110–2117. <https://doi.org/10.54097/ehss.v8i.4655>
- Sulung, U., & Muspawi, M. (2024). Memahami sumber data penelitian, primer, sekunder, dan tersier. *Edu Research*, 5(3), 112–113.
- Susanto, D., & Jailani, M. S. (2023). Teknik pemeriksaan keabsahan data dalam penelitian ilmiah. *QOSIM, Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 1(1), 53–61.
- Takahashi, I., Obara, T., Ishikuro, M., Murakami, K., Ueno, F., Noda, A., Onuma, T., Shinoda, G., Nishimura, T., Tsuchiya, K. J., & Kuriyama, S. (2023). Screen time at age 1 year and communication and problem-solving developmental delay at 2 and 4 years. *JAMA Pediatrics*, 177(10), 1039–1046. <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2023.3057>
- Turrohmah, N., Basri, M., & Nurlaili, N. (2025). Upaya meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia 5–6 tahun melalui media film animasi. *Pelangi: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 7(1), 134–148. <https://doi.org/10.52266/pelangi.v4i1.766>
- Vygotsky, L. S. (2020). *Mind in Society, The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- World Health Organization. (2019). *Guidelines on Physical Activity, Sedentary Behaviour and Sleep for Children under 5 Years of Age*. WHO.
- Yoland, V. N. (2024). *Analisis dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial dan prestasi belajar peserta didik di SD Muhammadiyah Metro* [Doctoral dissertation, IAIN Metro].
- Zhao, J., Yu, Z., Sun, X., Wu, S., Zhang, J., Zhang, D., Zhang, Y., & Jiang, F. (2022). Association between screen time trajectory and early childhood development in children in China. *JAMA Pediatrics*, 176(8), 768–775. <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2022.1630>