

## Analisis Dampak Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Dini di Masa Mendatang Kelompok B TK Al Anwar Tahun 2024/2025

\*<sup>1</sup>Khairul Huda,<sup>2</sup>Dina Fahira

<sup>1</sup>Dosen Fakultas Ilmu Psikologi Dan Pendidikan Universitas Pendidikan Mandalika Mataram

<sup>2</sup>Mahasiswa Program Studi S1 PgPaud, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Terbuka

\*Coresponding Autor [khaiulhuda633@gmail.com](mailto:khairulhuda633@gmail.com)

Email:[fahiradina326@gmail.com](mailto:fahiradina326@gmail.com)

### Abstrak

Penggunaan gadget pada anak usia dini semakin meningkat seiring perkembangan teknologi digital yang pesat. Meskipun gadget dapat memberikan manfaat edukatif jika digunakan secara tepat, penggunaannya yang berlebihan dan tanpa pengawasan dapat menimbulkan dampak negatif terhadap perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dampak penggunaan gadget terhadap anak usia dini serta peran orang tua dalam mengontrol dan mengarahkan penggunaan tersebut. Metode yang digunakan adalah studi literatur dari berbagai sumber relevan, termasuk jurnal ilmiah, artikel, dan laporan penelitian terkini. Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan berpotensi menyebabkan keterlambatan bicara, gangguan konsentrasi, dan kurangnya interaksi sosial pada anak. Di sisi lain, keterlibatan aktif orang tua dalam membatasi waktu penggunaan, memilih konten yang sesuai, dan mendampingi anak saat menggunakan gadget terbukti dapat meminimalisir dampak negatif tersebut. Oleh karena itu, peran orang tua sangat krusial dalam menciptakan pola penggunaan gadget yang sehat bagi anak usia dini.

**Kata kunci:** Gadget, Anak usia dini, Orang tua.

### Abstract

*Gadget use among young children is increasing along with the rapid development of digital technology. While gadgets can provide educational benefits when used appropriately, excessive and unsupervised use can negatively impact children's cognitive, social, and emotional development. This study aims to examine the impact of gadget use on young children and the role of parents in controlling and directing such use. The method used was a literature review from various relevant sources, including scientific journals, articles, and recent research reports. The study results indicate that excessive gadget use has the potential to cause speech delays, impaired concentration, and reduced social interaction in children. On the other hand, active parental involvement in limiting usage time, selecting appropriate content, and accompanying children while using gadgets has been shown to minimize these negative impacts. Therefore, the role of parents is crucial in creating healthy gadget use patterns for young children.*

**Keywords:** Gadgets, Early Childhood, Parents.

How to Cite: Huda, K., & Dina fahira. (2025). Analisis Dampak Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Dini Di Masa Mendatang Kelompok B TK Al Anwar Tahun 2024/2025. *Journal Transformation of Mandalika*, doi <https://doi.org/10.36312/jtm.v6i5.5031>



<https://doi.org/10.36312/jtm.v6i5.5031>

Copyright© 2025, Author (s)  
This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) License.



## PENDAHULUAN

Di era globalisasi dimana saat ini seiring dengan perkembangan zaman yang semakin canggih tentunya menuai beberapa dampak positif dan negatif terhadap Masyarakat, pada saat ini perkembangan yang paling tampak dan sangat pesat yaitu perkembangan teknologi. (Yumarno, 2022) Notohadiningrat mengatakan bahwa teknologi adalah ilmu atau pengetahuan

yang diterapkan pada penciptaan barang yang diperlukan atau yang diinginkan manusia teknologi juga disebut dengan aplikasi dari prinsip -prinsip keilmuan sehingga menghasilkan susatu yang berarti bagi kehidupan manusia . (Dra. winda Gunarti, 2021)

Kemajuan teknologi semenjak sepuluh tahun terakhir ini mengalami peningkatan yang sangat tinggi. Misalnya yang kita ketahui pada saat ini pengembangan elektronik dan gadget sudah semakin canggih seperti lahirnya elektronik yang berbasis teknologi digital.

Perkembangan teknologi digital ini mempunyai banyak manfaat terhadap masyarakat dan juga mempunyai negatif juga jika di salah gunakan, salah satunya dalam penggunaan sosial media. Sosial media merupakan salah satu tren berbasis teknologi informasi. (Abdullah, 2022) teknologi ini tidak mengenal usia dimana bagi siapapun apabila sudah memegang yang Namanya gadget pastinya sudah bisa memakai teknologi ini, gadget adalah suatu perangkat elektronik kecil dengan fungsi khusus yang dirancang untuk memudahkan pekerjaan manusia, contohnya smartphone dan tablet yang biasa di pakai sehari-hari untuk menemani kebutuhan dalam hal pekerjaan tetapi juga bisa dipakai untuk hiburan.

Di Indonesia banyak yang kita ketahui bahwasannya tidak ada batasan usia bagi pengguna gadget saat ini. mulai dari anak-anak, remaja dan dewasa. yang akan kita bahas mengacu kepada anak-anak, bermacam kesibukan orang tua dalam menjalani aktifitas sehari-hari memberikan gadget pada anak merupakan salah satu solusi bagi para orang tua dengan alasan agar anaknya bisa tenang dan aman. namun dengan kebiasaannya orang tua sering lupa akan dampaknya. (Saputri, 2022). Gadget juga dapat digunakan sebagai sarana untuk menambah pengetahuan bagi anak dengan kemajuan teknologi saat ini, namun siswa bisa dikatakan tidak bisa menutupi diri mengenai bentuk kemajuan di era globalisasi.

Dampak perkembangan digital ini telah memengaruhi pola pengasuhan anak secara signifikan, termasuk dalam hal penggunaan Smartphone/tablet (gadget) pada anak usia dini. Gadget memang mempunyai dampak positif bagi pola pikir anak yakni untuk membantu anak dalam permainan dan bertujuan untuk membantu perkembangan otak kanan anak. Akan tetapi di balik dampak positif itu ada juga dampak negatifnya terhadap daya kembang anak.jika diteliti lebih dalam maka faktor yang paling dominan lebih ke arah dampak negatif yang sangat berpengaruh tinggi terhadap perkembangan anak. Sehingga anak seringkali berasumsi bahwa gadget adalah kawan yang selalu ada untuk menemani rutinitasnya sehari-hari. Oleh sebab itu, penggunaan gadget yang berlebihan akan membuat anak merasa introvert dan bahkan ia menganggap hal tersebut adalah sesuatu yang wajib dilakukan. Pada saat ini, banyak sekali seorang anak yang hanya terfokus kepada gadget, sampai melupakan tugas mereka seperti belajar dan sosialisasi dengan lingkungan.

penggunaan gawai atau gadget menimbulkan dampak negatif pada anak usia dini antara lain dengan konten yang kurang baik, mempengaruhi kesehatan fisik (masalah penglihatan, kekakuan, cedera tulang belakang karena posisi duduk), mengalami ketergantungan bahkan menghambat perkembangan sosial anak. Pengaruh gadget memberikan dampak negatif terhadap interaksi sosial anak. Adapun dampak negatif yang dirasakan oleh anak yaitu dapat mempengaruhi pergaulan sosial anak terhadap lingkungan terdekatnya (Miranti, 2021)

Berbagai radiasi dalam komponen Smartphone/tablet (gadget) tersebut dapat merusak jaringan syaraf dan otak anak bila anak sering menggunakan gadget. Selain itu, juga dapat menurunkan daya aktif anak dan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain. Anak menjadi kurang interaktif dan lebih suka sendiri dengan zona nyamannya bersama gadget. Sehingga menimbulkan sikap individualis pada anak dan kurangnya sikap peduli terhadap sesama baik terhadap orang tua teman, maupun orang lain. (Arifuddin, 2021)

Anak-anak yang sedang berada dalam masa serba ingin tahu juga akan senang jika dihadiahkan gadget oleh orang tuanya. Apalagi dengan perkembangan teknologi informasi, anak-anak sekarang ini rasanya jauh lebih "sadar teknologi" dibanding generasi-generasi di

belakangnya. Saya perhatikan anak-anak sekarang bisa dengan mudah mengakses aplikasi dalam gadget yang baru didapatinya, tidak butuh waktu lama bagi mereka untuk menguasai fitur-fitur gadget tersebut, tidak hanya itu banyak konten-konten dewasa yang tidak sengaja lewat di gadgetnya sehingga dengan rasa ingin tahu para anak sekali ingin tahu apa maksudnya dan dampak dari itu bisa di bawa anak dalam kehidupan sehari-hari. (Zaman, 2022)

Makna dari pernyataan diatas adalah sebuah pihak bertanggung jawab untuk membekali anak usia dini sebaik baiknya, sehingga mereka kelak dapat mengisi kehidupannya dengan baik artinya aktivitas kehidupan anak usia dini dapat diisi dan dijalani lebih positif, produktif, dan bermanfaat. (Nugraha, 2021). Menteri pemberdayaan perempuan dan perlindungan anak yambise mengingatkan para orang tua untuk mengontrol anak mereka yang sudah bermain gadget. Sebab dari memegang gadget seperti Smartphone maupun tablet, anak bisa dapatkan tayangan atau informasi yang belum tersaring dengan baik. Maka dari itu jadi orangtua walaupun memberikan itu (gadget), harus ketat mengontrol anak-anak yang menggunakananya. Ada jam-jam tertentu anak pegang gadget, ada jam-jam tertentu anak bersama orangtua, dan ada masa nya pula anak bisa bermain dengan teman sebaya nya.

Oleh karena itu, perlunya pemahaman mengenai pengaruh gadget terutama bagi orangtua, agar anaknya dapat dibatasi penggunaannya dan daya kembang anak dapat berkembang dengan baik dan menjadi anak yang aktif, cerdas, dan interaktif terhadap orang lain. Alasan pemilihan judul penelitian ini yaitu " Dampak Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Dini Di Masa Mendatang". Karena masih kurangnya pemahaman orang tua mengenai dampak akibat penggunaan gadget bagi anak yang berakibat pada daya kembang anak itu sendiri.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan tujuan untuk memahami secara mendalam dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan anak usia dini serta peran orang tua dalam mengawasi penggunaannya. Pendekatan ini dipilih karena sesuai untuk menggambarkan fenomena sosial berdasarkan perspektif subjek penelitian. Data dikumpulkan melalui beberapa teknik berikut: wawancara semi-terstruktur dilakukan kepada orang tua untuk mengetahui frekuensi, durasi, jenis konten, dan pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku anak. Dan observasi langsung yang dilakukan terhadap anak-anak dalam situasi bermain dan menggunakan gadget, untuk mengamati perubahan perilaku, interaksi sosial, serta konsentrasi. Dilakukan studi dokumentasi pengumpulan data sekunder dari laporan sekolah, catatan perkembangan anak, serta literatur terkait dampak teknologi pada anak usia dini.

Teknik Analisis data yang diperoleh dianalisis menggunakan metode analisis tematik. Proses analisis meliputi: 1) Transkripsi data wawancara dan observasi. 2) Koding untuk mengidentifikasi tema-tema utama seperti perubahan perilaku, kecanduan gadget, dan keterlibatan orang tua. 3) Penarikan kesimpulan berdasarkan pola dan hubungan antar tema.

## PEMBAHASAN

Perkembangan teknologi digital yang sangat pesat membawa perubahan besar dalam cara hidup manusia, termasuk dalam pola pengasuhan dan tumbuh kembang anak usia dini. Keberadaan gadget sudah tidak asing lagi bagi manusia. Gadget seperti smartphone dan tablet kini menjadi media hiburan sekaligus alat bantu pendidikan. Namun, penggunaan gadget yang terlalu intensif dan tidak diawasi berpotensi memberikan dampak negatif terhadap perkembangan sosial anak, khususnya dalam jangka panjang.

### 1. Masa Usia Dini dan Perkembangan Sosial

Anak usia dini (0–6 tahun) sedang berada pada fase emas (golden age) di mana otak berkembang sangat pesat, termasuk dalam hal membangun keterampilan sosial seperti komunikasi, empati, dan interaksi sosial. Proses ini membutuhkan pengalaman nyata, seperti bermain bersama, bercakap-cakap dengan orang tua dan teman, serta merespons lingkungan secara langsung. Jika anak terlalu sering berinteraksi dengan layar gadget, maka waktu mereka untuk berlatih keterampilan sosial tersebut akan sangat berkurang. Akibatnya, anak menjadi kurang peka terhadap ekspresi emosi orang lain, sulit menjalin hubungan sosial, dan cenderung menarik diri dari lingkungan sosialnya. Dampak jangka Panjang (dimasa mendatang) Penggunaan gadget secara intensif sejak usia dini dapat membentuk pola perilaku sosial yang terbawa hingga masa remaja atau dewasa, di antaranya: ketergantungan sosial digital, anak lebih nyaman bersosialisasi melalui media digital daripada secara langsung, hal ini dapat mengganggu kemampuan berkomunikasi di dunia nyata. kesulitan beradaptasi sosial: Anak akan menghadapi tantangan saat harus memasuki lingkungan baru, seperti sekolah atau komunitas, karena tidak terbiasa dengan interaksi sosial langsung, tingginya risiko gangguan sosial dan emosional: Anak berisiko mengalami gangguan seperti kecemasan sosial, rendahnya rasa percaya diri, dan perilaku menyendiri. penurunan kecerdasan Sosial: Anak yang terbiasa dengan respons instan dari gadget bisa mengalami kesulitan dalam membaca situasi sosial dan memahami perspektif orang lain.

## 2. Peran Lingkungan dan Orang Tua

Dampak dari penggunaan gadget sangat bergantung pada keterlibatan orang tua dan lingkungan. Tanpa pendampingan yang tepat, gadget dapat menjadi pengganti interaksi manusia. Sebaliknya, jika orang tua aktif mendampingi, memilih konten yang edukatif, dan membatasi waktu penggunaan, gadget bisa digunakan sebagai alat bantu yang positif.

## 3. Arah Perubahan Sosial Anak

Anak-anak masa kini berisiko tumbuh menjadi individu yang kurang tangguh dalam hubungan sosial jika ketergantungan terhadap gadget tidak dikendalikan. Masa depan generasi ini bisa ditandai oleh: a) Melemahnya kualitas komunikasi interpersonal, b) Meningkatnya isolasi sosial dalam masyarakat, c) Tingginya ketergantungan pada teknologi untuk memenuhi kebutuhan emosi dan hiburan. Menurut Harlock, perkembangan sosial anak usia dini sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk lingkungan keluarga, faktor eksternal, dan pengalaman sosial awal. Salah satu isu yang semakin mendapat perhatian adalah dampak penggunaan gadget secara berlebihan terhadap perkembangan sosial dan emosional anak. Penggunaan yang tidak terkendali ini dapat menyebabkan anak cenderung menarik diri dari lingkungan sosial, mengalami gangguan tidur, menjadi penyendiri, menunjukkan perilaku agresif, kehilangan kreativitas, menghadapi risiko, dan kehilangan minat terhadap aktivitas lainnya yang mendukung tumbuh kembang mereka. Perkembangan sosial dan emosional pada anak adalah proses penting di mana mereka belajar memahami dan menyesuaikan diri dengan berbagai situasi serta emosi dalam interaksi sehari-hari dengan orang di sekitarnya. Selain pengaruh gadget, dinamika keluarga dan hubungan dengan teman sebaya juga memainkan peran yang signifikan dalam membentuk perkembangan sosial dan emosional anak.

Kemampuan sosial emosional pada anak mencakup kemampuan mereka untuk mengenali dan mengekspresikan emosinya. Perkembangan emosional merupakan proses awal yang rumit, yang dimulai dari usia dini hingga berlanjut sampai dewasa. Sejak bayi, emosi yang dapat dikenali adalah kebahagiaan dan kesedihan. Seiring tumbuh kembangnya, anak mulai menunjukkan beragam emosi seperti ketakutan, kemarahan, rasa malu, dan berbagai perasaan lainnya yang mereka alami.

Kurangnya aktivitas fisik, keterampilan sosial yang buruk, dan bahkan masalah konsentrasi dan perhatian adalah semua gejala kecanduan gatget ini. Tindakan ini menunjukkan bahwa anak masih belajar mengekspresikan afeksi secara sosial. Perilaku tersebut dapat

dihubungkan dengan pola interaksi yang dibentuk oleh pengaruh media digital, di mana anak mungkin meniru ekspresi kasih sayang yang dilihat melalui konten di gadget, tanpa memahami konteks sosial atau batasan yang sesuai. Hal ini mengindikasikan pentingnya peran pendampingan orang dewasa dalam menyaring dan menjelaskan konten yang dikonsumsi anak melalui gadget. Oleh karena itu, Untuk mengatasi dampak negatif dari penggunaan gadget yang intensif terhadap perilaku sosial solusi yang dapat diterapkan adalah meningkatkan pendampingan orang tua saat anak menggunakan gadget, membatasi waktu layar sesuai rekomendasi usia, diperlukan peran aktif orang tua, guru, dan lingkungan sekitar dalam mengarahkan penggunaan teknologi secara bijak. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah pembatasan durasi penggunaan gadget sesuai dengan usia anak, yaitu memperbanyak kegiatan interaktif langsung seperti bermain peran, diskusi kelompok kecil,membuat permainan fisik yang mendorong interaksi sosial secara nyata dan pembatasan waktu missal tidak diperbolehkan lebih dari satu jam per hari dengan pendampingan langsung. Selain itu, perlu ditingkatkan frekuensi kegiatan sosial yang bersifat langsung, seperti bermain bersama, kerja kelompok, dan diskusi ringan, yang dapat melatih empati, komunikasi, serta kontrol diri anak. Dengan Pendekatan ini anak dapat lebih memahami Batasan sosial dan mengekspresikan emosinya secara tepat, sehingga bisa menyeimbangkan pengaruh teknologi dengan kebutuhan dasar anak akan interaksi sosial nyata yang mendukung tumbuh kembangnya secara optimal.

Hasil dari wawancara bersama orang tua dan wali murid beberapa putra-putrinya memang mengalami kesulitan dalam hal pencegahan untuk mengurangi bermain gadget, memang rata-rata salah satu dari orang tua mengakui tentang kesalahan dari awal yang membiarkan anak nya bermain gadget dalam kurun waktu yang tidak di tentukan sehingga keterlambatan ini bisa menjadi masalah pada perkembangan anak usia dini. Dalam memecahkan masalah ini penulis berkontribusi dalam memberi arahan untuk mengurangi aktifitas dalam menggunakan gadget pada anak usia dini, salah satu cara yaitu memberikan waktu yang produktif maksimal 2 jam perhari untuk bermain gadget, dan dalam waktu bermain gadget orang tua maupun wali murid juga harus mengontrol apa saja yang di akses untuk menyaring dan menghindari konten yang tidak semestinya di lihat oleh anak usia dini.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi dan analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget secara intensif pada anak usia dini memberikan dampak signifikan terhadap perkembangan perilaku sosial mereka. Anak-anak cenderung menunjukkan sikap dan prilaku yang bukan semestinya, prilaku yang dapat menimbulkan kehancuran perkembangan otak anak dapat terganggu apabila anak usia dini terlalu bebas menggunakan gadget. Konten dewasa sering kali muncul dalam beberapa iklan aplikasi yang bahkan tidak di sengaja, sehingga menimbulkan pola pikir anak yang bertingkah kedewasaan misal mencium sesama jenis yang penulis lihat di lingkungan TK Al Anwar.

Saran dari penulis orang tua harus lebih mengontrol putra putrinya dalam menggunakan gadget, kasih waktu dari setiap harinya dan jadwalkan kapan waktu yang pas untuk memberikan gadget. Waspada konten yang tidak baik yang bisa merusak ketangkasan dan masa anak di masa mendatang, Pendekatan ini anak dapat lebih memahami Batasan sosial dan mengekspresikan emosinya secara tepat, sehingga bisa menyeimbangkan pengaruh teknologi dengan kebutuhan dasar anak akan interaksi sosial nyata yang mendukung tumbuh kembangnya secara optimal.

Kurangnya aktivitas fisik, keterampilan sosial yang buruk, dan bahkan masalah konsentrasi dan perhatian adalah semua gejala kecanduan gatget ini. Tindakan ini menunjukkan

bahwa anak masih belajar mengekspresikan afeksi secara sosial. Perilaku tersebut dapat dihubungkan dengan pola interaksi yang dibentuk oleh pengaruh media digital, di mana anak mungkin meniru ekspresi kasih sayang yang dilihat melalui konten di gadget, tanpa memahami konteks sosial atau batasan yang sesuai.

## DAFTAR PUSTAKA

1. Abdullah, L. A. (2022). *Peranan Media Sosial Media*. Palembang: Bening Media Publishing.
2. Aisyah, S. (2020). *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini* . Banten .
3. ZArifuddin, O. (2021). *Konsep Dasar Anak Usia Dini*.
4. Dra. winda Gunarti, M. (2021). *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Banten.
5. Jalilah, S. R. (2022). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan fisik dan perubahan prilaku pada anak. *Ilmu Pendidikan*, 03.
6. Miranti, P. (2021). Waspadai Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak usia Dini . *Jurnal cendikiawan Ilmiah* .
7. Nugraha, A. (2021). *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Banten: Universitas Terbuka.
8. Saputri, N. O. (2022). Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Prilaku Sosial Prilaku Anak.
9. Yumarni, V. (2022). Pengaruh Gadged Terhadap Anak Usia Dini. *Literasiologi*, 01.
10. Zaman, D. B. (2022). *Media dan sumber belajar paud*. Tengrang.