



Research Article

Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini

Fildzah Farahiyah¹, Nita Rosalita², Okti Hazrati³

1. Universitas Pendidikan Indonesia, FildzahFarahiyah@upi.edu
2. Universitas Pendidikan Indonesia, nitarosalita@upi.edu
3. Universitas Pendidikan Indonesia, okrihazrati@upi.edu

Copyright © 2024 by Authors, Published by INTERDISIPLIN: Journal of Qualitative and Quantitative Research. This is an open access article under the CC BY License <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Received : January 11, 2024

Revised : February 21, 2024

Accepted : February 27, 2024

Available online : March 28, 2024

How to Cite: Fildzah Farahiyah, Nita Rosalita, & Okti Hazrati. (2024). The Impact of Gadgets on the Social and Emotional Development of Early Childhood. *INTERDISIPLIN: Journal of Qualitative and Quantitative Research*, 1(2), 80–90. <https://doi.org/10.61166/interdisiplin.v1i2.9>

The Impact of Gadgets on the Social and Emotional Development of Early Childhood

Abstract. This study was conducted to describe the impact of *gadgets* on early childhood socio-emotional development. The method used in this research is literature methodology. With a qualitative approach. From the results of this study, it is found that *gadgets* can have positive and negative impacts on the socio-emotional development of early childhood. The positive impacts include: increasing children's imagination and creativity, increasing children's intelligence and cognitive abilities, helping children learn and understand the surrounding environment, increasing children's self-confidence, expanding children's friendship networks. While the negative impacts include: increasing the risk of *gadget* addiction, reducing children's social interaction with peers, disrupting children's emotional and moral development, increasing the risk of health problems, such as obesity, sleep disorders, and visual impairment.

Keywords: gadgets; social-emotional development; early childhood

Abstrak. Penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan dampak *gadget* terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metodologi *literature*. Dengan pendekatan Kualitatif. Dari hasil penelitian ini didapatkan bahwa *gadget* dapat memiliki dampak positif dan negatif bagi perkembangan sosial emosional anak usia dini. Dampak positifnya antara lain: meningkatkan imajinasi dan kreativitas anak, meningkatkan kecerdasan dan kemampuan kognitif anak, membantu anak dalam belajar dan memahami lingkungan sekitar, meningkatkan rasa percaya diri anak, memperluas jaringan pertemanan anak. Sedangkan dampak negatifnya antara lain: meningkatkan risiko kecanduan *gadget*, mengurangi interaksi sosial anak dengan teman sebaya, mengganggu perkembangan emosi dan moral anak, meningkatkan risiko masalah kesehatan, seperti obesitas, gangguan tidur, dan gangguan penglihatan

Kata Kunci: gadget; perkembangan sosial emosional; anak usia dini

PENDAHULUAN

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 mengenai Standar Pendidikan Anak Usia Dini tingkat pencapaian perkembangan menggambarkan pertumbuhan dan perkembangan yang diharapkan dicapai anak pada rentang usia tertentu. Perkembangan anak yang dicapai merupakan integrasi aspek pemahaman nilai-nilai agama dan moral, fisik, kognitif, bahasa, dan sosial-emosional. Perkembangan dapat diartikan dengan serangkaian perubahan-perubahan progresif yang terjadi sebagai akibat dari proses kematangan dan pengalaman. Sedangkan pertumbuhan adalah tumbuh kembang bagian tubuh anak yang dapat diukur dengan angka. Perkembangan menitik beratkan pada bertambahnya keahlian dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur dan dapat diramalkan, sebagai hasil dari proses pematangan. Menurut (Yusuf, 2004) perkembangan sosial emosional yaitu perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku di masyarakat tempat anak berada.

Perkembangan sosial pada anak ditandai dengan kemampuan anak untuk beradaptasi dengan lingkungan, menjalin pertemanan yang melibatkan emosi, pikiran dan perilakunya. Perkembangan sosial adalah proses dimana anak mengembangkan ketrampilan interpersonalnya, belajar menjalin persahabatan, meningkatkan pemahamannya tentang orang diluar dirinya juga belajar penalaran moral dan perilaku.

Perilaku sosial yang mulai muncul adalah perilaku meniru, adanya daya persaingan antar anak, munculnya perilaku kerjasama, timbulnya rasa empati, berbagi, perilaku berkuasa, memikirkan diri sendiri, perilaku bertengkar, menggoda, tingkah laku berkuasa dan mementingkan diri sendiri. Sedangkan Hurlock menyatakan perilaku emosional anak terdapat 9 aspek yaitu rasa takut, malu, cemas, khawatir, marah, cemburu, duka cita, rasa ingin tahu dan juga gembira. Sering kali kita mendengar istilah emosi positif dan juga emosi negatif. Emosi positif ini dapat terbentuk karena adanya interaksi sosial yang baik dengan orang lain. Pola asuh dari orangtua yang tepat serta orangtua yang terlibat aktif

dalam tumbuh kembang anak menjadi kunci perilaku sosial emosional seorang anak dapat berkembang dengan baik.

Nugraha dan Rachmawati (2008) mengemukakan bahwa fungsi dan peranan emosi pada perkembangan anak adalah sebagai bentuk komunikasi dengan lingkungannya, sebagai bentuk kepribadian dan penilaian anak terhadap dirinya, sebagai bentuk tingkah laku yang dapat diterima lingkungannya, sebagai pembentuk kebiasaan, dan sebagai upaya pengembangan diri. Adapun sasaran pengembangan sosial anak menurut Lawrence dan Hurlock (dalam Nugraha dan Rahmawati, 2008) difokuskan pada keterampilan-keterampilan sosial yang diharapkan dapat dimiliki anak. Keterampilan yang dimaksud yaitu keterampilan bercakap-cakap/ komunikasi, menumbuhkan sense of humor, menjalin persahabatan, berperan serta dalam satu kelompok, dan memiliki tata krama. Perkembangan sosial emosional pada anak usia dini yakni anak dapat memiliki kemampuan untuk mengelola emosi dan kemampuan untuk bersosialisasi atau berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

Perkembangan sosial emosional dapat dilatih dengan pembelajaran di kelas guru menyiapkan pembelajaran satu tim atau pembelajaran kelompok, sehingga anak akan bersosialisasi dengan teman satu tim sehingga perkembangan sosial emosional anak terstimulus dan berkembang sesuai dengan kemampuannya. Anak usia dini mempunyai intelegensi atau kecerdasan yang perlu dikembangkan secara optimal, (Gardner, 2012). Perkembangan sosial emosional pada anak prasekolah menunjukkan arti Sosialisasi, yaitu proses dimana anak-anak belajar mengenai nilai-nilai dan berbagai perilaku yang diterima lingkungan. Hal ini berarti menjadikan anak seorang yang kompeten dan memiliki kepercayaan diri.

Penggunaan *gadget* bagi anak dapat menimbulkan adanya kejahatan, kejahatan tidak terjadi ketika berada di luar rumah saja, tentunya kejahatan dapat dilakukan di media sosial. Hal Anak Usia Dini cenderung menjadi salah satu objek atau target dari kejahatan karena anak-anak selalu memamerkan kekayaan orang tuanya di media sosial, hal tersebut akan memudahkan seseorang untuk berbuat kejahatan. Selain itu, kejahatan sosial media juga bisa berupa bullying. Dampak bullying juga bisa terjadi akibat tindakan orang tua yang selalu mengekspos kegiatan anaknya di sosial media dan beberapa postingan yang dipublikasi oleh anak tidak sesuai atau tidak wajar yang membuat pengguna sosmed tersebut menjadi tidak nyaman. Selain itu, adanya *gadget* dapat mempengaruhi perilaku anak. Sosial media begitu luas dan beragam sekali, dengan adanya sosial media anak menjadi tahu informasi informasi yang mereka dapat. Informasi tersebut bisa berupa dengan tontonan yang mereka lihat. Dengan adanya menonton anak mampu melihat, memahami serta meniru apa yang mereka lihat.

Pardede & Watini, (2021) melakukan penelitian pada anak usia dini di TK Adifa Karang Mulya Kota Tangerang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian Deskriptif Kualitatif. Subjek penelitian ini adalah anak berusia 4-5 tahun di TK Adifa Karang Mulya Kota Tangerang. Penelitian dilaksanakan pada bulan Februari-Maret 2021. Hasil dari penelitian ini adalah penggunaan *gadget* berdampak pada emosional anak usia dini TK Adifa Karang Mulya Kota Tangerang. Dari hasil penelitian ini terdapat 10 anak yang

menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 2 jam perhari yang mengalami dampak yang ditimbulkan yaitu dampak positif, membantu anak dalam merangsang kemampuan motorik. Namun, dampak negatif yang ditimbulkan *gadget*, berpengaruh pada perkembangan emosional anak, terutama aspek pertumbuhan emosi dan perkembangan moral. Dalam penggunaan emosi anak lebih mudah marah, susah diatur dan berbicara pada diri sendiri pada *gadget*. Sedangkan pengaruhnya pada moral berdampak pada kedisiplinan, berkurang waktu belajar dan sering main game dan menonton Youtube. Penelitian ini hanya mengkaji informasi dari hasil penelitian terdahulu mengenai dampak *gadget* bagi perkembangan sosial emosional anak usia dini.

Secara umum, jika sosial emosional anak terhambat maka akan membuat anak menjadi sulit untuk bersosialisasi dengan lingkungannya serta anak menjadi sulit untuk mengatur emosi anak, aspek perkembangan sosial-emosional anak usia dini terhambat, beberapa hal umum yang mungkin terjadi adalah sebagai berikut: Anak mengalami kesulitan dalam mengontrol emosi mereka. Mereka mungkin merespons peristiwa dengan kadar emosi yang tinggi dan sulit mengendalikan reaksi emosional mereka, kesulitan dalam mengungkapkan emosi mereka secara verbal, mengalami kesulitan dalam berinteraksi sosial dengan orang lain, serta mengembangkan keterampilan sosial yang diperlukan untuk berinteraksi dengan orang lain, mengalami kesulitan dalam membangun hubungan yang sehat dengan orang lain. Jika hambatan dalam perkembangan sosial-emosional tidak ditangani dengan baik, anak mungkin berisiko mengalami masalah kesejahteraan mental di kemudian hari. Mereka mungkin rentan terhadap masalah seperti kecemasan, depresi, dan kesulitan dalam mengatur emosi. Penting bagi orang tua, pendidik, dan profesional kesehatan untuk membantu anak-anak mengatasi hambatan ini dan menciptakan lingkungan yang mendorong perkembangan sosial-emosional yang sehat.

Penggunaan teknologi *gadget* pada saat ini tidak mengenal umur mulai dari orang dewasa hingga anak-anak usia dini pun sudah dapat menggunakannya. Dalam penelitian ini, peneliti menggali informasi tentang dampak *gadget* terhadap perkembangan melalui studi literatur untuk menemukan cara lain dalam membatasi anak dalam penggunaan *gadget*, sebab menggunakan *gadget* berlebihan akan memberikan dampak buruk bagi perkembangan anak, termasuk pada aspek perkembangan sosial emosional anak usia dini. Dengan cara yang baru, diharapkan dapat memberikan referensi terhadap orang tua untuk membatasi anak dalam penggunaan *gadget*.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metodologi literature. Dengan pendekatan Kualitatif. Metode literatur adalah suatu teori metodologi pada beberapa teori tertentu. Dengan mencari tahu gagasan atau hasil penemuan yang memiliki kandungan literatur perpustakaan di dalamnya. Peneliti melakukan literatur yaitu review jurnal untuk mengumpulkan informasi lebih spesifik mengenai dampak *gadget* terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini, artikel jurnal yang peneliti gunakan adalah artikel jurnal yang dipublikasikan dari 4

tahun kebelakang, dengan kajian jurnal pendidikan. Artikel yang diperoleh berasal dari Google Scholar dan jurnal terakreditasi serta bersinta. Kemudian dianalisis dan disimpulkan dalam bentuk deskriptif.

HASIL PEMBAHASAN

Pengertian dan Fungsi *Gadget*

Gadget adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. *Gadget* dapat berupa smartphone, tablet, laptop, komputer, televisi, dan lainnya. *Gadget* memiliki berbagai macam fungsi, seperti untuk berkomunikasi, belajar, bermain, dan hiburan.

Gadget dapat memiliki fungsi yang positif dan negatif bagi anak usia dini. Berikut ini adalah beberapa fungsi *gadget* yang positif bagi anak usia dini: Berkomunikasi. *Gadget* dapat membantu anak untuk berkomunikasi dengan teman dan keluarga, baik secara langsung maupun tidak langsung. Belajar. *Gadget* dapat digunakan untuk belajar berbagai hal, seperti membaca, berhitung, dan mengenal lingkungan sekitar. Bermain. *Gadget* dapat digunakan untuk bermain berbagai macam permainan yang dapat membantu anak mengembangkan kreativitas dan imajinasi. Hiburan. *Gadget* dapat digunakan untuk menonton film, mendengarkan musik, dan membaca cerita yang dapat membantu anak untuk bersantai dan melepas penat.

Gadget dapat memiliki fungsi yang positif dan negatif bagi anak usia dini. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk membatasi penggunaan *gadget* pada anak usia dini. Orang tua juga perlu mendampingi anak saat menggunakan *gadget* agar anak dapat menggunakan *gadget* secara bijak dan tidak berdampak negatif terhadap perkembangan sosial emosionalnya. Beberapa tips untuk membatasi penggunaan *gadget* pada anak usia dini: Tetapkan aturan penggunaan *gadget*. Orang tua perlu menetapkan aturan penggunaan *gadget*, seperti durasi penggunaan, jenis aplikasi yang boleh digunakan, dan waktu penggunaan. Jadilah contoh yang baik. Orang tua perlu menjadi contoh yang baik bagi anak dalam penggunaan *gadget*. Berikan alternatif kegiatan lain. Orang tua perlu memberikan alternatif kegiatan lain yang lebih bermanfaat bagi anak, seperti bermain di luar rumah, membaca buku, atau bersosialisasi dengan teman. Dengan membatasi penggunaan *gadget* pada anak usia dini, orang tua dapat membantu anak untuk tumbuh dan berkembang secara optimal, termasuk dalam aspek sosial emosionalnya.

Perkembangan Sosial Emosional Anak

Menurut Masitoh (2009) Perkembangan sosial dan emosional anak prasekolah adalah perolehan kemampuan berperilaku sesuai dengan tuntutan sosial pada suatu keadaan yang terangsang dari organisme mencakup perubahan-perubahan yang disadari, yang mendalam sifatnya dari perubahan perilaku saat berusia 3-6 tahun. Sedangkan menurut Hidayat (2009) Perkembangan anak ditinjau dari aspek psikososial yang dikemukakan oleh Erikson, mengatakan bahwa anak dalam perkembangannya selalu dipengaruhi oleh lingkungan sosial untuk mencapai kematangan kepribadian pada anak.

Selaras dengan pendapat Erikson mengenai sosial emosional yang mempengaruhi lingkungan dan kematangan kepribadian, perkembangan sosial emosional merupakan proses mengembangkan kepribadian anak dengan lingkungan sosialnya, anak yang sosial emosionalnya tidak berkembang secara baik, maka proses kematangan kepribadiannya juga akan terhambat, sosial emosional anak berhubungan dengan bagaimana cara anak berinteraksi atau bersosialisasi dengan lingkungannya, bagaimana anak menerima pendapat orang lain, bagaimana anak mengekspresikan dirinya, jika salah satu aspek perkembangan anak tidak tercapai dengan baik, maka akan berpengaruh pula dengan aspek perkembangan lainnya. Namun sebaliknya, jika salah satu aspek perkembangan anak dapat tercapai dengan baik, maka aspek aspek lainnya akan mengimbangnya.

Menurut Iven Rahmawati, (2020) mengemukakan bahwa pentingnya sosial emosional anak usia dini adalah untuk mengembangkan karakter dalam diri anak ketika berada di lingkungan dan dapat diterima oleh masyarakat dengan baik. Perkembangan zaman yang seperti inilah menjadi salah satu permasalahan yaitu salah satunya jika anak diberikan sebuah *gadget* maka akan sangat berdampak dengan perkembangan sosial emosional anak usia dini.

Menurut Hidayat, perkembangan anak ditinjau dari aspek psikososial yang dikemukakan oleh Erikson, mengatakan bahwa anak dalam perkembangan selalu dipengaruhi oleh lingkungan sosial untuk mencapai kematangan kepribadian pada anak. Mengembangkan sosial emosional harus dilakukan sejak dini terutama pada usia taman kanak-kanak. Hal ini disebabkan karena pada masa tersebut anak mulai mengembangkan pergaulan dengan teman sebaya di lingkungan rumah dan di luar rumah. Bahkan anak-anak yang berbeda wilayah dengan mereka yang tentunya memiliki ciri khas budaya yang berbeda.

Pada anak berusia 5-6 tahun anak sudah mulai menganalisis petunjuk dan peraturan yang valid. Pada anak usia 5-6 ini juga anak sudah dapat menjaga rahasia yang dimilikinya. Lalu pada anak berusia 6 tahun sudah dapat memahami konsepsi emosi ini, seperti misalnya anak sudah mulai mengetahui bentuk dari kecemburuan, kebanggaan, kepiluan, maupun kehilangan. Pada anak berusia 7-8 tahun anak mulai mengerti bagaimana perasaan orang lain yang berada disekitarnya. Pada anak berusia 9-10 tahun, pada usia ini anak sudah mulai memahami apa yang membuat dirinya emosi lalu anak mulai mencari cara untuk menahan emosinya. Pada anak berusia 11-12 tahun pada usia tersebut anak mulai memahami bahwa kaidah atau norma yang berlaku dapat berubah sesuai dengan kondisi dari timbulnya perilaku tersebut.

Dampak *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak

Dampak positif *gadget* terhadap perkembangan sosial emosional anak dapat menambah pengetahuan anak serta dapat meningkatkan jiwa kreativitas anak, dengan adanya penggunaan *gadget* anak dapat mengeksplor dunia. Serta anak anak dapat mudah dalam mengerjakan tugas sekolahnya, dengan adanya *gadget* dapat memperluas jaringan pertemanan, sehingga dapat memudahkan kita untuk bertukar informasi kepada teman kita. Adapun dampak negatif dari bermain *gadget* di antaranya anak dapat kecanduan dalam bermain *gadget*, serta anak dapat sulit

untuk berkomunikasi dengan teman sebayanya anak akan cenderung lebih fokus bermain pada *gadget* nya, dalam *gadget* juga sangat rawan sekali tindakan kejahatan.

Hasil pembahasan dari berbagai artikel yang telah dikaji, menurut hasil penelitian Menurut Nurul Hasanah (2020) dari hasil penelitiannya dengan observasi dan wawancara, *gadget* dapat berdampak negatif bagi anak antara lain, menjadi pribadi yang tertutup, gangguan tidur, mudah mengalami masalah mental, terpapar radiasi. Sedangkan dampak positif *gadget* bagi perkembangan sosial emosional anak antara lain, berkembangnya imajinasi, melatih kecerdasan, meningkatkan rasa percaya diri, mengembangkan kemampuan membaca, matematika dan pemecahan masalah. Selaras dengan pendapat Juandra dan Mahendra (2023) bahwa dampak positif yaitu meningkatnya imajinasi anak dengan melakukan peniruan terhadap gambar yang ada di hp baik dari segi bentuk, warna agak berbeda dengan gambar aslinya hal ini dilakukan anak berdasarkan keinginan sendiri. Meningkatnya kecerdasan pada anak, hal ini dibuktikan dengan meningkatnya kemampuan anak dalam mengenal huruf, angka, dan warna dikarenakan murid terbiasa melihat youtube kids serta meningkatnya kemampuan siswa dalam mengenal huruf dan angka. Sebanding dengan pendapat Hamdani (2023) mengungkapkan bahwa dampak positif penggunaan *gadget* yaitu meningkatkan imajinasi, melatih kecerdasan, dan meningkatkan kemampuan dalam mengenal huruf dan angka. Sedangkan dampak negatif penggunaan *gadget* yaitu, menjadi pribadi yang tertutup, susah tidur, anak mudah marah, dan terpapar radiasi.

Menurut hasil penelitian Intan dan Ratnasari (2021) dalam penelitiannya yang berjudul "Kajian Wacana Dampak Penggunaan *Gadget* (Gawai) Terhadap Kemampuan Sosial Emosional Pada Anak Usia Dini" menurutnya, dampak positifnya yaitu anak dapat mengasah kreativitasnya, mengembangkan kemampuan kognitif dengan melihat video dari aplikasi Youtube dan selain itu juga dapat menumbuhkan rasa ingin tahu mengenai apa yang dilihat. Begitu juga anak dapat mulai menguasai lagu-lagu tradisional, mengenal warna serta mengembangkan imajinasi anak yang menganggap gambar yang anak lihat seolah-olah hidup dan memiliki perasaan. Untuk dampak negatifnya anak akan cenderung bermain sendiri, kurang peka dengan lingkungan sehingga anak menjadi pribadi individualis. Sedangkan menurut Ratna dan Sri (2021) anak yang menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 2 jam perhari yang mengalami dampak yang ditimbulkan yaitu dampak positif, membantu anak dalam merangsang kemampuan motorik. Namun, dampak negatif yang ditimbulkan *gadget*, berpengaruh pada perkembangan emosional anak, terutama aspek pertumbuhan emosi dan perkembangan moral. Dalam penggunaan emosi anak lebih mudah marah, susah diatur dan berbicara pada diri sendiri pada *gadget*. Sedangkan pengaruhnya pada moral berdampak pada kedisiplinan, berkurang waktu belajar dan sering main game dan menonton Youtube. Maka dari itu, Riyanti (2017) menyarankan agar pendidik prasekolah untuk lebih memperhatikan proses tumbuh kembang anak khususnya perkembangan sosial dan emosional dengan cara pihak sekolah dapat mengirim pendidik untuk mengikuti kegiatan seminar terbaru yang berkaitan dengan penggunaan *gadget* anak prasekolah.

Menurut Itsna dan Rofi'ah (2021) dalam penelitiannya tentang dampak *gadget* pada interaksi sosial anak usia dini, penggunaan *gadget* memiliki dampak negatif yang cukup besar bagi seorang anak, kemudahan dalam mengakses media dan informasi, merupakan salah satu sebab seorang anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas, anak-anak cenderung memilih duduk diam melihat *gadget* tersebut, lambat laun anak akan terganggu tumbuh dan perkembangannya di mana mencakup pada aspek kesehatan, seorang anak yang terlalu lama menggunakan *gadget* akan asik dengan dunia mereka sendiri sehingga membuat interaksi sosial anak terganggu. Menurut Rahmadyanti dan Jamilah (2022) munculnya *gadget* sebagai bagian dari kemajuan teknologi menyebabkan anak juga harus tahu cara menggunakannya karena salah satu fungsi adalah harus mampu mengikuti perkembangan teknologi. Sehingga, anak yang tidak mampu mengikuti perkembangan teknologi bisa dikategorikan fungsi adaptifnya tidak berkembang secara baik. perlu ada batasan waktu penggunaan *gadget* oleh anak setiap harinya untuk menghindari kecanduan pada *gadget* dan anak tetap berinteraksi secara wajar dengan lingkungan sekitarnya.

Dalam penelitian lain yang dilakukan oleh Filda Nuraini dan Junita Dwi Wardhani (2023), Anak-anak yang menggunakan alat selama kurang dari 1 jam memiliki perkembangan sosial yang baik di lingkungan rumah, sedangkan anak-anak yang menggunakan alat selama lebih dari 1 jam mengalami hambatan perkembangan sosial yang mendalam. Penggunaan alat yang tidak masuk akal akan berdampak buruk pada perkembangan sosial yang dekat dengan anak-anak. Efek buruknya adalah anak-anak kurang bergaul dengan teman-temannya dan sangat suka berpisah dengan orang lain, bertemperamen buruk dan kekanak-kanakan, serta memiliki cara berperilaku yang tidak hati-hati dan memaksa. Ilmuwan beralasan bahwa ada hubungan antara rentang waktu penggunaan alat dan peningkatan sosial yang mendalam pada anak usia 4-5 tahun.

Ridwan, Sapriya Utami, & Indra Bangsawan (2023) mengemukakan bahwa Penggunaan *gadget* pada anak usia dini memiliki beberapa dampak; dari sisi positif, positif, anak dapat mengembangkan dan meningkatkan daya pikir kreatif, kemampuan memecahkan masalah kehidupan, dan proses berpikir yang lebih maju dan baik sebagai alat komunikasi, alat informasi untuk alat komunikasi, alat informasi untuk membantu belajar di sekolah, sebaliknya dampak negatif yang terjadi pada anak adalah hilangnya semangat bermain anak dengan teman sebayanya, mengganggu kesehatan karena kecanduan kecanduan bermain, terutama membuang-buang waktu.

Keberhasilan perkembangan sosial pada anak akan sangat sangat bergantung pada perkembangan sosialnya, karena anak tidak akan memperoleh berbagai macam karakter dalam lingkungan sosial dan lingkungan dari *gadget*. Anak tidak akan menjadi tidak akan kecanduan *gadget* jika pola asuh dan peran orang tua diprioritaskan untuk perkembangan anak. Orang tua dituntut untuk berperan aktif dalam mengawasi dan mengontrol anak dalam menggunakan *gadget* agar tumbuh kembangnya tidak terhambat karena menggunakan *gadget* secara berlebihan. (Mildayani Suhana, 2017).

Zarina Mohd Zain, Fatin Nur Najidah Jasmani, Nurul Hadirah Haris, Suzei Mat Nurudin (2022), Dampak dari penggunaan *gadget* harus diperhatikan. Meskipun anak menggunakan gawai untuk belajar online atau mencari informasi atau mencari informasi, dampak negatifnya tetap ada, terutama jika digunakan secara terus menerus. Dampak tersebut dapat dilihat dari segi kesehatan, sosial, perkembangan fisik dan mental serta keterampilan kognitif. Sangat penting bagi orang tua, pengasuh, dan bahkan guru untuk mengurangi ketergantungan gawai dikalangan anak-anak dengan membatasi waktu penggunaan gawai atau mereka dikelas tambahan sehingga mereka dapat melakukan kegiatan sosial lainnya. Hal ini dapat meningkatkan kemampuan kognitif mereka, kognitif, afektif, dan psikomotorik mereka

KESIMPULAN

Gadget dapat memiliki dampak positif dan negatif bagi perkembangan sosial emosional anak usia dini. Dampak positifnya antara lain: meningkatkan imajinasi dan kreativitas anak, meningkatkan kecerdasan dan kemampuan kognitif anak, membantu anak dalam belajar dan memahami lingkungan sekitar, meningkatkan rasa percaya diri anak, memperluas jaringan pertemanan anak. Sedangkan dampak negatifnya antara lain: meningkatkan risiko kecanduan *gadget*, mengurangi interaksi sosial anak dengan teman sebaya, mengganggu perkembangan emosi dan moral anak, meningkatkan risiko masalah kesehatan, seperti obesitas, gangguan tidur, dan gangguan penglihatan.

Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk membatasi penggunaan *gadget* pada anak usia dini. Orang tua juga perlu mendampingi anak saat menggunakan *gadget* agar anak dapat menggunakan *gadget* secara bijak dan tidak berdampak negatif terhadap perkembangan sosial emosionalnya. Berikut adalah beberapa tips untuk membatasi penggunaan *gadget* pada anak usia dini: tetapkan aturan penggunaan *gadget*, seperti durasi penggunaan, jenis aplikasi yang boleh digunakan, dan waktu penggunaan, jadilah contoh yang baik bagi anak dalam penggunaan *gadget*, berikan alternatif kegiatan lain yang lebih bermanfaat bagi anak, seperti bermain di luar rumah, membaca buku, atau bersosialisasi dengan teman. Dengan membatasi penggunaan *gadget* pada anak usia dini, orang tua dapat membantu anak untuk tumbuh dan berkembang secara optimal, termasuk dalam aspek sosial emosionalnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Andari. (2013). *Dampak gadget pada Perkembangan Anak*.
- Ananda, R., & Fadhilaturrahmi, F. (2018). *Peningkatan kemampuan sosial emosional melalui permainan kolaboratif pada anak KB*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 20–26.
- Anggi Nursahara, Haliatun Nisa, & Risnaeni Ainunsyah. (2023). The Influence of Parenting Patterns on Early Childhood Social Development. *Feelings: Journal of Counseling and Psychology*, 1(1), 23–33. <https://doi.org/10.61166/feelings.v1i1.3>

- Danuri, M. (2019). *Perkembangan dan transformasi teknologi digital*. Jurnal Ilmiah Infokam, 15(2).
- Hamdani, M. (2023). *Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini*. Jurnal Rinjani Pendidikan Anak Usia Dini, 1(03), 85-91.
- Imron, R. (2018). *Hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial dan emosional anak prasekolah di Kabupaten Lampung Selatan*. Jurnal Ilmiah Keperawatan Sai Betik, 13(2), 148-154.
- 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, 16(1), 60-70.
- Kurniastuti, Y., & Rusmariana, A. (2021). *Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Prasekolah 3-6 Tahun: Literature Review*. In Prosiding Seminar Nasional Kesehatan (Vol. 1, pp. 1217-1223).
- Laily, I. N., & Chandra, R. D. A. (2021). *Kajian Wacana Dampak Penggunaan Gadget (Gawai) Terhadap Kemampuan Sosial Emosional Pada Anak Usia Dini*. Jurnal Warna: Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini, 6(1), 35-44.
- Lutfiyah Rizqulloh, Bajeng Nurul Widyaningrum, & Ratih Dwi Anggraynie. (2023). *Penyebaran Informasi Kesehatan Mengenai Penggunaan Mobile JKN Pada Remaja Di Kota Semarang*. ENGAGEMENT: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 2(3), 143-148. <https://doi.org/10.58355/engagement.v2i3.31>
- Mahendra, J. P. (2023). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini*. Jurnal Riset Pendidikan Dan Pengajaran, 2(1), 1-6.
- Marpaung, J. (2018). *Pengaruh penggunaan gadget dalam kehidupan*. KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program, 5(2).
- Muhammad Al Mighwar, & Desyana Nurlatipah. (2023). *Implementation of the Public Policy Strategy Model in Elementary School Education*. ATTAQWA: Jurnal Pendidikan Islam Dan Anak Usia Dini, 2(2), 83-94. <https://doi.org/10.58355/attaqwa.v2i2.44>
- Nugraha, A., & Rachmawati, Y. (2008). *Metode pengembangan sosial emosional*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- 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.
- N. Dede Khoeriah, Salmah, Idan Darmawan, Helwa Fadilah Al Nisa and Randi Ramlan (2023) "Menumbuhkan Minat Literasi Pada Anak Usia Dini Di Taman Kanak Kanak Ar Rahman Motik", *al-Afkar, Journal For Islamic Studies*, 6(2), pp. 567-577. doi: 10.31943/afkarjournal.v6i2.567.
- Oktafia, D. P., Triana, N. Y., & Suryani, R. L. (2022). *Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Pada Anak Usia Prasekolah: Literatur Review*. Borneo Nursing Journal (BNJ), 4(1), 31-47.
- Pardede, R., & Watini, S. (2021). *Dampak penggunaan gadget pada perkembangan emosional anak usia dini di TK Adifa Karang Mulya Kota Tangerang*. Jurnal Pendidikan Tambusai, 5(2), 4728-4735.

- Pebriana, P. H. (2017). *Analisis penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak usia dini*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 1(1), 1-11.
- Rahmadyanti, R., & Jamilah, J. (2023). *Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Prasekolah di Desa Cikulur Tahun 2022*. Health Information: Jurnal Penelitian, 15(2), e951-e951.
- Radliya, N. R., Apriliya, S., & Zakiyyah, T. R. (2017). *Pengaruh penggunaan gawai terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini*. Jurnal Paud Agapedia, 1(1), 1-12.
- Ridwan, Sapriya Utami, & Indra Bangsawan. (2023). *The Impact of Gadgets on Social-Emotional Development of Early Children During Covid-19 Pandemic*. TEMATIK: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini.
- Setiawati Eka, dkk. (2019). *The Effect of Gadget on Children's Social Capability*. IOP Conf. Series: Journal of Physics: Conf.
- Suhana Mildayani. (2017). *Influence of Gadget Usage on Children's Social-Emotional Development*. Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR).
- Wiratmo, M. (2003). *Berbagai teori mengenai perkembangan teknologi*. Jurnal Siasat Bisnis, 1(8).
- Wulandari, D., & Lestari, T. (2021). *Pengaruh gadget terhadap perkembangan emosi anak*. Jurnal pendidikan tambusai, 5(1), 1689-1695.
- Yuniarni, Desni. (2019). *The Teacher's Perception To The Impact Of Playing Gadget For Early Childhood's Mental Health*. Journal of Education, Teaching, and Learning.
- Yusuf, S. (2004). *Manfaat Kecerdasan Spiritual dan Berpikir Integralistik dan Holistik Untuk memaknai Hidup*. Bandung: Mirzan Pustaka.
- Zain, Zarina Mohd, dkk. (2022). *Gadgets and Their Impact on Child Development*. Proceedings 2022.