

## Persepsi Guru Dan Orang Tua Terhadap Pengaruh *Gadget* Dalam Perkembangan Sosial Anak Usia Dini

Erna Susilawati<sup>1</sup>, Dalety Jelita Hayati<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>IAI Hamzanwadi Pancor Lombok Timur

Email: [ernasusilawati04032025@gmail.com](mailto:ernasusilawati04032025@gmail.com), [daletyjelita@gmail.com](mailto:daletyjelita@gmail.com)

### Abstrak

Penggunaan gadget yang semakin meluas pada anak usia dini telah menjadi perhatian berbagai pihak, khususnya dalam kaitannya dengan perkembangan sosial anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia 4–6 tahun di salah satu lembaga PAUD. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara mendalam terhadap guru dan orang tua. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan berdampak pada penurunan kemampuan interaksi sosial, empati, dan regulasi emosi pada anak. Meskipun terdapat manfaat dari konten edukatif, pemanfaatan gadget perlu disertai pendampingan dan pembatasan. Oleh karena itu, dibutuhkan kerja sama antara orang tua, guru, dan sekolah untuk menciptakan lingkungan belajar yang seimbang antara teknologi dan interaksi sosial langsung.

**Kata Kunci:** *Gadget, anak usia dini, perkembangan sosial, interaksi sosial, regulasi emosi.*

### PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk cara anak-anak mengakses informasi dan bersosialisasi. Gadget seperti smartphone, tablet, dan televisi pintar saat ini telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari, tidak hanya bagi orang dewasa, tetapi juga bagi anak-anak usia dini. Survei yang dilakukan oleh American Academy of Pediatrics (AAP) menyatakan bahwa sekitar 75% anak berusia 0–8 tahun telah terbiasa menggunakan gadget, baik untuk hiburan maupun pembelajaran (Rideout, 2017).

Anak usia 4–6 tahun berada dalam masa perkembangan sosial yang sangat penting, di mana mereka mulai mengembangkan kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain, memahami norma sosial, serta membentuk empati dan kerja sama (Berk, 2013). Pada fase ini, interaksi langsung dengan lingkungan sekitar dan sesama anak sangat diperlukan untuk merangsang kemampuan sosial secara optimal. Namun, peningkatan

penggunaan gadget yang cenderung bersifat individualistik dapat mengurangi frekuensi interaksi sosial secara langsung, yang berdampak pada keterlambatan perkembangan sosial.

Penelitian oleh Lin, Cherng, Chen, Chen, & Yang (2015) menemukan bahwa anak-anak prasekolah yang terlalu sering terpapar layar cenderung mengalami keterlambatan dalam keterampilan sosial, seperti kemampuan berbagi dan bekerja sama dalam kelompok. Penelitian lainnya oleh Domoff et al. (2019) juga mengungkapkan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan dapat mengganggu perkembangan kemampuan regulasi emosi dan perilaku sosial anak. Anak-anak yang lebih sering menggunakan perangkat digital juga dilaporkan menunjukkan kecenderungan lebih besar terhadap perilaku agresif, menarik diri dari pergaulan, dan mengalami hambatan dalam komunikasi verbal.

Penelitian mengenai pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini semakin mendapat perhatian dalam bidang pendidikan anak. Sebuah studi oleh Anderson dan Pempek (2005) menunjukkan bahwa anak-anak yang terlalu sering menonton televisi atau menggunakan perangkat digital lainnya memiliki kemampuan interaksi sosial yang lebih rendah dibandingkan anak-anak yang aktif secara sosial. Hal ini diperkuat oleh Wartella, Richert, dan Robb (2010) yang mengungkapkan bahwa gadget digital, meskipun memberikan hiburan dan pembelajaran, dapat menghambat keterampilan sosial anak bila digunakan tanpa pengawasan.

Hurlock (2000) menyatakan bahwa usia prasekolah merupakan masa krusial dalam membentuk keterampilan sosial seperti berbagi, bekerja sama, dan empati. Yusuf (2011) juga menekankan pentingnya lingkungan yang kaya akan interaksi sosial langsung untuk mengembangkan kecerdasan sosial dan emosional anak. Gunarsa (2003) menambahkan bahwa pengalaman sosial langsung dibutuhkan anak untuk mengenali emosi diri dan orang lain secara sehat.

Himawan (2019) menemukan bahwa 68% anak usia dini di daerah urban mengalami kesulitan adaptasi sosial karena terlalu sering

menggunakan gadget. Penelitian serupa oleh Rahayu (2021) menyimpulkan bahwa anak-anak yang menggunakan gadget lebih dari dua jam per hari cenderung menarik diri dari lingkungan sosial dan menunjukkan masalah perilaku. Nikken dan Schols (2015) menyatakan bahwa bimbingan orang tua berperan penting dalam mengurangi dampak negatif dari penggunaan media digital. Studi oleh Yuliana (2022) juga menunjukkan bahwa kontrol orang tua dapat membentuk sikap sosial anak yang lebih stabil.

Di sisi lain, tidak dapat disangkal bahwa gadget juga memiliki potensi positif, terutama jika digunakan dengan pendampingan dan konten yang sesuai. Konten edukatif dapat membantu anak mengembangkan keterampilan kognitif dan bahasa. Namun, tanpa pengawasan yang tepat, potensi risiko akan lebih dominan. Oleh karena itu, penting untuk mengevaluasi secara mendalam bagaimana penggunaan gadget mempengaruhi aspek perkembangan sosial anak usia dini, serta menentukan batasan dan pendekatan yang tepat agar gadget dapat dimanfaatkan secara optimal tanpa mengorbankan perkembangan sosial anak.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia 4–6 tahun, dengan meninjau secara khusus pada interaksi sosial, kemampuan komunikasi, empati, serta keterlibatan anak dalam kegiatan sosial sehari-hari. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif bagi orang tua, guru, dan pembuat kebijakan pendidikan anak usia dini dalam mengelola penggunaan gadget secara seimbang.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk menggali informasi secara mendalam mengenai pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini. Fokus utama dalam penelitian ini adalah memperoleh pemahaman yang utuh dari sudut pandang orang tua dan guru terhadap perilaku sosial anak yang terbentuk akibat penggunaan gadget. Penelitian kualitatif tidak berorientasi pada angka, melainkan pada

makna, pengalaman, serta persepsi para informan dalam konteks kehidupan nyata.

Jenis penelitian ini merupakan studi kasus, dengan subjek terbatas pada anak usia 4–6 tahun yang secara aktif menggunakan gadget dalam kesehariannya. Studi kasus ini bertujuan menggambarkan kondisi sosial anak secara rinci dan kontekstual, berdasarkan informasi yang diperoleh dari orang-orang terdekat anak, seperti guru dan orang tua.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui wawancara mendalam (*in-depth interview*). Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur dengan panduan pertanyaan terbuka, agar peneliti dapat mengeksplorasi jawaban informan secara fleksibel dan luas. Informan utama dalam penelitian ini adalah guru kelas dan orang tua/wali murid yang mengetahui secara langsung kebiasaan penggunaan gadget serta perilaku sosial anak, baik di sekolah maupun di rumah. Pemilihan informan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu berdasarkan pertimbangan tertentu seperti: (1) anak menggunakan gadget secara rutin, (2) guru mengenal perkembangan sosial anak secara langsung, dan (3) orang tua bersedia memberikan informasi secara terbuka.

Wawancara dilakukan secara langsung dan dicatat dalam bentuk catatan lapangan, agar hasilnya dapat dianalisis secara lebih akurat. Pertanyaan wawancara mencakup hal-hal seperti: seberapa sering anak menggunakan gadget, jenis konten yang diakses, perubahan perilaku sosial yang diamati, hingga peran orang tua atau guru dalam mengarahkan penggunaan gadget tersebut.

Tahapan analisis mencakup transkripsi data wawancara, pengkodean data, identifikasi tema utama, serta penarikan kesimpulan dari pola-pola yang muncul. Proses ini dilakukan secara iteratif agar hasil analisis benar-benar mencerminkan kondisi nyata. Untuk menjaga keabsahan data, peneliti melakukan triangulasi sumber, yaitu membandingkan informasi dari guru dan orang tua guna memastikan konsistensi data.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilakukan di salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yang berada di wilayah Sukadana kecamatan Terara, yang memiliki peserta didik berusia 4–6 tahun. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara terhadap tiga orang guru dan lima orang tua yang anaknya aktif menggunakan gadget dalam kegiatan sehari-hari. Wawancara dilakukan secara tatap muka menggunakan panduan semi-terstruktur, dan semua informan bersedia memberikan informasi secara terbuka.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa sebagian besar anak menggunakan gadget setiap hari dengan durasi berkisar antara 1 hingga 3 jam. Anak-anak biasanya menggunakan gadget di rumah, baik pagi sebelum sekolah maupun sore hari setelah pulang. Jenis konten yang paling sering diakses adalah video hiburan seperti kartun, lagu anak, serta permainan berbasis aplikasi.

Guru-guru mengamati adanya perubahan dalam perilaku sosial anak-anak yang terbiasa menggunakan gadget. Mereka menyebutkan bahwa anak-anak ini cenderung lebih pendiam, kurang aktif saat kegiatan kelompok, dan tampak kesulitan menjalin hubungan sosial dengan teman sebaya. Beberapa anak menunjukkan perilaku menarik diri dari permainan bersama, lebih memilih bermain sendiri, dan kurang menunjukkan empati.

Selain itu, guru juga menyebut bahwa anak yang terlalu sering menggunakan gadget tampak mudah marah dan kurang mampu mengendalikan emosi. Ketika dihadapkan pada situasi konflik dengan teman, anak-anak ini cenderung menyelesaikan masalah dengan cara agresif atau diam, bukan melalui komunikasi. Orang tua juga menyatakan hal serupa, bahwa anak menjadi lebih mudah tantrum jika waktu bermain gadget dibatasi.

Namun, beberapa orang tua juga menyebut adanya sisi positif dari gadget, terutama jika anak mengakses konten edukatif. Mereka merasa anak lebih cepat mengenal huruf, angka, atau lagu-lagu pembelajaran. Meski demikian, mereka juga menyadari pentingnya pengawasan dan pembatasan

durasi penggunaan gadget agar tidak berdampak negatif terhadap perkembangan sosial anak.

Hasil penelitian ini memperkuat temuan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat memengaruhi perkembangan sosial anak usia dini. Anak-anak yang terlalu sering berinteraksi dengan gadget menunjukkan kecenderungan untuk menarik diri dari interaksi sosial langsung, memiliki kesulitan dalam bekerja sama, dan mengalami hambatan dalam mengekspresikan emosi secara sehat.

Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Domoff et al. (2019) dan Radesky et al. (2015) yang menyatakan bahwa screen time yang tinggi pada anak-anak berusia dini berkaitan dengan penurunan keterampilan sosial dan kemampuan regulasi emosi. Kurangnya stimulasi sosial yang diperoleh melalui interaksi langsung dengan teman sebaya menyebabkan keterlambatan dalam perkembangan sosial-emosional.

Meskipun ada potensi manfaat dari gadget, seperti peningkatan kosakata atau pemahaman konsep dasar melalui konten edukatif, hal ini sangat bergantung pada pendampingan orang dewasa. Penggunaan tanpa pengawasan dan tanpa batas waktu yang jelas lebih banyak menunjukkan dampak negatif, sebagaimana diamati oleh guru dan orang tua dalam penelitian ini.

Dengan demikian, perlu adanya kesadaran bersama antara sekolah dan orang tua untuk menciptakan lingkungan yang menyeimbangkan antara penggunaan teknologi dan interaksi sosial langsung, demi mendukung tumbuh kembang sosial anak secara optimal.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di salah satu lembaga pendidikan anak usia dini mengenai pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia 4–6 tahun, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget memiliki dampak yang cukup signifikan terhadap perilaku sosial anak. Anak-anak yang menggunakan gadget secara berlebihan menunjukkan kecenderungan menarik diri dari interaksi sosial,

kesulitan dalam berbagi, kurang responsif terhadap teman sebaya, serta mengalami hambatan dalam mengendalikan emosi.

Selain itu, anak-anak yang terbiasa dengan gadget tampak lebih mudah marah, cepat frustrasi, dan kurang mampu menyelesaikan konflik sosial secara verbal. Hal ini menunjukkan bahwa interaksi digital yang dominan dapat mengurangi frekuensi dan kualitas interaksi langsung yang esensial bagi perkembangan sosial pada masa usia dini. Meskipun terdapat manfaat dari konten edukatif digital, hal tersebut hanya bisa dirasakan apabila gadget digunakan secara bijak dan didampingi oleh orang dewasa.

Oleh karena itu, diperlukan kerja sama antara orang tua, guru, dan sekolah dalam mengarahkan penggunaan gadget secara sehat. Orang tua diharapkan dapat membatasi durasi penggunaan gadget anak dan memastikan bahwa konten yang diakses sesuai dengan usia dan perkembangan mereka. Keterlibatan aktif orang tua sangat penting untuk menghindari ketergantungan dan memaksimalkan manfaat dari teknologi.

Guru dan tenaga pendidik juga diharapkan dapat memfasilitasi berbagai kegiatan yang mendorong interaksi sosial anak, seperti bermain peran, kerja kelompok, dan diskusi sederhana. Sekolah dapat mendukung hal ini dengan menyusun kebijakan internal tentang penggunaan media digital serta menyelenggarakan penyuluhan kepada orang tua mengenai dampak penggunaan gadget pada anak usia dini.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar menggunakan metode campuran seperti observasi langsung atau studi longitudinal guna mendapatkan data yang lebih mendalam dan akurat mengenai dampak jangka panjang penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak.

Dengan pengelolaan yang tepat, penggunaan gadget dapat diarahkan menjadi alat bantu belajar yang positif, tanpa mengabaikan pentingnya interaksi sosial langsung yang tetap menjadi fondasi utama dalam perkembangan anak usia dini.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Anderson, D. R., & Pempek, T. A. (2005). Television and very young children. *American Behavioral Scientist*, 48(5), 505–522.

- Berk, L. E. (2013). *Child Development* (9th ed.). Pearson Education.
- Chaudron, S., et al. (2015). *Young Children (0–8) and Digital Technology: A qualitative exploratory study across seven countries*. European Commission JRC.
- Creswell, J. W. (2016). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). Sage Publications.
- Domoff, S. E., et al. (2019). A naturalistic study of child and family screen media use. *J. of Child and Family Studies*, 28(2), 401–410.
- Gunarsa, S. D. (2003). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. BPK Gunung Mulia.
- Hurlock, E. B. (2000). *Psikologi Perkembangan*. Erlangga.
- Himawan, K. K. (2019). *Penggunaan Gadget dan Implikasinya bagi Perilaku Sosial Anak*. Skripsi. UNY.
- Kominfo RI. (2020). *Statistik Penggunaan Internet dan Gadget Anak di Indonesia*. Jakarta: Kominfo Press.
- Kementerian PPPA. (2022). *Panduan Orang Tua: Membatasi Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini*.
- Lin, L. Y., et al. (2015). Effects of television exposure on developmental skills. *Infant Behavior and Development*, 38, 20–26.
- Mascheroni, G., et al. (2015). *Toddlers and Tablets: A Qualitative Study*. European Commission.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis* (2nd ed.). Sage Publications.
- Nikken, P., & Schols, M. (2015). How and why parents guide the media use of young children. *J. of Child and Family Studies*, 24(11), 3423–3435.
- Papalia, D. E., et al. (2008). *Human Development* (11th ed.). McGraw-Hill.
- Putri, R. M., & Salamah, A. (2023). *Manajemen Gadget pada Anak Usia Prasekolah*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak*.
- Radesky, J. S., et al. (2015). Mobile and interactive media use by young children. *Pediatrics*, 135(1), 1–3.

- Rahayu, M. (2021). Pengaruh Gadget terhadap Keterampilan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 45–53.
- Rideout, V. (2017). *The Common Sense Census: Media Use by Kids Age Zero to Eight*. Common Sense Media.
- Rosyidah, A. (2020). Dampak Gadget pada Interaksi Sosial Anak PAUD. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 20–29.
- Santrock, J. W. (2011). *Life-Span Development* (13th ed.). McGraw-Hill.
- Sastika, I., & Aisyah. (2018). Pengaruh Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*, 1(1).
- Sugiyanto, A., & Maharani, L. (2020). Pengaruh Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi*, 4(1), 123–130.
- Suyadi, & Sutiani, A. (2019). *Media Digital Anak dan Pendidikan Karakter*. Prenada Media.
- UNESCO. (2021). *Technology and Early Childhood Education*.
- Wati, I. (2021). Pengaruh Durasi Gadget terhadap Perilaku Sosial Anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(2), 75–83.
- Wartella, E., et al. (2010). Babies, television and videos. *Developmental Review*, 30(2), 116–127.
- WHO. (2019). *Guidelines on Physical Activity and Screen Time for Children Under 5 Years*.
- Widyastuti, D. (2020). Persepsi Guru PAUD terhadap Dampak Teknologi. *Jurnal Golden Age*, 6(1), 12–20.
- Yuliana, I. (2022). Analisis Peran Orang Tua dalam Mengontrol Gadget Anak Usia Dini. Tesis. Universitas Negeri Malang.