



Eksplorasi Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di Pasar Rumput



Aprilia Rifani^{1*}, Supriyadi¹, Nina Yuminar Priyanti¹

¹ Pendidikan Guru Anak Usia Dini, Universitas Panca Sakti Bekasi, Indonesia

* corresponding author: apriliarifani014@gmail.com, supriyadi@panca-sakti.ac.id, ninanugrah@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history

Received: 18-Okt-2025

Revised: 25-Okt-2025

Accepted: 01-Nov-2025

Kata Kunci

Anak Usia Dini;
Gadget;
Peran Orang Tua;
Perkembangan Sosial
Emosional.

Keywords

Early Childhood;
Gadgets;
Parental Role;
Socio-Emotional
Development.

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini di lingkungan Pasar Rumput, Jakarta Selatan. Fenomena meningkatnya intensitas penggunaan gadget pada anak-anak usia dini telah menimbulkan kekhawatiran terkait keterampilan sosial, regulasi emosi, dan ketergantungan terhadap teknologi. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan studi kasus, melibatkan tiga anak usia dini beserta orang tua mereka. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan menghambat perkembangan interaksi sosial, menurunkan kemampuan komunikasi verbal, serta meningkatkan kecenderungan tantrum dan isolasi sosial. Namun, ditemukan bahwa pendampingan orang tua berperan signifikan dalam meminimalisir dampak negatif gadget dengan menetapkan aturan penggunaan, memilih konten edukatif, serta memberikan alternatif kegiatan bermain interaktif. Penelitian ini menegaskan pentingnya literasi digital orang tua serta kolaborasi antara keluarga dan pendidik untuk menjaga keseimbangan tumbuh kembang anak.

This study aimed to explore the impact of gadget use on the socio-emotional development of early childhood children in the Pasar Rumput area, South Jakarta. The increasing intensity of gadget use among young children had raised concerns regarding social skills, emotional regulation, and dependency on technology. The research employed a qualitative method with a case study approach, involving three early childhood children and their parents. Data were collected through observation, in-depth interviews, and documentation. The results showed that excessive gadget use hindered the development of social interaction, reduced verbal communication skills, and increased tendencies toward tantrums and social isolation. However, the study found that parental involvement played a significant role in minimizing the negative impacts of gadget use by establishing usage rules, selecting educational content, and providing alternative interactive play activities. This research emphasized the importance of parental digital literacy and collaboration between families and educators to maintain balanced child development.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](#) license.



1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital dewasa ini telah membawa dampak besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Transformasi digital bukan hanya menyentuh sektor ekonomi, politik, dan pendidikan, tetapi juga merambah ke dunia anak-anak sejak usia dini. Gadget seperti smartphone, tablet, maupun televisi telah menjadi bagian dari rutinitas harian mereka. Anak usia dini kini terbiasa berinteraksi dengan berbagai aplikasi yang

menawarkan hiburan sekaligus pembelajaran interaktif. Fenomena ini menandakan bahwa dunia digital menjadi ruang baru yang ikut membentuk pengalaman masa kecil (Ummah, 2020).

Namun, di balik peluang yang ditawarkan, penggunaan gadget membawa konsekuensi yang cukup serius. Anak-anak yang sejak dini terbiasa dengan layar cenderung menghabiskan lebih banyak waktu secara individual daripada bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Kondisi ini tentu berpengaruh terhadap kemampuan mereka dalam membangun komunikasi, mengekspresikan emosi, serta menjalin relasi sosial. Dengan kata lain, teknologi menghadirkan dilema: di satu sisi bermanfaat, tetapi di sisi lain berisiko jika tidak diawasi dengan baik (Hijriati, 2019).

Perkembangan sosial emosional anak usia dini merupakan salah satu aspek krusial dalam tumbuh kembang. Aspek ini mencakup keterampilan dalam mengenali, mengelola, dan mengekspresikan emosi serta kemampuan menjalin hubungan positif dengan orang lain. Masa kanak-kanak awal bahkan disebut sebagai masa emas (*golden age*), ketika otak berkembang sangat cepat dan anak membutuhkan stimulasi optimal dari lingkungan (Hamzanwadi, 2020). Jika stimulasi sosial kurang, maka perkembangan sosial emosional pun akan terganggu.

Fenomena penggunaan gadget di lingkungan Pasar Rumput, Jakarta Selatan, memperlihatkan kecenderungan anak-anak lebih memilih bermain dengan perangkat digital daripada berinteraksi dengan teman sebaya. Situasi ini menimbulkan keprihatinan karena anak kehilangan kesempatan berharga untuk belajar berbagi, bernegosiasi, dan membangun empati. Hal ini sesuai dengan temuan Zuhra et al. (2022) bahwa anak-anak yang terlalu lama menggunakan gadget sering mengalami kesulitan berkomunikasi secara tatap muka.

Selain aspek sosial, perkembangan emosional anak juga beragam. Banyak penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan dapat memicu tantrum, agresivitas, serta kesulitan dalam regulasi emosi (Ulya, 2022). Anak menjadi lebih mudah marah atau menangis berkepanjangan ketika gadget tidak diberikan. Kondisi ini menunjukkan adanya ketergantungan yang berbahaya terhadap perangkat digital. Lingkungan keluarga memegang peran penting dalam mengatasi fenomena tersebut. Orang tua sering kali memberikan gadget sebagai solusi cepat untuk menenangkan anak, terutama ketika mereka sibuk. Praktik ini memang praktis, tetapi berpotensi menimbulkan ketergantungan jangka panjang. Gadget tidak bisa menggantikan peran orang tua sebagai figur pengasuhan yang menghadirkan kedekatan emosional (Rachmat, 2018).

Dari sisi akademik, berbagai penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang tidak terkendali berdampak pada keterlambatan bicara dan melemahnya keterampilan komunikasi verbal (Dewi, 2025; Laila Safitri, 2024). Hal ini dapat dimaknai sebagai bentuk hambatan perkembangan bahasa yang erat kaitannya dengan aspek sosial emosional anak. Anak yang jarang berinteraksi secara nyata akan lebih sulit mengekspresikan diri dengan baik.

Keterbatasan interaksi nyata membuat anak kehilangan pengalaman bermain tradisional. Padahal, bermain merupakan sarana utama anak untuk belajar keterampilan sosial seperti kerja sama, empati, dan toleransi (Mulyani, 2017). Jika ruang bermain ini tergantikan oleh layar digital, maka perkembangan sosial anak tidak akan berkembang secara optimal. Inilah yang banyak terjadi di masyarakat urban seperti Pasar Rumput.

Lebih lanjut, beberapa studi menunjukkan bahwa anak pengguna gadget aktif mengalami gejala isolasi sosial, cenderung menarik diri, dan kesulitan menyesuaikan diri di kelompok (Syarifudin & Syamsurrijal, 2021; Jalilah, 2021). Fenomena ini menunjukkan dampak jangka panjang yang perlu diantisipasi sejak dini. Anak yang terbiasa menyendiri

dengan gadget bisa tumbuh menjadi pribadi yang kurang percaya diri dan sulit berinteraksi di lingkungan sosial.

Perkembangan sosial emosional anak juga sangat dipengaruhi oleh pola asuh. Pola asuh demokratis yang penuh kedekatan emosional terbukti mampu meminimalisir risiko negatif gadget (Masykurin & Rohmah, 2023). Sebaliknya, pola asuh permisif atau otoriter sering kali justru memperburuk kondisi anak. Hal ini memperkuat pentingnya keterlibatan aktif orang tua dalam mengarahkan anak.

Selain orang tua, pendidik PAUD juga memegang peranan penting. Guru yang peka terhadap perkembangan sosial emosional dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif sehingga anak tetap mendapat stimulasi yang seimbang (Ningsih et al., 2024). Lingkungan pendidikan yang responsif dapat menjadi pelengkap ketika keluarga mengalami keterbatasan dalam pendampingan digital. Dari sudut pandang teori, Erikson menyebutkan bahwa masa kanak-kanak awal adalah fase pembentukan kepercayaan diri dan inisiatif melalui interaksi sosial. Sementara teori ekologi Bronfenbrenner menekankan bahwa perkembangan anak dipengaruhi oleh interaksi berlapis dari lingkungan terdekat hingga masyarakat luas. Gadget, dalam hal ini, menjadi faktor eksternal baru yang masuk dalam ekosistem perkembangan anak (Chikmah & Fitrianiingsih, 2018).

Mengingat kompleksitas dampak gadget, diperlukan literasi digital yang memadai bagi orang tua. Orang tua harus mampu memilih konten yang tepat, membatasi durasi, serta mendampingi anak secara langsung ketika menggunakan gadget. Studi oleh De Lima et al. (2022) menunjukkan bahwa pendampingan digital yang konsisten membuat perkembangan sosial emosional anak lebih stabil. Fenomena di Pasar Rumput memberikan gambaran nyata bagaimana teknologi meresap ke kehidupan anak usia dini di lingkungan padat penduduk. Minimnya pengawasan dan tingginya intensitas penggunaan gadget membuat anak lebih rentan mengalami hambatan perkembangan sosial emosional. Oleh sebab itu, penelitian ini relevan untuk menggali lebih dalam mengenai dinamika penggunaan gadget dan dampaknya bagi anak usia dini di masyarakat perkotaan.

Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa gadget bukan sekadar media hiburan, tetapi juga faktor yang berpotensi membentuk kepribadian anak sejak dini. Pemahaman yang lebih mendalam mengenai dampaknya, serta peran strategis orang tua dan pendidik, menjadi kunci penting agar perkembangan sosial emosional anak usia dini tetap berjalan seimbang di tengah derasnya arus digitalisasi (Basrah et al., 2025; Imtihan et al., 2022).

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti memahami fenomena secara mendalam berdasarkan perspektif partisipan dalam konteks kehidupan nyata. Studi kasus dipandang sesuai karena penelitian ini berfokus pada eksplorasi dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini di lingkungan Pasar Rumput, Jakarta Selatan. Sejalan dengan pendapat Yin (2018), studi kasus merupakan strategi penelitian yang tepat ketika peneliti ingin menjawab pertanyaan “bagaimana” dan “mengapa” suatu fenomena terjadi dalam setting tertentu.

Lokasi penelitian ditetapkan di Pasar Rumput, sebuah kawasan padat penduduk di Jakarta Selatan yang memiliki karakteristik sosial ekonomi heterogen. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada fenomena maraknya penggunaan gadget di kalangan anak usia dini di wilayah tersebut. Subjek penelitian terdiri atas tiga anak usia dini beserta orang tua mereka. Penentuan subjek dilakukan secara purposive sampling, yaitu pemilihan informan

berdasarkan pertimbangan tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian (Sugiyono, 2019). Teknik ini memungkinkan peneliti untuk menggali pengalaman yang lebih relevan dan mendalam.

Teknik pengumpulan data melibatkan tiga metode utama, yaitu observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara partisipatif terhadap aktivitas anak dalam keseharian mereka, baik saat berinteraksi dengan gadget maupun dalam situasi sosial. Wawancara mendalam dilakukan kepada orang tua dan pakar perkembangan anak untuk memperoleh informasi mengenai pola penggunaan gadget, dampaknya, serta strategi pendampingan yang dilakukan. Dokumentasi berupa catatan lapangan, foto, dan video juga dikumpulkan sebagai bukti visual yang mendukung data penelitian. Kombinasi tiga teknik ini dimaksudkan untuk menghasilkan data yang kaya dan komprehensif (Miles, Huberman, & Saldaña, 2018).

Data yang terkumpul kemudian dianalisis secara tematik melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Proses reduksi data dilakukan dengan memilah informasi yang relevan dengan fokus penelitian, penyajian data dilakukan dalam bentuk narasi deskriptif, sedangkan penarikan kesimpulan dilakukan melalui interpretasi mendalam terhadap pola-pola yang muncul. Analisis tematik dianggap tepat untuk menggali makna dari pengalaman subjek penelitian dan menemukan tema-tema yang konsisten dalam data (Braun & Clarke, 2019).

Untuk menjamin keabsahan data, penelitian ini menerapkan teknik triangulasi sumber dan metode. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data dari anak, orang tua, dan pakar, sedangkan triangulasi metode dilakukan dengan memadukan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Menurut Moleong (2021), triangulasi menjadi strategi penting dalam penelitian kualitatif untuk meningkatkan kredibilitas temuan. Dengan penerapan teknik ini, hasil penelitian diharapkan lebih valid, reliabel, dan dapat dipertanggungjawabkan secara akademis.

3. Hasil dan Pembahasan

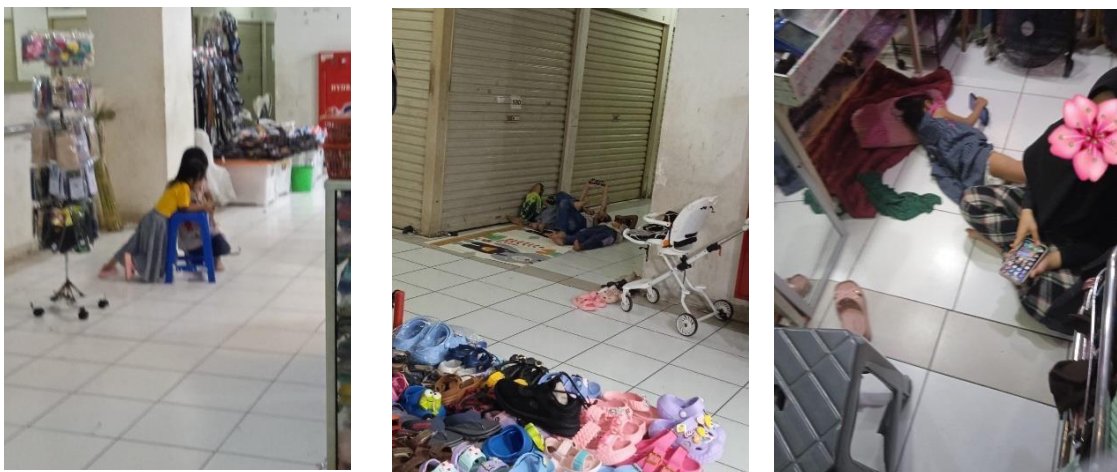
Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan memberikan dampak signifikan terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini. Dari data observasi dan wawancara, terlihat bahwa sebagian besar anak lebih banyak menghabiskan waktunya dengan gadget dibanding berinteraksi secara langsung dengan lingkungan sekitar. Hal ini berdampak pada berkurangnya kesempatan anak untuk mengembangkan keterampilan sosial dasar, seperti berbagi, menunggu giliran, dan bernegosiasi dengan teman sebaya. Fenomena ini sejalan dengan hasil penelitian Zuhra et al. (2022) yang menegaskan bahwa intensitas penggunaan gadget berkorelasi dengan rendahnya frekuensi interaksi sosial anak.

Aspek lain yang tampak menonjol adalah menurunnya kualitas komunikasi verbal anak. Anak-anak yang sering menggunakan gadget cenderung lebih pasif dalam percakapan sehari-hari. Mereka lebih sering menggunakan bahasa tubuh atau respon singkat dibandingkan menjalin dialog yang utuh. Hal ini dipertegas oleh pernyataan orang tua yang mengungkapkan bahwa anaknya lebih lancar menirukan kosakata dari video *YouTube* dibanding bercakap dengan keluarga. Kondisi ini menunjukkan adanya keterbatasan stimulasi percakapan dua arah, yang berimplikasi pada perkembangan bahasa anak.

Temuan berikutnya adalah munculnya kesulitan regulasi emosi pada anak. Observasi menunjukkan bahwa ketika akses terhadap gadget dibatasi, anak kerap menunjukkan

perilaku tantrum, seperti menangis keras, menjerit, atau menolak berkomunikasi. Beberapa anak bahkan memperlihatkan tanda-tanda agresivitas, seperti melempar barang atau memukul orang terdekat. Hal ini mengindikasikan bahwa gadget telah menjadi sumber kenyamanan sekaligus ketergantungan emosional bagi anak. Hal ini menjadi pemicu instabilitas emosi pada anak usia prasekolah.



Gambar 1. Kondisi anak bermain gadget tanpa pengawasan

Meskipun demikian, hasil penelitian ini juga mengungkap bahwa anak-anak yang mendapat pendampingan intensif dari orang tua mampu menunjukkan perkembangan sosial emosional yang lebih baik. Misalnya, anak yang diberi batasan waktu layar secara konsisten dan diarahkan untuk memilih konten edukatif tampak lebih mudah diajak berkomunikasi dan mampu mengendalikan emosinya ketika gadget tidak diberikan. Hal ini memperlihatkan bahwa peran orang tua sangat menentukan sejauh mana gadget berdampak negatif terhadap perkembangan anak.

Dalam konteks pendampingan, orang tua yang aktif terlibat dalam kegiatan non-digital bersama anak, seperti bermain tradisional, membaca buku, atau menggambar, berhasil menciptakan keseimbangan antara penggunaan gadget dan aktivitas nyata. Anak-anak dari keluarga dengan pola asuh seperti ini menunjukkan keterampilan sosial yang lebih adaptif, seperti mampu bekerja sama dengan teman sebaya dan lebih percaya diri saat berada di lingkungan sekolah. Dengan demikian, pendampingan orang tua terbukti menjadi faktor protektif dalam meminimalisir dampak buruk gadget.

Selain itu, penelitian menemukan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara anak yang menggunakan gadget tanpa pendampingan dengan anak yang didampingi secara aktif. Anak tanpa pendampingan lebih rentan mengalami perilaku menyendiri, sulit berbaaur dengan teman, serta menunjukkan preferensi tinggi terhadap aktivitas individual. Sebaliknya, anak dengan pendampingan menunjukkan kemampuan membangun hubungan sosial yang lebih baik, walaupun tetap menggunakan gadget dalam keseharian. Hal ini membuktikan pentingnya literasi digital dalam keluarga.

Dalam wawancara, beberapa orang tua mengungkapkan bahwa keterbatasan waktu akibat kesibukan pekerjaan membuat mereka memberikan gadget sebagai “pengasuh instan” bagi anak. Namun, mereka juga menyadari bahwa kebiasaan ini membawa dampak negatif, seperti anak menjadi sulit tidur, rewel, dan kurang peka terhadap lingkungan sekitar. Hal ini menggambarkan bahwa gadget tidak dapat menggantikan peran emosional orang tua dalam membangun kedekatan dengan anak.

Kecenderungan anak meniru perilaku dari konten yang ditonton. Misalnya, beberapa anak sering menirukan bahasa kasar atau perilaku hiperaktif dari tontonan tertentu. Kondisi

ini memperlihatkan bahwa gadget berpotensi menjadi media internalisasi perilaku yang tidak sesuai dengan norma sosial. Oleh karena itu, pemilihan konten yang tepat menjadi krusial dalam menjaga kualitas perkembangan anak.

Selain dampak negatif, penelitian ini juga menemukan sisi positif gadget bila digunakan dengan benar. Anak yang mengakses konten edukatif interaktif, misalnya lagu anak, permainan berhitung, atau cerita bergambar, menunjukkan peningkatan kosakata dan rasa ingin tahu yang tinggi. Hal ini membuktikan bahwa gadget dapat menjadi sarana belajar yang bermanfaat apabila penggunaannya dikontrol dengan baik oleh orang tua. Secara keseluruhan, hasil penelitian menegaskan bahwa penggunaan gadget pada anak usia dini memiliki dua sisi: positif dan negatif. Dampak negatif berupa penurunan interaksi sosial, keterlambatan komunikasi verbal, dan kesulitan regulasi emosi lebih dominan jika tidak ada pendampingan orang tua. Namun, ketika orang tua hadir aktif, mengatur durasi penggunaan, serta memilih konten yang edukatif, gadget dapat berfungsi sebagai media pembelajaran yang mendukung perkembangan anak. Dengan demikian, kunci utama terletak pada kualitas pendampingan dan kesadaran orang tua dalam mengelola penggunaan gadget di rumah.

Pembahasan

Temuan penelitian ini menguatkan teori perkembangan sosial emosional anak usia dini yang menekankan pentingnya interaksi nyata dalam membangun empati, komunikasi, dan regulasi emosi. Erikson menegaskan bahwa pada usia dini, anak berada dalam tahap *initiative versus guilt*, di mana pengalaman interaksi sosial yang positif sangat penting untuk pembentukan kepercayaan diri. Namun, ketika anak lebih banyak berinteraksi dengan gadget dibanding teman sebaya, maka kesempatan untuk mengembangkan keterampilan sosial menjadi berkurang (Ummah, 2020).

Penggunaan gadget yang berlebihan terbukti menurunkan frekuensi interaksi sosial anak. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Batubara et al. (2023) yang menemukan bahwa anak-anak yang lebih sering menggunakan gadget cenderung enggan bermain bersama teman sebaya. Kondisi tersebut berimplikasi pada rendahnya kemampuan kerja sama, kesulitan berbagi, dan kurangnya sensitivitas sosial. Dengan kata lain, gadget menggantikan waktu yang seharusnya digunakan untuk melatih interaksi sosial.

Selain itu, perilaku tantrum yang muncul ketika gadget dibatasi menunjukkan lemahnya regulasi emosi pada anak. Anak terbiasa memperoleh stimulus instan dari teknologi digital, seperti video atau permainan interaktif, yang menimbulkan kesenangan sesaat. Ketika akses ini dihentikan, anak mengalami frustrasi yang diekspresikan melalui tantrum. Nuraida (2023) menegaskan bahwa anak yang terlalu bergantung pada gadget cenderung mengalami kesulitan mengendalikan emosi dibandingkan anak yang lebih sering terlibat dalam aktivitas sosial nyata.

Namun, penelitian ini juga menyoroti pentingnya peran orang tua dalam mengendalikan dampak gadget. Pendampingan yang konsisten dari orang tua dapat meminimalisir risiko negatif penggunaan gadget. Hasil ini sejalan dengan temuan Masykurin & Rohmah (2023) yang menekankan bahwa pola asuh demokratis, ditandai dengan kedekatan emosional, komunikasi terbuka, dan aturan yang jelas, mampu membantu anak mengembangkan regulasi diri yang lebih baik. Dengan demikian, keterlibatan orang tua menjadi faktor protektif yang sangat penting.

Strategi pendampingan orang tua yang efektif mencakup penerapan aturan penggunaan gadget, pemilihan konten yang sesuai, serta penyediaan alternatif aktivitas bermain non-digital. Misalnya, anak yang dilibatkan dalam kegiatan bermain tradisional, menggambar, atau membaca bersama orang tua menunjukkan perkembangan sosial yang

lebih sehat. Hal ini konsisten dengan temuan [Mulyani \(2017\)](#) yang menyatakan bahwa aktivitas bermain nyata memberikan pengalaman sosial yang tidak bisa tergantikan oleh media digital.

Hasil penelitian juga mengindikasikan bahwa penggunaan gadget tidak selalu berdampak negatif. Anak yang menggunakan gadget secara terbatas dengan konten edukatif, seperti lagu anak, permainan berhitung, atau cerita bergambar, justru menunjukkan perkembangan kognitif dan bahasa yang lebih baik ([Laila Safitri, 2024](#)). Kondisi ini memperlihatkan bahwa dampak gadget sangat bergantung pada kualitas pendampingan serta konten yang diakses anak.

Selain itu, penelitian ini menemukan bahwa faktor lingkungan sosial turut berperan dalam membentuk pola penggunaan gadget anak. Di wilayah padat penduduk seperti Pasar Rumput, keterbatasan ruang bermain dan kurangnya interaksi sosial di luar rumah membuat gadget menjadi alternatif hiburan utama. Hal ini sejalan dengan temuan [Jalilah \(2021\)](#) bahwa anak-anak di lingkungan urban lebih rentan mengalami isolasi sosial akibat intensitas penggunaan gadget yang tinggi.

Dari sisi teori ekologi perkembangan Bronfenbrenner, gadget dapat dipandang sebagai bagian dari *exosystem* yang memengaruhi perkembangan anak melalui interaksi keluarga dan lingkungan. Apabila orang tua memiliki literasi digital yang baik, gadget dapat digunakan secara adaptif. Sebaliknya, bila orang tua kurang peduli, gadget menjadi faktor risiko yang mengganggu perkembangan sosial emosional ([Chikmah & Fitriarningsih, 2018](#); [Imtihan et al., 2022](#)). Dengan demikian, kualitas ekosistem perkembangan anak sangat menentukan.

Lebih jauh, penelitian ini memberikan implikasi penting bagi dunia pendidikan. Guru PAUD memiliki peran strategis dalam membantu anak mengembangkan keterampilan sosial emosional yang mungkin terhambat akibat penggunaan gadget. Dengan menyediakan kegiatan pembelajaran yang interaktif, kolaboratif, dan berbasis pengalaman nyata, guru dapat membantu anak melatih keterampilan komunikasi, empati, dan kerja sama ([Ningsih et al., 2024](#)). Oleh sebab itu, kolaborasi antara keluarga dan lembaga pendidikan menjadi kunci utama dalam mengatasi dampak negatif gadget.

Dengan melihat keseluruhan temuan, dapat disimpulkan bahwa peran keluarga tidak dapat digantikan oleh teknologi. Kehadiran orang tua, baik dalam bentuk pendampingan langsung maupun penciptaan lingkungan bermain yang sehat, menjadi faktor utama yang menjaga keseimbangan perkembangan anak. Sebagaimana ditegaskan oleh [Rachmat \(2018\)](#), gadget hanya bersifat sebagai alat bantu, bukan pengganti hubungan emosional yang dibutuhkan anak. Oleh karena itu, hasil penelitian ini memperkuat pandangan bahwa pendampingan orang tua dan lingkungan sosial yang mendukung tetap menjadi kunci utama dalam perkembangan sosial emosional anak usia dini.

4. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah penggunaan gadget berlebihan berdampak negatif terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini, khususnya dalam aspek interaksi sosial, regulasi emosi, dan komunikasi verbal. Namun, pendampingan orang tua yang konsisten dapat menjadi faktor protektif dalam mengurangi dampak negatif tersebut. Saran bagi orang tua adalah untuk meningkatkan literasi digital, menerapkan aturan penggunaan gadget yang jelas, serta menyediakan aktivitas alternatif yang mendorong interaksi sosial anak. Bagi pendidik, penting untuk merancang pembelajaran yang menyeimbangkan pemanfaatan teknologi dengan kegiatan interaktif. Penelitian lanjutan disarankan untuk melibatkan subjek yang lebih luas agar hasilnya dapat digeneralisasi.

Daftar Pustaka

- Anggriani, Y. (2020). Pengaruh penggunaan gadget terhadap minat baca anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 112–120.
- Asmawati, L. (2021). Peran PAUD dalam perkembangan sosial emosional anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 45–55.
- Basrah, A., Hidayat, R., & Maulana, S. (2025). Pengalaman sosial aktif dan kematangan keterampilan sosial anak usia dini. *Jurnal Psikologi Perkembangan*, 14(1), 33–47.
- Batubara, R., Siregar, A., & Purnama, D. (2023). Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(2), 112–123.
- Braun, V., & Clarke, V. (2019). Reflecting on reflexive thematic analysis. *Qualitative Research in Sport, Exercise and Health*, 11(4), 589–597.
- Chikmah, N., & Fitrianingsih, D. (2018). Perkembangan sosial emosional anak usia dini dalam perspektif psikologi. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 55–63.
- De Lima, L., Costa, F., & Andrade, P. (2022). Digital parenting and children's emotional development: A qualitative perspective. *Journal of Early Childhood Studies*, 10(3), 144–159.
- Dewi, A. (2025). Gadget dan keterlambatan bicara anak usia dini. *Jurnal Anak Usia Dini*, 9(3), 210–220.
- Haerunisya, R., Lestari, I., & Safira, M. (2023). Pergeseran pola bermain anak akibat penggunaan gadget. *Jurnal Pendidikan Anak*, 7(2), 88–99.
- Handayani, S., Nuraida, I., & Fadilah, R. (2024). Pola asuh demokratis dan kecerdasan emosional anak di era digital. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(1), 77–91.
- Hijriati. (2019). Pentingnya stimulasi lingkungan dalam perkembangan anak usia dini. *Jurnal Psikologi Anak*, 6(2), 101–112.
- Imtihan, N., Rahman, F., & Yuliana, D. (2022). Pendidikan karakter dan kecerdasan emosional anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 44–58.
- Jalilah, S. (2021). Fenomena isolasi sosial anak akibat kecanduan gadget. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 9(2), 120–131.
- Laila Safitri. (2024). Perkembangan bahasa reseptif dan ekspresif anak pengguna gadget. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 8(2), 55–67.
- Masykura Setiadi, A., Lestari, R., & Yusuf, H. (2024). Pendidikan sosial emosional dalam kurikulum PAUD. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 22–35.
- Masykurin, N., & Rohmah, F. (2023). Pola asuh orang tua dan perkembangan sosial emosional anak di era digital. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 5(1), 45–57.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2018). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook*. SAGE Publications.
- Moleong, L. J. (2021). *Metodologi penelitian kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Mulyani, S. (2017). Bermain sebagai media pembelajaran sosial anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 2(1), 33–41.

- Ningsih, F., Hidayat, I., & Pratama, R. (2024). Interaksi sosial di lingkungan PAUD dan implikasinya terhadap perkembangan anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 77–89.
- Nuraida, I. (2023). Regulasi emosi anak prasekolah dalam konteks penggunaan gadget. *Jurnal Anak Usia Dini*, 8(3), 199–210.
- Rachmat, I. F. (2018). Kelekatan emosional dan regulasi diri anak. *Jurnal Psikologi Perkembangan*, 4(2), 88–100.
- Sari, M., Utami, A., & Lestari, H. (2024). Strategi pendampingan orang tua dalam penggunaan gadget pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Keluarga*, 11(1), 66–79.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kualitatif, kuantitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Syarifudin, M., & Syamsurrijal, D. (2021). Dampak pandemi dan penggunaan gadget terhadap kesepian anak usia dini. *Jurnal Psikologi Anak*, 7(2), 102–115.
- Ulya, F. (2022). Gadget dan perkembangan emosi anak usia dini. *Jurnal Psikologi Anak Usia Dini*, 8(2), 33–45.
- Ummah, S. A. (2020). Lingkungan keluarga dan perkembangan sosial emosional anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 55–67.
- Yin, R. K. (2018). *Case study research and applications: Design and methods*. SAGE Publications.
- Zuhra, S., Andini, W., & Maulana, F. (2022). Pengaruh gadget terhadap keterampilan komunikasi anak. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 7(1), 33–47.