Universitas Muhammadiyah Surabaya

ARTIKEL ILMIAH

ANALISIS PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI USIA 3-5 TAHUN DI POS PAUD KARAN GUNUNGSARI KABUPATEN BOJONEGORO

ROSIDA IRIANA
NIM. 20251114012

DOSEN PEMBIMBING
Aristiana Prihatining Rahayu, S.Sos., M.Med.Kom.
Nina Veronica, S.Pd., M.Pd.

PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS PENDIDIKAN, KOMUNIKASI DAN SAINS UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA
2026

ANALISIS PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI USIA 3-5 TAHUN DI POS PAUD KARAN GUNUNGSARI KABUPATEN BOJONEGORO

ARTIKEL

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

ROSIDA IRIANA
NIM. 20251114012

DOSEN PEMBIMBING
Aristiana Prihatining Rahayu, S.Sos., M.Med.Kom.
Nina Veronica, S.Pd., M.Pd.

PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS PENDIDIKAN, KOMUNIKASI, DAN SAINS
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA
2026

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Moto

"Apa yang dimulai dengan niat baik, diselesaikan dengan usaha dan doa"

Persembahan

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT, lembar persembahan dari karya kecil ini saya tujukan khusus untuk:

1. **Suamiku** Hery Cahyono yang selalu memberikan dukungan dan kasih sayang, serta motivasi yang tiada henti, dan selalu mengerti dalam setiap keadaan, serta senantiasa membersamai setiap proses hingga karya ini dapat terselesaikan.
2. **Anak pertamaku,** Aisya Maila Zahra, yang menjadi salah satu sumber kebahagiaan, semangat, dan kekuatan dalam setiap langkah. Terima kasih telah hadir membawa warna dan makna dalam kehidupan, serta menjadi pengingat untuk terus berusaha memberikan yang terbaik.
3. **Anak keduaku,** Amira Dafiya Husna, Kehadiranmu memberikan semangat baru dan menjadi salah satu alasan untuk terus berjuang, belajar, dan menyelesaikan setiap tanggung jawab dengan sebaik-baiknya.
4. **Keluarga tercinta**, yang senantiasa memberikan doa, dukungan, kasih sayang, serta semangat yang tidak ternilai selama proses penyelesaian karya ini.
5. **Semua pihak** yang telah memberikan bantuan, doa, dan dukungan, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga karya ini dapat terselesaikan dengan baik.

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Artikel ilmiah yang di tulis oleh ROSIDA IRIANA NIM 20251114012 dengan judul "ANALISIS PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI USIA 3-5 TAHUN DI POS PAUD KARAN GUNUNGSARI KABUPATEN BOJONEGORO" ini telah di setujui oleh dosen pembimbing untuk di ujikan pada tanggal 10 Juli 2026

Dosen Pembimbing	Tanda Tangan	Tanggal
I. Aristiana P. Rahayu, S.Sos., M.Med.Kom.	.....	10 Juli 2026
II. Nina Veronica, S.Pd., M.Pd.	.....	10 Juli 2026

Mengetahui,
Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Aristiana Prihatining Rahayu, S.Sos., M.Med.Kom.

LEMBAR PENGESAHAN UJIAN

Tugas akhir ini yang ditulis oleh ROSIDA IRIANA telah di uji dan Dinyatakan sah Oleh panitia Ujian Tingkat Sarjana (S1) Fakultas Pendidikan, Komunikasi dan Sains Universitas Muhammadiyah Surabaya Sebagai Salah satu Syarat memperoleh gelar Sarjana pendidikan pada tanggal 17 Juli 2026

Dosen Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
I. Aristiana P. Rahayu, S.Sos., M.Med.Kom.	.....	03 Sept 2026
II Nina Veronica, S.Pd., M.Pd.	.....	03 Sept 2026
III. Dr. Naili Sa'ida, S.Pd., M.Pd.	.....	03 Sept 2026

Mengetahui
Dekan Fakultas Pendidikan, Komunikasi dan Sains
Universitas Muhammadiyah Surabaya

Achmad Hidayatullah, S.Pd., M.Pd., Ph.D.

Dipindai dengan CamScanner

PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Rosida Iriana
NIM	: 20251114012
Program Studi	: Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas	: Fakultas Pendidikan, Komunikasi dan Sains

Menyatakan bahwa tugas akhir yang saya tulis ini benar-benar tulisan karya sendiri, bukan hasil plagiasi, baik sebagian maupun keseluruhan. Bila dikemudian hari terbukti hasil plagias, saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Surabaya

Surabaya, 21 Juli 2026

Yang membuat Pernyataan,



Rosida Iriana

ABSTRAK / RINGKASAN

Rosida Iriana. 2026. Perkembangan teknologi digital telah meningkatkan intensitas penggunaan *gadget* pada anak usia dini. *Gadget* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, tetapi penggunaan berlebihan berpotensi memengaruhi perkembangan sosial emosional anak. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penggunaan *gadget* serta perkembangan sosial emosional anak usia 3–5 tahun di Pos PAUD Karan Gunungsari, Kabupaten Bojonegoro. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan melibatkan delapan anak yang dipilih melalui teknik *systematic random sampling*. Data diperoleh melalui observasi guru dan angket orang tua, kemudian dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar anak menggunakan *gadget* setiap hari dengan frekuensi dan durasi yang relatif tinggi, meskipun orang tua telah menerapkan pembatasan. Hasil observasi menunjukkan perkembangan sosial emosional anak berada pada kategori baik, dengan persentase ketercapaian antara 70,83% hingga 91,67%. Capaian tertinggi terdapat pada kemampuan mengungkapkan perasaan, sedangkan capaian terendah pada kepercayaan diri ketika berbicara atau tampil di hadapan teman. Pengawasan orang tua dan pembatasan penggunaan *gadget* dapat mendukung perkembangan sosial emosional anak. Oleh karena itu, diperlukan kolaborasi orang tua dan guru dalam mengatur penggunaan *gadget* serta meningkatkan kesempatan anak untuk bermain dan berinteraksi secara langsung.
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Pendidikan Komunikasi dan Sains, Universitas Muhammadiyah Surabaya. Pembimbing: Dr. Naili Sa'ida, S.Pd., M.Pd.

Kata kunci: *gadget*, perkembangan sosial emosional, anak usia dini, observasi, orang tua

ABSTRACT / SUMMARY

Rosida Iriana. 2026. The advancement of digital technology has increased the intensity of gadget usage among young children. While gadgets can serve as learning tools, excessive use has the potential to affect children's socio-emotional development. This study aimed to describe gadget usage and its socio-emotional development of children aged 3–5 years at Pos PAUD Karan, Gunungsari, Bojonegoro. A qualitative approach was employed, involving eight children selected through systematic random sampling. Data were collected via teacher observations and parental questionnaires, then analyzed descriptively. The results indicated that the majority of children use gadgets daily with relatively high frequency and duration, despite parental restrictions. Observations reveal that the children's socio-emotional development falls into the "good" category, with achievement percentages ranging from 70.83% to 91.67%. The highest achievement was observed in the ability to express feelings, while the lowest was in self-confidence when speaking or performing in front of peers. Parental supervision and restrictions on gadget usage can support children's socio-emotional development. Therefore, collaboration between parents and teachers is essential to manage gadget usage and enhance opportunities for children to engage in direct play and social interaction. Early Childhood Education Teacher Education Study Program, Faculty of Communication and Science Education, Muhammadiyah University of Surabaya. Supervisor: Dr. Naili Sa'ida, S.Pd., M.Pd.

Keywords: *Gadget Usage, Socio-Emotional Development, Early Childhood Children*

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur bagi Allah, yang atas rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan waktu yang tepat. Tugas akhir berjudul ANALISIS PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI USIA 3-5 TAHUN DI POS PAUD KARAN GUNUNGSARI KABUPATEN BOJONEGORO. Tugas akhir ini disusun dalam rangka memenuhi syarat kelulusan dan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Pendidikan, Komunikasi, dan Sains Universitas Muhammadiyah Surabaya.

Untuk menyelesaikan skripsi ini, penulis mendapat bantuan dan dukungan dari banyak pihak. Penulis menyampaikan ucapan serta rasa terima kasih, khususnya kepada:

1. Prof. Dr. Mundakir, S.Kep., Ns., M.Kep., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Surabaya.
2. Achmad Hidayatullah, S.Pd., M.Pd., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Pendidikan, Komunikasi, dan Sains.
3. Aristiana Prihatining Rahayu, S.Sos., M.Med.Kom selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.
4. Aristiana Prihatining Rahayu, S.Sos., M.Med.Kom. selaku Dosen Pembimbing I yang telah sabar memberi bimbingan.
5. Aristiana Prihatining Rahayu, S.Sos., M.Med.Kom. & Nina Veronivca, S.Pd., MPd. selaku Dosen Penguji I dan II yang telah sabar memberi bimbingan.
6. Bapak/ Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Pendidikan, Komunikasi, dan Sains, Universitas Muhammadiyah Surabaya.
7. Teman Teman seperjuangan di Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Pendidikan, Komunikasi, dan Sains Universitas Muhammdiyah Surabaya.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan tugas akhir ini, masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan adanya kritik dan saran yang membangun, yang dapat menjadi masukan berharga untuk perbaikan

dan penyempurnaan tugas akhir ini di masa mendatang.

Dengan tersusunnya tugas akhir ini, penulis berharap dapat memberikan kontribusi positif, baik bagi penulis secara pribadi sebagai bekal pengalaman dalam dunia pendidikan, maupun bagi dunia pendidikan itu sendiri. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan memberikan inspirasi kepada pembaca atau pihak yang membutuhkan, serta menjadi referensi yang berguna dalam praktik pendidikan di kemudian hari.

Surabaya 20 Agustus 2026

ROSIDA IRIANA
NIM. 20251114012

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL i
HALAMAN JUDUL ii
HALAMAN MOTO DAN PERSEMBAHAN iii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING iv
LEMBAR PENGESAHAN PANITIA UJIAN v
PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT vi
ABSTRAK/RINGKASAN vii
ABSTRACT/SUMMARY viii
KATA PENGANTAR ix
DAFTAR ISI xi
PENDAHULUAN 2
METODE 8
Sasaran Penelitian 9
Teknik Pengumpulan Data dan Pengembangan Instrumen 9
Teknik Analisis Data 10
HASIL DAN PEMBAHASAN 10
Hasil 10
Pembahasan 16
SIMPULAN 19
DAFTAR PUSTAKA 20
LAMPIRAN 21

ANALISIS PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI USIA 3-5 TAHUN DI POS PAUD KARAN GUNUNGSARI KABUPATEN BOJONEGORO

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah meningkatkan intensitas penggunaan *gadget* pada anak usia dini. *Gadget* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, tetapi penggunaan berlebihan berpotensi memengaruhi perkembangan sosial emosional anak. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penggunaan *gadget* serta perkembangan sosial emosional anak usia 3–5 tahun di Pos PAUD Karan Gunungsari, Kabupaten Bojonegoro. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan melibatkan delapan anak yang dipilih melalui teknik *systematic random sampling*. Data diperoleh melalui observasi guru dan angket orang tua, kemudian dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar anak menggunakan *gadget* setiap hari dengan frekuensi dan durasi yang relatif tinggi, meskipun orang tua telah menerapkan pembatasan. Hasil observasi menunjukkan perkembangan sosial emosional anak berada pada kategori baik, dengan persentase ketercapaian antara 70,83% hingga 91,67%. Capaian tertinggi terdapat pada kemampuan mengungkapkan perasaan, sedangkan capaian terendah pada kepercayaan diri ketika berbicara atau tampil di hadapan teman. Pengawasan orang tua dan pembatasan penggunaan *gadget* dapat mendukung perkembangan sosial emosional anak. Oleh karena itu, diperlukan kolaborasi orang tua dan guru dalam mengatur penggunaan *gadget* serta meningkatkan kesempatan anak untuk bermain dan berinteraksi secara langsung. Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Pendidikan Komunikasi dan Sains, Universitas Muhammadiyah Surabaya. Pembimbing: Dr. Naili Sa'ida, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: *gadget*, perkembangan sosial emosional, anak usia dini, observasi, orang tua

ABSTRACT

The advancement of digital technology has increased the intensity of gadget usage among young children. While gadgets can serve as learning tools, excessive use has the potential to affect children's socio-emotional development. This study aimed to describe gadget usage and its socio-emotional development of children aged 3–5 years at Pos

PAUD Karan, Gunungsari, Bojonegoro. A qualitative approach was employed, involving eight children selected through systematic random sampling. Data were collected via teacher observations and parental questionnaires, then analyzed descriptively. The results indicated that the majority of children use gadgets daily with relatively high frequency and duration, despite parental restrictions. Observations reveal that the children's socio-emotional development falls into the "good" category, with achievement percentages ranging from 70.83% to 91.67%. The highest achievement was observed in the ability to express feelings, while the lowest was in self-confidence when speaking or performing in front of peers. Parental supervision and restrictions on gadget usage can support children's socio-emotional development. Therefore, collaboration between parents and teachers is essential to manage gadget usage and enhance opportunities for children to engage in direct play and social interaction". Early Childhood Education Teacher Education Study Program, Faculty of Communication and Science Education, Muhammadiyah University of Surabaya. Supervisor: Dr. Naili Sa'ida, S.Pd., M.Pd.

Keywords: *gadget use, social-emotional development, early childhood, observation, parents.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang berlangsung sangat pesat telah memberikan perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk pola interaksi sosial dan aktivitas sehari-hari. Salah satu dampak yang paling terlihat adalah semakin meningkatnya penggunaan *gadget* di berbagai kelompok usia, termasuk pada anak usia dini. *Gadget* tidak lagi hanya dimanfaatkan sebagai alat komunikasi, tetapi juga berkembang menjadi media pembelajaran, hiburan, serta sarana memperoleh berbagai informasi. Dalam beberapa tahun terakhir, perkembangan media sosial serta berbagai aplikasi digital turut memperkuat peran teknologi dalam kehidupan masyarakat dan meningkatkan intensitas penggunaan *gadget* (Fuadia, 2022).

Dari sisi kesehatan fisik, penggunaan *gadget* dalam durasi yang terlalu lama dapat menimbulkan berbagai permasalahan, seperti gangguan kualitas tidur, kelelahan pada mata, serta berkurangnya aktivitas fisik yang pada akhirnya meningkatkan risiko terjadinya obesitas. Selain itu, paparan *gadget* yang berlebihan juga dapat

memengaruhi kondisi psikologis anak, misalnya kesulitan mengendalikan emosi, munculnya perilaku impulsif, hingga kecenderungan bersikap agresif. Penggunaan gadget dalam durasi yang terlalu lama juga dapat mengurangi kesempatan anak untuk melakukan aktivitas fisik, bermain, beristirahat, dan berinteraksi secara langsung dengan lingkungan sekitar. Oleh karena itu, penggunaan gadget pada anak usia dini perlu disertai pengaturan waktu dan pendampingan dari orang tua.

Meskipun demikian, penggunaan *gadget* juga memiliki manfaat apabila dimanfaatkan secara tepat dan disertai pendampingan yang memadai. Meskipun demikian, gadget juga dapat memberikan manfaat apabila digunakan secara tepat dan disertai pendampingan yang memadai. Penggunaan media digital yang sesuai dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi anak, tetapi penggunaannya tetap perlu disesuaikan dengan kebutuhan dan tahap perkembangan anak (Yumarni, 2022; Maulusi & Rahagia, 2022). Dengan demikian, pengaruh *gadget* terhadap anak tidak selalu bersifat negatif, tetapi sangat dipengaruhi oleh durasi penggunaan, jenis konten yang diakses, serta peran orang tua atau pendidik dalam mengawasi dan mengarahkan anak selama menggunakan *gadget*.

Meningkatnya penggunaan *gadget* pada anak usia dini juga didukung oleh berbagai data yang menunjukkan bahwa paparan teknologi telah dimulai sejak usia yang sangat muda. Data Badan Pusat Statistik menunjukkan bahwa penggunaan perangkat digital telah menjadi bagian dari kehidupan anak usia dini. Kondisi tersebut menunjukkan pentingnya perhatian terhadap pola penggunaan perangkat digital sejak usia dini agar penggunaannya tetap sesuai dengan kebutuhan dan tahap perkembangan anak (Badan Pusat Statistik, 2023). Data tersebut menunjukkan bahwa *gadget* telah menjadi bagian dari kehidupan anak sejak usia dini sehingga diperlukan perhatian khusus terhadap pola penggunaannya agar tidak menghambat proses tumbuh kembang anak.

Dalam tahap perkembangan anak, khususnya pada usia 3–5 tahun, perkembangan sosial dan emosional memegang peranan yang sangat penting. Pada tahap ini, anak berada dalam masa perkembangan yang menentukan karena mulai belajar mengenali berbagai emosi,

membangun hubungan dengan orang lain, serta menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial di sekitarnya. Proses tersebut sangat dipengaruhi oleh kualitas interaksi yang terjalin antara anak dengan orang tua maupun teman sebaya, karena interaksi secara langsung menjadi sarana utama dalam mengembangkan kemampuan sosial dan emosional anak (Yusuf, 2017). Oleh karena itu, kesempatan untuk berinteraksi secara langsung perlu terus diberikan agar kemampuan sosial emosional anak dapat berkembang secara optimal.

Berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan anak masih menjadi topik yang memiliki beragam temuan. Sejumlah penelitian mengungkapkan bahwa *gadget* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan pengalaman belajar anak. Namun, penelitian lain menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* yang tidak terkendali dapat memberikan dampak negatif terhadap perkembangan sosial dan emosional anak. Perbedaan hasil tersebut menunjukkan bahwa dampak penggunaan gadget pada anak tidak hanya berkaitan dengan keberadaan perangkat digital, tetapi juga dengan pola penggunaan, jenis aktivitas yang dilakukan, serta pendampingan orang tua (Putri, 2026). Perkembangan sosial emosional merupakan salah satu aspek penting yang perlu mendapat perhatian dalam proses tumbuh kembang anak usia dini. Aspek sosial mencakup kemampuan anak untuk membangun hubungan dengan orang lain, berkomunikasi secara efektif, bekerja sama, serta menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya. Aspek sosial mencakup kemampuan anak untuk membangun hubungan dengan orang lain, berkomunikasi secara efektif, bekerja sama, serta menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya. Sementara itu, aspek emosional berkaitan dengan kemampuan anak mengenali, mengungkapkan, dan mengelola emosinya secara tepat (Yusuf, 2017). Pada rentang usia 3–5 tahun, anak berada pada periode yang sangat menentukan bagi pembentukan kedua aspek tersebut. Oleh karena itu, anak memerlukan stimulasi yang optimal melalui interaksi langsung, kegiatan bermain, dan lingkungan yang mendukung proses perkembangannya. Apabila stimulasi sosial dan emosional tidak terpenuhi dengan baik, anak berisiko mengalami kesulitan dalam beradaptasi, berinteraksi, maupun membangun hubungan yang positif

dengan orang lain.

Pemanfaatan *gadget* pada anak usia dini perlu diarahkan secara tepat agar manfaatnya dapat diperoleh tanpa menghambat proses perkembangan anak. Dalam hal ini, orang tua dan pendidik memiliki peran penting sebagai pendamping sekaligus pengawas selama anak menggunakan *gadget*. Beberapa langkah yang dapat diterapkan antara lain membatasi durasi penggunaan *gadget*, memilih konten yang sesuai dengan tahap perkembangan anak, serta memberikan lebih banyak kesempatan kepada anak untuk melakukan aktivitas fisik, bermain bersama teman, dan berinteraksi secara langsung dengan lingkungan sekitar. Dengan penerapan strategi yang seimbang antara pemanfaatan teknologi digital dan aktivitas nyata, perkembangan sosial emosional anak diharapkan tetap berkembang secara optimal sekaligus meminimalkan berbagai risiko akibat penggunaan *gadget* yang berlebihan. (Ismail, I., & Winarsih, W., 2025).

Berbagai penelitian sebelumnya yang mengkaji hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial emosional anak usia dini menunjukkan bahwa *gadget* dapat memberikan dampak yang berbeda bergantung pada pola penggunaannya. Pengaruh tersebut dapat bersifat positif apabila penggunaannya dilakukan secara tepat dan disertai pendampingan yang memadai. Sebaliknya, penggunaan *gadget* yang berlebihan, tidak terkontrol, serta minim pengawasan dapat memberikan dampak negatif terhadap perkembangan sosial dan emosional anak usia dini. Penelitian yang dilakukan oleh Novitasari (2016) menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* secara berlebihan pada anak usia dini dapat memengaruhi kemampuan interaksi sosial mereka. Anak yang menghabiskan lebih banyak waktu menggunakan perangkat digital cenderung memilih permainan di *gadget* dibandingkan bermain atau berkomunikasi dengan teman sebayanya. Akibatnya, kesempatan anak untuk melatih kemampuan berkomunikasi dan bersosialisasi menjadi berkurang. Penelitian tersebut juga mengungkapkan bahwa kurangnya pendampingan dan pengawasan dari orang tua menjadi salah satu faktor yang menyebabkan tingginya intensitas penggunaan *gadget* pada anak.

Paparan *gadget* yang terlalu sering dapat membuat anak lebih mudah marah, mengalami kesulitan dalam mengendalikan emosi, serta

kurang mampu mengekspresikan perasaannya secara tepat. Meskipun demikian, penelitian tersebut juga menyatakan bahwa *gadget* tetap dapat memberikan manfaat apabila penggunaannya didampingi oleh orang tua dan diarahkan pada konten yang bersifat edukatif sehingga mampu mendukung perkembangan kemampuan komunikasi anak.

Penelitian Novitasari dan Khotimah (2016) menunjukkan bahwa penggunaan gadget berkaitan dengan interaksi sosial anak usia 5–6 tahun. Penggunaan gadget yang tinggi dapat mengurangi kesempatan anak untuk berinteraksi dan berkomunikasi secara langsung dengan teman sebaya. Anak yang menggunakan *gadget* lebih dari dua jam setiap hari cenderung memiliki kemampuan interaksi sosial yang lebih rendah dibandingkan anak yang durasi penggunaannya lebih singkat. Mereka lebih sering menghabiskan waktu menggunakan perangkat digital daripada berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya maupun lingkungan di sekitarnya. Apabila dimanfaatkan secara tepat, lingkungan digital dapat memberikan manfaat, seperti meningkatkan kreativitas, mengembangkan kemampuan berpikir, dan mendukung proses belajar anak. Sebaliknya, penggunaan *gadget* tanpa pengawasan dan pengendalian yang memadai berpotensi menghambat kemampuan anak dalam membangun hubungan sosial melalui interaksi langsung dengan orang lain.

Berdasarkan berbagai penelitian terdahulu, dapat dipahami bahwa penggunaan *gadget* serta paparan lingkungan digital memiliki keterkaitan yang cukup kuat dengan perkembangan sosial emosional anak usia dini. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian sebelumnya karena sama-sama membahas pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan anak. Namun demikian, penelitian ini memiliki fokus yang lebih spesifik, yaitu menganalisis penggunaan *gadget* pada anak usia 3–5 tahun serta menekankan pentingnya keterlibatan orang tua dalam melakukan pengawasan, pembatasan, dan pendampingan selama anak menggunakan perangkat digital.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di Pos Paud Karan Gunungsari, Kabupaten Bojonegoro, diketahui bahwa sebagian besar anak usia 3–5 tahun telah terbiasa menggunakan *gadget* dalam aktivitas sehari-hari. Perangkat tersebut umumnya dimanfaatkan untuk menonton video di YouTube, memainkan berbagai permainan digital,

serta mengakses beragam bentuk hiburan lainnya. Penggunaan *gadget* paling sering dilakukan pada waktu siang setelah anak pulang dari sekolah dengan durasi yang relatif cukup lama.

Tingginya intensitas penggunaan *gadget* menunjukkan bahwa sebagian besar waktu luang anak setelah mengikuti pembelajaran di sekolah dihabiskan untuk beraktivitas dengan perangkat digital. Kondisi ini berpotensi memengaruhi pola bermain anak karena kesempatan untuk bermain bersama teman sebaya menjadi semakin terbatas. Akibatnya, anak cenderung lebih memilih aktivitas yang melibatkan *gadget* dibandingkan bermain atau berinteraksi secara langsung dengan lingkungan sosial di sekitarnya.

Hasil observasi awal juga menunjukkan bahwa sebagian besar anak lebih tertarik menggunakan *gadget* daripada bermain bersama teman-temannya. Dalam situasi bermain, beberapa anak terlihat kurang aktif dalam berkomunikasi dan lebih banyak memusatkan perhatian pada perangkat digital yang digunakan. Selain itu, ditemukan pula anak yang menunjukkan respons emosional, seperti marah atau menangis ketika orang tua membatasi penggunaan *gadget*. Kondisi tersebut sejalan dengan pendapat American Academy of Pediatrics yang menyatakan bahwa penggunaan *gadget* secara berlebihan pada anak usia dini dapat memengaruhi perkembangan sosial dan emosional, terutama apabila penggunaannya tidak disertai pengawasan dan pendampingan yang memadai dari orang tua.

Padahal, pada tahap usia dini, anak membutuhkan stimulasi yang optimal melalui aktivitas bermain secara langsung, komunikasi dengan orang lain, serta interaksi aktif dengan lingkungan di sekitarnya.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, dapat dipahami bahwa tingginya intensitas dan durasi penggunaan *gadget* berpotensi memberikan pengaruh terhadap perkembangan sosial-emosional anak usia dini. Hal tersebut terlihat dari kecenderungan anak yang lebih memilih menggunakan *gadget* daripada berinteraksi dengan teman sebaya, berkurangnya kesempatan untuk mengembangkan kemampuan komunikasi secara langsung, serta munculnya reaksi emosional seperti marah atau menangis ketika penggunaan *gadget* dibatasi. Meskipun demikian, pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial-emosional anak tidak hanya ditentukan oleh frekuensi dan durasi

penggunaannya. Faktor lain, seperti kualitas pendampingan orang tua, penerapan aturan mengenai batas waktu penggunaan *gadget*, serta tersedianya kesempatan bagi anak untuk bermain dan berinteraksi secara langsung, juga memiliki peran yang penting. Oleh sebab itu, keterlibatan orang tua dan guru diperlukan untuk mengarahkan penggunaan *gadget* secara bijak agar manfaat teknologi dapat diperoleh secara optimal tanpa menghambat perkembangan sosial-emosional anak usia dini.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai fenomena yang diteliti. Pendekatan ini berfokus pada pengumpulan data berupa uraian deskriptif yang diperoleh melalui pengamatan terhadap perilaku, ucapan, serta berbagai informasi yang disampaikan oleh subjek penelitian.

Dengan demikian, data yang diperoleh tidak berupa angka maupun hasil perhitungan statistik, melainkan berupa informasi dalam bentuk kata-kata yang selanjutnya dianalisis untuk menggambarkan kondisi yang terjadi secara nyata. Penelitian kualitatif dilakukan dalam situasi yang berlangsung secara alami, dengan peneliti berperan sebagai instrumen utama dalam proses pengumpulan dan analisis data.

Pemilihan metode kualitatif dalam penelitian ini disesuaikan dengan tujuan penelitian, yaitu untuk menganalisis penggunaan gadget terhadap perkembangan sosialemosional anak usia dini. Penelitian ini dilaksanakan di Pos Paud Karan, Desa Gunungsari, Kecamatan Baureno, Kabupaten Bojonegoro, Provinsi Jawa Timur. Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam rentang waktu mulai tanggal 1 Juni hingga 25 Juni 2026.

Rumus menentukan interval

$$I = \frac{N\ (jumlah\ anggota\ populasi)}{n\ (jumlah\ anggota\ sampel)}$$

$$l = \frac{32}{8} = 4\ Sampel$$

Penentuan sampel dilakukan menggunakan teknik systematic random sampling dengan interval pengambilan setiap kelipatan empat

dari daftar populasi. Berdasarkan teknik tersebut, diperoleh nomor anggota populasi yang terpilih sebagai subjek penelitian, yaitu 3, 7, 11, 15, 19, 23, 27, dan 31. Dengan demikian, subjek penelitian dipilih secara acak sesuai urutan yang telah ditetapkan dalam prosedur pengambilan sampel sistematis.

Sasaran Penelitian

Populasi penelitian terdiri atas seluruh peserta didik yang terdaftar di Pos Paud Karan. Peserta didik tersebut terbagi dalam dua rombongan belajar, yaitu Kelas A dan Kelas B. Kelas A memiliki 15 peserta didik, sedangkan Kelas B terdiri atas 17 peserta didik. Dengan demikian, keseluruhan populasi dalam penelitian ini berjumlah 32 anak. Pengambilan sampel dilakukan dengan menerapkan teknik systematic random sampling atau sampling acak sistematis. Teknik ini dilakukan dengan memilih anggota populasi berdasarkan interval atau pola urutan tertentu yang telah ditetapkan. Dengan metode tersebut, setiap anggota populasi tetap memiliki peluang yang sama untuk dipilih sebagai sampel penelitian.

Teknik Pengumpulan Data dan Pengembangan Instrumen

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui teknik observasi dan penyebaran angket. Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi dan angket sebagai alat untuk memperoleh data penelitian. Melalui kegiatan observasi, peneliti melakukan pengamatan secara langsung terhadap berbagai aktivitas yang dilakukan oleh anak yang menjadi subjek penelitian. Hasil pengamatan tersebut kemudian dideskripsikan secara sistematis untuk memberikan gambaran mengenai perkembangan sosial-emosional anak dalam kehidupan sehari-hari. Selain observasi, peneliti juga menyebarkan angket kepada orang tua atau wali peserta didik guna memperoleh informasi pendukung mengenai kebiasaan penggunaan gadget pada anak. Informasi yang dikumpulkan mencakup durasi penggunaan gadget setiap hari, jenis aplikasi atau konten yang paling sering diakses, bentuk pendampingan yang diberikan orang tua selama anak menggunakan gadget, serta aturan yang diterapkan dalam penggunaannya di lingkungan keluarga. Data yang diperoleh melalui angket selanjutnya digunakan untuk melengkapi

hasil observasi sehingga informasi yang diperoleh menjadi lebih komprehensif, valid, dan mampu memberikan gambaran yang lebih utuh mengenai objek penelitian.

Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan untuk mengidentifikasi dampak positif dan negatif penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial-emosional anak usia dini di Pos Paud Karan, Desa Gunungsari, Kecamatan Baureno, Kabupaten Bojonegoro. Data yang dianalisis berasal dari hasil observasi terhadap anak sebagai subjek penelitian serta data pendukung yang diperoleh melalui angket yang diisi oleh orang tua sebagai responden. Penggunaan kedua sumber data tersebut diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih menyeluruh mengenai pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan sosialemosional anak. Dalam proses penelitian, peneliti melakukan pengamatan secara langsung terhadap aktivitas dan perilaku anak di Pos Paud Karan untuk memperoleh informasi terkait perkembangan sosial-emosional mereka. Selain itu, informasi dari orang tua dikumpulkan melalui angket yang mencakup kebiasaan penggunaan gadget anak, bentuk pendampingan yang dilakukan, pola interaksi dalam keluarga, serta berbagai stimulasi yang mendukung perkembangan sosial-emosional anak. Selanjutnya, seluruh data yang telah diperoleh dianalisis secara deskriptif untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam sesuai dengan tujuan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Bagian ini menyajikan hasil penelitian mengenai penggunaan gadget dan kaitannya dengan perkembangan sosial-emosional anak usia 3–5 tahun di Pos Paud Karan, Gunungsari, Kabupaten Bojonegoro. Data penelitian dikumpulkan melalui dua teknik, yaitu penyebaran angket kepada orang tua untuk memperoleh informasi mengenai kebiasaan penggunaan gadget anak serta observasi yang dilakukan oleh guru untuk mengetahui perkembangan sosial-emosional anak selama mengikuti kegiatan pembelajaran di sekolah. Selanjutnya, data yang terkumpul dianalisis menggunakan metode deskriptif dengan menyajikan frekuensi,

persentase, serta interpretasi berdasarkan indikator penelitian. Hasil analisis tersebut diharapkan dapat memberikan gambaran tentang penggunaan gadget dan kondisi perkembangan sosial-emosional anak usia dini.

Tabel 1. Karakteristik Subjek Penelitian

No. Anak	Inisial Nama Anak	Usia	Jenis Kelamin
3.	M.A.S.	5 Tahun	L
7.	M.Z.A.R.	4 Tahun 9 Bulan	L
11.	A.H.H.	3 Tahun 10 Bulan	P
15.	D.P.E.	4 Tahun 5 Bulan	L
19.	K.A.A.	3 Tahun 4 Bulan	L
23.	A.R.K.	4 Tahun 1 Bulan	L
27.	K.M.N.	5 Tahun 2 Bulan	P
31.	S.D.F.	4 Tahun 7 Bulan	P

Penelitian ini melibatkan delapan anak usia 3–5 tahun yang dipilih menggunakan teknik systematic random sampling. Berdasarkan Tabel 1 diketahui bahwa subjek penelitian terdiri atas lima anak laki-laki dan tiga anak perempuan dengan rentang usia 3 sampai 5 tahun. Informasi mengenai penggunaan gadget diperoleh melalui angket yang diisi oleh orang tua, sedangkan perkembangan sosial emosional anak diperoleh melalui observasi guru selama proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 2. Karakteristik Kemampuan Sosial Emosional Setiap Anak

No	Inisial Anak	Usia	Jenis Kelamin	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)	Skor	Persentase	Kategori
1	A.R.K	4 thn 1 bln	L	1	5	2	15	62,50%	Cukup
2	K.A.A	3 thn 4 bln	L	0	5	3	13	54,17%	Cukup
3	S.D.F	4 thn 7 bln	P	6	2	0	22	91,67%	Baik
4	K.M.N	5 thn 2 bln	P	8	0	0	24	100%	Baik
5	D.P.E	4 thn 5 bln	L	4	4	0	20	83,33%	Baik
6	A.H.H	3 thn 10 bln	P	4	4	0	20	83,33%	Baik
7	M.Z.A.R	4 thn 9 bln	L	2	5	1	17	70,83%	Cukup
8	M.A.S	5 thn	L	5	3	0	21	87,50%	Baik

Berdasarkan hasil observasi guru terhadap perkembangan sosial emosional setiap anak sebagaimana disajikan pada Tabel 2, diketahui bahwa kemampuan sosial emosional anak menunjukkan variasi tingkat pencapaian. Dari delapan anak yang menjadi

subjek penelitian, terdapat lima anak (62,5%) termasuk pada kategori baik, yaitu S.D.F., K.M.N., D.P.E., A.H.H., dan M.A.S., dengan persentase ketercapaian berkisar antara 83,33% hingga 100%. Sementara itu, tiga anak (37,5%), yaitu A.R.K., K.A.A., dan M.Z.A.R., berada pada kategori cukup, dengan persentase ketercapaian antara 54,17% hingga 70,83%. Tidak terdapat anak yang termasuk pada kategori kurang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa secara umum perkembangan sosial emosional anak di Pos Paud Karan Gunungsari telah berkembang dengan baik, meskipun masih terdapat beberapa anak yang memerlukan stimulasi lebih lanjut pada aspek-aspek tertentu, seperti kemampuan bekerja sama, rasa percaya diri, dan pengendalian emosi.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Observasi Guru terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Berdasarkan Indikator

No	Indikator	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)	Skor
1	Anak mau berinteraksi dengan teman sebaya	3	5	0	19
2	Anak mampu bekerja sama saat bermain atau belajar kelompok	5	1	2	19
3	Anak bersedia berbagi mainan atau alat belajar dengan teman	4	3	1	19
4	Anak mampu mengendalikan emosi saat menghadapi masalah kecil	4	3	1	19
5	Anak menunjukkan rasa percaya diri saat berbicara atau tampil di depan teman	2	5	1	17
6	Anak mampu mengungkapkan perasaan dengan kata-kata yang sesuai	6	2	0	22
7	Anak lebih tertarik berinteraksi dengan teman dibanding bermain sendiri	3	5	0	19
8	Anak dapat mengikuti aturan yang berlaku di kelas	5	3	0	21

Berdasarkan hasil observasi guru yang ditampilkan pada Tabel 3, pada indikator kemampuan anak dalam berinteraksi dengan teman sebaya diketahui bahwa 3 anak (37,5%) termasuk dalam kategori baik, sementara 5 anak (62,5%) termasuk pada kategori cukup dan tidak terdapat anak yang termasuk kategori kurang. Indikator tersebut memperoleh skor 19 dengan persentase ketercapaian sebesar 79,17%.

Pada indikator kemampuan bekerja sama ketika bermain maupun mengikuti kegiatan belajar kelompok, terdapat 5 anak (62,5%) yang termasuk dalam kategori baik, 1 anak (12,5%) termasuk kategori cukup, dan 2 anak (25%) termasuk dalam kategori kurang. Indikator ini memperoleh skor 19 dengan tingkat ketercapaian sebesar 79,17%. Selanjutnya, pada kemampuan berbagi mainan atau alat belajar dengan teman, sebanyak 4 anak (50%) termasuk dalam kategori baik, 3 anak (37,5%) termasuk kategori cukup, dan 1 anak (12,5%) termasuk pada kategori kurang. Indikator tersebut memperoleh skor 19 dengan persentase ketercapaian sebesar 79,17%.

Hasil pengamatan pada indikator kemampuan mengendalikan emosi ketika menghadapi permasalahan sederhana menunjukkan bahwa 4 anak (50%) tergolong pada kategori baik, 3 anak (37,5%) termasuk kategori cukup, dan 1 anak (12,5%) tergolong pada kategori kurang. Indikator ini memperoleh skor 19 dengan persentase ketercapaian sebesar 79,17%.

Sementara itu, kemampuan anak untuk menunjukkan rasa percaya diri ketika berbicara atau tampil di hadapan teman memperoleh hasil yang lebih rendah dibandingkan dengan indikator perkembangan sosial-emosional lainnya. Sebanyak 2 anak (25%) tergolong dalam kategori baik, 5 anak (62,5%) termasuk pada kategori cukup, dan 1 anak (12,5%) termasuk kategori kurang. Indikator tersebut memperoleh skor 17 dengan persentase ketercapaian sebesar 70,83%. Hasil ini menunjukkan bahwa kemampuan percaya diri anak masih perlu dikembangkan melalui stimulasi dan pembiasaan dalam berbagai kegiatan yang dapat mendorong anak untuk berani menyampaikan pendapat, berbicara, maupun tampil di hadapan teman.

Berbeda dengan indikator sebelumnya, kemampuan anak dalam mengungkapkan perasaan menggunakan kata-kata yang sesuai memperoleh hasil yang paling tinggi. Sebanyak 6 anak (75%) termasuk

pada kategori baik dan 2 anak (25%) termasuk kategori cukup, tanpa adanya anak yang tergolong pada kategori kurang. Indikator ini memperoleh skor 22 dengan persentase ketercapaian sebesar 91,67%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar anak telah mampu menyampaikan keinginan, pendapat, dan perasaan secara verbal sesuai dengan tahap perkembangan usianya.

Pada indikator ketertarikan untuk berinteraksi dengan teman dibandingkan bermain sendiri, diperoleh hasil bahwa 3 anak (37,5%) tergolong pada kategori baik dan 5 anak (62,5%) termasuk kategori cukup. Tidak terdapat anak yang termasuk pada kategori kurang. Indikator ini memperoleh skor 19 dengan persentase ketercapaian sebesar 79,17%. Temuan tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar anak lebih memiliki kecenderungan untuk melakukan kegiatan bermain bersama teman dibandingkan bermain secara mandiri.

Selanjutnya, pada indikator kemampuan mengikuti aturan yang berlaku di kelas, terdapat 5 anak (62,5%) yang tergolong pada kategori baik dan 3 anak (37,5%) termasuk kategori cukup. Tidak terdapat anak yang termasuk dalam kategori kurang. Indikator tersebut memperoleh skor 21 dengan persentase ketercapaian sebesar 87,50%. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak telah mampu memahami, mematuhi, serta menerapkan aturan selama proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 4. Hasil Angket Orang Tua tentang Penggunaan *Gadget* dan Perkembangan Sosial Emosional Anak

Indikator	Sangat Sering	Sering	Jarang	Tidak Pernah
Menggunakan gadget setiap hari	1 (12,5%)	5 (62,5%)	2 (25%)	0
Durasi penggunaan lebih dari 1 jam per hari	2 (25%)	4 (50%)	2 (25%)	0
Lebih memilih gadget daripada bermain dengan teman	0	6 (75%)	2 (25%)	0
Marah ketika penggunaan gadget dibatasi	0	3 (37,5%)	5 (62,5%)	0
Orang tua membatasi penggunaan gadget	0	7 (87,5%)	1 (12,5%)	0
Mudah berinteraksi dengan teman sebaya	0	4 (50%)	4 (50%)	0

Indikator	Sangat Sering	Sering	Jarang	Tidak Pernah
Mau berbagi dengan teman	0	6 (75%)	2 (25%)	0
Mampu mengendalikan emosi	0	5 (62,5%)	2 (25%)	1 (12,5%)
Percaya diri saat berinteraksi	0	3 (37,5%)	5 (62,5%)	0
Mampu mengungkapkan perasaan	2 (25%)	3 (37,5%)	3 (37,5%)	0

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada orang tua mengenai penggunaan gadget, sebagaimana ditampilkan pada Tabel 4, diketahui bahwa 1 anak (12,5%) termasuk dalam kategori sangat sering menggunakan gadget setiap hari, 5 anak (62,5%) tergolong pada kategori sering, dan 2 anak (25%) termasuk kategori jarang. Pada indikator durasi penggunaan gadget, sebanyak 2 anak (25%) termasuk pada kategori sangat sering menggunakan gadget lebih dari satu jam per hari, 4 anak (50%) termasuk kategori sering, dan 2 anak (25%) tergolong pada kategori jarang.

Pada indikator preferensi bermain, tidak terdapat anak yang termasuk pada kategori sangat sering, sedangkan 6 anak (75%) termasuk kategori sering lebih memilih bermain menggunakan gadget dibandingkan bermain bersama teman. Sementara itu, 2 anak (25%) tergolong pada kategori jarang. Pada indikator reaksi ketika penggunaan gadget dibatasi, tidak terdapat anak yang termasuk kategori sangat sering menunjukkan reaksi marah. Sebanyak 3 anak (37,5%) termasuk pada kategori sering, sedangkan 5 anak (62,5%) termasuk kategori jarang menunjukkan reaksi tersebut.

Berdasarkan indikator pembatasan penggunaan gadget oleh orang tua, tidak terdapat orang tua yang tergolong pada kategori sangat sering melakukan pembatasan. Sebanyak 7 orang tua (87,5%) termasuk kategori sering melakukan pembatasan penggunaan gadget pada anak, sedangkan 1 orang tua (12,5%) tergolong pada kategori jarang. Pada indikator kemampuan berinteraksi dengan teman sebaya, sebanyak 4 anak (50%) tergolong pada kategori sering dan 4 anak lainnya (50%) termasuk kategori jarang. Selanjutnya, pada indikator kemampuan berbagi dengan teman, 6 anak (75%) tergolong pada kategori sering dan 2 anak (25%) termasuk kategori jarang.

Dalam hal kemampuan mengendalikan emosi, sebanyak 5 anak (62,5%) termasuk pada kategori sering, 2 anak (25%) termasuk kategori

jarang, dan 1 anak (12,5%) termasuk pada kategori tidak pernah. Pada indikator rasa percaya diri ketika berinteraksi, sebanyak 3 anak (37,5%) termasuk pada kategori sering dan 5 anak (62,5%) termasuk kategori jarang. Adapun kemampuan anak dalam mengungkapkan perasaan menunjukkan bahwa 2 anak (25%) tergolong pada kategori sangat sering, 3 anak (37,5%) termasuk kategori sering, dan 3 anak (37,5%) termasuk pada kategori jarang.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data, penggunaan gadget telah menjadi salah satu aktivitas yang cukup melekat dalam kehidupan sehari-hari anak usia 3–5 tahun di Pos Paud Karan, Gunungsari. Data yang diperoleh melalui angket orang tua menunjukkan bahwa sebagian besar anak menggunakan gadget setiap hari dengan intensitas penggunaan yang berada pada kategori sering hingga sangat sering. Selain itu, mayoritas anak menggunakan gadget selama lebih dari satu jam setiap harinya, meskipun orang tua telah menerapkan aturan dan pembatasan dalam penggunaannya.

Di sisi lain, hasil observasi yang dilakukan oleh guru menunjukkan bahwa perkembangan sosial-emosional anak secara umum berada pada kategori baik dengan tingkat ketercapaian setiap indikator berkisar antara 70,83% hingga 91,67%. Temuan ini menunjukkan bahwa tingginya intensitas penggunaan gadget tidak secara otomatis menyebabkan rendahnya perkembangan sosial-emosional anak. Hasil penelitian tersebut sejalan dengan rekomendasi American Academy of Pediatrics (AAP, 2020) yang menjelaskan bahwa dampak penggunaan media digital pada anak usia dini tidak hanya ditentukan oleh lamanya waktu penggunaan. Faktor lain, seperti kualitas konten yang dikonsumsi, keterlibatan orang tua dalam mendampingi anak, serta keseimbangan antara aktivitas menggunakan perangkat digital dan kegiatan sosial secara langsung, juga turut memengaruhi perkembangan anak. Anak tetap dapat memperoleh kesempatan untuk berkembang secara optimal apabila penggunaan gadget dilakukan secara bijaksana, disertai pendampingan dari orang tua, serta tidak mengurangi kesempatan anak untuk berinteraksi dengan keluarga maupun lingkungan sosialnya. Dalam penelitian ini, sebagian besar orang tua telah menerapkan

pembatasan penggunaan gadget sehingga kondisi tersebut diduga turut berkontribusi terhadap perkembangan sosial-emosional anak.

Temuan penelitian ini juga mendukung pendapat Fuadia (2022) yang menyatakan bahwa gadget telah menjadi bagian dari kehidupan anak usia dini sehingga peran orang tua dalam mendampingi penggunaan perangkat digital menjadi hal yang penting. Pengawasan yang konsisten, pemilihan konten yang sesuai dengan usia anak, serta penerapan batas waktu penggunaan gadget merupakan beberapa langkah yang dapat dilakukan untuk mengurangi dampak negatif terhadap proses tumbuh kembang anak. Dengan demikian, perkembangan anak tidak hanya dipengaruhi oleh seberapa sering gadget digunakan, tetapi juga oleh cara penggunaannya serta kualitas pendampingan yang diberikan oleh orang tua.

Berdasarkan hasil observasi guru, kemampuan anak dalam mengungkapkan perasaan melalui kata-kata yang sesuai memperoleh tingkat ketercapaian paling tinggi, yaitu sebesar 91,67%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar anak telah mampu menyampaikan pendapat, keinginan, maupun perasaannya secara verbal selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Kemampuan tersebut mencerminkan bahwa aspek komunikasi anak telah berkembang sesuai dengan tahapan usianya.

Sebaliknya, kemampuan percaya diri ketika berbicara atau tampil di hadapan teman memperoleh tingkat ketercapaian paling rendah, yaitu sebesar 70,83%. Temuan ini menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa anak yang membutuhkan stimulasi dan dukungan lebih lanjut agar lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat, tampil di depan teman, serta berpartisipasi secara aktif dalam berbagai kegiatan kelompok.

Hasil penelitian ini dapat dijelaskan melalui teori perkembangan sosial-emosional yang dikemukakan oleh Yusuf (2017). Teori tersebut menjelaskan bahwa kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain, mengelola emosi, berbagi, serta mengungkapkan perasaan berkembang melalui pengalaman sosial yang diperoleh dari lingkungan keluarga maupun sekolah. Kesempatan anak untuk berkomunikasi, bermain, dan bekerja sama dengan teman sebaya dapat mendukung perkembangan kemampuan sosial-emosional secara optimal. Oleh sebab

itu, berbagai kegiatan yang dirancang oleh guru, seperti permainan kelompok, diskusi, serta aktivitas pembelajaran kolaboratif, menjadi bentuk stimulasi yang penting bagi perkembangan sosial-emosional anak.

Temuan penelitian ini juga dapat dipahami melalui teori konstruktivisme sosial yang dikemukakan oleh Vygotsky. Teori tersebut menekankan bahwa perkembangan anak berlangsung melalui proses interaksi dengan orang dewasa maupun teman sebaya. Melalui interaksi sosial, anak memperoleh kesempatan untuk belajar memahami aturan, mengelola emosi, bekerja sama, berbagi, serta mengembangkan kemampuan berkomunikasi. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar indikator perkembangan sosial-emosional anak berada pada kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa lingkungan belajar di Pos Paud Karan Gunungsari memberikan kesempatan yang cukup bagi anak untuk berinteraksi secara aktif sehingga dapat mendukung perkembangan sosial-emosional mereka.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan hasil penelitian Qalbi dan Putera (2020) yang menjelaskan bahwa perkembangan sosial-emosional anak sangat dipengaruhi oleh stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Anak yang memperoleh kesempatan lebih banyak untuk bermain dan berinteraksi dengan teman sebaya cenderung memiliki kemampuan sosial yang lebih baik dibandingkan anak yang lebih sering melakukan aktivitas secara individual. Meskipun hasil angket menunjukkan bahwa penggunaan gadget pada sebagian besar subjek berada pada kategori cukup tinggi, hasil observasi menunjukkan bahwa mayoritas anak tetap mampu berinteraksi, bekerja sama, berbagi, mengendalikan emosi, serta mengikuti aturan selama kegiatan pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa aktivitas belajar di sekolah tetap memberikan pengalaman sosial yang mendukung perkembangan sosial-emosional anak.

Namun demikian, hasil penelitian ini memiliki perbedaan dengan temuan Pebriana (2017) yang menyatakan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan dapat menurunkan kemampuan interaksi sosial anak sehingga komunikasi dengan lingkungan sekitar menjadi berkurang. Perbedaan hasil tersebut diduga berkaitan dengan adanya pengawasan dan pembatasan penggunaan gadget yang diterapkan oleh orang tua,

sebagaimana terlihat dari hasil angket penelitian. Selain itu, guru juga secara konsisten melaksanakan berbagai kegiatan pembelajaran yang mendorong interaksi antaranak sehingga anak tetap memiliki kesempatan untuk bersosialisasi meskipun menggunakan gadget di rumah. Dengan demikian, pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial-emosional anak tidak dapat dinilai hanya berdasarkan frekuensi atau durasi penggunaannya. Faktor lain, seperti kualitas pendampingan orang tua, jenis konten yang diakses, serta stimulasi yang diberikan melalui lingkungan sekolah juga perlu dipertimbangkan.

Secara keseluruhan, hasil observasi guru dan data angket yang diperoleh dari orang tua menunjukkan bahwa penggunaan gadget pada anak usia dini di Pos Paud Karan Gunungsari belum memperlihatkan dampak negatif yang dominan terhadap perkembangan sosial-emosional anak. Sebagian besar anak masih menunjukkan kemampuan yang baik dalam berinteraksi, bekerja sama, berbagi, mengendalikan emosi, mengungkapkan perasaan, serta mematuhi aturan selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan ini menunjukkan bahwa perkembangan sosial-emosional anak dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan, termasuk adanya pendampingan orang tua, pembatasan penggunaan gadget, kualitas interaksi dalam keluarga, serta stimulasi yang diberikan guru melalui kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan gadget pada anak usia dini perlu dikelola secara bijaksana melalui kerja sama antara orang tua dan guru agar manfaat teknologi dapat dimanfaatkan secara optimal tanpa menghambat perkembangan sosial-emosional anak.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis mengenai penggunaan gadget dan kaitannya dengan perkembangan sosial-emosional anak usia 3–5 tahun di Pos Paud Karan, Gunungsari, Kabupaten Bojonegoro, dapat disimpulkan bahwa intensitas penggunaan gadget pada anak sebagian besar berada dalam kategori sering. Mayoritas anak menggunakan gadget setiap hari dengan durasi penggunaan lebih dari satu jam. Meskipun demikian, sebagian besar orang tua telah menerapkan

pembatasan penggunaan gadget sebagai bentuk pengawasan terhadap aktivitas digital anak.

Hasil observasi guru yang didukung oleh data dari orang tua menunjukkan bahwa perkembangan sosial-emosional anak secara umum berada pada kategori baik. Hal tersebut terlihat dari kemampuan sebagian besar anak dalam berinteraksi dengan teman sebaya, bekerja sama, berbagi, mengendalikan emosi, serta mengungkapkan perasaan dengan tepat. Namun, masih terdapat beberapa anak yang memerlukan stimulasi lebih lanjut, terutama dalam hal pengendalian emosi dan peningkatan rasa percaya diri. Oleh karena itu, penggunaan gadget perlu disertai dengan pendampingan orang tua, penerapan batas waktu penggunaan, serta pemberian stimulasi sosial yang dilakukan oleh guru agar perkembangan sosial-emosional anak dapat berlangsung secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

Andin, N., et al. (2023). Statistik penggunaan perangkat digital pada anak usia dini di Indonesia tahun 2023. Jakarta: Badan Pusat Statistik Indonesia.

Fuadia, N., et al. (2022). Pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional anak usia dini. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(2), 115–124.

Ghofururrohim, M., et al. (2023). Dampak penggunaan gadget terhadap kesehatan fisik dan perkembangan sosial anak usia dini. Jurnal Keperawatan dan Kesehatan Anak, 11(1), 45–53.

Ismail, A., et al. (2025). Peran orang tua dalam pendampingan penggunaan gadget pada anak usia dini. Jurnal Pendidikan Anak, 14(1), 22–31.

Maulusi, N., et al. (2022). Pemanfaatan media digital sebagai sarana pembelajaran pada anak usia dini. Jurnal Pendidikan Usia Dini, 16(1), 87–98.

Mawitjere, N., et al. (2017). Hubungan lama penggunaan gadget dengan perkembangan sosial anak prasekolah di TK Kristen GMIM Bukit Moria Malalayang. e-Journal Keperawatan (e-Kp), 5(1), 1–8.

Novitasari, W., et al. (2016). Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5–6 tahun.

Jurnal PAUD Teratai, 5(3), 182–186. Pebriana, P. H., et al. (2017).

Analisis penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak usia dini. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 1(1), 1–11.

“Halaman ini sengaja dikosongkan.”

BIODATA



Rosida Iriana, lahir di Bojonegoro pada 20 Januari 1984, merupakan anak ketiga dari pasangan Bapak Suhadak dan Ibu Napsiatun. Rosida tumbuh dalam lingkungan keluarga yang menjunjung tinggi nilai-nilai kekeluargaan, pendidikan, dan kehidupan sosial. Pendidikan dasar ditempuh di MI Muhammadiyah 19 Gunungsari, kemudian melanjutkan pendidikan di SMP Muhammadiyah 1 Babat. Setelah itu, Rosida menempuh pendidikan menengah atas di SMA Negeri 1 Sumberejo.

Dalam melanjutkan pendidikan tinggi, Rosida memilih **Universitas Muhammadiyah Surabaya** dan berhasil menyelesaikan pendidikan sarjananya pada tahun **2026**. Di tengah perjalanan kehidupannya, Rosida senantiasa menunjukkan semangat untuk terus belajar dan mengembangkan diri. Ia dikenal sebagai pribadi yang tekun, bertanggung jawab, serta memiliki semangat untuk memberikan kontribusi positif bagi keluarga dan lingkungan di sekitarnya.

J-SES
Journal of Science, Education and Studies

ANALISIS PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI USIA 3-5 TAHUN DI POS PAUD KARAN GUNUNGSARI KABUPATEN BOJONEGORO

Rosida Irlana
rogram Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surabaya, Indonesia

DOI: https://doi.org/10.30651/jses.v5i2.33669



ACCREDITED sinta S5

Quick Menu
Editorial Team
Reviewers
Focus and Scope

Kartu Kendali Bimbingan Tugas Akhir
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA

Tahun Semester : Genap 2025/2026
Nama Mahasiswa : Rosida Iriana
NIM : 20251114012
Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Pembimbing 1 : Aristiana Prihatining Rahayu
Pembimbing 2 : Nina Veronica

No.	Tanggal	Topik	Saran/Komentar	Pembimbing
1.	2026-04-03	Bimbingan Judul	Disarankan untuk judul lebih berfokus pada anak sebagai subyek penelitian	Aristiana Prihatining Rahayu
2.	2026-06-03	Bimbingan Judul	ACC Judul dan bisa langsung buat draft pendahuluan	Aristiana Prihatining Rahayu
3	2026-06-03	Bimbingan Judul	ACC Judul dan bisa langsung buat draft pendahuluan	Nina Veronica
4.	2026-04-20	Bimbingan Draft Pendahuluan	Pendahuluan : Artikel tidak perlu rumusan masalah dan tujuan yang tertulis spesifik. Dan tditambahkan kajian teori	Aristiana Prihatining Rahayu
5.	2026-05-19	Bimbingan Draft Pendahuluan	Pendahuluan: perlu ditambahkan kajian penelitian terdahulu yang relate dengan judul artikel, dan perlu ditambahkan observasi awal yang menjadi subyek penelitian	Aristiana Prihatining Rahayu
6.	2026-05-19	Bimbingan Draft Pendahuluan	Pendahuluan: penentuan waktu penelitian	Aristiana Prihatining Rahayu
7.	2026-05-29	Bimbingan Draft Pendahuluan	ACC Pendahuluan dan bisa langsung buat metode penelitian	Aristiana Prihatining Rahayu
8.	2026-05-29	Bimbingan Draft Pendahuluan	ACC Pendahuluan dan bisa langsung buat metode penelitian	Nina Veronica
9.	2026-06-05	Bimbingan Metode Penelitian	Metode Penelitian: Hasil observasi menggunakan narasi saja, tabel dimasukkan dalam hasil dan pembahasan	Aristiana Prihatining Rahayu
10.	2026-06-28	Bimbingan Metode Penelitian	ACC Metode Penelitian dan bisa langsung buat Hasil dan Pembahasan sampai kesimpulan	Aristiana Prihatining Rahayu

No.	Tanggal	Topik	Saran/Komentar	Pembimbing
11.	2026-06-28	Bimbingan Metode Penelitian	ACC Metode Penelitian dan bisa langsung buat Hasil dan Pembahasan sampai kesimpulan	Nina Veronica
12.	2026-07-08	Bimbingan Hasil dan Pembahasan sampai Kesimpulan	ACC Hasil dan Pembahasan sampai kesimpulan	Aristiana Prihatining Rahayu
13.	2026-07-08	Bimbingan Hasil dan Pembahasan sampai Kesimpulan	ACC Hasil dan Pembahasan sampai kesimpulan	Nina Veronica
14.	2026-07-10	Seminar Hasil	Seminar Hasil: Revisi tabel dan Pembahasan	Nina Veronica

Artikel Rosida Iriana

ORIGINALITY REPORT

17%	13%	15%	4%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Sri Ningsih Agusalim, Dewi Cahyanti, Marlina Fatgehipon, Nirmayanti I Idrus et al. "Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini", Jurnal Pendidikan Tambusai, 2026 Publication	1%
2	indojurnal.com Internet Source	1%
3	Susilawati Susilawati, Sitti Romlah. "Kontribusi Lingkungan Sekolah Terhadap Pengembangan Social Emotional Learning (SEL) Anak Usia Dini di Sekolah RA l'Anatus Syibyan Blumbungan Pamekasan", Social Science Academic, 2026 Publication	1%
4	murhum.ppjpaud.org Internet Source	1%
5	repository.stikeshangtuahsby-library.ac.id Internet Source	1%
6	jurnal.staim-probolinggo.ac.id Internet Source	1%
7	Sofiana Dewi Nugraheni, Indanah Indanah, Sri Karyati. "Gadget Use and Social Interaction and Social Emotional Conditions in Preschool Children", Indonesian Journal of Innovation Studies, 2026 Publication	1%
8	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	1%
9	jurnal.untad.ac.id Internet Source	1%
10	ejournal.unib.ac.id Internet Source	1%
11	Anila Umriana, Indanah Indanah, Yulisetyaningrum Yulisetyaningrum. "Gadget Use and Speech Delay Risk in Toddlers", Indonesian Journal of Innovation Studies, 2026 Publication	1%
12	eprints.uny.ac.id Internet Source	1%

Dipindai dengan CamScanner

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI

Naskah tugas akhir / skripsi / karya tulis / tesis yang diserahkan atas :

N a m a : Rosida Iriana
N I M : 20251114012
Fakultas : Fakultas Pendidikan, Komunikasi dan Sains
Prodi : (S1) Pendidikan Guru PAUD (PG-PAUD)
Alamat : RT 18 RW 05, Desa Gunungsari, Kecamatan Baureno, Kabupaten Bojonegoro
Judul : ANALISIS PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI USIA 3-5 TAHUN DI POS PAUD KARAN GUNUNGSARI KABUPATEN BOJONEGORO

telah **diserahkan dan memenuhi kriteria** batas maksimal yang sudah ditentukan.

Surabaya, 25 Agustus 2026

Mengetahui,
Kepala Perpustakaan

Diyah Ayu S., S.Sos.

Petugas Perpustakaan

Ardi Surya H. K., S.Sos.

Dipindai dengan CamScanner