



## Analisis Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini di TK Az Zaitun

Nurhasanah<sup>1</sup>, Rivo Panji Yudha<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Panca Sakti Bekasi, Indonesia

E-mail: [nurhasanah192@gmail.com](mailto:nurhasanah192@gmail.com)

Article Info	Abstract
<b>Article History</b> Received: 2023-07-12 Revised: 2023-08-22 Published: 2023-09-02  <b>Keywords:</b> <i>Gadgets;</i> <i>Social interaction;</i> <i>Early childhood.</i>	This study aims to analyze the use of gadgets and their impact on social interaction in early childhood at Az Zaitun Kindergarten. In the era of increasingly advanced technology, the use of gadgets has become an integral part of everyday life. However, the presence of gadgets in the lives of young children is a serious concern, especially in terms of their social interactions. This research was conducted with a quantitative and qualitative approach. The research participants consisted of 35 parents at the Az Zaitun Kindergarten. Data was collected through a questionnaire. Questionnaires are used to collect information about the use of gadgets by young children. The results showed that most of the early childhood in Az Zaitun Kindergarten had access to and used gadgets regularly. The use of gadgets by children has an impact on their social interactions.
Artikel Info	Abstrak
<b>Sejarah Artikel</b> Diterima: 2023-07-12 Direvisi: 2023-08-22 Dipublikasi: 2023-09-02  <b>Kata kunci:</b> <i>Gadget;</i> <i>Interaksi Sosial;</i> <i>Anak Usia Dini.</i>	Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan gadget dan dampaknya terhadap interaksi sosial anak usia dini di TK Az Zaitun. Dalam era teknologi yang semakin maju, penggunaan gadget telah menjadi bagian tak terpisahkan dalam kehidupan sehari-hari. Namun, kehadiran gadget dalam kehidupan anak-anak usia dini menjadi perhatian serius, terutama dalam hal interaksi sosial mereka. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Partisipan penelitian terdiri dari 35 orang tua di TK Az Zaitun. Data dikumpulkan melalui kuesioner. Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang penggunaan gadget oleh anak-anak usia dini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar anak usia dini di TK Az Zaitun memiliki akses dan menggunakan gadget secara rutin. Penggunaan gadget oleh anak-anak ini berdampak pada interaksi sosial mereka.

### I. PENDAHULUAN

Pada kehidupan selanjutnya, anak usia dini merupakan sosok individu yang mengalami proses perkembangan yang pesat dan mendasar. Pada masa ini terjadi proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek, termasuk interaksi sosial. Perkembangan sosial anak-anak melibatkan kemampuan mereka untuk beradaptasi dengan norma dan harapan masyarakat melalui interaksi mereka dengan anak-anak lain, orang dewasa, dan anggota komunitas yang lebih besar (Mayar, 2013). Sebagai latar awal dan paling konsisten seorang anak, rumah tangga, serta kualitas hubungan dan interaksinya dengan teman sebaya, semuanya memainkan peran penting dalam perkembangan sosial anak. Ikatan orang tua-anak meletakkan dasar untuk kesuksesan di kemudian hari di sekolah dan dalam persahabatan dengan anak-anak lain. Jika anak tidak berbicara dengan orang tua atau saudara kandungnya, dia akan kesulitan untuk mendapatkan teman di dunia luar. Selama periode sejarah ini, banyak segi kehidupan,

termasuk kontak sosial, mengalami masa perkembangan dan perluasan (Khaironi, 2018).

Pengalaman masa kecil yang positif telah dikaitkan dengan keterampilan sosial yang lebih baik. Kapasitas untuk menyesuaikan diri dengan keadaan baru. Benih yang ditanam di tahun-tahun awal anak akan berbuah di tahun-tahun dewasa dalam bentuk penerimaan lingkungan dan pengalaman menyenangkan lainnya saat melakukan kegiatan sosial. Namun seperti yang kita semua ketahui, keterampilan sosial adalah sesuatu yang harus diajarkan, dan anak-anak mempelajari kemampuan ini pertama dan terutama dari orang tua mereka. Itulah mengapa tidak cukup bagi orang tua hanya menunjukkan kepada anak-anak mereka tali dan membantu mereka belajar bergaul dengan orang lain; mereka juga perlu memberikan contoh yang positif. Untuk ya. Anak-anak yang cenderung meniru orang tua mereka akan menangkap keanggunan sosial dan lingkungan orang dewasa. Benar bahwa orang tua memainkan peran penting dalam membentuk kemampuan interpersonal anak-anak mereka; selain menanamkan

rasa percaya diri dan membuka pintu, orang tua juga bertugas memberikan penguatan positif berupa pujian dan rangsangan penguatan positif saat anaknya menunjukkan perilaku yang sesuai dan penguatan negatif berupa konsekuensi saat gagal melakukannya. Dengan cara ini, mereka memiliki kesempatan yang lebih baik untuk menjadi anggota masyarakat yang produktif saat dewasa. Jadi, anak cerdas bisa bermain permainan seperti catur yang menuntut perencanaan strategis meski usianya baru enam tahun. Akibatnya, sebagian besar anak yang cerdas suka bergaul dengan teman sebayanya yang beberapa tahun lebih tua, sedangkan anak yang kurang berbakat lebih suka bermain dengan yang lebih muda.

Perkembangan sosial anak usia dini melibatkan interaksi anak dengan orang dewasa, teman sebaya, dan komunitas yang lebih besar untuk membantu mereka menyesuaikan diri dengan norma-norma masyarakat. Karena keluarga adalah lingkungan sosial anak yang pertama dan paling konsisten, tidak mungkin memisahkan pentingnya lingkungan rumah dari kualitas hubungan anak dan waktu yang dihabiskan untuk bermain dengan teman sebayanya. Ikatan orang tua-anak meletakkan dasar untuk kesuksesan di kemudian hari di sekolah dan dalam persahabatan dengan anak-anak lain. Jika anak mengalami kesulitan berinteraksi dengan keluarganya, ia juga akan mengalami kesulitan berinteraksi dengan teman sebayanya di dunia luar. Di kehidupan selanjutnya, masa bayi awal adalah orang unik yang mengalami masa perubahan besar.

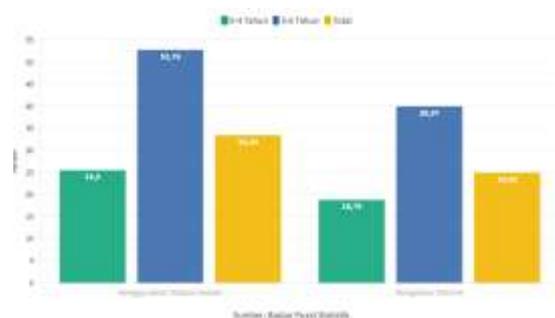
Interaksi sosial merupakan hubungan individu satu dengan individu yang lain, individu satu dapat mempengaruhi individu yang lain atau sebaliknya sehingga terdapat hubungan timbal balik (Waygood et al., 2017). Interaksi sosial membantu anak merasakan sensualitas masyarakat selain itu juga untuk kesejahteraan dalam kehidupan anak selanjutnya. Bahwasanya dalam jurnal ini menjelaskan tentang bagaimana orang tua merasa aman ketika interaksi sosial dibangun sejak dini, karena ketika anak berpergian sendiri atau berangkat sekolah sendiri menggunakan sepeda dan juga terjadi sesuatu diperjalanan anak langsung bertanya atau meminta bantuan dengan orang disekitar perjalanan tersebut tanpa malu ataupun takut. Sebaliknya kurangnya interaksi social dengan orang lain selain keluarga memungkinkan anak-anak mengalami tingkat kesejahteraan yang lebih rendah ketika mereka pergi karena hubungan

masyarakat dapat mempengaruhi rasa aman bagi anak dan orang tua mereka.

Kemajuan teknologi yang pesat telah menghasilkan berbagai macam bentuk dan karakteristik teknologi baru. Dalam konteks ini, gadget merepresentasikan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sejati baik sekarang maupun di masa depan. Perubahan teknologi memiliki efek yang luas pada cara orang berpikir dan bertindak. Anak-anak dalam program pendidikan anak usia dini tidak luput dari pengaruh teknologi (gadget) dalam kehidupan sehari-hari; Bahkan, salah satu bidang pembangunan yang menderita akibat gangguan interaksi sosial dan komunikasi.

Hampir semua orang, tanpa memandang usia, telah menggunakan perangkat di beberapa titik dalam hidup mereka, dan bukan hanya orang tua, pekerja, dan profesional. Gadget memiliki nilai dan manfaat uniknya sendiri untuk pengguna tertentu, itulah sebabnya pemiliknya cenderung menghabiskan begitu banyak waktu dengannya. Namun, tidak dipungkiri banyak juga dampak buruk dari penggunaan teknologi, terutama bagi kalangan muda seperti anak sekolah, remaja, bahkan balita.

Kecenderungan penggunaan gadget secara tidak bertanggung jawab, Berlebihan dan tidak tepat pada akhirnya bisa menjadikan anak perbudakan tidak peduli pada lingkungannya baik pada lingkungan keluarga ataupun pada lingkungan masyarakat. Ketergantungan anak-anak terhadap gadget juga menimbulkan ketegangan sosial diantara anak yang memiliki gadget dengan anak yang tidak memiliki gadget. Kesenjangan itu juga dapat menanamkan sikap introvert dan perilaku anti sosial pada setiap anak yang pada ujungnya anak akan membentuk kelompok-kelompok bermain yang sangat eksklusif (Syahyudin, 2020).



**Gambar 1.** Persentase Anak Usia Dini yang Menggunakan Telepon Seluler dan Mengakses Internet (2022)

Badan Pusat Statistik (BPS) memperkirakan pada tahun 2022, 33,44 persen anak Indonesia usia 0 hingga 6 tahun akan memiliki akses ke ponsel. Juga, 24,96 persen pra-remaja dan remaja di negara itu akan memiliki akses online. Di dunia teknologi saat ini, siapa pun dari segala usia dapat memanfaatkan kenyamanan modern seperti ponsel. Penggunaan smartphone tersebar luas di kalangan anak-anak usia prasekolah. Badan Pusat Statistik (BPS) memperkirakan pada tahun 2022, 33,44 persen anak Indonesia usia 0 hingga 6 tahun akan memiliki akses ke ponsel. Juga, 24,96 persen pra-remaja dan remaja di negara itu akan memiliki akses online. 52,76% anak muda berusia antara 5 dan 6 tahun pernah menggunakan ponsel setidaknya satu kali. Sebaliknya, persentase anak usia nol hingga empat tahun ditemukan sebesar 25,5%. Namun, di antara anak usia 5-6 tahun, 39,97% memiliki akses internet. Namun, hanya 18,79% anak Indonesia usia 0-4 tahun yang memiliki akses ke web. BPS juga menemukan bahwa peningkatan pengeluaran rumah tangga berkorelasi dengan peningkatan persentase anak usia 12 tahun ke bawah yang menggunakan ponsel dan internet. Persentase anak prasekolah yang menggunakan ponsel adalah 30,28 persen pada rumah tangga berpendapatan rendah. Selain itu, 32,36 persen anak-anak di kelompok berpenghasilan tinggi telah menggunakan internet sejak mereka masih anak-anak prasekolah. Di 20% teratas distribusi pendapatan, 38,85% anak di bawah usia 12 tahun memiliki ponsel. Di antara keluarga dengan pendapatan lebih tinggi, sebanyak 32,36 persen anak menggunakan internet secara rutin. (Badan Pusat Statistik, 2023).

Tak heran jika anak-anak saat ini terpicat oleh gadget. Perangkat saat ini telah berkembang jauh dari permulaannya yang sederhana, dan sekarang mereka menawarkan desain yang menarik, fitur inovatif seperti layar sentuh, dan banyak aplikasi berguna. Seperti game masa kini yang hadir dalam berbagai genre dan format, mulai dari petualangan hingga pendidikan. Maka, tidak heran jika anak-anak zaman sekarang begitu menggemari gadget, mengingat tampilan setiap aplikasi (permainan) yang berwarna cerah dan penuh karakter. Perilaku anak dalam menggunakan gadget memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positif penggunaan gadget antara lain memudahkan anak untuk mengasah kreativitas dan kecerdasan anak. Seperti aplikasi mewarnai, belajar membaca, dan menulis huruf tentunya memberikan dampak positif bagi perkembangan otak anak. Anak-anak tidak

membutuhkan lebih banyak waktu dan tenaga untuk belajar membaca dan menulis di buku atau kertas. Anak juga akan lebih semangat belajar karena aplikasi semacam ini biasanya disertai dengan gambar-gambar yang menarik. Selain itu, kemampuan imajinasi anak juga semakin terasah. Namun, penggunaan gadget juga memiliki dampak negatif yang cukup signifikan bagi anak. Dengan kemudahan mengakses berbagai media informasi dan teknologi menyebabkan anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Mereka lebih memilih duduk diam di depan gadget dan menikmati dunia yang ada di dalam gadget. Mereka secara bertahap melupakan kegembiraan bermain dengan teman-teman seusia mereka dan dengan anggota keluarga mereka. Hal ini tentu saja akan berdampak buruk bagi kesehatan dan tumbuh kembang anak. Selain itu, terlalu banyak menghabiskan waktu di depan layar gadget mengganggu interaksi sosial anak (Munisa, 2020; Nurindah, 2021).

Anak-anak zaman sekarang sangat bergantung pada gadget mereka. Mereka mengandalkan teknologi, begitu pula keluarga mereka. Dampak teknologi pada komunikasi keluarga dan kemudahan melakukan tugas rumah tangga rutin dibahas. Berkurangnya koneksi sosial adalah salah satu efek negatif dari konsumen yang menghabiskan lebih banyak waktu terpaku pada perangkat elektronik mereka. Di rumah, pada saat seorang anak mencapai usia tujuh tahun, dia akan menghabiskan satu tahun penuh menatap layar, rata-rata menggunakan lima perangkat berbeda. Perkembangan anak-anak dipengaruhi secara negatif oleh elektronik karena anak-anak yang dulunya bermain bersama kini menghabiskan lebih banyak waktu dengan "teman baru" mereka, perangkat yang mereka gunakan untuk bermain sendiri. (Erika Rohmawati & Risatur Rofi'ah, 2022; Evicenna Yuris, 2022; Itsna & Rofi'ah, 2021; Oktaviana, 2021; Pebriana, 2017).

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di TK Az Zaitun anak-anak yang bertempat tinggal di kompleks ini semuanya sudah mengenal dan senang menggunakan *gadget*. Kebanyakan dari mereka menggunakan *gadget* berjenis smartphone maupun tablet. Anak-anak ini lebih sering menggunakan *gadget* untuk mengoperasikan aplikasi permainan, baik itu permainan yang bersifat edukatif maupun petualangan dan hiburan. Selain itu juga, orangtua meng"iya"kan bahwa saat anak-anaknya bermain *gadget* cenderung anak-anak

ini diam di depan *gadget* nya masing-masing tanpa mempedulikan dunia sekitarnya.

## II. METODE PENELITIAN

Sesuai dengan permasalahan dan objek yang dikaji, penelitian ini menggunakan jenis penelitian *kuantitatif*. Populasi dalam penelitian ini adalah orang tua siswa yang bersekolah di TK Az Zaitun sejumlah 35 orang. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode skala dengan menggunakan skala Likert. Metode skala adalah suatu metode penelitian dengan menggunakan daftar pertanyaan yang berisi aspek-aspek yang hendak diukur, yang harus dijawab atau dikerjakan oleh subyek penelitian dan berdasarkan atas jawaban subyek, peneliti mengambil kesimpulan mengenai subyek yang diteliti (Sugiyono, 2017). Variabel penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini terdiri dari variable bebas (*independen variable*) dan variable terikat (*dependen variable*). Sehingga dalam penelitian ini yang menjadi variabel adalah penggunaan *gadget* sebagai variabel bebas (X) dan interaksi sosial anak usia dini sebagai variable terikat (Y). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis nalisis inferensial yang bertujuan untuk mengkaji variable penelitian.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil

Sebelum melakukan analisis data, terlebih dahulu harus melakukan uji prasyarat analisis data. Uji prasyarat analisis dapat dibedakan atas beberapa jenis, yaitu uji normalitas, uji linearitas, dan uji regresi linear.

#### 1. Uji Normalitas

Sebelum melakukan pengolahan data lebih lanjut pengujian prasyarat penelitian, yaitu uji normalitas. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data penggunaan *gadget* dan minat belajar peserta didik kelas atas berdistribusi normal atau tidak. Dalam melakukan uji normalitas, digunakan pengujian normalitas Kolmogorov Smirov dan Shapiro Wilk, serta dihitung menggunakan aplikasi SPSS versi 20 for Windows dengan menggunakan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Jika angka signifikan (Sig.)  $< 0,05$  maka data tidak berdistribusi normal. Jika angka signifikan (Sig.)  $> 0,05$  maka data berdistribusi normal. Berikut hasil uji normalitas yang didapatkan:

**Tabel 1.** Uji Normalitas Data

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test	
Unstandardized Residual	
N	35
Normal Parameters <sup>a,b</sup> Mean	0E-7
Std.	.59456004
Absolute	.202
Most Extreme Positive	.190
Differences Negative	-.202
Kolmogorov-Smirnov Z	.701
Asymp. Sig. (2-tailed)	.709
a. Test distribution is Normal.	
b. Calculated from data.	

Berdasarkan dari tabel, hasil pengujian normalitas dengan menggunakan uji Komogrov-Smirnov. Apabila nilai signifikan lebih besar dari 0,05 (taraf signifikan) maka memiliki makna bahwa data berasal dari populasi yang berdistribus normal. Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai signifikansi  $0,709 > 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

#### 2. Uji Linearitas

Uji prasyarat yang kedua adalah uji linearitas. Uji linearitas digunakan untuk mengetahui hubungan penggunaan *gadget* (X) terhadap interaksi social anak usia dini (Y) linear atau tidak. Uji linearitas pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan program SPSS versi 20. Hasil analisisnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 2.** Uji linearitas

Variabel	F	Sig.	Keterangan
XY	2,124	0,128	Linear

Berdasarkan tabel 2 hasil uji linearitas persamaan regresi maka diperoleh hasil Deviation from linearity, yaitu  $F_{hit} (TC) = 2,124$  dengan  $p\text{-value} = 0,128 > 0,05$ . Hal ini berarti  $H_0$  diterima atau persamaan regresi Y atas X adalah linear.

#### 3. Uji Regresi Linear

Berdasarkan uji prasyarat analisis statistik, diperoleh bahwa data pada penelitian ini berdistribusi normal dan bersifat linear. Oleh karena itu, pengujian hipotesis dapat dilakukan dengan

menggunakan uji regresi linear sederhana dengan tujuan melihat pengaruh yang signifikan variabel penggunaan gadget terhadap interaksi social anak usia dini. Adapun tabel hasil uji regresi linear sederhana yaitu:

**Tabel 3.** Uji Analisis regresi Linear Sederhana

ANOVA					
Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	269.028	1	269.028	691.853	.000 <sup>b</sup>
Residual	3.889	10	.389		
Total	272.917	11			

a. Dependent Variable Interaksi Sosial Anak Usia Dini  
b. Predictors: (Constant), Penggunaan Gadget

Uji F

Jika  $\text{sig} < 0,05 / T_{\text{hitung}} > T_{\text{tabel}}$ : berpengaruh  
 Jika  $\text{sig} > 0,05 / T_{\text{hitung}} < T_{\text{tabel}}$ : tdk berpengaruh  
 $691,85 > 4,12$  ( $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$ ) maka terdapat pengaruh  
 $0,000 < 0,05$  ( $\text{sig} < 0,05$ ) maka terdapat pengaruh

Berdasarkan uji T maupun uji F keduanya terdapat pengaruh artinya  $H_a$  diterima  $H_0$  ditolak.

**Tabel 4.** Coefficients

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1	7.766	1.582		-4.908	.001
	1.038	.039	.993	26.303	.000

Uji T Jika  $\text{sig} < 0,05 / T_{\text{hitung}} > T_{\text{tabel}}$ : berpengaruh.

Jika  $\text{sig} > 0,05 / T_{\text{hitung}} < T_{\text{tabel}}$ : tidak berpengaruh.

$0,000 < 0,05$  ( $\text{sig} < \alpha$ ). Maka terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia dini.

$26,303 > 2,030$  ( $T_{\text{hitung}} > T_{\text{tabel}}$ )  $H_a$  diterima  $H_0$  ditolak.

Dari output SPSS di atas, pada tabel Koefisien pada kolom constant a adalah 7,766 dan pada kolom b 1,038, sehingga persamaan regresi  $y = a + bx$  atau  $7,766 + 1,038 X$ . Dari hasil analisis didapatkan taraf nyata (dan nilai tabel sebesar  $=5\% =$

$0,05 \rightarrow 2 = 0,025$ . Kemudian diperoleh hasil analisis  $t_{\text{hitung}} = 26,303$  sedangkan nilai  $t_{\text{tabel}} = 2.030$  artinya nilai  $t_{\text{hitung}}$  lebih besar dari nilai  $t_{\text{tabel}}$  ( $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}} = 26,303 > 2.030$ ). Dengan demikian penggunaan gadget berpengaruh terhadap interaksi sosial anak usia dini.

**Tabel 5.** Besaran Pengaruh Antar Variabel

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.993 <sup>a</sup>	.986	.984	.62358

Tabel di atas menjelaskan besarnya nilai korelasi atau hubungan (R) yaitu sebesar 0,993. Dari output tersebut diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,986, yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel penggunaan gadget (X) terhadap variabel interaksi sosial anak usia dini (Y) adalah 98,6%. Sedangkan, sisanya dipengaruhi oleh variabel lain di luar persamaan regresi ini yang tidak diteliti.

## B. PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis regresi diperoleh hasil bahwa ada pengaruh antara penggunaan gadget dengan interaksi social pada anak usia dini di TK Az Zaitun, hal ini ditunjukkan dengan koefisien  $R = 0.993$ ;  $p < 0,05$  yang artinya semakin tinggi penggunaan gadget maka akan semakin rendah interaksi sosial anak, dan sebaliknya semakin rendah penggunaan gadget maka akan semakin tinggi interaksi sosial anak. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka hipotesis yang diajukan dinyatakan diterima. Dalam penelitian ini diketahui penggunaan gadget memiliki hubungan sebesar 99.3%.

Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak di TK Az Zaitun terpengaruh interaksi sosialnya dikarenakan penggunaan gadget yang tidak terkontrol. Hal ini didukung oleh pernyataan dari salah satu orang tua yang mengatakan anaknya selama berada di rumah selalu menggunakan gadget dan tidak mau bermain dengan adeknya karena asik bermain game di gadgetnya. Masa anak-anak merupakan masa yang terpanjang dalam rentang kehidupan saat dimana individu relative tidak berdaya dan bergantung pada orang lain. Masa kanak-kanak dimulai setelah melewati masa bayi yang penuh ketergantungan. Pada masa anak-anak sangat aktif apa saja yang ada di lingkungan dan juga mengembangkan

kemampuan bekerja keras serta menghindari perasaan rendah diri. Oleh karena itu, orang tua harus berperan aktif dalam memantau perkembangan anak dan menjadi pendengar yang baik bagi anak-anaknya. Pengaruh teknologi seperti gadget berpengaruh terhadap perkembangan anak dan psikologi anak. Jika salah dalam menanggapi setiap info dan pesan yang diperoleh dari media teknologi seperti gadget, diharapkan keluarga mampu menetralkan hal-hal yang berbau negatif yang diperoleh dari media tersebut. Karena secara tidak langsung hal itu sudah menjadi bahan pembelajaran bagi anak dan keluarga.

Perkembangan social anak adalah bagaimana anak usia dini berinteraksi dengan teman sebaya, orang dewasa dan masyarakat luas agar dapat menyesuaikan diri dengan baik di lingkungannya. Anak-anak yang sering menggunakan gadget, seringkali lupa dengan lingkungan sekitarnya, mereka lebih memilih bermain menggunakan gadget daripada bermain bersama dengan teman-teman di lingkungan sekitar tempat tinggal (Yusmi Warisyah, 2015). Penggunaan aplikasi gadget yang baik untuk anak (1) mengatur waktu atau jam (2) mengkhhususkan gadget anak (3) menggunakan pemblokiran iklan (4) memeriksa gadget anak (5) membatasi koneksi internet (6) memilih sesuai usia anak dengan lingkungan sekitar berkurang, bahkan semakin luntur begitu juga dengan emosi anak, anak tidak akan dapat mengekspresikan emosinya dengan lingkungan sekitar berkurang, bahkan semakin luntur begitu juga dengan emosi anak, anak tidak akan dapat mengekspresikan emosinya.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di TK Az Zaitun semuanya sudah mengenal dan senang menggunakan gadget. Kebanyakan dari mereka menggunakan gadget berjenis smartphone maupun tablet. Anak-anak ini lebih sering menggunakan gadget untuk mengoperasikan aplikasi permainan, baik itu permainan yang bersifat edukatif maupun hiburan. Pemakaian gadget ini lebih menyenangkan dibandingkan dengan bermain dengan teman sebayanya. Hal ini tak lepas oleh berbagai aplikasi permainan yang terdapat pada gadget anak-anak ini, yang tentunya lebih menarik perhatian anak-anak ini dibandingkan dengan permainan-permainan yang terdapat di lingkungan sekitarnya. Selain itu juga, orangtua

meng"iya"kan bahwa saat anak-anaknya bermain gadget cenderung anak-anak ini diam di depan gadgetnya masing-masing tanpa mempedulikan dunia sekitarnya.

Belakangan ini, gadget tidak hanya beredar dikalangan orang-orang yang membutuhkan saja. Akan tetapi gadget beredar dikalangan anak usia dini. Bahkan ironisnya lagi bukan barang asing untuk anak usia dini yang kenyataannya belum layak menggunakan gadget (Farizal, 2018). Faktanya penggunaan gadget tidak saja menjadi dominasi orang dewasa. Smartphone, tablet, notebook, dan aneka gadget lainnya juga sudah dijamak digunakan anak-anak. Penggunaan gadget pada kalangan anak-anak digunakan untuk alat atau media pembelajaran untuk anak.

Membuka fitur-fitur yang dapat membantu dalam proses belajar anak, tidak hanya digunakan untuk bermain game. Penggunaan gadget dikalangan anak-anak semakin memprihatinkan dan tentu memiliki dampak negatif terhadap tumbuh kembang. Terlihat jelas anak lebih cepat beradaptasi dengan teknologi yang ada dibandingkan dengan lingkungan sekitar, sehingga interaksi sosial antara anak dengan masyarakat lingkungan sekitar berkurang, bahkan semakin luntur. Penggunaan gadget pada anak usia dini bergantung pada orang tua yang mengizinkannya. Anak bermain gadget sesuai dengan aturan yang orang tua berikan, dilapangan terdapat dua macam atau dua tipe orang tua cara memberikan gadgetnya ke anak yaitu terdapat orang tua yang hanya hari tertentu dan ada pula setiap hari memberikan atau memperbolehkan anak bermain gadget.

Pengaruh gadget terhadap anak dalam interaksi social memiliki dampak negatif dalam pola komunikasi anak, karena anak menjadi pasif berkomunikasi dan lebih cenderung mengaktifkan fungsi visualnya sehingga anak menjadi malas untuk berinteraksi dengan orang disekitarnya. Penggunaan gadget yang tidak dibatasi akan mempengaruhi anak di masa mendatang seperti anak bisa menjadi lebih agresif dari anak biasanya. Gadget memberikan kemudahan setiap orang untuk berkomunikasi dan dilengkapi dengan aplikasi-aplikasi pembaharuan yang sangat mendukung untuk bermain game serta aktivitas tanpa keluar rumah sehingga membuat anak malas bersosialisasi dengan lingkungan social dan bersikap individu. Namun tidak semuanya teknologi berdampak

negative karena teknologi seperti gadget juga memudahkan untuk menyampaikan informasi secara cepat.

Orang tua pada umumnya memberikan gadget pada anaknya untuk kelancaran menambah wawasan, sarana edukasi dan hiburan. Fakta di lapangan terdapat dua macam cara orangtua memberikan gadget ke anak yang pertama yaitu orangtua mengizinkan bermain gadget setiap hari, yang kedua orangtua yang memberikan gadget pada hari tertentu. Pemberian gadget pada anak usia dini juga berdampak melalaikan bagi anak sehingga anak menjadi tidak disiplin dalam penggunaan waktu belajar, waktu bermain, waktu makan dan waktu istirahat. Ketika anak bermain gadget biasanya anak lupa waktu dan tidak memperdulikan lingkungan disekitarnya. Akibatnya anak menjadi anti sosial. Hal ini orangtua sangat berperan sekali dalam membatasi waktu dan mengawasi ketika anaknya diberikan gadget.

Kecenderungan penggunaan gadget secara berlebihan dan tidak tepat akan menjadikan seseorang bersikap tidak peduli pada lingkungannya baik dalam lingkungan keluarga maupun masyarakat. Ketidakpedulian seseorang akan keadaan disekitarnya dapat menjadikan seseorang dijauhi bahkan terasing dilingkungannya. Perilaku anak dalam menggunakan gadget memiliki dampak positif maupun negatif. Dampak positif dari penggunaan gadget antara lain untuk memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak. Seperti adanya aplikasi mewarnai, belajar membaca, dan menulis huruf tentunya memberikan dampak positif bagi perkembangan otak anak. Anak-anak tidak memerlukan waktu dan tenaga yang lebih untuk belajar membaca dan menulis di buku atau kertas. Anak-anak juga akan lebih bersemangat untuk belajar karena aplikasi semacam ini biasanya dilengkapi oleh gambar-gambar yang menarik. Selain itu, kemampuan berimajinasi anak juga semakin terasah. Namun demikian penggunaan gadget juga berdampak negative yang cukup besar bagi anak. dengan adanya kemudahan dalam mengakses berbagai media informasi dan teknologi, menyebabkan anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas.

Mereka lebih memilih duduk diam di depan gadget dan menikmati dunia yang ada di dalam gadget tersebut. Mereka lambat laun telah melupakan kesenangan bermain dengan

temanteman seumuran mereka maupun dengan anggota-anggota keluarganya. Hal itu tentunya akan berdampak buruk terhadap kesehatan maupun perkembangan tumbuh anak. Selain itu, terlalu lama menghabiskan waktu di depan layar gadget membuat interaksi sosial anak juga mengalami gangguan. Pengenalan diri tentang teknologi (gadget) pada anak memang tidak salah, akan tetapi orangtua diharapkan juga ikut serta mengawasi anaknya saat menggunakan gadget guna menghindari hal-hal yang tidak diinginkan. Selain itu, perlu adanya pembatasan waktu penggunaan gadget pada anak, serta orangtua diharapkan lebih mengenalkan anak terhadap kehidupan sekitarnya.

#### IV. SIMPULAN DAN SARAN

##### A. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan mengenai penggunaan gadget dan dampaknya terhadap interaksi sosial anak usia dini di TK Az Zaitun, ditemukan beberapa kesimpulan penting. Penggunaan gadget oleh anak-anak usia dini memiliki dampak negatif terhadap interaksi sosial mereka.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa besarnya nilai korelasi atau hubungan (R) yaitu sebesar 0,993. Koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,986, yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel penggunaan gadget (X) terhadap variabel interaksi sosial anak usia dini (Y) adalah 98,6%. Sedangkan, sisanya dipengaruhi oleh variabel lain di luar persamaan regresi ini yang tidak diteliti. Dalam konteks pendidikan di TK Az Zaitun, penting bagi orang tua dan guru untuk mengambil tindakan yang tepat guna mengontrol penggunaan gadget anak-anak. Pembatasan waktu layar dan pengaturan batasan penggunaan gadget dapat membantu mengurangi dampak negatif terhadap interaksi sosial. Selain itu, perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan interaksi sosial anak-anak melalui kegiatan yang melibatkan komunikasi verbal, kerjasama, dan keterlibatan aktif dengan teman sebaya dan lingkungan sekitar.

Kesadaran dan pemahaman orang tua dan guru tentang dampak penggunaan gadget pada anak usia dini sangat penting. Mereka memiliki peran sentral dalam mengatur dan membatasi penggunaan gadget anak-anak serta menyediakan alternatif yang bermanfaat untuk mengembangkan keterampilan sosial

anak-anak. Kolaborasi antara orang tua dan guru dalam menciptakan lingkungan yang mendorong interaksi sosial yang sehat dapat memberikan dampak positif dalam perkembangan anak-anak usia dini.

Dalam kesimpulannya, penggunaan gadget oleh anak usia dini di TK Az Zaitun memberikan dampak negatif terhadap interaksi sosial mereka. Oleh karena itu, perlu adanya langkah-langkah yang efektif untuk mengurangi penggunaan gadget, membatasi waktu layar, dan meningkatkan interaksi sosial dalam lingkungan TK Az Zaitun. Melalui peran aktif orang tua dan guru, diharapkan anak-anak dapat mengembangkan keterampilan sosial yang kuat dan memperoleh manfaat yang lebih besar dalam pengalaman pendidikan mereka.

## B. Saran

Pembahasan terkait penelitian ini masih sangat terbatas dan membutuhkan banyak masukan, saran untuk penulis selanjutnya adalah mengkaji lebih dalam dan secara komprehensif tentang Analisis Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini.

## DAFTAR RUJUKAN

- Badan Pusat Statistik. (2023). Statistical Yearbook of Indonesia 2023. *Badan Pusat Statistik*.
- Erika Rohmawati, & Risatur Rofi'ah. (2022). DAMPAK GADGET TERHADAP INTERAKSI SOSIAL PADA ANAK USIA DINI DI DUSUN SUMURAN DESA SUMURGAYAM KECAMATAN PACIRAN KABUPATEN LAMONGAN TAHUN 2022. *CONSEILS: Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam*. <https://doi.org/10.55352/bki.v2i2.656>
- Evicenna Yuris. (2022). DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN BAHASA ANAK PADA ANAK USIA DINI. *Journal of Social and Economics Research*. <https://doi.org/10.54783/jsr.v4i1.49>
- Farizal, binti ekry. (2018). Hubungan Pengetahuan Orang Tua Tentang Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 2-5 Tahun Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Di Wilayah Kerja Puskesmas Berseri Pangkalan Kerinci Kabupaten Pelalawan Tahun 2018. *Menara Ilmu*.
- Itsna, N. M., & Rofi'ah, R. (2021). Dampak Penggunaan Gadget pada Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *Ummul Qura: Jurnal Institut Pesantren Sunan Drajat (INSUD) Lamongan*.
- Khaironi, M. (2018). Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v2i01.739>
- Mayar, F. (2013). Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Sebagai Bibit Untuk Masa Depan Bangsa. *Al-Ta Lim Journal*, 20(3), 459-464. <https://doi.org/10.15548/jt.v20i3.43>
- Munisa. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini Di TK Panca Budi Medan. *Jurnal Ilmiah Abdi Ilmu*.
- Nurindah, F. (2021). Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget dan Pola Asuh Orang Tua Dengan Interaksi Sosial Anak Usia Prasekolah (4-6 Tahun). *Journal Awladi*.
- Oktaviana, A. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini Perspektif Hadis. *Journal of Islamic Early Childhood Education*.
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Journal of Early Childhood Education*. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.40>
- Syahyudin, D. (2020). PENGARUH GADGET TERHADAP POLA INTERAKSI SOSIAL DAN KOMUNIKASI SISWA. *Gunahumas*. <https://doi.org/10.17509/ghm.v2i1.23048>
- Waygood, E. O. D., Friman, M., Olsson, L. E., & Taniguchi, A. (2017). Children's incidental social interaction during travel international case studies from Canada, Japan, and Sweden. *Journal of Transport Geography*. <https://doi.org/10.1016/j.jtrangeo.2017.07.002>
- Yusmi warisyah. (2015). Pentingnya Pendampingan Dialogis Orangtua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan "Inovasi Pembelajaran Untuk Pendidikan Berkemajuan."*