



## **DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA PERILAKU SOSIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN**

**Fina Nihaya, Anayanti Rahmawati, Novita Eka Nurjanah**

**Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Sebelas Maret, Indonesia**

**Corresponding author: [finanihaya58@student.uns.ac.id](mailto:finanihaya58@student.uns.ac.id)**

### **ABSTRAK**

Anak usia 5-6 tahun berada pada masa emas (*the golden age*) yang memiliki rasa ingin tahu dan tanggap terhadap lingkungan serta perlunya stimulasi bagi perkembangan anak. Masa pandemi memunculkan kebijakan *stay at home* yang mengharuskan pembelajaran secara *online* dan terbatasnya interaksi sosial. Fenomena yang muncul dari hasil observasi diantaranya kecanduan penggunaan gadget, kesulitan berinteraksi dengan orang lain, perubahan kontrol diri pada anak dengan menirukan objek yang dilihat anak dalam gadget. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan gadget pada perilaku sosial anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode fenomenologi. Subjek penelitian meliputi orang tua, guru, dan anak usia 5-6 tahun. Sumber data dalam penelitian ini adalah orang tua dan guru sebagai informan, narasumber, atau partisipan terkait dampak penggunaan gadget pada perilaku sosial anak usia 5-6 tahun. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *time sampling*. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik uji validitas yang digunakan adalah triangulasi dan *member checking*. Teknik analisis data dengan menggunakan analisis data menurut Van Kaam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak sangat mengenal gadget untuk mengerjakan tugas, menonton video, atau bermain game. Gadget dapat mempengaruhi perilaku sosial anak sesuai dengan porsi pengawasan secara tegas oleh orang tua dan dukungan lingkungan sekitar.

**Kata Kunci: penggunaan gadget; perilaku social; dampak gadget**

### **ABSTRACT**

*Children aged 5-6 years are in the golden age, characterized by curiosity and responsiveness to their environment, as well as the necessity of stimulation for child development. The pandemic era has led to stay-at-home policies, which require online learning and limited social interaction. Phenomena observed include gadget addiction, difficulty interacting with others, and changes in self-control as children mimic what they see on gadgets. This study aims to understand the impact of gadget use on the social behavior of 5-6 year old children. It employs a qualitative research method with a phenomenological approach. Research subjects include parents, teachers, and children aged 5-6 years. Data sources include parents and teachers as informants, speakers, or participants related to the impact of gadget use on the social behavior of children aged 5-6 years. Sampling technique used is time sampling. Data collection involves observation, interviews, and documentation. Validity testing techniques include triangulation and member checking. Data analysis technique utilizes Van Kaam's data analysis method. The results show that children are very familiar with gadgets for completing tasks, watching videos, or playing games. Gadgets can influence children's social behavior according to the level of supervision provided by parents and the support from the surrounding environment.*

**Keywords: the use of gadgets; social behavior; the impact of gadget**

### **PENDAHULUAN**

Anak usia 5-6 tahun berada pada masa emas (*the golden age*), karena anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan tanggap terhadap lingkungannya sehingga anak dapat mengembangkan potensi atau kemampuan yang dimilikinya. Setiap individu anak mengalami tahapan pertumbuhan dan perkembangan dengan didukung melalui pemberian stimulus-stimulus dari lingkungan sekitarnya. Pertumbuhan dan

perkembangan pada anak usia dini sangat menentukan ke arah perkembangan anak selanjutnya (Pebriana, 2017). Aspek perkembangan pada anak terdapat enam macam, yaitu Nilai Agama Moral, Fisik Motorik, Kognitif, Bahasa, Sosial Emosional, dan Seni. Salah satu aspek yang berpengaruh dalam kehidupan dan interaksi dengan lingkungan adalah aspek perkembangan sosial.

Perkembangan sosial merupakan kemampuan berperilaku dalam berinteraksi dengan orang lain sesuai dengan aturan yang berlaku dalam lingkungan sosialnya (Hurlock E. B, 2007). Erik Erikson mengatakan anak usia 5-6 tahun mengalami tahap perkembangan, yaitu anak memiliki sikap dapat lepas dari orang tua (percaya diri) sehingga anak dapat secara bebas berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Peraturan Menteri Nomor 58 Tahun 2009 menyatakan anak usia 5-6 tahun memiliki Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan dalam aspek sosial, yaitu bersikap kooperatif dengan teman, menunjukkan sikap toleransi, mengenal tata krama dan sopan santun, memahami peraturan, disiplin, menghargai orang lain, dan menunjukkan rasa empati.

Sujiono (2013) menyatakan ciri-ciri perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun, yaitu : (1) Menyatakan gagasan peran jenis kelamin secara kaku; (2) Memiliki teman yang baik untuk jangka waktu yang pendek; (3) Sering bertengkar dalam waktu singkat; (4) Berbagi dan mengambil giliran; (5) Ikut berpartisipasi dalam kegiatan di sekolah; (6) Mempertimbangkan setiap guru menjadi hal yang sangat penting; (7) Ingin menjadi yang nomor satu; (8) Posesif terhadap barang-barang miliknya. Aspek perkembangan sosial yang terjadi pada anak akan mempengaruhi perkembangan anak selanjutnya dalam berinteraksi dengan lingkungan. Perkembangan sosial yang terjadi pada anak selalu berkaitan dengan proses belajar dalam bermasyarakat. Kualitas proses belajar bergantung dengan stimulasi yang diberikan dari lingkungannya. Proses belajar yang baik akan menentukan kemampuan anak dalam bersikap dan berperilaku sosial (Umayah, 2017).

Perilaku sosial merupakan suatu tindakan dua orang atau lebih yang saling terkait untuk dapat saling mengenal dalam suatu lingkungan yang sama (Skinner, 2013). Perilaku sosial berhubungan dengan perilaku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan masyarakat di lingkungan sekitar. Pembentukan perilaku anak untuk dapat diterima oleh lingkungan yaitu dengan menjalin persahabatan dan memiliki etika atau tata krama yang baik dapat dikembangkan melalui perilaku ramah tamah, rasa simpati, bekerja sama, suka menolong, dan sebagainya (Hurlock, 2007). Hurlock (2007) menjelaskan pola perilaku sosial anak usia 5-6 tahun yaitu kerjasama, persaingan, kemurahan hati, hasrat akan penerimaan sosial, simpati, empati, ketergantungan, sikap ramah, sikap tidak mementingkan diri sendiri, meniru, perilaku kelekatan (*attachment behavior*).

Perilaku sosial yang dimiliki oleh anak dapat menjadi penentu diterima atau tidaknya anak ketika berinteraksi dengan lingkungan. Hasil observasi di TK Muslimat NU 01 Tarbiyatul Masyithoh telah terlihat beberapa anak usia 5-6 tahun sudah lama mengenal dan menggunakan gadget karena pembelajaran online yang mengakibatkan perubahan perilaku sosial pada anak ketika sedang berinteraksi dengan teman sebaya atau lingkungan sekitarnya. Fenomena yang muncul dari hasil observasi diantaranya kecanduan penggunaan gadget, kesulitan berinteraksi dengan orang lain, perubahan kontrol diri pada anak dengan menirukan objek yang dilihat anak dalam gadget.

Penelitian ini sejalan dengan yang dilakukan Syifa, dkk (2019) bahwa anak mengalami perubahan perilaku sosial karena anak telah mengenal dan menggunakan gadget dengan durasi penggunaan lebih dari 2 jam. Penggunaan gadget pada anak lebih sering dilakukan dan digerakkan termasuk pada kalangan anak usia dini ketika masa pandemi.

Batasan tersebut menjadikan anak harus melakukan berbagai kegiatan secara *online*, baik pembelajaran *online*, bermain *online*, atau bermain sendiri dirumah tanpa berbaur dengan teman. Pembelajaran secara *online* menerapkan perangkat digital sebagai media yang dipilih guru untuk menyampaikan materi dan pengumpulan tugas. Anak-anak menggunakan perangkat digital untuk mengakses secara *online*, seperti bermain *games*, menonton video, atau bermain media sosial. Penggunaan perangkat gadget sudah menjadi fenomena yang terjadi secara meningkat selama beberapa tahun yang dapat mengkhawatirkan penggunaan gadget pada anak sampai pada tingkat kecanduan. Badan Pusat Statistik (BPS) pada Desember 2020 (Lidwina, 2020) telah membuktikan melalui presentase penggunaan teknologi informasi pada anak usia dini. Anak usia dini di Indonesia telah menggunakan gadget dengan presentase pada anak prasekolah usia 5-6 tahun sebesar 47,7% penggunaannya. Usia tersebut juga memiliki presentase paling besar dalam penggunaan internet, yaitu 20,1%.

Penggunaan gadget pada anak perlu diberikan batasan dan perhatian khusus dari orang tua ataupun lingkungan sekitar. Pemberian gadget selama pembelajaran daring mengakibatkan anak dapat terus berlanjut dalam menggunakannya dan akan berdampak buruk. Dengan hadirnya berbagai kondisi fenomena ini menjadikan peneliti tertarik untuk meneliti lebih dalam mengenai dampak penggunaan gadget pada perilaku sosial anak usia 5-6 tahun. Peneliti juga menginginkan agar penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan, motivasi, atau pembelajaran bagi anak usia 5-6 tahun mengenai penggunaan gadget. Berdasarkan paparan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengambil judul **“Dampak Penggunaan Gadget Pada Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun”**

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode fenomenologi. Fenomenologi merupakan metode penelitian yang mengidentifikasi hakikat pengalaman manusia tentang suatu fenomena yang terjadi dalam kehidupan. Peneliti menggunakan metode kualitatif dengan metode fenomenologi karena lebih cocok untuk membahas satu permasalahan penggunaan gadget yang terjadi di lingkungan dan pada era digital.

Penelitian ini dilaksanakan di TK Muslimat NU 01 Tarbiyatul Masyithoh Kebumen dengan perolehan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data wawancara menggunakan *handphone* untuk menghasilkan rekaman suara mengenai penggunaan gadget pada anak usia 5-6 tahun dan perilaku sosial yang dimiliki ketika anak sudah mengenal gadget. Observasi dilakukan dengan mengamati perilaku serta aktivitas anak dalam menggunakan gadget dan perilaku sosial anak. Dokumentasi berupa foto dan rekaman suara untuk kegiatan penelitian.

Subjek penelitian meliputi orang tua, guru, dan anak usia 5-6 tahun. Sumber data yang digunakan menggunakan sumber data primer dan sekunder. Sumber data primer dari dilakukannya penelitian ini adalah 5 anak usia 5-6 tahun, 5 orang tua, dan 3 guru,

sedangka sumber data sekunder dalam penelitian ini menggunakan studi literatur yang bersumber dari buku, jurnal, atau makalah.

Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel *purposive sampling*, yaitu dengan mempertimbangkan sumber data dalam suatu situasi sosial yang sesuai dengan tema penelitian yaitu dampak penggunaan gadget pada perilaku sosial anak usia 5-6 tahun. Teknik uji validitas data dalam penelitian ini, yaitu triangulasi teknik, triangulasi sumber, dan *member checking* dengan membawa kembali hasil penelitian kepada informan dan pembimbing agar mengetahui keakuratan data hasil penelitian. Teknik analisis data dengan modifikasi metode Van Kaam (Moustakas, 1994), yaitu: (1) Mencatat atau membuat daftar dan pengelompokkan awal data, (2) Mereduksi dan mengeliminasi data, (3) Mengelompokkan data berdasarkan tema, (4) Mengidentifikasi data, (5) Menggunakan data-data yang valid dan relevan secara tekstural, (6) Membuat deskripsi struktural, (7) Menggabungkan hasil dari langkah kelima dan keenam.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian didapatkan melalui kegiatan wawancara dengan beberapa partisipan yaitu guru dan orang tua yang memiliki anak usia 5-6 tahun sebagai pengguna gadget. Peneliti memilih partisipan dalam wawancara ini dengan mempertimbangkan beberapa hal yang berkaitan dengan kelengkapan informasi sesuai dengan tema atau variabel penelitian. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, diperoleh data dengan 5 subjek anak mengenai “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun” sebagai berikut:

### 1. Deskripsi Data 1

AK.01 sudah mengenal gadget sejak pandemi karena adanya pembelajaran *online* dan orang tua mengenalkan gadget pada anak. Penggunaan gadget pada AK.01 untuk mengerjakan tugas atau menonton video ketika AK.01 sudah merasa bosan. Pemberian gadget oleh orang tua AK.01 diberikan batasan durasi maksimal 2 jam sehari dengan frekuensi penggunaan 2-3 kali dan pengawasan dengan tujuan agar anak dapat memahami fungsi gadget dengan baik. Hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara kepada orang tua dan hasil observasi sebagai berikut:

“Cara mengontrol anak ya setiap anak bermain tidak benar-benar dilepaskan, tetap diawasi takutnya kan anak zaman sekarang kadang cuma lihat sekilas orang dewasa bermain saja sudah paham jadi ya biar tetap tahu apa yang sedang dilihat anak. Kalau bermain youtube juga pasti saya atur jadi youtube kids, kan jadi isinya tentang anak-anak seperti bikin blok rumah gitu.” (CW.KOG.OT.01.8)

Dampak penggunaan gadget pada AK.01 tidak seutuhnya merubah perilaku sosialnya. AK.01 tetap memiliki perilaku sosial yang baik dengan teman dan lingkungan sosialnya. Hal ini sesuai dengan solusi yang disajikan Yumarni (2022, hlm. 114 yaitu peran orang tua selektif dalam memilihkan aplikasi permainan di dalam gadget untuk membantu mendukung pola pikir anak dan mengurangi kecanduan.

## 2. Deskripsi Data 2

AK.02 mengenal gadget karena lingkungan sekitar atau saudara-saudaranya menggunakan gadget. Penggunaan gadget AK.02 hanya ketika orang tuanya sudah pulang kerja untuk menonton video selama 2 jam sehari dengan frekuensi tidak pasti.

Rumah tinggal AK.02 berada di pinggir kota yang menjadikannya sulit untuk bermain di luar rumah, sehingga gadget menjadi alternatif permainan ketika AK.02 sudah bosan dengan mainan miliknya. Interaksi dengan orang lain jarang dilakukan karena AK.02 memiliki sifat asli pendiam dan gadget yang sudah dikenalnya menjadikan anak memilih untuk dirumah sehingga keinginan untuk diterima sosial masih kurang. Hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara kepada orang tua dan guru sebagai berikut :

“Kalo keinginan diterima lingkungannya, AK.02 kalau sama teman kadang memilih sendirian atau gak mau ngumpul kalau kurang cocok. Jadi ya cuek sama lingkungan.” (CW.HPS.OT.02.14) “Kalau ditanya saja lebih sering enggak jawabnya, sekali menjawab paling hanya sedikit-sedikit seperlunya dan pelan. Apalagi kalau sama orang yang belum dikenali tidak langsung mau dekat, gak bisa langsung menyapa. Iya jadi kan pengaruh ke penerimaan sosialnya masih kurang.” (CW.HPS.GR.02.6)

Bermain bersama temannya sangat kurang dan sulit untuk diajak berbicara ketika bukan dengan orang yang dikenalnya, ketika di sekolah teman dekatnya tidak berangkat AK.02 jarang bergabung dengan teman lainnya. Dampak penggunaan gadget pada AK. 02 adalah berkurangnya sifat sosial pada anak karena kecenderungan lebih suka berhubungan dengan internet daripada bertemu langsung (tatap muka). Hal ini sesuai dengan yang disampaikan Romo (sebagaimana dikutip Yumarni, 2022, hlm. 112) bahwa bermain gadget dalam durasi yang panjang dan dilakukan setiap hari secara kontinyu, bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang antisosial.

## 3. Deskripsi Data 3

AK.03 mulai mengenal dan menggunakan gadget ketika pandemi dan adanya pembelajaran online. Penggunaan gadget AK.03 untuk mengerjakan tugas sekolah, akan tetapi ketika sudah selesai dengan tugasnya AK.03 menggunakan gadget untuk kegiatan lain seperti menonton video. AK.03 menggunakan gadget ketika pandemi hampir dikatakan kecanduan karena setiap saat AK.03 menginginkan gadget pasti diberi dan adanya *social distancing* menjadikan AK.03 tidak pernah untuk bermain dengan teman sebayanya di lingkungan luar.

Pembelajaran *offline* diterapkan membantu mengurangi penggunaan gadget pada AK.03 karena AK.03 dapat bermain dengan teman sebaya secara langsung dan tanpa ada gadget disekitarnya. Perilaku AK.03 sempat berubah ketika gadgetnya diminta, anak akan mudah marah, tidak memperdulikan lingkungan sekitar, dan beberapa perilaku lain. Hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara kepada orang tua sebagai berikut :

“Perubahan perilaku iya ada, tapi alhamdulillah tidak begitu banyak perilaku AK.03 yang berubah. AK.03 masih bisa diberikan nasihat dan melaksanakan dengan baik. Ketika dari kami (orang tua) meminta untuk mengurangi supaya tidak bermain gadget terus-menerus, AK.03 masih bisa menerima, apalagi

ketika sekolah sudah offline sangat mendukung dalam mengurangi penggunaan gadget.” (CW.PKS.OT.03.9)

Perilaku tersebut secara perlahan hilang dan anak mampu untuk menerima nasehat agar mengurangi penggunaan gadget dan bermain dengan teman sebayanya secara baik. Perubahan perilaku anak didukung oleh peran orangtua yang dapat memahami anaknya, sehingga orangtua tahu batasan penggunaan gadget (Yumarni, 2020, hlm. 114).

#### 4. Deskripsi Data 4

AK.04 telah mengenal gadget dari sebelum pandemi karena pengaruh lingkungan sekitarnya. Penggunaan gadget pada AK.04 memiliki frekuensi yang tidak tetap dalam sehari dan bisa melebihi durasi jika sudah asyik dengan gadgetnya. AK.04 menggunakan gadget untuk searching melalui google dan menonton video melalui aplikasi youtube atau tiktok. Penggunaan gadget dapat berhenti ketika ada teman yang menghampiri dan mengajak bermain bersama. Hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara kepada orang tua dan hasil observasi sebagai berikut:

“Tingkat ketergantungan AK.04 ya memang belum terlalu berlebihan karena ketika teman-temannya ke rumah ngajak main, dia masih bisa berhenti main hp terus main sama temannya jadi sosialisasinya masih bagus juga.” (CW.TKG.OT.04.7)

Penggunaan gadget tidak mengurangi interaksi sosial AK.04 dengan lingkungan sekitarnya. AK.04 mudah akrab dan menjalin interaksi dengan siapapun. Lingkungan di daerah tempat tinggalnya mengenali AK.04 karena perilaku ramah, kemurahan, hasrat penerimaan sosial ketika berada di lingkungan baru, dan beberapa perilaku sosial yang ada pada AK.04. Pada usia anak dibawah 5 tahun, ditinjau dari sisi neurofisiologis otak anak akan lebih optimal jika diberi rangsangan sensorik, salah satunya melalui interaksi orang lain terlebih pada pengaruh lingkungan yang baik (Yumarni, 2022, hlm. 112).

#### 5. Deskripsi Data 5

AK.05 memiliki ketergantungan terhadap gadget. Gadget telah dikenali oleh AK.05 dari sebelum pandemi karena lingkungan sekitar yang menjadikan AK.05 mengenal gadget lebih dalam dan menggunakannya. Penggunaan gadget pada AK.05 untuk bermain game dan menonton video dengan durasi tidak menentu sehingga menjadikan AK.05 kecanduan. Alasan orang tua memberikan gadget untuk mengerjakan tugas, tapi anak sering melanggarnya. Orang tua AK.05 memberikan kontrol penggunaan gadget dari pemberian durasi, frekuensi penggunaan, dan mencontohkannya dengan tidak menggunakan gadget.

Kontrol dari orang tua tidak berjalan dengan baik karena arahan dari orang disekitarnya yang tidak sejalan dengan aturan yang dibuat orang tua. AK.05 sering mendapat larangan oleh orang tua, akan tetapi saudara memanjakannya. Penggunaan gadget yang berlebihan berpengaruh pada perilaku sosialnya. Gadget menjadikan AK.05 tidak memperdulikan lingkungan sekitar dan lalai dengan kegiatan yang lain. Hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara kepada orang tua sebagai berikut:

“Perubahan perilaku iya ada. Sekarang AK.05 lebih sering marah ketika tidak diturutin atau suka membantah dan mempengaruhi bahasa juga. Cara bicaranya berbeda juga, AK.05 mengamati atau meniru dari apa yang dia lihat. AK.05 terkadang menggunakan bahasa yang sebenarnya tidak layak digunakan apalagi untuk anak usia dini.” (CW.PSM.OT.05.10)

Dampak penggunaan gadget pada AK.05 adalah terganggunya fungsi PFC (*Pre Frontal Cortex*) yaitu bagian otak yang mengontrol emosi, kontrol diri, dan sebagainya. Hal ini sesuai dengan pendapat Nazir (Yumarni, 2022) bahwa kecanduan dari subjek AK.05 akibat teknologi games menyebabkan otak akan memproduksi hormon *dopamine* secara terus-menerus yang mengakibatkan PFC terganggu.

Penggunaan gadget memiliki dampak positif dan negatif terhadap perilaku sosial anak usia dini. Dampak positifnya antara lain mempermudah komunikasi, media hiburan anak, meningkatkan kenyamanan dalam belajar, serta meningkatkan pengetahuan (Rini, 2021). Hal tersebut diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Saniyyah (2021) yang menyatakan bahwa dampak positif dalam penggunaan gadget yaitu menambah pengetahuan, mempermudah komunikasi, dan meningkatkan kreativitas.

Selain dampak positif, penggunaan gadget juga memiliki dampak negative. Menurut Rini (2021) dampak negatifnya yaitu anak akan kurang aktif bersosialisasi maupun kurang aktif secara fisik. Sedangkan dampak negative menurut Saniyyah (2021) yaitu mata menjadi mudah Lelah, jam tidur dan jam belajar berkurang, serta gangguan emosional pada anak. Miranti (2021) menambahkan bahwa dampak buruk penggunaan gadget diantaranya anak menjadi pribadi tertutup, gangguan tidur, suka menyendiri, perilaku kekerasan, pudarnya kreativitas, dan ancaman *cyberbullying*.

Perilaku social anak masih menunjukkan kriteria baik yaitu mampu menghormati orang lain, tolong menolong, sopan santun. Namun anak-anak menjadi kurang peka dan peduli terhadap orang disekelilingnya (Saniyyah, 2021). Lebih lanjut penelitian yang dilakukan oleh Apsari (2023) menyatakan bahwa perilaku social anak usia dini menjadi berbeda saat berada di lingkungan sekolah maupun di lingkungan rumah. Anak usia dini menjadi tidak peduli dengan lingkungan sekitar dan hanya memikirkan diri sendiri. Sehingga dalam bertemu dan bermain dengan teman sebaya anak menjadi kesulitan dalam bersosialisasi karena anak menjadi asyik sendiri. Hal itu disebabkan karena Ketika di rumah anak terbiasa diberikan gadget dan bermain gadget sendiri tidak diajak berkomunikasi oleh orangtuanya.

Upaya yang dapat dilakukan orangtua untuk mengatasi dampak negatif penggunaan gadget yaitu orangtua perlu memiliki pemahaman tentang gadget, memberi arahan, memberi pengertian, memberi nasehat kepada anak, membatasi anak dalam penggunaan gadget (Rini, 2021). Orangtua juga dapat mengawasi anak dalam bermain gadget agar gadget tidak menghambat perkembangan social anak (Mranti, 2021).

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijabarkan dapat diambil kesimpulan bahwa anak usia 5-6 tahun rata-rata sudah mengenal dan menggunakan gadget karena beberapa faktor yang mempengaruhi dari lingkungan sekitarnya. Frekuensi dan durasi penggunaan gadget pada anak berbeda-beda, terdapat anak yang menggunakan gadget lebih dari 2 jam/hari dengan frekuensi secara bebas sesuai keinginan anak dan terdapat anak yang diberikan batasan penggunaan gadget maksimal 2 jam/hari dengan frekuensi atau *screen time* 2-3 kali penggunaan.

Pemberian gadget pada anak oleh beberapa orang tua karena alasan untuk mengerjakan tugas, akan tetapi rata-rata anak menggunakan gadget secara lebih sering untuk menonton video melalui *youtube* atau *tiktok*, mencari informasi melalui *chrome*, atau bermain *game* secara *online*.

Penggunaan gadget secara berlebihan atau tidak sesuai dengan durasi yang seharusnya dapat mengakibatkan kecanduan pada anak. Tingkat kecanduan pada anak dapat disebabkan karena seringnya anak dalam menggunakan gadget atau pengaruh kontrol yang diberikan orang tua dan lingkungan sekitar. Pemberian kontrol orang tua dalam menggunakan gadget sangat penting agar anak dapat mengkondisikan atau melakukan kegiatan dengan baik. Kecanduan pada gadget oleh beberapa anak dapat mengubah beberapa perilaku sosial yang ada pada anak. Rata-rata, anak yang menggunakan gadget akan fokus pada gadgetnya atau mengabaikan kejadian yang ada di lingkungannya. Dampak yang didapatkan oleh anak dari penggunaan gadget terhadap perilaku sosialnya terdapat dampak positif dan negatif sesuai dengan durasi, frekuensi, atau pemakaian gadget pada anak. Perilaku sosial yang terdapat pada anak yang masih dapat mengontrol penggunaan gadget diantaranya, kerja sama, persaingan, kemurahan hati, hasrat akan penerimaan sosial, simpati, empati, dukungan sosial, ramah, dan meniru. Perilaku tidak sosial yang terdapat pada anak yang hampir pada tingkat kecanduan diantaranya, negativisme, agresi, pertengkaran, mengejek, egosentrisme, dan antagonisme jenis kelamin.

## DAFTAR PUSTAKA

- Apsari, Nurliana Cipta. (2023). Dampak Penggunaan Gawai (Gadget) terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Dini. *Share Social Work Journal*. 13 (1), 11-22. DOI : <https://doi.org/10.24198/share.v13i1.40927>
- Hurlock, E. B. (2007). *Perkembangan Anak Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Lidwina, A. (2020). *Pandemi Covid-19 Dorong Anak-Anak Aktif Menggunakan Ponsel*. Dikutip dari databoks: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/12/16/pandemi-covid-19-dorong-anak-anak-aktif-menggunakan-ponsel>
- Miranti, Putri. (2021). Waspada Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Cendekiawan Ilmiah Pendidikan Luar Sekolah*. 6(1), 58-66. DOI: <https://doi.org/10.37058/jpls.v6i1.3205>
- Moustakas, C. (1994). *Phenomenological Research Methods*. California: SAGE Publications, Inc. <https://doi.org/10.4135/9781412995658>
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Kemampuan Berbahasa dan Penanaman Moral pada Anak Usia Dini melalui Metode Mendongeng. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 131. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.25>
- Rini, Nita Monita. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*. 7 (2), 1236-1241. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1379>
- Saniyyah, Latifatus. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus. *Edukatif Jurnal Ilmu Pendidikan*. 3(4), 2132-2140. DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.1161>



- Sari, Prista. (2021). Pengaruh Gadget terhadap Perilaku Sosial Anak Usia 4 Tahun di Dusun Cempaka Putih. *Jurnal Pelita PAUD*. 5(2), 229-238. DOI: <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v5i2.1328>
- Saputri, Adek Diah. (2018). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *Annual Conference on Islamic Early Childhood Education*. 3(1), 265-278. Retrieved from <https://vicon.uin-suka.ac.id/index.php/aciece/article/view/103>
- Skinner, B.F. (2013). *Ilmu Pengetahuan dan Perilaku Manusia*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Sujiono, Y. N. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 538. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22310>
- Umayah. (2017). Perkembangan Sosial Pada Anak Usia Dini. *As-Sibyan: Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 85-96. Dikutip dari <https://moraref.kemenag.go.id/documents/article/98446958070337914>
- Yumarni, V. (2022). Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini. *Jurnal Literasiologi*, 8(2), 107-119. <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v8i2.369>