

Hubungan Penggunaan Gadget Dengan kemampuan Intraksi Sosial dan Emosional Anak Usia 3-6 Tahun di Paud An-Nawawi Kecamatan Tamanan Kabupaten Bondowoso

Lailatul Badriyah¹, Zainal Munir², Novela Eka Candra Duwi³

^{1,2,3} Universitas Nurul Jadid, Probolinggo, Indonesia

Email: lailatulbadriyah098765@gmail.com

Received: 26 Agustus 2025

Revised: 29 Agustus 2025

Accepted: 1 September 2025

Abstract:

This study aims to analyze the relationship between gadget use and the social-emotional interaction abilities of children aged 3–6 years. The research background is rooted in the increasing intensity of gadget use among preschool children, which raises concerns about its negative impact on social-emotional development. The main issue addressed is the extent to which gadget use affects children's ability to build social interactions, regulate emotions, and display prosocial behaviors. A quantitative approach with a cross-sectional design was applied. The study involved all children aged 3–6 years enrolled at PAUD An-Nawawi, Tamanan District, Bondowoso, totaling 43 respondents selected through total sampling. Data were collected using standardized questionnaires consisting of 16 items measuring gadget use and 21 items assessing social-emotional interaction skills. Validity and reliability testing confirmed all items were valid and reliable, with Cronbach's Alpha values of 0.899 for the gadget use instrument and 0.948 for the social-emotional instrument. Data analysis was conducted using Spearman Rank correlation with SPSS version 16. The findings revealed that most children used gadgets with high intensity (65%) and showed social-emotional interaction in the borderline category (56%). The Spearman Rank test resulted in $r = -0.452$ with $p = 0.003$, indicating a significant negative relationship between gadget use and children's social-emotional interaction abilities. The study concludes that the higher the intensity of gadget use, the lower the children's social-emotional capacity. These findings contribute to the development of early childhood education and child health sciences while providing practical implications for parents and educators to limit gadget use and implement more effective strategies to stimulate social-emotional growth.

Keywords: *gadget use, social interaction, emotional development*

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan penggunaan gadget dengan kemampuan interaksi sosial dan emosional anak usia 3–6 tahun. Latar belakang penelitian didasarkan pada meningkatnya intensitas penggunaan gadget pada anak usia prasekolah yang dikhawatirkan berdampak negatif terhadap perkembangan sosial-emosional mereka. Permasalahan utama yang ingin dijawab adalah sejauh mana penggunaan gadget memengaruhi kemampuan anak dalam membangun interaksi sosial, mengelola emosi, serta menampilkan perilaku prososial. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain cross-sectional. Sampel penelitian adalah seluruh anak usia 3–6 tahun di PAUD An-Nawawi Kecamatan Tamanan Kabupaten Bondowoso sebanyak 43 responden yang dipilih dengan teknik total sampling. Instrumen yang

digunakan berupa kuesioner terstandar untuk mengukur intensitas penggunaan gadget (16 item) dan kemampuan interaksi sosial-emosional (21 item). Uji validitas dan reliabilitas menunjukkan seluruh item valid dan reliabel dengan nilai Cronbach's Alpha 0,899 untuk instrumen penggunaan gadget dan 0,948 untuk instrumen sosial-emosional. Analisis data dilakukan dengan uji Spearman Rank menggunakan SPSS versi 16. Hasil penelitian menunjukkan mayoritas anak menggunakan gadget dengan intensitas tinggi (65%) dan memiliki kemampuan interaksi sosial-emosional kategori borderline (56%). Uji korelasi Spearman Rank menghasilkan nilai $r = -0,452$ dengan $p = 0,003$, yang berarti terdapat hubungan negatif signifikan antara penggunaan gadget dan kemampuan sosial-emosional anak. Kesimpulan penelitian ini menegaskan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan gadget, semakin rendah kemampuan sosial-emosional anak. Temuan ini memberikan kontribusi penting bagi pengembangan ilmu pendidikan anak usia dini dan kesehatan anak, sekaligus menjadi dasar bagi orang tua dan pendidik dalam membatasi penggunaan gadget serta mengembangkan strategi stimulasi sosial-emosional yang lebih efektif..

Kata Kunci: *penggunaan gadget, interaksi sosial, perkembangan emosional*

PENDAHULUAN

Perkembangan sosial-emosional anak usia dini menjadi salah satu aspek penting dalam proses tumbuh kembang. Anak prasekolah dituntut mampu membangun interaksi sosial yang sehat dengan lingkungan sekitarnya, baik dengan teman sebaya maupun orang dewasa. Namun, realitas saat ini menunjukkan adanya pergeseran pola interaksi anak, di mana penggunaan gadget semakin mendominasi aktivitas harian mereka (Sudirjo & Alif, 2018). Fenomena ini perlu dicermati karena perkembangan sosial-emosional merupakan fondasi pembentukan kepribadian individu di masa depan.

Laporan kesehatan perkembangan anak tahun 2014 menunjukkan hanya 54,03% anak prasekolah yang memiliki kemampuan sosialisasi dan kemandirian yang baik, jauh di bawah target nasional 90% (BPS, 2015). Kondisi tersebut mengindikasikan adanya tantangan serius dalam upaya pencapaian perkembangan sosial anak. Salah satu faktor yang berperan signifikan adalah meningkatnya intensitas penggunaan gadget sejak usia dini, bahkan pada anak usia 3–6 tahun.

Penggunaan gadget pada anak usia dini menunjukkan tren peningkatan signifikan. Data menunjukkan pada 2011 sebesar 38% anak sudah menggunakan gadget, naik menjadi 72% pada 2013, dan mencapai 80% pada 2015 (Delima et al., 2015). Fakta ini memperlihatkan adanya ketergantungan gadget pada anak-anak, yang secara tidak langsung berpotensi mengurangi kualitas interaksi sosial langsung dengan lingkungan sekitar. Menurut Page (2010), durasi penggunaan media berbasis layar pada anak tidak boleh lebih dari satu hingga dua jam per hari. Namun, kenyataan di lapangan memperlihatkan anak-anak menghabiskan waktu hingga delapan jam per hari untuk bermain gadget (Yiw'Wiyoun et al., 2017). Hal ini dapat berdampak negatif terhadap perkembangan psikososial, termasuk penurunan empati, gangguan tidur, serta munculnya perilaku agresif.

Selain itu, penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget berlebihan dapat meningkatkan risiko kesehatan anak, seperti obesitas, miopia, hingga penurunan performa akademik (Rosen & Spiegelman, 2014). Anak yang terbiasa menggunakan gadget cenderung memilih aktivitas pasif, seperti duduk sambil

bermain game, dibandingkan aktivitas fisik yang mendukung perkembangan motorik. Kondisi tersebut menguatkan pandangan bahwa gadget menjadi faktor yang berkontribusi terhadap keterlambatan perkembangan sosial-emosional. Anak yang terlalu fokus pada dunia maya berisiko mengalami kesulitan dalam membangun komunikasi tatap muka, mengurangi rasa empati, serta cenderung menyendiri (Soekanto, 2002). Situasi ini mengancam proses pembentukan konsep diri anak sejak usia dini.

Dari sudut pandang psikologi perkembangan, keterlambatan interaksi sosial pada anak dapat berimplikasi pada kemampuan penyesuaian diri di masa mendatang. Anak yang terbiasa berinteraksi melalui media digital akan mengalami hambatan dalam memahami bahasa tubuh, ekspresi emosi, dan etika komunikasi langsung (Walgito, 2007). Padahal, keterampilan tersebut sangat penting bagi perkembangan kepribadian. Urgensi penelitian ini juga diperkuat oleh teori Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam perkembangan kognitif anak. Menurutnya, anak belajar melalui dua tahap: interaksi dengan orang lain dan internalisasi pengalaman ke dalam struktur mental (Vygotsky & Cole, 1978). Dengan demikian, berkurangnya interaksi sosial langsung akibat penggunaan gadget dapat menghambat proses belajar anak.

Bandura melalui teori belajar sosial menegaskan bahwa anak meniru perilaku dari model di sekitarnya (Bandura & Walters, 1977). Tayangan digital yang tidak sesuai usia dapat menjadi model negatif bagi anak, sehingga meningkatkan potensi perilaku agresif maupun isolatif. Oleh karena itu, kontrol penggunaan gadget perlu menjadi perhatian serius bagi orang tua maupun pendidik. Meski demikian, penggunaan gadget tidak sepenuhnya bersifat negatif. Dalam batasan tertentu, gadget dapat berperan sebagai sarana edukatif, memperluas pengetahuan, dan melatih kreativitas (Wiyani, 2014). Tantangannya terletak pada bagaimana orang tua mampu mengarahkan penggunaan gadget agar mendukung proses belajar, bukan sekadar sarana hiburan yang pasif.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan adanya hubungan signifikan antara intensitas penggunaan gadget dengan kemampuan sosial-emosional anak (Loebis, 2016; Trinika, 2015). Namun, masih terdapat keterbatasan pada penelitian sebelumnya, khususnya dalam konteks anak usia prasekolah di Indonesia. Kesenjangan ini membuka ruang bagi penelitian lanjutan yang lebih terfokus. Urgensi penelitian ini juga berangkat dari kebutuhan praktis di lapangan. Guru dan orang tua seringkali mengeluhkan menurunnya interaksi sosial anak akibat gadget. Jika tidak segera diatasi, kondisi ini akan berdampak pada lemahnya kemampuan anak dalam bekerja sama, berbagi, serta menyelesaikan konflik secara konstruktif. Dengan demikian, penelitian ini penting dilakukan untuk menjawab pertanyaan apakah terdapat hubungan signifikan antara penggunaan gadget dengan perkembangan sosial-emosional anak usia prasekolah. Penelitian dilakukan di PAUD An-Nawawi Bondowoso sebagai representasi lembaga pendidikan anak usia dini di Indonesia.

Tujuan utama penelitian ini adalah mengidentifikasi intensitas penggunaan gadget pada anak usia 3–6 tahun, menganalisis tingkat

perkembangan sosial-emosional mereka, serta menguji hubungan keduanya secara empiris. Dengan pendekatan analitik cross sectional, penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran yang komprehensif. Secara ilmiah, penelitian ini berkontribusi dalam memperkaya kajian mengenai perkembangan sosial-emosional anak usia dini, khususnya terkait dampak penggunaan gadget. Hasilnya diharapkan menjadi referensi teoritik dalam bidang kesehatan anak dan psikologi perkembangan.

Secara praktis, penelitian ini memberikan masukan bagi orang tua, guru, dan tenaga kesehatan agar lebih bijak dalam mengatur penggunaan gadget pada anak. Temuan penelitian ini dapat dijadikan dasar dalam penyusunan strategi intervensi yang lebih efektif untuk menstimulasi perkembangan sosial-emosional anak. Artikel ini diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan ilmu keperawatan, pendidikan anak usia dini, serta kebijakan kesehatan anak. Dengan memahami hubungan penggunaan gadget dan perkembangan sosial-emosional, maka dapat dirumuskan strategi preventif dan promotif yang lebih tepat dalam mendukung tumbuh kembang anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain analitik dan metode cross-sectional. Desain ini dipilih karena memungkinkan peneliti mempelajari hubungan antara variabel bebas, yakni penggunaan gadget, dengan variabel terikat, yaitu kemampuan interaksi sosial dan emosional anak, melalui observasi satu kali pada responden (Notoatmodjo, 2012). Pendekatan ini sesuai untuk mengidentifikasi dinamika korelasi antara faktor risiko dan efek dalam waktu yang bersamaan (Lapau, 2012).

Lokasi penelitian ditetapkan di PAUD An-Nawawi, Kecamatan Tamanan, Kabupaten Bondowoso. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada tingginya angka penggunaan gadget di kalangan anak usia dini dan adanya kebutuhan untuk mengkaji dampaknya terhadap perkembangan sosial-emosional. Penelitian dilaksanakan pada bulan Maret 2023, dengan mempertimbangkan kesesuaian jadwal akademik sekolah serta kesiapan responden.

Populasi penelitian terdiri dari seluruh anak usia 3–6 tahun yang terdaftar di PAUD An-Nawawi dengan jumlah total 43 anak. Karena jumlah populasi relatif kecil, teknik total sampling digunakan sehingga seluruh populasi dijadikan sampel penelitian. Pemilihan teknik ini memungkinkan peneliti memperoleh data yang lebih representatif dan menghindari bias dalam pengambilan sampel (Nursalam, 2016).

Instrumen penelitian berupa kuesioner yang telah dimodifikasi dari penelitian sebelumnya (Aqlima, 2020) Instrumen pertama mengukur penggunaan gadget dengan 16 item yang mencakup empat indikator, yaitu fungsi dan aplikasi, frekuensi, durasi, serta dampak penggunaan gadget. Instrumen kedua mengukur interaksi sosial-emosional dengan 21 item, meliputi aspek tanggung jawab, berbagi, menghargai, kooperatif, toleransi, ekspresi emosi, dan tata krama.

Uji validitas dilakukan menggunakan korelasi Pearson Product Moment

dengan jumlah responden uji coba sebanyak 43 anak. Hasilnya menunjukkan semua item kuesioner memiliki nilai r hitung lebih besar dari 0,301 sehingga dinyatakan valid. Uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 16 menghasilkan nilai 0,899 pada instrumen penggunaan gadget dan 0,948 pada instrumen interaksi sosial-emosional. Nilai tersebut melebihi batas minimal 0,301, sehingga seluruh instrumen dinyatakan reliabel.

Prosedur pengumpulan data dimulai dengan pengurusan izin penelitian dari pihak universitas dan sekolah. Setelah mendapat persetujuan, peneliti menjelaskan tujuan penelitian kepada responden melalui guru dan orang tua, kemudian menyebarkan kuesioner yang diisi dengan pendampingan. Seluruh kuesioner dikumpulkan pada hari yang sama untuk menghindari kehilangan data. Data yang diperoleh kemudian diolah melalui beberapa tahap, yaitu editing untuk memeriksa kelengkapan, coding untuk memberi kode pada jawaban, entry data menggunakan SPSS, dan cleaning untuk memastikan data bersih dari kesalahan input. Langkah ini dilakukan untuk menjaga kualitas data sebelum dianalisis lebih lanjut.

Analisis data dilakukan melalui dua tahap. Pertama, analisis univariat digunakan untuk mendeskripsikan karakteristik responden berdasarkan usia, jenis kelamin, serta distribusi skor variabel penelitian. Kedua, analisis bivariat digunakan untuk menguji hubungan antara penggunaan gadget dan kemampuan interaksi sosial-emosional anak dengan uji korelasi Spearman Rank (r^2), sesuai dengan skala ordinal yang digunakan dalam kuesioner (Notoatmodjo, 2012).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini melibatkan 43 anak usia 3–6 tahun di PAUD An-Nawawi Kecamatan Tamanan Kabupaten Bondowoso. Berdasarkan analisis univariat, distribusi usia responden menunjukkan bahwa mayoritas berada pada kelompok usia 6 tahun sebanyak 21 anak (49%), sedangkan usia 5 tahun sebanyak 18 anak (42%), sisanya 2 anak (5%) berusia 3 tahun, dan 2 anak (5%) berusia 4 tahun. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas responden berada pada fase akhir prasekolah yang seharusnya memiliki perkembangan sosial-emosional yang semakin matang.

Analisis karakteristik berdasarkan jenis kelamin memperlihatkan komposisi yang relatif seimbang antara anak laki-laki dan perempuan. Kondisi ini mendukung representasi yang baik dalam mengkaji hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial-emosional, karena tidak terjadi dominasi jenis kelamin tertentu yang dapat memengaruhi hasil penelitian. Hasil analisis penggunaan gadget menunjukkan bahwa mayoritas anak menggunakan gadget dengan intensitas tinggi. Sebagian besar responden (65%) menggunakan gadget lebih dari 60 menit per hari dengan frekuensi hampir setiap hari. Hanya sekitar 20% responden yang menggunakan gadget pada kategori sedang (31–60 menit per hari) dan 15% pada kategori rendah (1–30 menit per hari). Temuan ini memperlihatkan tingginya paparan gadget di kalangan anak usia prasekolah.

Temuan lain menunjukkan bahwa kemampuan interaksi sosial-emosional

anak berada pada kategori borderline dan abnormal. Sebanyak 55% anak dikategorikan borderline, 30% abnormal, dan hanya 15% yang berada dalam kategori normal. Indikator yang paling lemah ditunjukkan pada aspek berbagi, sikap kooperatif, serta pengendalian emosi. Hasil analisis bivariat menggunakan uji korelasi Spearman Rank menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dengan kemampuan interaksi sosial-emosional anak. Nilai korelasi (r) sebesar -0,452 dengan p -value 0,003 ($<0,05$), yang berarti semakin tinggi intensitas penggunaan gadget maka semakin rendah kemampuan interaksi sosial-emosional anak.

Tabel 1 menyajikan ringkasan hubungan antara penggunaan gadget dan kemampuan interaksi sosial-emosional anak. Data ini memperkuat hipotesis penelitian bahwa penggunaan gadget berhubungan negatif dengan perkembangan sosial-emosional anak usia 3–6 tahun.

Tabel: 1 Hubungan Penggunaan Gadget dengan Interaksi Sosial-Emosional Anak Usia 3–6 Tahun di PAUD An-Nawawi ($n=43$)

Penggunaan Gadget	Normal (%)	Borderline (%)	Abnormal (%)	Total (%)
Rendah	4 (9%)	2 (5%)	0 (0%)	6 (14%)
Sedang	3 (7%)	4 (9%)	2 (5%)	9 (21%)
Tinggi	0 (0%)	18 (42%)	10 (23%)	28 (56%)
Total	7 (16%)	24 (56%)	12 (28%)	43 (100%)

Sumber: Data primer penelitian, 2023

Berdasarkan tabel 1. menunjukkan bahwa anak dengan intensitas penggunaan gadget tinggi cenderung memiliki kemampuan interaksi sosial-emosional yang rendah. Dari total 28 anak dengan penggunaan gadget tinggi, tidak ada yang masuk kategori normal, sebagian besar (42%) berada pada kategori borderline, dan 23% masuk kategori abnormal. Sebaliknya, pada kelompok dengan penggunaan gadget rendah, 9% anak berada dalam kategori normal dan hanya 5% yang borderline tanpa ada yang abnormal. Hal ini menegaskan adanya kecenderungan bahwa semakin sering dan lama anak menggunakan gadget, semakin besar kemungkinan mereka mengalami penurunan dalam keterampilan sosial-emosional, terutama dalam hal berbagi, kooperatif, dan regulasi emosi.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa mayoritas anak usia prasekolah memiliki tingkat penggunaan gadget yang tinggi, sejalan dengan laporan Delima (2015) yang menemukan bahwa 94% orang tua mengakui anaknya rutin menggunakan gadget. Tingginya paparan ini memperkuat bukti bahwa gadget telah menjadi bagian integral dari aktivitas sehari-hari anak, meskipun dampak negatifnya terhadap perkembangan sosial semakin nyata. Hubungan negatif antara penggunaan gadget dan perkembangan sosial-emosional mendukung teori Vygotsky (1978) yang menekankan bahwa interaksi sosial merupakan pilar utama dalam perkembangan kognitif anak. Ketika waktu anak lebih banyak dihabiskan pada aktivitas pasif dengan gadget, kesempatan mereka untuk berinteraksi langsung dengan teman sebaya menjadi berkurang. Hal ini menyebabkan keterampilan berbagi, bekerja sama, dan menyelesaikan konflik

tidak berkembang optimal.

Temuan bahwa sebagian besar anak berada pada kategori *borderline* dalam perkembangan sosial-emosional juga konsisten dengan penelitian Trinika (2015) yang melaporkan adanya keterlambatan interaksi sosial pada anak dengan intensitas penggunaan gadget tinggi. Kondisi *borderline* mengindikasikan adanya potensi masalah yang dapat berkembang menjadi abnormal jika tidak segera ditangani. Indikator terlemah dalam penelitian ini adalah aspek berbagi dan kooperatif. Hal ini sejalan dengan teori Bandura (1977) tentang *social learning*, di mana anak belajar perilaku sosial melalui observasi dan interaksi. Anak yang lebih sering berinteraksi dengan layar gadget daripada dengan manusia nyata kehilangan kesempatan untuk meniru perilaku prososial secara langsung, sehingga cenderung kurang empati.

Selain itu, hasil penelitian menunjukkan adanya kesulitan anak dalam mengendalikan emosi. Hal ini sejalan dengan temuan Yiw', Ismanto, & Babakal (2017) yang menyatakan bahwa anak yang kecanduan gadget lebih mudah mengalami temper tantrum ketika dipisahkan dari gadget. Kondisi ini menandakan lemahnya kemampuan anak dalam regulasi emosi akibat ketergantungan terhadap media digital. Dampak lain dari penggunaan gadget yang berlebihan adalah meningkatnya risiko isolasi sosial. Menurut Soekanto (2002), interaksi sosial yang sehat menuntut adanya komunikasi tatap muka. Anak yang lebih sering menggunakan gadget cenderung kurang memahami bahasa tubuh, ekspresi wajah, dan norma interaksi langsung, sehingga berpotensi mengalami hambatan dalam bersosialisasi di kemudian hari.

Secara praktis, temuan penelitian ini memberikan pesan penting bagi orang tua dan pendidik. Orang tua perlu mengawasi dan membatasi penggunaan gadget pada anak sesuai rekomendasi Page (2010), yakni tidak lebih dari satu hingga dua jam per hari. Selain itu, guru perlu memperkenalkan aktivitas alternatif seperti permainan tradisional atau kegiatan kelompok yang mendorong interaksi sosial dan pengendalian emosi.

Hasil penelitian ini juga menegaskan pentingnya integrasi teknologi dengan pola pengasuhan yang tepat. Gadget tidak sepenuhnya negatif, karena dapat digunakan untuk tujuan edukasi (Wiyani, 2014). Namun, tanpa pengawasan yang memadai, manfaat edukatif gadget akan tenggelam oleh dampak negatif seperti penurunan keterampilan sosial dan emosional. Secara teoretis, penelitian ini memperkaya literatur tentang hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial-emosional anak usia dini, khususnya di konteks Indonesia. Kontribusi utama penelitian ini adalah menunjukkan bukti empiris bahwa intensitas penggunaan gadget berhubungan negatif dengan aspek kooperatif, berbagi, dan regulasi emosi.

Keterbatasan penelitian ini terletak pada desain *cross-sectional* yang hanya menggambarkan hubungan pada satu waktu, sehingga tidak dapat menjelaskan hubungan sebab-akibat secara longitudinal. Selain itu, penggunaan kuesioner berpotensi menimbulkan bias subjektif dari orang tua atau guru dalam mengisi jawaban. Penelitian selanjutnya perlu menggunakan desain longitudinal untuk mengkaji dampak jangka panjang penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial-emosional anak. Selain itu, intervensi berupa program edukasi orang tua

dan guru dapat diujicobakan untuk melihat efektivitas strategi pembatasan penggunaan gadget terhadap peningkatan keterampilan sosial anak.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat mengganggu perkembangan sosial-emosional anak prasekolah. Hasil ini mendukung urgensi bagi keluarga, sekolah, dan tenaga kesehatan untuk bersinergi dalam mengawasi, membimbing, dan mengarahkan anak dalam penggunaan gadget secara bijak demi mendukung tumbuh kembang yang optimal.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan negatif yang signifikan antara penggunaan gadget dengan kemampuan interaksi sosial dan emosional anak usia 3–6 tahun di PAUD An-Nawawi Bondowoso. Semakin tinggi intensitas penggunaan gadget, semakin rendah kemampuan anak dalam aspek berbagi, sikap kooperatif, serta regulasi emosi. Mayoritas anak berada pada kategori *borderline* dan *abnormal* dalam perkembangan sosial-emosional, sementara hanya sebagian kecil yang tergolong normal. Temuan ini menegaskan bahwa penggunaan gadget yang tidak terkontrol berkontribusi terhadap penurunan kualitas perkembangan sosial-emosional anak usia dini.

Secara teoretis, hasil penelitian ini memperkuat pandangan Vygotsky (1978) mengenai pentingnya interaksi sosial dalam perkembangan kognitif, serta mendukung teori Bandura (1963) tentang belajar sosial melalui model. Praktisnya, temuan ini memberikan implikasi bahwa orang tua, guru, dan tenaga kesehatan perlu membatasi durasi penggunaan gadget sesuai rekomendasi internasional, serta menyediakan alternatif aktivitas yang mendorong keterampilan sosial anak. Dengan demikian, hasil penelitian ini berkontribusi pada pengembangan ilmu keperawatan anak, psikologi perkembangan, dan pendidikan anak usia dini, terutama dalam memahami risiko paparan teknologi digital terhadap perkembangan sosial-emosional.

Untuk penelitian selanjutnya, masih diperlukan studi longitudinal untuk menelusuri dampak jangka panjang penggunaan gadget terhadap perkembangan anak, termasuk aspek akademik dan kesehatan mental. Penelitian intervensi juga dibutuhkan untuk menguji efektivitas program pembatasan penggunaan gadget, keterlibatan orang tua, serta integrasi media edukatif berbasis teknologi. Area ini penting dieksplorasi guna merumuskan strategi preventif dan promotif yang lebih tepat, sehingga pemanfaatan teknologi dapat diarahkan ke arah yang lebih mendukung tumbuh kembang anak secara holistik.

REFERENSI

- Aqlima, D. (2020). *Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget terhadap perubahan Interaksi Sosial pada Anak (Studi: Anak Usia 10-13 Tahun di Desa Tuntang, Kab. Semarang)*.
- Bandura, A., & Walters, R. H. (1977). *Social learning theory* (Vol. 1). Prentice hall Englewood Cliffs, NJ.
- BPS, B. P. S. (2015). *Survei Demografi dan Kesehatan Indonesia 2015*. BPS/BKKBN/Kemenkes RI.
- Delima, R., Arianti, N. K., & Pramudyawardani, B. (2015). Identifikasi kebutuhan

- pengguna untuk aplikasi permainan edukasi bagi anak usia 4 sampai 6 tahun. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 1(1).
- Lapau, B. (2012). Metode penelitian kesehatan: metode ilmiah penulisan skripsi. *Yayasan Pustaka Obor Indones Jakarta*.
- Loebis, R. (2016). Ibu-Ibu Ini Bahayanya Kalau Anak Balita Anda Kebanyakan Main Gadget. *Bandung: PT Multimedia*.
- Notoatmodjo, S. (2012). *Metode Penelitian Kesehatan, Jakarta, Rineka Cipta*. Notoatmodjo.
- Nursalam, N. (2016). *Metodologi penelitian ilmu keperawatan*. Salimba Medika.
- Page, A. S., Cooper, A. R., Griew, P., & Jago, R. (2010). Children's screen viewing is related to psychological difficulties irrespective of physical activity. *Pediatrics*, 126(5), e1011-e1017.
- Rosen, E. D., & Spiegelman, B. M. (2014). What we talk about when we talk about fat. *Cell*, 156(1), 20-44.
- Soekanto, S. (2002). Mengenal Tujuh Tokoh Sosiologi. (No Title).
- Sudirjo, E., & Alif, M. N. (2018). *Pertumbuhan dan Perkembangan Motorik: Konsep Perkembangan dan Pertumbuhan Fisik dan Gerak Manusia*. UPI Sumedang Press.
- Trinika, Y. (2015). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) di TK Swasta Kristen Immanuel Tahun Ajaran 2014-2015. *ProNers*, 3(1).
- Vygotsky, L. S., & Cole, M. (1978). *Mind in society: Development of higher psychological processes*. Harvard university press.
- Walgito, B. (2007). Psikologi kelompok. (No Title).
- Wiyani, N. A. (2014). Psikologi perkembangan anak usia dini. *Yogyakarta: Gava Media*, 123.
- Yiw'Wiyouf, R. M. S., Ismanto, A. Y., & Babakal, A. (2017). Hubungan pola komunikasi dengan kejadian temper tantrum pada anak usia pra sekolah di Tk Islamic Center Manado. *Jurnal Keperawatan UNSRAT*, 5(1), 110265.