



## **PENGUNAAN GADGET UNTUK MENSTIMULUS PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA 3-4 TAHUN**

Evariati Isabel<sup>1</sup>, Rhyna Hayyu Priyono<sup>2</sup>, Mutiara Sari Dewi<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Islam Malang

e-mail: [122201014035@unisma.ac.id](mailto:122201014035@unisma.ac.id) , [222401014003@unisma.ac.id](mailto:222401014003@unisma.ac.id) ,

[3mutiara.sari@unisma.ac.id](mailto:3mutiara.sari@unisma.ac.id)

### **Abstrak**

Di era digital saat ini, penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari tentu tidak dapat dihindari. Gadget adalah perangkat yang dapat digunakan untuk mencari informasi atau sebagai sarana hiburan. Penggunaan gadget kini tidak hanya terbatas pada orang dewasa, tetapi sudah menjadi hal yang lumrah untuk digunakan anak-anak. Saat menggunakan gadget untuk anak, hal ini tentu berdampak pada anak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan gadget di KB Flamboyan, Kecamatan Dau beserta dampak positif dan negatif dari penggunaannya. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Temuan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa intensitas pemberian atau penggunaan gadget kepada anak sangat mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak. Anak yang terlalu sering bermain gadget berisiko mengalami kendala dalam bersosialisasi, gangguan emosional dan cenderung menjadi anak yang agresif. Penggunaan gadget anak tidak selalu berdampak negatif jika ada pengawasan dan manajemen waktu yang baik oleh orang tua.

**Kata kunci:** *gadget, sosial emosional, anak 3-4 tahun.*

### **Abstract**

*In today's digital era, the use of gadgets in everyday life is certainly unavoidable. A gadget is a device that can be used to search for information or as a means of entertainment. The use of gadgets is now not only limited to adults, but has become commonplace for children to use. When using gadgets for children, this certainly has an impact on the child. The aim of this research is to determine the use of gadgets in KB Flamboyan, Dau District along with the positive and negative impacts of their use. This research uses a qualitative research approach with a case study type of research. The data collection techniques used in this research are observation, interview and documentation techniques. The findings in this study show that the intensity of giving or using gadgets to children greatly influences the child's social emotional development. Children who play with gadgets too often are at risk of experiencing obstacles in socializing, emotional disorders and tend to become aggressive children. Children's use of gadgets does not always have a negative impact if there is supervision and good time management by parents.*

**Key words:** *gadgets, social emotional, 3-4 year old.*

## **PENDAHULUAN**

Gadget merupakan salah satu benda atau media elektronik yang penggunaannya tidak dapat dihindari pada era digital seperti sekarang ini. Tidak hanya orang dewasa yang biasa menggunakan gadget, kini gadget pun sudah umum digunakan pula oleh anak-anak. Termasuk salah satunya di KB Flamboyan Kecamatan Dau. Di KB Flamboyan penggunaan serta pengenalan gadget juga

sudah mulai dilakukan meskipun penggunaannya masih tergolong minim. Guru masih sebatas menggunakan handphone sebagai media dalam kegiatan pembelajaran anak-anak. Dimana satu perangkat hp digunakan untuk 7-10 siswa. Siswa menyaksikan konten gambar maupun video yang disediakan oleh guru secara bersama-sama. Sebenarnya guru sudah memiliki laptop sebagai media untuk anak menyaksikan video atau gambar dari sudut yang lebih luas, hanya saja hal ini seringkali terhambat dikarenakan belum tersedianya LCD Proyektor di KB Flamboyan.

Penggunaan gadget dalam kegiatan bermain dan belajar di KB Flamboyan disesuaikan dengan topik pembelajaran yang sudah ditentukan. Guru menampilkan gambar atau video yang berhubungan dengan topik pembelajaran. Seperti contoh topik binatang buas, maka guru akan menampilkan pada anak-anak video yang berisikan macam - macam binatang buas (harimau, singa, gajah, srigala, dll). Dari penggunaannya, gadget mampu memberi dampak positif maupun dampak negatif bagi perkembangan anak. Di KB Flamboyan sendiri, penggunaan gadget memberikan dampak positif dalam berbagai aspek perkembangan, seperti meningkatkan daya tarik anak dalam proses pembelajaran, memberikan gambaran jelas pada anak tentang suatu objek, anak mengetahui tentang teknologi (media pembelajaran hp), anak menjadi lebih aktif berinteraksi dengan teman maupun guru. Sedangkan dampak negatifnya adalah, anak menjadi kecanduan menggunakan gadget (kurang berminat ketika beralih ke media lain). Hal ini menjadikan anak kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Selain itu anak juga menjadi kurang bisa mengontrol diri.

Gadget memiliki kontribusi besar dalam kaitannya dengan perkembangan anak, terutama dalam perkembangan sosial emosional. Penggunaan gadget oleh anak dapat mempengaruhi perkembangan sosial emosionalnya karena dapat melalui gadget anak dapat mengenal berbagai macam perasaan dan emosi diri, seperti perasaan bahagia, sedih, kecewa, marah, malu, dan lain sebagainya. Selain itu, dari penggunaan gadget anak dapat belajar mengendalikan emosi dirinya. Dalam pemberian gadget pada anak tentu akan menampilkan suatu konten yang dapat dilihat atau ditonton oleh anak. Dari konten yang ditonton oleh anak, anak akan memahami atau bahkan meniru apa yang terdapat pada konten tersebut. Misalkan saja, anak menonton tokoh yang mudah marah dan meluap-luap emosinya, maka anak juga akan mudah meniru hal tersebut. Anak pada usia kelompok bermain (3-4 tahun) seringkali bermain dengan alih-alih belajar menggunakan gadget yang berakibat pada ketagihan atau kecanduan, sehingga ketika anak yang sedang bermain menggunakan gadget, ia akan marah bahkan mengalami tantrum ketika gadget tersebut diambil oleh orang tuanya. Hal ini

sesuai dengan tahap perkembangan sosial emosional anak yang dilansir dari laman website Nestle, (1) Mengenali emosi (1-2 tahun) anak akan mengenali emosi dasar seperti suka atau tidak suka, marah, cemburu. (2) Mengekspresikan emosi (2-3 tahun) anak mulai mengekspresikan emosinya walaupun belum stabil, contohnya tantrum. (3) Mengelola emosi (4-5 tahun) anak mulai belajar mengembangkan keterampilan untuk mengelola emosinya sendiri. (4) Mengungkapkan simpati (5-6 tahun) anak mulai aktif bersosialisasi dengan lingkungan dan mampu menunjukkan simpati pada lawan bicara. Jika dilihat dari tahapan tersebut, anak-anak usia 3-4 tahun atau pada kelompok bermain memang masih dalam tahap belajar dalam mengendalikan emosi mereka.

Dari hasil penelitian Rahayu, dkk (2021) menunjukkan bahwa kebanyakan anak-anak menggunakan gadget untuk bermain game, menonton youtube serta belajar membaca dan berhitung dari “Aplikasi Belajar TK dan PAUD Lengkap”. Seringkali, anak terlalu fokus ketika bermain gadget sehingga tidak merespon ketika dipanggil, merengek saat tidak diberi izin untuk bermain gadget, bahkan anak terlihat mengalami masalah dalam kemampuan berbicara. Jika anak sering menggunakan gadget, radiasi yang ada dalam gadget dapat merusak jaringan syaraf dan otak anak serta menurunnya kemampuan anak dalam berinteraksi yang berakibat pada anak menjadi kurang interaktif dan menimbulkan sikap individualis, dan selain itu gadget juga memiliki dampak positif bagi pola pikir anak seperti, pengaturan kecepatan bermain, mengolah strategi dalam permainan, dan meningkatkan kemampuan otak kanan anak. (Yumarni, 2022). Di sisi lain, hasil penelitian Gusman, dkk (2021) menunjukkan bahwa pemberian gadget pada anak usia dini dengan kontrol waktu yang baik tidak akan mengganggu kemampuan bahasa mereka karena permainan yang mereka mainkan pada gadget mereka juga mengajarkan mereka untuk mengenal perintah dalam bentuk bacaan.

Pemberian gadget pada anak usia dini tentunya memiliki berbagai dampak positif maupun dampak negatif dibaliknya. Penggunaan gadget memiliki dampak positif antara lain anak menjadi pribadi yang lebih kreatif dan dapat meniru hal-hal baik yang ditonton. Menurut Nisaa (2024) dampak positif dari penggunaan gadget adalah berkembangnya imajinasi, melatih kecerdasan, melatih kreativitas anak, mempermudah komunikasi jarak jauh, berkembangnya motorik halus ketika menggunakan layar sentuh. Sedangkan dampak negatifnya ialah mengganggu kesehatan fisik serta berkurangnya aktifitas fisik, menurunkan konsentrasi, menumbuhkan karakter yang tidak baik, menghambat perkembangan bahasa dan otak anak, anak menjadi introvert dan mudah marah. Menurut Ismail, dkk (2024) terdapat 4 dampak negatif yang diakibatkan dari kecanduan gadget, (1) Gangguan mata, hal ini dikarenakan anak terlalu sering menatap layar pada gadget

(kebanyakan handphone). (2) Masalah mental, kecanduan gadget dapat menyebabkan sulit fokus, gangguan kecemasan, resiko depresi, serta memicu sifat agresif anak. (3) Kurang tidur. (4) Obesitas, hal ini dikarenakan anak lebih banyak duduk bahkan berbaring sehingga kurang bergerak, padahal idealnya anak-anak adalah aktif bergerak. Hal ini juga sejalan dengan pendapat yang mengatakan bahwa penggunaan gadget dapat menimbulkan dampak seperti anak tidak menonton tayangan sesuai usia, masalah kesehatan, kecanduan bahkan sikap agresif dan komunikasi anak dengan orang lain menjadi buruk (Miranti & Lili, 2021)

Penggunaan gadget sendiri kini masih mengundang banyak pro dan kontra dari sebagian besar orang. Menurut Psikolog Anna Surti dalam Ismail, dkk (2024:71) ia memberi nilai positif terhadap pembatasan penggunaan smartphone bagi anak. Karena jika terlalu asik anak akan berikap cuek terhadap orang lain. Yumarni (2022) juga berpendapat bahwa gadget memiliki nilai positif dalam memberi kesempatan anak untuk leluasa mencari informasi. Berdasarkan paparan tersebut, maka tujuan penelitian ini meliputi:

1. Mendeskripsikan penggunaan gadget di KB Flamboyan.
2. Mendeskripsikan dampak positif dan negatif penggunaan gadget untuk perkembangan sosial emosional anak usia dini di KB Flamboyan.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Menurut Sugiyono (2013) metode penelitian kualitatif merupakan metode yang berlandaskan pada filsafat positivisme, meneliti objek secara alamiah dan peneliti sebagai instrumen, serta pengumpulan data secara triangulasi dengan analisis data bersifat kualitatif dan hasil yang lebih menekankan makna. Temuan dalam penelitian ini menyajikan data yang berhubungan dengan penggunaan gadget untuk menstimulus perkembangan sosial emosional anak 3-4 tahun, yang memiliki fokus utama tentang penggunaan gadget serta dampak positif dan negatifnya dalam menstimulus perkembangan sosial emosional anak 3-4 tahun.

Penelitian ini dilakukan di KB Flamboyan Desa Gadingkulon, Kec. Dau, Kab. Malang. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi. Responden atau narasumber dalam penelitian ini terdiri dari kepala sekolah, guru dan orang tua. Peneliti melakukan pengamatan secara langsung di lapangan untuk mendapatkan data yang diperlukan. Instrument dalam penelitian ini menggunakan pedoman wawancara, pedoman observasi dan pedoman dokumentasi. Wawancara

dilakukan dengan mewawancarai kepala sekolah, guru dan orang tua. Dalam hal dokumentasi, peneliti mengumpulkan foto-foto ketika melakukan observasi dan juga wawancara.

Peneliti juga melakukan analisis data secara interaktif antara instrument penelitian dan data yang telah dikumpulkan di lapangan. Studi ini berfokus pada penggunaan gadget serta dampak positif dan negatifnya dalam menstimulus perkembangan sosial emosional anak 3-4 tahun di KB Flamboyan. Untuk mengidentifikasi apakah data atau informasi yang diperoleh mengenai penggunaan gadget untuk menstimulus perkembangan sosial emosional anak sudah sesuai dengan yang disampaikan oleh responden, peneliti melakukan pengecekan menggunakan triangulasi data.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian yang dilakukan menghasilkan data yang kongkrit terkait dengan penggunaan gadget untuk menstimulus perkembangan sosial emosional anak di KB Flamboyan. Dengan fokus pada bagian ini akan diuraikan secara beruntun mengenai: a) Mendeskripsikan penggunaan gadget di KB Flamboyan; b) Mendeskripsikan dampak positif dan negatif penggunaan gadget untuk perkembangan sosial emosional anak usia dini di KB Flamboyan.

### **1. Mendeskripsikan Penggunaan Gadget di KB Flamboyan**

Berdasarkan observasi dalam penelitian mengenai penggunaan *gadget* untuk menstimulasi perkembangan sosial emosional anak usia 3-4 tahun, mayoritas anak-anak sulit untuk terlepas atau terhindar dari penggunaan *gadget* pada aktivitas sehari-hari di rumah. Namun mayoritas anak di KB Flamboyan masih bisa mengurangi atau terlepas dari penggunaan *gadget* ketika berada di sekolah. Hal ini didukung dengan hasil wawancara dengan salah satu guru KB Flamboyan sebagai berikut.

*“Penggunaan gadget di KB Flamboyan sendiri dalam pembelajaran masih sangat jarang dilakukan ya...disini menggunakan gadget jika diperlukan saja dan menyesuaikan topik juga. Jadi anak-anak masih bisa lepas dari gadget waktu di sekolah. Tapi dirumah, banyak anak-anak tidak bisa lepas dari gadgetnya, terutama disini hp ya.”*

Hasil wawancara lain juga disampaikan oleh salah satu wali murid di KB Flamboyan:

*“Kalo pakai gadget biasanya hp ya, itu anak saya di rumah sulit berhentinya. Apalagi kalau libur ya, kan makin banyak waktu dirumah, jadi gak berhenti kadang nonton youtube kadang main game. Kalau di sekolah sih ga pernah minta main hp. Mungkin karena banyak kegiatan yang menarik ya buat anak, jadi lupa sama hpnya”*

Hasil wawancara tersebut didukung dengan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti. Hasil observasi peneliti menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* bagi anak-anak di KB Flamboyan dapat mempengaruhi perkembangan sosial dan emosional anak. Anak-anak di KB Flamboyan jarang diajak bermain dan belajar dengan menggunakan *gadget* oleh guru ketika berada di sekolah, hal ini membuat anak sangat mudah untuk bisa terlepas dari penggunaan *gadget*.

Ketika anak-anak diajak oleh guru bermain dan belajar menggunakan media *gadget*, anak akan cenderung menjadi sulit untuk dikondisikan. Mereka menjadi tidak sabaran dan kerap kali berebut untuk menjadi yang paling depan ketika menggunakan atau melihat konten yang ditampilkan pada *gadget* oleh guru. Keseharian anak-anak di KB Flamboyan sendiri adalah bermain dan belajar menggunakan benda-benda sederhana yang ada di sekolah. Selain itu, anak-anak juga seringkali diajak bermain dan belajar di luar kelas atau luar sekolah. Kegiatan-kegiatan menarik seperti belajar yang tidak melulu di dalam kelas inilah yang membuat anak-anak tidak ketergantungan pada *gadget* ketika di sekolah. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil dokumentasi sebagai berikut:



**Gambar 1. Anak-anak di KB Flamboyan bermain peran (jual-beli) menggunakan benda-benda yang ada di sekolah, sangat jarang menggunakan media gadget.**



**Gambar 2. Kunjungan ke peternakan sapi perah.**

Dari paparan hasil penelitian tersebut, dapat dimaknai bahwa intensitas penggunaan atau pemberian *gadget* (dalam hal ini banyak dibahas *smartphone*) sangat berpengaruh pada ketergantungan anak terhadap *gadget*. Sehingga dalam penggunaannya (*gadget*) untuk anak-anak sangat diperlukan pengawasan oleh orang tua terutama tentang pengaturan durasi penggunaannya. Hal ini sejalan dengan pendapat Jalilah (2022) yang mengatakan dari banyaknya dampak kasus penggunaan *gadget* yang ada, maka sangat diperlukan adanya pengawasan, bimbingan dan peringatan serta pembatasan waktu oleh orang tua untuk anak dalam menggunakan *gadget*. Pendapat lain juga disampaikan oleh Widyawati (2022) bahwa penggunaan *gadget* dalam durasi yang lama dapat berpengaruh terhadap otak korteks frontal serta memiliki efek seperti kokain.

Selain itu anak seringkali menggunakan *gadget* untuk bermain game atau sekedar menonton youtube, hal ini tentu berbeda dengan yang dilakukan oleh orang dewasa ketika menggunakan *gadget*. Hal ini juga sesuai dengan pendapat Siregar (2022) bahwa *gadget* biasa digunakan oleh orang dewasa sebagai alat komunikasi dan pencari informasi, sedangkan bagi anak-anak *gadget* seringkali digunakan hanya sebagai media belajar, game dan melihat film animasi/youtube dengan durasi yang berbeda dengan penggunaan pada orang dewasa. Anak seringkali marah dan merengek ketika tidak dipinjam *gadget* oleh orang tuanya, hal ini memiliki makna bahwa anak masih menggunakan *gadget* milik orang tua.

Seringkali orang tua dengan mudah memberikan *gadget* kepada anak dengan tujuan agar anak tidak rewel. Hal ini sejalan dengan pendapat Hadi & Lalu (2023) bahwa rata-rata anak di usia 3-4 tahun diberikan *gadget* oleh orang tuanya agar tidak menangis serta merepotkan orang tua mereka ketika sedang bekerja. Seharusnya orang tua dapat lebih tegas dengan cara tidak

langsung memberikan *gadget* kepada anak ketika anak merengek meminta gadget, hal ini dapat dilakukan dengan cara mengalihkan perhatian anak dengan menawarkan mainan lain atau bahkan orang tua mengajak anak untuk bermain bersama.

## **2. Mendeskripsikan Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Gadget untuk Menstimulus Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di KB Flamboyan**

Penggunaan *gadget* tentu memiliki berbagai dampak bagi setiap penggunanya, baik itu orang dewasa maupun anak-anak. Dalam kegiatan bermain dan belajar di KB Flamboyan, penggunaan *gadget* tentu juga memberikan dampak yang positif dan juga dampak negatif terhadap perkembangan anak terutama perkembangan sosial dan emosional anak. Hal ini didukung oleh hasil wawancara oleh kepala KB Flamboyan sebagai berikut.

*"Pembelajaran menggunakan gadget untuk anak-anak itu seru ya, tapi juga memiliki dampak. Dampak positif untuk sosemnya itu ketertarikan atau minat anak untuk belajar itu jadi sangat tinggi. Anak-anak bisa mengekspresikan diri dari tontonan yang mereka lihat, misalnya suka atau tidak suka dengan apa yang mereka lihat atau mereka tonton. Sedangkan negatifnya, anak-anak jadi kurang minat bermain dengan teman atau kadang jadi rewel juga."*

Hasil wawancara lain juga disampaikan oleh salah satu wali murid di KB Flamboyan:

*"Dampak positif menggunakan gadget atau hp menurut saya, anak jadi memiliki pengetahuan lebih ya, kalo soal sosial dan emosi anak jadi tahu banyak gimana cara bersosialisasi dengan teman atau orang lain, misalnya saling menolong, saling membantu. Sedangkan dampak negatifnya, anak seringkali marah ya ketika tidak dipinjami hp oleh orang tua, merengek bahkan menangis terjadi-jadinya."*

Hasil wawancara tersebut juga didukung dengan hasil observasi oleh peneliti yang mana penggunaan *gadget* di KB Flamboyan memiliki dampak positif dan juga negatif. Dampak positif tersebut antaralain adalah anak dapat mengekspresikan berbagai macam ekspresi diri seperti suka atau tidak suka, sedih, gembira dan lain-lain. Di KB Flamboyan anak-anak sudah bisa

menggambar emoji yang menggambarkan suasana hati mereka pada hari itu. Selain itu. Dampak positif lain terlihat dalam peningkatan minat anak dalam bermain dan belajar di sekolah. Sedangkan dampak negatifnya adalah, anak menjadi ketagihan belajar menggunakan *gadget* sehingga anak menjadi kurang berminat ketika belajar menggunakan APE di sekolah, anak menjadi kurang bersosialisasi dengan teman serta anak juga menjadi sulit dikondisikan karena mereka antusias dan berebut ketika melihat konten yang ditunjukkan oleh guru atau menjadi tidak sabaran (juga karena masih minimnya media). Anak menjadi enggan untuk bermain dengan temannya ketika mereka melihat atau menggunakan media *gadget* ketika sedang belajar di kelas. Terlebih lagi ketika berada di rumah, anak-anak akan lebih banyak menghabiskan banyak waktu mereka untuk bermain *gadget*. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil dokumentasi sebagai berikut:



**Gambar 3. Kegiatan anak-anak di KB Flamboyan menggambarkan perasaan mereka melalui emoji (menggambar).**



**Gambar 4. Anak-anak sulit untuk terlepas dari *gadget* ketika berada di rumah.**

Dari paparan hasil penelitian tersebut, dapat dimaknai bahwa penggunaan *gadget* pada anak di KB Flamboyan memberi dampak yang signifikan terhadap perkembangan sosial emosionalnya seperti, anak dapat mengekspresikan diri atau menunjukkan perasaannya dengan berbagai ekspresi serta meningkatnya minat anak dalam belajar. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Ariston & Frahasini (2018) yang menyatakan bahwa penggunaan *gadget* yang sewajarnya atau tidak lupa waktu maka akan bermanfaat atau mempermudah anak dalam keseharian mereka atau mencari informasi dalam kegiatan belajar. Miranti & Lili (2021) juga menyatakan bahwa *gadget* memiliki dampak positif seperti anak menjadi mudah mengasah kreatifitas dan kecerdasan mereka serta tidak memerlukan buku untuk belajar karena dalam *gadget* sudah terfasilitasi internet.

Sedangkan dampak negatif dari penggunaan *gadget* pada anak usia dini diantaranya yaitu anak menjadi kurang bisa bersosialisasi dengan teman atau lingkungannya dan cenderung menjadi pribadi yang tidak sabaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Bu'ulolo (2024) yang mengatakan bahwa anak yang banyak bermain *gadget* akan menjadi anak yang menyendiri serta kurang berminat ketika berinteraksi dengan lingkungannya dan berakibat pada sifat yang mudah marah. Aplikasi yang ada di *gadget* menyebabkan anak bersikap mementingkan diri sendiri dan seringkali mengabaikan orang-orang di sekitarnya (Hijriyani & Astuti, 2020). Selain itu, dalam Itsna (2021) juga dikatakan bahwa dampak penggunaan *gadget* pada anak dapat menurunkan daya aktif dan kemampuan anak dalam berinteraksi dengan orang lain serta lebih emosional dan cenderung memberontak.

Ketika anak sedang asik bermain *gadget* kemudian orang tua meminta atau mengambilnya maka kebanyakan anak akan marah, menangis atau bahkan lebih agresif lagi. Dalam upaya mencegah ataupun mengurangi dampak negatif dari penggunaan *gadget* pada anak usia dini, maka selain memberi pengawasan dan mengatur waktu atau durasi penggunaannya, orang tua juga harus pandai dalam memberi contoh pada anak. Karena seperti yang kita ketahui bahwa anak-anak usia dini adalah peniru yang sangat baik. Sehingga ketika kita melarang anak untuk bermain *gadget*, maka ada baiknya kita juga tidak melakukannya di depan anak. Selain itu orang tua juga harus memastikan bahwa penggunaan *gadget* oleh anak menampilkan tayangan-tayangan yang sesuai dengan usia mereka. Pernyataan tersebut didukung dengan pendapat Nisaa' (2024) yang mengatakan bahwa penggunaan *gadget* untuk anak usia dini, dahulu hanya terbatas pada media pembelajaran, bermain game dan menonton video animasi, tetapi sekarang

anak-anak juga mulai menggunakan aplikasi-aplikasi media sosial yang digunakan oleh orang dewasa, menonton video serta gambar-gambar yang dapat memberikan dampak negatif bagi anak. Kini, orang tua biasanya lebih banyak menggunakan aplikasi-aplikasi yang dapat digunakan untuk menyaring serta memantau tayangan-tayangan yang dapat dilihat oleh anak, contohnya seperti Youtube Kids yang dimana orang tua dapat mengatur rentang usia anak yang akan menonton sehingga tayangan yang muncul dapat sesuai dengan usia anak.

## **SIMPULAN**

Penggunaan *gadget* di KB Flamboyan masih jarang dilakukan dan masih terkendala kurangnya ketersediaan media atau perangkat yang digunakan. Anak-anak dapat terlepas dari pengaruh *gadget* ketika berada di sekolah, namun sulit atau tidak dapat terlepas dari penggunaan *gadget* ketika berada di rumah. Penggunaan *gadget* pada anak dapat mempengaruhi perkembangan mereka secara sosial dan emosional. Maka dari itu sangat penting bagi orang tua untuk mendampingi serta memberi aturan waktu bagi anak-anak ketika mereka bermain menggunakan *gadget*. Penggunaan *gadget* bagi anak-anak tentu memberikan dampak yang positif dan juga negatif bagi perkembangan sosial emosionalnya. Dampak positifnya antara lain adalah anak dapat mengekspresikan berbagai macam ekspresi (suka, tidak suka, sedih, gembira, dll), meningkatkan minat dan ketertarikan anak dalam belajar serta anak dapat belajar mengelola emosi mereka. Sedangkan dampak negatifnya, anak seringkali menjauh dari interaksi bersama teman dan orang lain, anak cenderung menjadi pribadi yang introvert dan lebih emosional, memicu sikap agresif pada anak serta meningkatkan resiko depresi dan gangguan kecemasan. Berdasarkan temuan pada penelitian ini, maka peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian tentang penggunaan *gadget* untuk menstimulus perkembangan bahasa anak.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Ariston, Yummi & Frahasini. 2018. Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. Jurnal Of Educational Review and Research. Vol. 1, No. 2.
- Bu'ulolo, Asnat Herlindawati. 2024. Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini di Desa Eho Hilisimaetano. Jurnal Bimbingan dan Konseling. Vol.4, No.1.
- Gusman, Deddy, dkk. Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini di Paud Tambusai. Program Studi S1 Teknik Informatika, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, 2021. Diakses dari <https://staff.universitaspahlawan.ac.id/upload/riset/36-lampiran.pdf>

- Hadi, Rahman & Lalu Sumardi. 2023. Penggunaan Gadget oleh Anak Usia Dini. *JlIP Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. Vol. 6, No.2.
- Hijriyani, Yuli Salis, & Ria Astuti. 2020. Penggunaan Gadget oleh Anak Usia Dini pada Era Revolusi Industri 4.0. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru RAudhatul Athfal*. Vol. 8, No. 1. Diakses dari <https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/thufula/article/view/6636/pdf>
- Ismail, dkk. 2024. *Bahaya Gadget Bagi Anak-Anak*. TEMPO Publishing.
- Itsna, Nur Mutmainnatul. 2021. Dampak Penggunaan Gadget pada Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Institut Pesantren Sunan Drajat (INSUD) Lamongan*. Vo. 16, No. 1.
- Jalilah, Siti Rahmi. 2022. Analisis Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Fisik dan Perubahan Perilaku pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol. 4, No. 1.
- Miranti, Putri & Lili Dasa Putri. 2021. Waspada Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Cendekiawan Ilmiah PLS*. Vol. 6, No. 7.
- Nestle. 2024. Memahami Tahapan Perkembangan Emosi Anak dan Cara Memotivasinya. Diakses pada tanggal 13 Desember 2024 dari <https://www.akudankau.co.id/artikel/6-plus/tahapan-perkembangan-emosi-anak>
- Nissa, Rofi'ud Darijatin. 2024. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan*. Vol.11, No.1.
- Novianti, Ria & Meyke Garzia. 2020. Penggunaan gadget pada Anak Usia Dini; Tantangan baru Orang Tua Milenial. *Jurnal Obsesi*. Vol. 4, Issue 2.
- Rahayu, Nur Sri, dkk. 2021. Analisis Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*. Vol 5, No. 2. <https://ejournal.upi.edu/index.php/agapedia/article/view/40743/17075>
- Siregar, Irma Suryani. 2022. Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Studi Kasus Pada Anak Usia Dini di Desa Siolip. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. Vol. 2, No.1.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung:Alfabeta
- Widyawati. 2022. Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Of Early Childhood Education*. Vol. 3, No.1.
- Yumarni, Vivi. 2022. Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini. *Jurnal Literasiologi*. Vol.8, No.2.