

## Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun

Azriasih Putri<sup>1✉</sup>, Khadijah<sup>2</sup>

Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, Indonesia<sup>(1,2)</sup>

DOI: [10.31004/aulad.v7i2.677](https://doi.org/10.31004/aulad.v7i2.677)

✉ Corresponding author:

[[azriasih0308202032@uinsu.ac.id](mailto:azriasih0308202032@uinsu.ac.id)]

### Article Info

### Abstrak

#### Kata kunci:

*Penggunaan Gadget;  
Perkembangan Sosial;  
Anak Usia 5-6 tahun*

Penelitian ini berfokus untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak, dikarenakan anak mengalami kesulitan dalam perkembangan sosialnya yang dilatarbelakangi oleh anak menggantikan teman bermainnya dengan gadget serta dapat membantu orangtua dan pendidik membuat keputusan yang baik mengenai batasan penggunaan gadget untuk mendukung perkembangan sosial anak. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun. Metode penelitian yang digunakan ialah pendekatan kuantitatif korelasional. Peneliti menggunakan data skunder pada sumber data penelitian ini, dikarenakan guru dan orang tua sebagai sumber data nya. Sampel pada penelitian ini sebanyak 20 siswa. Instrumen pengumpulan data yang digunakan ialah observasi, dokumentasi dan angket. Adapun analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas data, uji homogenitas data, uji hipotesis data. Hasil penelitian ini adalah terdapat pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun.

#### Keywords:

*Use of Gadgets;  
Social Development;  
Children aged 5-6 years*

#### Abstract

This research focuses on finding out whether or not the use of gadgets influences children's social development because children experience difficulties in their social development, which is motivated by children replacing their playmates with gadgets and can help parents and educators make sound decisions regarding limits on the use of gadgets to support social development. This research aimed to determine the effect of gadget use on the social development of children aged 5-6 years. The research method used was a correlational quantitative approach. Researchers used secondary data as the data source for this research because teachers and parents were the data sources. The sample in this research was 20 students. The data collection instruments used were observation, documentation and questionnaires. The data analysis in this research uses the data normality test, data homogeneity test, and data hypothesis test. The results of this research show that there is an influence of gadget use on the social development of children aged 5-6 years.

## 1. PENDAHULUAN

Anak usia dini berada pada masa keemasan (*golden age*) karena perkembangan yang luar biasa dan terbaik terjadi pada usia ini. Perkembangan yang menakjubkan tersebut mencakup perkembangan fisik dan psikis (Masganti Sit, 2017). Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membentuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Yenti, 2021). Pendidikan anak usia dini adalah investasi untuk masa depan, karena generasi penerus ini akan sangat bermanfaat bagi keluarga dan negara selaku generasi penerus (Khadijah et al., 2020).

Pendekatan di atas sejalan dengan teori perkembangan psikososial yang dibahas oleh Erik H. Erikson, yang menyatakan bahwa faktor sosial memiliki peran penting dalam menyebabkan dan mengubah perkembangan manusia. Menurut Erikson, interaksi sosial yang terjadi sejak dini membantu anak dalam mencapai kemajuan fisik dan psikologis (T Emiliza, 2019). Teori psikososial Erikson menyatakan bahwa kepribadian seseorang berkembang selama fase psikososialnya. Dalam delapan fase perkembangan, pertumbuhan manusia diklasifikasikan menurut sifat ego. Empat fase pertama adalah masa depan anak atau bayi; tahap kelima adalah masa remaja; tiga tahap terakhir adalah usia tua dan dewasa. Oleh karena itu, Erikson lebih menekankan masa remaja dibandingkan delapan tahap lainnya karena merupakan masa transisi dari masa bayi menuju kedewasaan. Ini adalah waktu yang sangat penting untuk menjadi dewasa (Tiara Emiliza, 2019).

Perkembangan sosial anak usia dini merupakan salah satu bidang yang memerlukan stimulasi yang kuat (Rahmadiani, 2020). Komponen ini mencakup kebutuhan anak agar ia dapat berkembang menjadi manusia. Persyaratan sosial anak mencakup perilaku terhadap orang lain, termasuk komunikasi dengan orang tua dan orang dewasa lainnya, teman sebaya, dan individu lain. Menurut Harlock, pembangunan sosial adalah kapasitas untuk bertindak dengan cara yang sesuai dengan norma-norma sosial (Muzzamil et al., 2017). Proses sosialisasi sebagaimana didefinisikan oleh James W. Vander Zanden dalam Damsar adalah proses interaksi sosial di mana seorang individu memperoleh informasi, sikap, nilai-nilai, dan perilaku yang diperlukan untuk berkontribusi positif kepada masyarakat (Simon et al., 2018). Oleh karena itu, membina perkembangan sosial anak sejak usia dini akan membantu pembentukan adaptasi pribadi yang akan mereka terapkan untuk bertindak secara tepat dalam berbagai konteks sosial, seperti keluarga, komunitas, dan negara (Khadijah & Jf, 2014). Tidak ada perkembangan yang cepat. Terkadang antara masa bayi dan pubertas, krisis muncul. Evolusi ini merupakan langkah menuju kesempurnaan yang lebih besar; tidak bisa diduplikasi (Mukarromah, 2019). Dari pengertian yang dikemukakan oleh para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan sosial adalah proses dimana seseorang memiliki perkembangan tingkat hubungan dengan manusia (saling berinteraksi) sehubungan dengan kebutuhannya. Contoh: pada masa anak belum mencapai prasekolah mereka hanya melakukan hubungan interaksi dengan orang tua dan lingkungan sekitar, sedangkan ketika anak memasuki tingkat sekolah anak akan berinteraksi dengan teman sekolahnya, guru, lingkungan baru dan semua yang terlibat. Sehingga perkembangan sosial anak harus di stimulus dan diperhatikan sejak dini agar anak mampu berinteraksi dengan orang yang baru dikenalnya dengan baik.

Proses perkembangan kemampuan sosial anak usia dini harus dilakukan sesuai dengan usia anak. Jika tidak maka akan ada masalah dengan perkembangan kebutuhan sosial anak sebab setiap anak dalam perkembangannya memiliki kebutuhan sosial yang berbeda-beda (Nurhayati et al., 2021). Pemenuhan kebutuhan sosial anak yang sesuai dan tepat pada setiap tahapan perkembangan mereka akan sangat penting bagi perkembangan mereka sebagai anggota masyarakat tertentu di masa depan, dan pola perilaku mereka terhadap orang lain dengan cara yang tepat dan sesuai akan membentuk perilaku positif pada anak sejak usia dini. Sebaliknya, pemenuhan kebutuhan sosial yang tidak sesuai akan membentuk perilaku buruk pada anak di masa depan (Khadijah, M. A., & Jf, 2021). Pada proses perkembangan ini, sering kali terdapat berbagai permasalahan yang mempengaruhi perkembangan sosial anak. Sebagai contoh, ada beberapa faktor yang dapat menjadi hambatan dalam perkembangan sosial anak usia dini.

Pertama, salah satu permasalahan yang sering ditemukan adalah kurangnya keterampilan sosial. Anak usia dini seringkali belum memiliki kemampuan untuk berkomunikasi dan berinteraksi secara efektif dengan orang lain. Mereka mungkin tidak mampu mengungkapkan perasaan, berbagi mainan, atau memahami makna dari tindakan mereka terhadap orang lain. Hal ini dapat menyebabkan kesulitan dalam membangun hubungan sosial yang sehat dan positif. Kedua, permasalahan lain yang dapat muncul adalah perilaku agresif. Beberapa anak usia dini mungkin menggunakan tindakan agresif ketika berinteraksi dengan teman sebaya atau anggota keluarga. Selain itu, perilaku agresif juga dapat merugikan perkembangan sosial anak karena dapat menyebabkan orang lain menghindarinya. Selain itu, kesulitan dalam beradaptasi dengan lingkungan baru merupakan masalah umum dalam perkembangan sosial anak usia dini. Saat anak memasuki lingkungan sosial baru, seperti taman kanak-kanak atau sekolah, mereka mungkin mengalami kecemasan dan kesulitan berinteraksi dengan teman baru. Anak-anak juga mungkin mengalami kesulitan memahami dan mengikuti aturan sosial di lingkungan baru dan sebab pengaruh lainnya juga seperti pola asuh yang diterapkan oleh orang tua mereka (Mete & Liwun, 2024).

Gadget telah menjadi kebutuhan utama baik bagi orang dewasa maupun anak-anak di zaman yang sangat berkembang ini. Banham mendefinisikan gadget sebagai barang yang memiliki ciri khas, komponen berperforma tinggi, dan hubungan antara ukuran dan harga (Mukarromah, 2019). Gadget adalah media yang digunakan untuk berkomunikasi secara kontemporer (Hijriyani & Astuti, 2020). Gadget dapat membantu melakukan aktivitas lain dan berkomunikasi. Anak-anak sering kali diberikan gadget oleh orang tuanya. Peran orang tua sebagai teman bermain anak tergeser oleh gadget. Meskipun tubuh dan pikiran manusia masih tumbuh dan berkembang pada masa balita, hal ini merupakan salah satu hal yang menghambat pertumbuhan sosial. Perkembangan sosial anak mungkin tidak akan maksimal jika mereka menghabiskan seluruh waktunya di depan alat elektronik. Dengan munculnya gadget, aktivitas komunikasi pun menjadi semakin banyak. Gadget yang mempengaruhi perkembangan sosial anak usia dini antara lain netbook, laptop, komputer, internet, dan telepon genggam seperti iPhone dan Android. Ada kelebihan dan kekurangan dalam menggunakan teknologi (Sanjiwani, 2020). Manfaatnya meliputi peningkatan kreativitas, peningkatan kecerdasan, peningkatan harga diri, dan pengembangan kemampuan membaca, matematika, dan pemecahan masalah. Kecanduan, berkurangnya keterampilan sosial, kesulitan menulis dan membaca, kesulitan fokus saat belajar, dan berpotensi menimbulkan gangguan kesehatan adalah beberapa dampak negatifnya. Selain itu, ada kemungkinan munculnya masalah kecanduan dan kesehatan (Agustina et al., 2022).

Anak usia dini mempunyai kemampuan meniru yang tinggi (Hardianti F dan Adawiyah R, 2022). Anak-anak lebih bijaksana dari pada yang kita sadari ketika mereka masih kecil, jadi jangan anggap remeh mereka. Yang lebih memprihatinkan adalah kenyataan bahwa orang tua menggunakan perangkat elektronik untuk mengalihkan perhatian anak-anak mereka. Akan sangat ironis dan tidak sportif jika hanya seperti sebuah pertandingan. Orang tua yang menitipkan barang elektronik kepada anaknya tidak ada bedanya dengan orang tua yang tidak malas karena dimaksudkan untuk dimanfaatkan untuk hal lain. Mereka akan semakin memahami bahwa akan selalu ada gadget yang berfungsi sebagai mainan saat mereka bosan dalam bentuk permainan yang dapat dimainkan oleh gadget tersebut, yang memiliki kekuatan untuk mengubah mental anak. Terkadang orang tua tidak mengetahui perkembangan anak mereka, yang berarti mereka tidak mengetahui kapan anak mereka berkembang pada tingkat yang sama atau tidak sama sekali. Namun agar pertumbuhannya tidak terhambat, anak dengan gangguan tumbuh kembang harus mendapat pengobatan sekarang juga. (Murni, 2017).

Jika faktor penyebabnya tidak segera diatasi, maka dampak yang akan ditimbulkan semakin besar dan sangat berpengaruh terhadap perkembangan dan pertumbuhan anak usia dini. Kebiasaan bermain gadget anak adalah salah satu stimulus yang dapat memengaruhi perkembangan mereka (Zuli Dwi, 2020). Hasil buruk dari smartphone ini seringkali terjadi pada anak-anak. Mulai dari kecanduan internet, permainan, hingga konten pornografi. Oleh karena itu, orang tua harus selalu mengawasi anak mereka. Jangan biarkan anak menggunakan perangkat elektronik saat orang tua bersamanya; sebaliknya, jangan biarkan anak menggunakan gadget tanpa pengawasan orang tua. Dengan mengendalikan semua konten yang ada di perangkat anak-anaknya. Orang tua harus mampu melibatkan anak-anaknya dalam percakapan yang mendalam. Dengan kata lain, orang tua harus bertanya kepada anak-anaknya tentang apa yang mereka gunakan. Itu berarti waktu yang dihabiskan untuk bermain adalah waktu yang berguna. Anak-anak mungkin tidak sampai waktunya untuk bermain gadget. Pada titik ini, anak-anak sudah mampu mengembangkan kreativitas dan imajinasi mereka sambil meniru tindakan orang dewasa.

Beberapa penelitian relevan telah diselesaikan sebelum penelitian ini dilakukan. Secara khusus, penelitian Titik Mukarromah pada tahun 2019 menemukan bahwa tingkat dan tingkat pengawasan orang tua mempengaruhi apakah penggunaan perangkat oleh anak kecil mempunyai dampak yang menguntungkan atau negatif. Selain itu, pada tahun 2022 Febia Kontesa menemukan bahwa penggunaan gadget berpengaruh terhadap perkembangan sosial dan emosional anak muda, serta Wahyu Novitasari dan Nurul Khotimah pada tahun 2016 menemukan bahwa penggunaan gadget berpengaruh terhadap interaksi sosial anak kecil. Meskipun demikian, sedikit yang diketahui mengenai bagaimana penggunaan gadget oleh anak-anak mempengaruhi perkembangan sosial mereka ketika mereka berusia antara lima sampai enam tahun. Selain lokasi penelitian yang berbeda terdapat perbedaan lainnya yaitu pada cara peneliti dalam mengumpulkan datanya dan menganalisis data. Hal ini penting karena berdasarkan pra-survei yang dilakukan di sini, tampaknya banyak perkembangan sosial anak yang terhambat akibat penggunaan gawai, dan orang tua sering kali membiarkan anak mereka menggunakan gawai tanpa pengawasan. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana anak di Raudhatul Athfal Al-Fajar Kecamatan Medan Denai yang berusia antara lima dan enam tahun terkena dampak sosial dari penggunaan gadget.

## 2. METODE

Penelitian ini memadukan metode deskripsi data kuantitatif dengan strategi penelitian korelasional. Studi korelasi menggunakan metode statistik untuk memastikan ada dan kuatnya hubungan antara dua variabel, sedangkan penelitian kuantitatif menganalisis data dalam bentuk numerik (Febia Kontesa, 2022). Penggunaan teknologi (X) sebagai variabel independen dalam penelitian ini dan perkembangan sosial anak (Y) sebagai variabel terkait merupakan kedua variabel tersebut.

Populasi penelitian ini terdiri dari seluruh siswa yang bersekolah di Raudhathul Athfal Al-Fajar Kecamatan Medan Denai yang berjumlah 20 orang. Sampel mewakili sebagian dari ukuran dan susunan populasi. Peneliti menggunakan strategi sampling jenuh, yaitu teknik pengambilan sampel yang seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian, dan karena populasi dalam penelitian ini berjumlah 20 siswa, maka sampelnya adalah seluruh populasi yang berjumlah 20 siswa. Dalam penelitian ini teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah kuesioner dengan daftar pernyataan dengan menggunakan model skala likert, dokumentasi, dan observasi. Skala ini digunakan untuk menilai sikap, keyakinan, atau persepsi sekelompok orang terhadap isu-isu sosial. Kemudian data akan dianalisis menggunakan aplikasi SPSS. Lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini ditunjukkan pada grid di bawah ini pada Tabel 1 dan Tabel 2 (indikator instrumen).

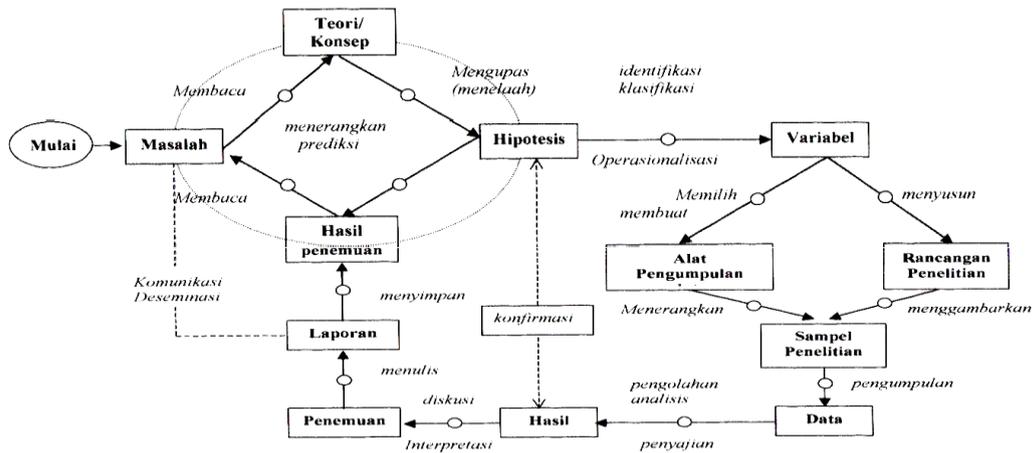
**Tabel 1. Kisi-kisi Lembar Observasi Perkembangan Sosial**

Variabel	Aspek	Indikator
Perkembangan Sosial	Toleran	1. Anak mampu berteman dengan siapa saja tanpa pilih kasih . 2. Anak mampu berbagi kepada teman yang lain.
	Responsive	1. Anak mau memuji teman atau orang lain. 2. Anak mampu melerai teman yang sedang bertengkar. 3. Anak mudah diarahkan saat melakukan kegiatan. 4. Anak Bersikap baik dalam berteman.
	Aktif	1. Anak antusias dan bersemangat dalam menerima hal-hal baru. 2. Anak berani mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan. 3. Anak mampu mengungkapkan pendapat sederhana.
	Meniru	1. Anak memperhatikan guru pada saat memberikan pengarahan. 2. Anak dapat melakukan kegiatan yang diarahkan oleh guru.

**Tabel 2. Kisi-kisi Lembar Observasi Penggunaan Gadget**

Variabel	Aspek	Indikator
Penggunaan gadget	Perhatian	1. Ketertarikan anak terhadap gadget. 2. Anak menunjukkan kosentrasi tinggi pada saat mengakses gadget. 3. Anak menikmati aktivitas saat mengakses gadget.
	Penghayatan	1. Anak suka mengaplikasikan hal atau informasi yang terdapat di gadget dalam kehidupan nyata. 2. pemahaman anak terhadap manfaat-manfaat yang ada di gadget.
	Durasi	1. Lama waktu yang dihabiskan anak ketika menggunakan gadget.
	Frekuensi	1. Siswa kecanduan gadget hingga malas belajar. 2. Seberapa seringnya individu menggunakan gadget dalam kurun waktu tertentu.

Adapun teknik analisis data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan (a) Uji normalitas data, (b) Uji homogenitas data, dan (c) Uji hipotesis data, (d) Hipotesis statistik. Penelitian ini dimulai dengan mengidentifikasi masalah yang terjadi di Raudhathul Athfal Al-Fajar Kecamatan Medan Denai, selanjutnya meninjau literatur terkait untuk memahami apa yang telah diteliti sebelumnya, kemudian peneliti menentukan hipotesis, desain penelitian dan mengumpulkan data serta menganalisis data yang diperoleh dari hasil observasi dan kuesioner. Langkah terakhir yang dilakukan peneliti ialah menginterpretasikan hasil analisis data yang diperoleh. Menurut Syahroni (2022), Jalur Proses penelitian kuantitatif dapat dilihat pada gambar Gambar 1.



**Gambar 1 Jalur Proses Penelitian Kuantitatif**

**3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini terdiri dari 2 variabel, yaitu Penggunaan Gadget (X), dan Perkembangan Sosial Anak (Y). Instrumen penelitian yang digunakan adalah kuesioner yang di dalamnya terdiri dari 9 pernyataan untuk variable Penggunaan Gadget (X), dan 11 pernyataan untuk variable Perkembangan Sosial Anak (Y). Berdasarkan hasil pengolahan data, diperoleh hasil pada Tabel 3.

**Tabel 3. Deskripsi data**

		Penggunaan Gadget(X)	Perkembangan Sosial Anak (Y)
N	Valid	20	20
	Missing	0	0
Mean		22,5	30,15
Median		21,5	27,5
Mode		15	27
Std. Deviation		6,89393	6,76115
Variance		47,526	45,713
Range		23	26
Minimum		12	18
Maximum		35	44
Sum		450	603

**Tabel 4. Hasil uji validitas**

		Perkembangan Sosial Anak (Y)		
Nomor Pernyataan	r-tabel 5%	Validitas		Keterangan
		Rxy		
1	0.4438	0.809		Valid
2	0.4438	0.803		Valid
3	0.4438	0.856		Valid
4	0.4438	0.718		Valid
5	0.4438	0.800		Valid
6	0.4438	0.685		Valid
7	0.4438	0.529		Valid
8	0.4438	0.283		Tidak Valid
9	0.4438	0.451		Valid
10	0.4438	0.578		Valid
11	0.4438	0.339		Tidak Valid

		Penggunaan Gadget (X)		
Nomor Pernyataan	r-tabel 5%	Validitas		Keterangan
		Rxy		
1	0.4438	0.822		Valid
2	0.4438	0.891		Valid
3	0.4438	0.825		Valid
4	0.4438	0.545		Valid
5	0.4438	0.806		Valid
6	0.4438	0.828		Valid
7	0.4438	0.515		Valid
8	0.4438	0.708		Valid
9	0.4438	0.823		Valid

Berdasarkan hasil uji normalitas residual dengan menggunakan rumus *Kolmogorov-Smirnov*, pada Tabel 4 didapat hasil nilai signifikansi sebesar 0,200. Maka, variable X dan Y dikatakan berdistribusi normal, dikarenakan nilai signifikansi  $0,200 > 0,05$ . Sedangkan hasil uji homogenitas pada Tabel 5, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,634. Karena nilai Sig.  $0,634 > 0,05$ , maka dapat dinyatakan bahwa variansi data Penggunaan Gadget pada perkembangan social anak adalah homogen

**Tabel 5. Hasil Uji Reliabilitas**

Variabel	N of Items	Cronbach's Alpha	Keterangan
Y	11	0,860	Reliabel
X	9	0,901	Reliabel

**Tabel 6. Hasil Uji Normalitas**

			Unstandardized Residual
N			20
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean		0,000
	Std. Deviation		3,64965081
	Absolute		0,118
Most Extreme Differences	Positive		0,065
	Negative		-0,118
Test Statistic			0,118
Asymp. Sig. (2-tailed)			0.200 <sup>c,d</sup>

**Tabel 7. Hasil Uji Homogenitas**

Levene Statistic	Sig.
0,500	0,634

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yaitu:

- H<sub>a</sub> : Terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembang sosial anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal Al-Fajar Kecamatan Medan Denai.
- H<sub>o</sub> : Tidak terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembang social anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal Al-Fajar Kecamatan Medan Denai.

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan pada table 6, diperoleh nilai  $r_{hitung}$  sebesar 0,842. Dasar pengambilan keputusan pengujian ini yaitu apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka H<sub>a</sub> diterima dan menolak H<sub>o</sub>. Dalam analisis penelitian ini, nilai  $r_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 5% dan banyaknya sampel 20 sebesar 0,4438. Dapat diketahui bahwasannya  $r_{hitung} (0,842) > r_{tabel}(0,4438)$ , maka H<sub>a</sub> diterima dan menolak H<sub>o</sub>. Sehingga dapat dinyatakan bahwasannya terdapat pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan social anak usia 5-6 tahun. Selanjutnya, nilai koefisien determinasi berdasarkan kolom R Square sebesar 0,709. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa variable Penggunaan Gadget mempengaruhi perkembangan social anak sebesar 70,9%, sedangkan 29,1% dipengaruhi oleh variable lain yang tidak dijelaskan dalam penelitian ini.

**Tabel 8. Hasil Uji Hipotesis Data**

Model	Nilai Signifikansi	R	R Square
Regresi Sederhana	0,001	0,842	0.709

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwasannya H<sub>a</sub> diterima, yaitu terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembang social anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal Al-Fajar Kecamatan Medan Denai. Hal ini diperoleh berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan dengan hasil  $r_{hitung} (0,842) > r_{tabel}(0,4438)$ . Dapat disimpulkan bahwasannya variable Penggunaan Gadget secara langsung berpengaruh terhadap perkembangan social anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal Al-Fajar Kecamatan Medan Denai. Dari analisis yang telah dilakukan, diperoleh koefisien determinasi sebesar 0,709. Oleh karena itu, 70,9% gadget berpengaruh secara signifikan terhadap perkembangan social anak usia 5-6 tahun 20,9% dipengaruhi oleh variable lain yang tidak dijelaskan pada penelitian ini.

Penelitian sebelumnya juga telah menunjukkan bukti mengenai hal ini, termasuk yang dilakukan oleh Rini et al., (2021). Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget dapat memberikan dampak positif dan dampak buruk. Anak- anak akan kurang terlibat dalam interaksi sosial dan akibatnya kurang aktif secara fisik. Manfaatnya antara lain meningkatkan komunikasi, menyediakan media hiburan anak, membuat belajar lebih nyaman, dan memperluas pengetahuan. Temuan penelitian terdahulu menunjukkan bahwa gadget mempunyai dampak menguntungkan dan merugikan pada anak-anak (Abdulatif & Lestari, 2021). Selama pandemic COVID-19, gadget dapat berfungsi sebagai sarana hiburan dan pendidikan. Namun, penggunaan gadget yang berlebihan juga dapat menghambat perkembangan sosial anak-anak karena banyaknya waktu yang mereka habiskan untuk

menggunakannya. Berikutnya penelitian yang dilakukan oleh Saniyyah et al., (2021). Temuan penelitian menunjukkan bahwa orang rata-rata menggunakan gadget selama tiga hingga enam jam sehari. Anak-anak sering membuka aplikasi YouTube, TikTok, dan game. Dampak positifnya antara lain memperluas pengetahuan, meningkatkan komunikasi, dan menumbuhkan kreativitas anak. Selain itu, terdapat pula kelemahan seperti kelelahan mata, durasi belajar dan tidur yang lebih singkat, serta ketidakstabilan emosi pada anak. Meskipun remaja masih menunjukkan perilaku sosial yang positif seperti gotong royong, menghargai orang lain, dan berperilaku baik, namun kepekaan dan kepeduliannya terhadap orang lain di sekitarnya sudah menurun.

Menurut Wahyu Novitasari, (2016) yang melakukan penelitian tentang pengaruh penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5 sampai 6 tahun, hasil perhitungan uji linier sederhana diperoleh t statistik signifikan pada 0,000 dan thitung adalah 12.758 yang menunjukkan adanya hubungan antara penggunaan gadget dengan interaksi sosial pada anak usia 5 hingga 6 tahun. Perkiraan tersebut menunjukkan bahwa anak di Perumahan Pondok Jati Kabupaten Sidoarjo yang berusia antara lima hingga enam tahun memiliki lebih sedikit bersosialisasi saat mereka menggunakan gadget. Sejalan dengan penelitian (Sulistiawati et al., 2019). Berdasarkan temuan penelitian, 53,3% anak yang menggunakan gadget memiliki perkembangan sosial yang buruk, sedangkan 56,7% anak yang tidak menggunakan gadget memiliki perkembangan sosial yang tinggi. Hasil penelitian diperoleh nilai  $p\text{-value} < \alpha$  ( $0,049 < 0,05$ ) yang menunjukkan bahwa perkembangan sosial anak usia prasekolah di TK Desa Caravan Pengadilan Negeri Pesawaran Kabupaten Lampung Tegineneng tahun 2019 dipengaruhi oleh penggunaan gadget. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa orang tua harus lebih pemilih dalam memilih mainan yang mereka berikan kepada anak-anak mereka dan menerapkan batasan serta pengawasan yang ketat ketika anak-anak mereka menggunakan teknologi untuk bermain.

Menurut (Ariston & Frahasini, 2018) penggunaan gadget mempunyai dampak yang menguntungkan dan merugikan bagi tumbuh kembang anak. Peningkatan pendidikan, pengembangan dan pelatihan kreativitas anak, peningkatan komunikasi, dan tumbuhnya jaringan pertemanan merupakan beberapa manfaatnya. Anak-anak yang menggunakan gadget dalam kehidupan sehari-hari mendapatkan manfaat alami dari penggunaannya, terutama dalam hal menggunakan kemampuan untuk bersenang-senang dan pencarian data dan informasi untuk menyelesaikan proyek sekolah. Sebaliknya, kelemahannya adalah anak-anak bergantung pada teknologi sehingga lebih sulit bagi mereka untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar saat menjalani kehidupan sehari-hari. Penggunaan gadget secara berlebihan dapat merusak penglihatan, membuat anak-anak lesu untuk bangun dan melakukan sesuatu, serta membuat mereka lebih suka bermain dengan perangnya dibandingkan bermain dengan teman. Rismala et al., (2021) juga menyatakan bahwa terdapat dampak baik dan negatif penggunaan gadget pada anak usia dini terhadap perkembangan sosial. Penggunaan gadget memiliki beberapa manfaat bagi anak, antara lain: mengurangi kebutuhan akan buku dengan memungkinkan anak memanfaatkan internet untuk mencari solusi berbagai permasalahan; meningkatkan pengetahuan anak melalui media sosial yang dapat memberikan informasi; dan membantu anak-anak mengembangkan kreativitas dan kecerdasan mereka melalui aplikasi mewarnai, menggambar, dan menulis. Berikut adalah beberapa akibat buruk dari penggunaan gadget yang akan memperburuk dampak negatif lainnya: Anak-anak cenderung lebih banyak meniru situasi dari film yang mereka tonton, dan mereka lebih jarang berinteraksi dengan orang lain dan selalu kecanduan bermain game.

Tentu saja, ada keuntungan dan kerugian bagi anak-anak yang menggunakan gadget antara usia enam dan dua belas tahun. Salah satu kelemahannya adalah penggunaan perangkat ini dapat menyebabkan kecanduan, karena pengguna terpaksa terus menggunakan program di perangkat tersebut. Dalam hal ini, anak-anak menjadi pribadi yang antisosial meskipun pada usia mereka, mereka seharusnya sudah bisa menikmati permainan latihan fisik bersama teman-teman sekelasnya (Maola & Lestari, 2021). Akibatnya, penggunaan gadget oleh anak kecil harus dibatasi dan diawasi oleh keluarga, khususnya peran orang tua (Ra & Diana, 2023). Untuk mengawasi dan membimbing penggunaan gadget oleh anak-anak dengan cara yang bermanfaat bagi mereka, orang tua memainkan peran yang sangat penting (Viandari & Susilawati, 2019). Pada akhirnya penggunaan gadget oleh anak dapat mempengaruhi perilakunya saat dewasa dan dapat menjadi sarana pembelajaran yang informatif dan komunikatif, yang keduanya bermanfaat bagi masa depan anak. Hal ini juga tidak berdampak negatif terhadap perilaku anak kecil ketika sudah dewasa.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwasannya hasil penelitian ini adalah terdapat pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal Al-Fajar Kecamatan Medan Denai. Hal ini dibuktikan dari hasil uji hipotesis, di mana  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $0,842 > 0,4438$ ). Oleh karena itu, penelitian ini menerima  $H_a$  dan menolak  $H_o$ . Pada penelitian ini, diperoleh pengaruh penggunaan gadget sebesar 70,9% terhadap perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal Al-Fajar Kecamatan Medan Denai. Hal ini dibuktikan dari nilai koefisien determinasi yang diperoleh dari analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Implikasi bagi pendidik dan orang tua yaitu lebih mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial serta langkah tepat yang dapat diambil dalam menstimulus perkembangan sosial pada anak.

## 5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada kedua orang tuanya yang selalu mendoakan dan membantu menyelesaikan jurnal ini. Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada kepala sekolah, pendidik, dan siswa Raudhatul Athfal Kecamatan Medan Denai, dan khususnya kepada Prof. Dr. Khadijah, M.Ag yang bertindak sebagai pembimbing jurnal. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Aulad yang telah memberikan wadah dan kepercayaan kepada beliau untuk menerbitkan jurnal ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih atas dukungan dan semangat teman-teman Rantika Wulandari, Faza Rusyda Hudiya, Nadia Turrohmah, dan Aqshal Fadhlika atas dukungan yang sangat berharga.

## 6. REFERENSI

- Abdulatif, S., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak di Masa Pandemi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1490–1493.
- Agustina, N. I. M., Ismaya, E. A., & Pratiwi, I. A. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Peduli Sosial Anak. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2547–2555. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2465>
- Ariston, Y., & Frahasini, F. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 1(2), 86–91. <https://doi.org/10.26737/jerr.v1i2.1675>
- Emiliza, T. (2019). *Konsep Psikososial Menurut Teori erik h. Erikson Terhadap Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Tinjauan Pendidikan Islam Konsep Psikososial Menurut Teori Erik H. Erikson Terhadap Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Tinjauan Pendidikan Islam*. Iain Bengkulu.
- Emiliza, Tiara. (2019). *Konsep Psikososial Menurut Teori Erik H.Erikson Terhadap Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Tinjauan Pendidikan Islam*.
- Febia Kontesa. (2022). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini*.
- Hardianti F dan Adawiyah R. (2022). Dampak pola asuh orang tua terhadap pembentukan karakter anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(01), 13067–13075.
- Hijriyani, Y. S., & Astuti, R. (2020). Penggunaan Gadget oleh Anak Usia Dini Pada Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Thufula*, 8(1), 15–28.
- Khadijah, M. A., & Jf, N. Z. (2021). *Perkembangan sosial anak usia dini teori dan strateginya*. Merdeka kreasi group.
- Khadijah, & Jf, N. Z. (2014). *Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 5–20.
- Khadijah, K. (2020). Pola kerja sama guru dan orangtua mengelola bermain AUD Selama masa pandemi COVID-19. *Kumara Cendekia*, 8(2), 154–170.
- Maola, P. S., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Journal of Education*, 3(15), 219–225.
- Mete, yohana inaya, & Liwun, elisabet barek ole. (2024). Permasalahan Dalam Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Liberosis*, 2(2), 13–23. <https://doi.org/10.3287/ljpbk.v1i1.325>
- Mukarromah, T. (2019). Dampak Penggunaan Gadget pada Anak. *9 Mei, 17*(Dampak Gadget), 65.
- Murni. (2017). *Perkembangan fisik, kognitif, dan psikososial pada masa kanak-kanak awal 2-6 tahun. III*, 19–33.
- Muzzamil, F., Fatimah, S., & Hasanah, R. (2017). Pengaruh Lingkungan terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak. *Murangkalih: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 972–978.
- Nurhayati, S., Zarkasih Putro, K., dan Permainan Anak Usia Dini, B., Nur Hayati, S., & Sunan Kalijaga Yogyakarta, U. (2021). Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Usia Dini*, 4(1), 1–13.
- Ra, A., & Diana, R. R. (2023). *Strategi Orang Tua dalam Mengatasi Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini*. 7(2), 2463–2473. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3700>
- Rahmadianti, N. (2020). Pemahaman Orang Tua Mengenai Urgensi Bermain Dalam Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 57–64.
- Rini, N. M., Pratiwi, I. A., & Ahsin, M. N. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 7(3), 1236–1241. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1379>
- Rismala, Y., Aguswan, Priyantoro, D. E., & Suryadi. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *El-Athfal : Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Anak*, 1(01), 46–55. <https://doi.org/10.56872/elathfal.v1i01.273>
- Saniyyah, L., Setiawan, D., & Ismaya, E. A. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2132–2140. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1161>
- Sanjiwani, N. P. W. (2020). Penggunaan Gadget dan Penurunan Konsentrasi Belajar pada Anak Usia Sekolah. *Stikeswiramedika*, 1–111.
- Simon, H. J., Hanum, H. F., & Suardi. (2018). Pengaruh Sosialisasi Terhadap Pencegahan Politik Uang, Kampanye Hitam Dan Peningkatan Partisipasi Politik Masyarakat Pada Pemilihan Kepala Daerah Didesa Bulu China. *Jurnal Publik Reform UND HAR MEDAN*, 1, 24–42.
- Sit, M. (2017). *Psikologi perkembangan anak usia dini*. Kencana.
- Sulistiawati, Y., Supratman, V. A., & Nugroho, T. A. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan

- Sosial Anak Pra Sekolah Di Kabupaten Pesawaran Lampung. *Wellness And Healthy Magazine*, 1(2), 255 – 260.
- Susanti, E., Marsa, Y. J., & Endayani, H. (2013). Sosiologi Pendidikan. *Sosiologi Pendidikan*, 123.
- Syahroni, M. I. (2022). Prosedur Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Al-Musthafa STIT Al-Aziziyah Lombok Barat*, 2(3), 46–47.
- Viandari, K. D., & Susilawati, K. P. A. (2019). Peran pola asuh orangtua dan penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak prasekolah. *Jurnal Psikologi Udayana*, 6(01), 76. <https://doi.org/10.24843/jpu.2019.v06.i01.p08>
- Wahyu Novitasari, N. K. (2016). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Intraksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 5(3), 182–186.
- Yenti, Y. (2021). Pentingnya Peran Pendidik dalam Menstimulasi Perkembangan Karakter Anak di PAUD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 2045–2051. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1218%0Ahttps://jptam.org/index.php/jptam/article/download/1218/1088>
- Zuli Dwi, R. (2020). Penggunaan Media Gadget Dalam Aktivitas Belajar Dan Pengaruhnya Terhadap Perilaku Anak. *TA“LIM : Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 3(1), 97–113.