

Analisis Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Usia 3-5 Tahun di Pos PAUD Karan Gunungsari Kabupaten Bojonegoro

Article History

Received: 02-07-2026
Revision: 06-08-2026
Acceptance: 14-08-2026
Published: 31-08-2026

Abstrak: Perkembangan teknologi digital meningkatkan penggunaan *gadget* pada anak usia dini yang dapat mendukung pembelajaran, tetapi penggunaan berlebihan berpotensi memengaruhi perkembangan sosial emosional. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 3–5 tahun di Pos PAUD Karan, Gunungsari, Kabupaten Bojonegoro. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan melibatkan delapan anak melalui *systematic random sampling*. Data diperoleh melalui observasi dan angket orang tua, kemudian dianalisis menggunakan model Miles, Huberman, dan Saldaña (*Qualitative Data Analysis*, n.d.). Hasil penelitian menunjukkan sebagian besar anak menggunakan *gadget* setiap hari dengan durasi lebih dari satu jam, meskipun orang tua telah menerapkan pembatasan. Perkembangan sosial emosional anak berada pada kategori baik dengan persentase 70,83%-91,67%. Capaian tertinggi terdapat pada kemampuan mengungkapkan perasaan, sedangkan terendah pada kepercayaan diri. Penggunaan *gadget* perlu disertai pendampingan orang tua serta kolaborasi dengan guru untuk mendukung interaksi langsung anak.

Katakunci: *gadget*, perkembangan sosial emosional, anak usia dini, observasi, orang tua

Abstract: The development of digital technology has increased gadget use among young children, which can support learning but may affect their social-emotional development when used excessively. This study aims to describe gadget use and its relationship to the social-emotional development of children aged 3–5 years at Pos PAUD Karan, Gunungsari, Bojonegoro Regency. This study employed a qualitative approach involving eight children selected through systematic random sampling. Data were collected through observations and parent questionnaires and analyzed using the Miles, Huberman, and Saldaña model. The results showed that most children used gadgets daily for more than one hour, although parents had implemented usage restrictions. The children's social-emotional development was generally categorized as good, with achievement percentages

ranging from 70.83% to 91.67%. The highest achievement was in the ability to express feelings, while the lowest was in self-confidence. Therefore, gadget use should be accompanied by parental supervision and collaboration with teachers to support children's direct interaction.

Keyword:*gadget use, social-emotional development, early childhood, observation, parents.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang pesat telah memengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk pola interaksi dan aktivitas sehari-hari. Salah satu bentuknya adalah meningkatnya penggunaan *gadget* pada anak usia dini. *Gadget* tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran, hiburan, dan sumber informasi (Kediklatan et al., n.d.). (Profil-Anak-Usia-Dini-2023, n.d.) menunjukkan bahwa perangkat digital telah menjadi bagian dari kehidupan anak sejak usia dini, sehingga penggunaannya perlu disesuaikan dengan kebutuhan dan tahap perkembangan anak.

Berdasarkan observasi awal di Pos PAUD Karan Gunungsari, Kabupaten Bojonegoro, sebagian besar anak usia 3–5 tahun telah terbiasa menggunakan *gadget*, terutama untuk menonton video YouTube dan bermain *game*. Penggunaan tersebut paling sering dilakukan setelah anak pulang sekolah dengan durasi yang relatif lama. Dalam kegiatan bermain, beberapa anak terlihat lebih tertarik menggunakan *gadget* daripada berinteraksi dengan teman sebaya. Ditemukan pula anak yang menunjukkan respons emosional seperti marah atau menangis ketika penggunaan *gadget* dibatasi. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya perhatian terhadap pola penggunaan *gadget* pada anak usia dini.

Usia 3–5 tahun merupakan periode penting dalam perkembangan sosial emosional. Pada tahap ini, anak mulai belajar mengenali dan

mengelola emosi, berkomunikasi, bekerja sama, serta membangun hubungan dengan orang lain. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengurangi kesempatan anak untuk melakukan aktivitas tersebut dan berpotensi memengaruhi kemampuan sosial maupun emosionalnya. Namun, *gadget* juga dapat memberikan manfaat apabila digunakan secara tepat, terutama melalui konten edukatif dan dengan pendampingan orang tua (Maulusi & Rahagia, 2022; Yumarni & Ma'arif Jambi, n.d.)

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* memiliki keterkaitan dengan perkembangan sosial dan emosional anak. Penggunaan yang tinggi dapat mengurangi kesempatan berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya, sedangkan penggunaan yang terarah dan didampingi dapat memberikan manfaat dalam proses belajar dan komunikasi. Dengan demikian, dampak *gadget* tidak hanya ditentukan oleh keberadaan perangkat, tetapi juga oleh durasi penggunaan, jenis aktivitas atau konten, serta pendampingan orang tua.

Meskipun telah banyak penelitian mengenai penggunaan *gadget* dan perkembangan anak, penelitian ini memiliki pembeda pada subjek, lokasi, dan fokus kajian, yaitu anak usia 3–5 tahun di Pos PAUD Karan Gunungsari, Kabupaten Bojonegoro. Penelitian ini tidak hanya melihat penggunaan *gadget*, tetapi juga mengkaji kaitannya dengan perkembangan sosial emosional anak

melalui informasi dari orang tua dan pengamatan pendidik. Selain itu, penelitian ini memperhatikan aspek durasi penggunaan, aktivitas anak saat menggunakan *gadget*, serta peran orang tua dalam pengawasan dan pendampingan. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih spesifik mengenai penggunaan *gadget* dan perkembangan sosial emosional anak usia 3–5 tahun pada konteks lingkungan PAUD tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 3–5 tahun di Pos PAUD Karan Gunungsari, Kabupaten Bojonegoro. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi bahan informasi bagi orang tua dan pendidik dalam mengarahkan penggunaan *gadget* agar tetap memberikan manfaat tanpa menghambat perkembangan sosial emosional anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial-emosional anak usia dini. Pendekatan kualitatif digunakan karena data diperoleh melalui observasi dan angket orang tua, kemudian dianalisis menggunakan model Miles, Huberman, dan Saldaña (*Qualitative Data Analysis*, n.d.).

Penelitian dilaksanakan di Pos PAUD Karan, Desa Gunungsari, Kecamatan Baureno, Kabupaten

Bojonegoro, Provinsi Jawa Timur, pada tanggal 1 Juni sampai 25 Juni 2026.

Populasi penelitian terdiri atas seluruh peserta didik Pos PAUD Karan yang terbagi dalam dua rombongan belajar, yaitu Kelas A sebanyak 15 anak dan Kelas B sebanyak 17 anak, sehingga jumlah populasi keseluruhan adalah 32 anak. Pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik *systematic random sampling* dengan interval setiap kelipatan empat berdasarkan daftar populasi. Berdasarkan teknik tersebut, diperoleh subjek penelitian dengan nomor anggota 3, 7, 11, 15, 19, 23, 27, dan 31, sehingga terdapat 8 anak yang menjadi subjek penelitian.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan angket. Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi dan angket. Observasi dilakukan secara langsung terhadap aktivitas dan perilaku anak untuk memperoleh data mengenai perkembangan sosial-emosional mereka. Sementara itu, angket diberikan kepada orang tua atau wali untuk memperoleh informasi mengenai kebiasaan penggunaan *gadget* anak, meliputi durasi penggunaan, jenis aplikasi atau konten yang diakses, bentuk pendampingan orang tua, serta aturan penggunaan *gadget* di lingkungan keluarga. Kedua teknik tersebut digunakan untuk saling melengkapi sehingga diperoleh gambaran yang lebih utuh mengenai penggunaan *gadget* dan perkembangan sosial-emosional anak.

Data dianalisis secara deskriptif dengan menggabungkan hasil observasi terhadap anak dan

informasi pendukung dari angket orang tua. Analisis dilakukan dengan mengidentifikasi dan mendeskripsikan dampak positif maupun negatif penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial-emosional anak. Data yang diperoleh dari kedua sumber kemudian dikelompokkan dan diinterpretasikan sesuai dengan tujuan penelitian untuk memperoleh pemahaman mengenai hubungan penggunaan *gadget*, pola pendampingan orang tua, dan perkembangan sosial-emosional anak.

Pelaksanaan penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan. Tahap pertama, peneliti melakukan persiapan dengan menentukan lokasi penelitian, populasi dan sampel, serta menyiapkan instrumen penelitian berupa lembar observasi dan angket. Tahap kedua, peneliti menentukan subjek penelitian menggunakan teknik *systematic random sampling* dari 32 peserta didik sehingga diperoleh 8 anak sebagai subjek penelitian. Tahap ketiga, peneliti melakukan pengumpulan data melalui observasi terhadap aktivitas dan perkembangan sosial-emosional anak serta penyebaran angket kepada orang tua mengenai kebiasaan penggunaan *gadget* dan bentuk pendampingan yang diberikan. Tahap keempat, data hasil observasi dan angket diolah, dikelompokkan, dan dianalisis secara deskriptif untuk mengidentifikasi dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial-emosional anak. Tahap terakhir, peneliti menarik kesimpulan berdasarkan hasil analisis data sesuai dengan tujuan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menyajikan hasil penelitian mengenai penggunaan *gadget* dan kaitannya dengan perkembangan sosial-emosional anak usia 3–5 tahun di Pos Paud Karan, Gunungsari, Kabupaten Bojonegoro. Data penelitian dikumpulkan melalui dua teknik, yaitu penyebaran angket kepada orang tua untuk memperoleh informasi mengenai kebiasaan penggunaan *gadget* anak serta observasi yang dilakukan oleh guru untuk mengetahui perkembangan sosial-emosional anak selama mengikuti kegiatan pembelajaran di sekolah. Selanjutnya, data yang terkumpul dianalisis menggunakan metode deskriptif dengan menyajikan frekuensi, persentase, serta interpretasi berdasarkan indikator penelitian. Hasil analisis tersebut diharapkan dapat memberikan gambaran tentang penggunaan *gadget* dan kondisi perkembangan sosial-emosional anak usia dini.

Tabel 1. Karakteristik Subjek Penelitian

No. Anak	Inisial Nama Anak	Usia	Jenis Kelamin
3.	M.A.S.	5 Tahun	L
7.	M.Z.A.R.	4 Tahun 9 Bulan	L
11.	A.H.H.	3 Tahun 10 Bulan	P
15.	D.P.E.	4 Tahun 5 Bulan	L
19.	K.A.A.	3 Tahun 4 Bulan	L
23.	A.R.K.	4 Tahun 1 Bulan	L
27.	K.M.N.	5 Tahun 2 Bulan	P
31.	S.D.F.	4 Tahun 7 Bulan	P

Penelitian ini melibatkan delapan anak usia 3-5 tahun yang dipilih menggunakan teknik *systematic random sampling*. Berdasarkan Tabel 1 diketahui bahwa subjek penelitian terdiri atas lima anak laki-laki dan tiga anak perempuan dengan rentang usia 3 sampai 5 tahun. Informasi mengenai penggunaan *gadget* diperoleh melalui angket yang diisi oleh orang tua, sedangkan perkembangan sosial emosional anak diperoleh melalui observasi guru selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi guru terhadap perkembangan sosial emosional setiap anak, diketahui bahwa kemampuan sosial emosional anak menunjukkan variasi tingkat pencapaian. Penilaian pada setiap indikator perkembangan sosial-emosional menggunakan tiga kategori, yaitu baik, cukup, dan kurang. Kategori baik (skor 3) diberikan apabila anak mampu menunjukkan perilaku sesuai indikator secara mandiri dan konsisten tanpa bantuan guru. Kategori cukup (skor 2) diberikan apabila anak mampu menunjukkan perilaku sesuai indikator tetapi masih memerlukan arahan atau bantuan dan belum dilakukan secara konsisten. Sementara itu, kategori kurang (skor 1) diberikan apabila anak belum mampu menunjukkan perilaku sesuai indikator atau masih memerlukan banyak bantuan dari guru. Penentuan kategori tersebut didasarkan pada hasil pengamatan terhadap perilaku anak selama kegiatan pembelajaran dan interaksi di lingkungan PAUD.

Dari delapan anak yang menjadi subjek penelitian, terdapat lima anak (62,5%) termasuk pada kategori baik, yaitu S.D.F., K.M.N., D.P.E., A.H.H., dan M.A.S., dengan persentase ketercapaian berkisar antara 83,33% hingga 100%. Sementara itu, tiga anak (37,5%), yaitu A.R.K., K.A.A., dan M.Z.A.R., berada pada kategori cukup, dengan persentase ketercapaian antara 54,17% hingga 70,83%. Tidak terdapat anak yang termasuk pada kategori kurang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa secara umum perkembangan sosial emosional anak di Pos Paud Karan Gunungsari telah berkembang dengan baik, meskipun masih terdapat beberapa anak yang memerlukan stimulasi lebih lanjut pada aspek-aspek tertentu, seperti kemampuan bekerja sama, rasa percaya diri, dan pengendalian emosi.

Berdasarkan hasil observasi guru pada indikator kemampuan anak dalam berinteraksi dengan teman sebaya diketahui bahwa 3 anak (37,5%) termasuk dalam kategori baik, sementara 5 anak (62,5%) termasuk pada kategori cukup dan tidak terdapat anak yang termasuk kategori kurang. Indikator tersebut memperoleh skor 19 dengan persentase ketercapaian sebesar 79,17%.

Pada indikator kemampuan bekerja sama ketika bermain maupun mengikuti kegiatan belajar kelompok, terdapat 5 anak (62,5%) yang termasuk dalam kategori baik, 1 anak (12,5%) termasuk kategori cukup, dan 2 anak (25%) termasuk dalam kategori kurang. Indikator ini

memperoleh skor 19 dengan tingkat ketercapaian sebesar 79,17%. Selanjutnya, pada kemampuan berbagi mainan atau alat belajar dengan teman, sebanyak 4 anak (50%) termasuk dalam kategori baik, 3 anak (37,5%) termasuk kategori cukup, dan 1 anak (12,5%) termasuk pada kategori kurang. Indikator tersebut memperoleh skor 19 dengan persentase ketercapaian sebesar 79,17%.

Hasil pengamatan pada indikator kemampuan mengendalikan emosi ketika menghadapi permasalahan sederhana menunjukkan bahwa 4 anak (50%) tergolong pada kategori baik, 3 anak (37,5%) termasuk kategori cukup, dan 1 anak (12,5%) tergolong pada kategori kurang. Indikator ini memperoleh skor 19 dengan persentase ketercapaian sebesar 79,17%.

Sementara itu, kemampuan anak untuk menunjukkan rasa percaya diri ketika berbicara atau tampil di hadapan teman memperoleh hasil yang lebih rendah dibandingkan dengan indikator perkembangan sosial-emosional lainnya. Sebanyak 2 anak (25%) tergolong dalam kategori baik, 5 anak (62,5%) termasuk pada kategori cukup, dan 1 anak (12,5%) termasuk kategori kurang. Indikator tersebut memperoleh skor 17 dengan persentase ketercapaian sebesar 70,83%. Hasil ini menunjukkan bahwa kemampuan percaya diri anak masih perlu dikembangkan melalui stimulasi dan pembiasaan dalam berbagai kegiatan yang dapat mendorong anak untuk berani menyampaikan

pendapat, berbicara, maupun tampil di hadapan teman.

Berbeda dengan indikator sebelumnya, kemampuan anak dalam mengungkapkan perasaan menggunakan kata-kata yang sesuai memperoleh hasil yang paling tinggi. Sebanyak 6 anak (75%) termasuk pada kategori baik dan 2 anak (25%) termasuk kategori cukup, tanpa adanya anak yang tergolong pada kategori kurang. Indikator ini memperoleh skor 22 dengan persentase ketercapaian sebesar 91,67%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar anak telah mampu menyampaikan keinginan, pendapat, dan perasaan secara verbal sesuai dengan tahap perkembangan usianya.

Pada indikator ketertarikan untuk berinteraksi dengan teman dibandingkan bermain sendiri, diperoleh hasil bahwa 3 anak (37,5%) tergolong pada kategori baik dan 5 anak (62,5%) termasuk kategori cukup. Tidak terdapat anak yang termasuk pada kategori kurang. Indikator ini memperoleh skor 19 dengan persentase ketercapaian sebesar 79,17%. Temuan tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar anak lebih memiliki kecenderungan untuk melakukan kegiatan bermain bersama teman dibandingkan bermain secara mandiri.

Selanjutnya, pada indikator kemampuan mengikuti aturan yang berlaku di kelas, terdapat 5 anak (62,5%) yang tergolong pada kategori baik dan 3 anak (37,5%) termasuk kategori cukup. Tidak terdapat anak yang termasuk dalam kategori kurang.

Indikator tersebut memperoleh skor 21 dengan persentase ketercapaian sebesar 87,50%. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak telah mampu memahami, mematuhi, serta menerapkan aturan selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada orang tua mengenai penggunaan *gadget*, diketahui bahwa 1 anak (12,5%) termasuk dalam kategori sangat sering menggunakan *gadget* setiap hari, 5 anak (62,5%) tergolong pada kategori sering, dan 2 anak (25%) termasuk kategori jarang. Pada indikator durasi penggunaan *gadget*, sebanyak 2 anak (25%) termasuk pada kategori sangat sering menggunakan *gadget* lebih dari satu jam per hari, 4 anak (50%) termasuk kategori sering, dan 2 anak (25%) tergolong pada kategori jarang.

Pada indikator preferensi bermain, tidak terdapat anak yang termasuk pada kategori sangat sering, sedangkan 6 anak (75%) termasuk kategori sering lebih memilih bermain menggunakan *gadget* dibandingkan bermain bersama teman. Sementara itu, 2 anak (25%) tergolong pada kategori jarang. Pada indikator reaksi ketika penggunaan *gadget* dibatasi, tidak terdapat anak yang termasuk kategori sangat sering menunjukkan reaksi marah. Sebanyak 3 anak (37,5%) termasuk pada kategori sering, sedangkan 5 anak (62,5%) termasuk kategori jarang menunjukkan reaksi tersebut.

Berdasarkan indikator pembatasan penggunaan *gadget* oleh orang tua, tidak terdapat orang tua

yang tergolong pada kategori sangat sering melakukan pembatasan. Sebanyak 7 orang tua (87,5%) termasuk kategori sering melakukan pembatasan penggunaan *gadget* pada anak, sedangkan 1 orang tua (12,5%) tergolong pada kategori jarang. Pada indikator kemampuan berinteraksi dengan teman sebaya, sebanyak 4 anak (50%) tergolong pada kategori sering dan 4 anak lainnya (50%) termasuk kategori jarang. Selanjutnya, pada indikator kemampuan berbagi dengan teman, 6 anak (75%) tergolong pada kategori sering dan 2 anak (25%) termasuk kategori jarang.

Dalam hal kemampuan mengendalikan emosi, sebanyak 5 anak (62,5%) termasuk pada kategori sering, 2 anak (25%) termasuk kategori jarang, dan 1 anak (12,5%) termasuk pada kategori tidak pernah. Pada indikator rasa percaya diri ketika berinteraksi, sebanyak 3 anak (37,5%) termasuk pada kategori sering dan 5 anak (62,5%) termasuk kategori jarang. Adapun kemampuan anak dalam mengungkapkan perasaan menunjukkan bahwa 2 anak (25%) tergolong pada kategori sangat sering, 3 anak (37,5%) termasuk kategori sering, dan 3 anak (37,5%) termasuk pada kategori jarang.

Berdasarkan hasil analisis data, penggunaan *gadget* telah menjadi salah satu aktivitas yang cukup melekat dalam kehidupan sehari-hari anak usia 3–5 tahun di Pos Paud Karan, Gunungsari. Data yang diperoleh melalui angket orang tua menunjukkan bahwa sebagian besar anak menggunakan *gadget* setiap hari dengan intensitas penggunaan yang

berada pada kategori sering hingga sangat sering. Selain itu, mayoritas anak menggunakan *gadget* selama lebih dari satu jam setiap harinya, meskipun orang tua telah menerapkan aturan dan pembatasan dalam penggunaannya.

Di sisi lain, hasil observasi yang dilakukan oleh guru menunjukkan bahwa perkembangan sosial-emosional anak secara umum berada pada kategori baik dengan tingkat ketercapaian setiap indikator berkisar antara 70,83% hingga 91,67%. Temuan ini menunjukkan bahwa tingginya intensitas penggunaan *gadget* tidak secara otomatis menyebabkan rendahnya perkembangan sosial-emosional anak. Hasil penelitian tersebut sejalan dengan rekomendasi American Academy of Pediatrics (Chassiakos et al., 2016) yang menjelaskan bahwa dampak penggunaan media digital pada anak usia dini tidak hanya ditentukan oleh lamanya waktu penggunaan. Faktor lain, seperti kualitas konten yang dikonsumsi, keterlibatan orang tua dalam mendampingi anak, serta keseimbangan antara aktivitas menggunakan perangkat digital dan kegiatan sosial secara langsung, juga turut memengaruhi perkembangan anak. Anak tetap dapat memperoleh kesempatan untuk berkembang secara optimal apabila penggunaan *gadget* dilakukan secara bijaksana, disertai pendampingan dari orang tua, serta tidak mengurangi kesempatan anak untuk berinteraksi dengan keluarga maupun lingkungan sosialnya. Dalam penelitian ini,

sebagian besar orang tua telah menerapkan pembatasan penggunaan *gadget* sehingga kondisi tersebut diduga turut berkontribusi terhadap perkembangan sosial-emosional anak.

Temuan penelitian ini juga mendukung (Kediklatan et al., n.d.) yang menyatakan bahwa *gadget* telah menjadi bagian dari kehidupan anak usia dini sehingga peran orang tua dalam mendampingi penggunaan perangkat digital menjadi hal yang penting. Pengawasan yang konsisten, pemilihan konten yang sesuai dengan usia anak, serta penerapan batas waktu penggunaan *gadget* merupakan beberapa langkah yang dapat dilakukan untuk mengurangi dampak negatif terhadap proses tumbuh kembang anak. Dengan demikian, perkembangan anak tidak hanya dipengaruhi oleh seberapa sering *gadget* digunakan, tetapi juga oleh cara penggunaannya serta kualitas pendampingan yang diberikan oleh orang tua.

Berdasarkan hasil observasi guru, kemampuan anak dalam mengungkapkan perasaan melalui kata-kata yang sesuai memperoleh tingkat ketercapaian paling tinggi, yaitu sebesar 91,67%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar anak telah mampu menyampaikan pendapat, keinginan, maupun perasaannya secara verbal selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Kemampuan tersebut mencerminkan bahwa aspek komunikasi anak telah berkembang sesuai dengan tahapan usianya.

Sebaliknya, kemampuan percaya diri ketika berbicara atau

tampil di hadapan teman memperoleh tingkat ketercapaian paling rendah, yaitu sebesar 70,83%. Temuan ini menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa anak yang membutuhkan stimulasi dan dukungan lebih lanjut agar lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat, tampil di depan teman, serta berpartisipasi secara aktif dalam berbagai kegiatan kelompok.

Hasil penelitian ini dapat dijelaskan melalui teori perkembangan sosial-emosional yang dikemukakan oleh (Amalia et al., 2023) Teori tersebut menjelaskan bahwa kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain, mengelola emosi, berbagi, serta mengungkapkan perasaan berkembang melalui pengalaman sosial yang diperoleh dari lingkungan keluarga maupun sekolah. Kesempatan anak untuk berkomunikasi, bermain, dan bekerja sama dengan teman sebaya dapat mendukung perkembangan kemampuan sosial-emosional secara optimal. Oleh sebab itu, berbagai kegiatan yang dirancang oleh guru, seperti permainan kelompok, diskusi, serta aktivitas pembelajaran kolaboratif, menjadi bentuk stimulasi yang penting bagi perkembangan sosial-emosional anak.

Temuan penelitian ini juga dapat dipahami melalui teori konstruktivisme sosial yang dikemukakan oleh Vygotsky. Teori tersebut menekankan bahwa perkembangan anak berlangsung melalui proses interaksi dengan orang dewasa maupun teman sebaya.

Melalui interaksi sosial, anak memperoleh kesempatan untuk belajar memahami aturan, mengelola emosi, bekerja sama, berbagi, serta mengembangkan kemampuan berkomunikasi. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar indikator perkembangan sosial-emosional anak berada pada kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa lingkungan belajar di Pos Paud Karan Gunungsari memberikan kesempatan yang cukup bagi anak untuk berinteraksi secara aktif sehingga dapat mendukung perkembangan sosial-emosional mereka.

Anak yang memperoleh kesempatan lebih banyak untuk bermain dan berinteraksi dengan teman sebaya cenderung memiliki kemampuan sosial yang lebih baik dibandingkan anak yang lebih sering melakukan aktivitas secara individual. Meskipun hasil angket menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* pada sebagian besar subjek berada pada kategori cukup tinggi, hasil observasi menunjukkan bahwa mayoritas anak tetap mampu berinteraksi, bekerja sama, berbagi, mengendalikan emosi, serta mengikuti aturan selama kegiatan pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa aktivitas belajar di sekolah tetap memberikan pengalaman sosial yang mendukung perkembangan sosial-emosional anak.

Namun demikian, hasil penelitian ini memiliki perbedaan dengan temuan (Pebriana, 2017) yang menyatakan bahwa penggunaan *gadget* secara berlebihan dapat menurunkan kemampuan interaksi sosial anak sehingga komunikasi

dengan lingkungan sekitar menjadi berkurang. Perbedaan hasil tersebut diduga berkaitan dengan adanya pengawasan dan pembatasan penggunaan *gadget* yang diterapkan oleh orang tua, sebagaimana terlihat dari hasil angket penelitian. Selain itu, guru juga secara konsisten melaksanakan berbagai kegiatan pembelajaran yang mendorong interaksi antaranak sehingga anak tetap memilikikesempatan untuk bersosialisasi meskipun menggunakan *gadget* di rumah. Dengan demikian, pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial-emosional anak tidak dapat dinilai hanya berdasarkan frekuensi atau durasi penggunaannya. Faktor lain, seperti kualitas pendampingan orang tua, jenis konten yang diakses, serta stimulasi yang diberikan melalui lingkungan sekolah juga perlu dipertimbangkan.

Secara keseluruhan, hasil observasi guru dan data angket yang diperoleh dari orang tua menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* pada anak usia dini di Pos Paud Karan Gunungsari belum memperlihatkan dampak negatif yang dominan terhadap perkembangan sosial-emosional anak. Sebagian besar anak masih menunjukkan kemampuan yang baik dalam berinteraksi, bekerja sama, berbagi, mengendalikan emosi, mengungkapkan perasaan, serta mematuhi aturan selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan ini menunjukkan bahwa perkembangan sosial-emosional anak dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan, termasuk adanya

pendampingan orang tua, pembatasan penggunaan *gadget*, kualitas interaksi dalam keluarga, serta stimulasi yang diberikan guru melalui kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan *gadget* pada anak usia dini perlu dikelola secara bijaksana melalui kerja sama yang baik antara orang tua dan guru agar manfaat teknologi dapat dimanfaatkan secara optimal tanpa menghambat perkembangan sosial-emosional anak.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis mengenai penggunaan *gadget* dan kaitannya dengan perkembangan sosial-emosional anak usia 3–5 tahun di Pos Paud Karan, Gunungsari, Kabupaten Bojonegoro, dapat disimpulkan bahwa intensitas penggunaan *gadget* pada anak sebagian besar berada dalam kategori sering. Mayoritas anak menggunakan *gadget* setiap hari dengan durasi penggunaan lebih dari satu jam. Meskipun demikian, sebagian besar orang tua telah menerapkan pembatasan penggunaan *gadget* sebagai bentuk pengawasan terhadap aktivitas digital anak.

Hasil observasi guru yang didukung oleh data dari orang tua menunjukkan bahwa perkembangan sosial-emosional anak secara umum berada pada kategori baik. Hal tersebut terlihat dari kemampuan sebagian besar anak dalam berinteraksi dengan teman sebaya, bekerja sama, berbagi, mengendalikan emosi, serta mengungkapkan perasaan dengan tepat. Namun, masih terdapat beberapa anak yang

memerlukan stimulasi lebih lanjut, terutama dalam hal pengendalian emosi dan peningkatan rasa percaya diri. Oleh karena itu, penggunaan *gadget* perlu disertai dengan pendampingan orang tua, penerapan batas waktu penggunaan, serta pemberian stimulasi sosial yang dilakukan oleh guru agar perkembangan sosial-emosional anak dapat berlangsung secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

Amalia, R., Mulawarman², M., Mulyani, P. K., Hayati, I. R., & Sa'idah, A. Y. N. (2023). Kajian Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini (Systematic Literature Review). *Aulad: Journal on Early Childhood*, 6(3), 454-461.
<https://doi.org/10.31004/aulad.v6i3.565>

Chassiakos, Y. R., Radesky, J., Christakis, D., Moreno, M. A., Cross, C., Hill, D., Ameenuddin, N., Hutchinson, J., Boyd, R., Mendelson, R., Smith, J., & Swanson, W. S. (2016). Children and adolescents and digital media. *Pediatrics*, 138(5).
<https://doi.org/10.1542/peds.2016-2593>

Kediklatan, J., Diklat, B., Jakarta, K., & Fuadia, N. N. (n.d.). *Wawasan: PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSI ANAK USIA DINI*.

Maulusi, I. S., & Rahagia, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Psikomotorik Anak Usia Dini (3-5) Tahun. *Indonesian Journal of Professional Nursing*, 3(2), 93.

<https://doi.org/10.30587/ijpn.v3i2.4701>

Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>

profil-anak-usia-dini-2023. (n.d.).

Qualitative_Data_Analysis. (n.d.).

Yumarni, V., & Ma'arif Jambi, S. (n.d.). *PENGARUH GADGET TERHADAP ANAK USIA DINI* (Vol. 8). Retrieved www.kompas.com