

Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Dini di TK PGRI Melati Indah

Masruroh

Institut Ahmad Dahlan Probolinggo; ruroh0404@gmail.com

ARTICLE INFO	ABSTRACT
Keywords: Social Interaction, Early Childhood	<i>This study aims to determine the effect of gadget use on the social interaction skills of early childhood students at TK PGRI Melati Indah. The background of this research is based on the increasing use of gadgets among children without adequate supervision, which has an impact on their social development. This study employs a qualitative approach with data collection techniques including observation, interviews, and documentation involving 15 children who showed signs of gadget addiction. The results of the study indicate that uncontrolled gadget use can hinder children's ability to interact with peers, such as being reluctant to talk, preferring solitude, and exhibiting emotional instability. The main contributing factors are the lack of parental supervision and limited social activities at home. Therefore, it is necessary to impose time limits on gadget use and encourage the active role of parents and teachers in guiding and stimulating children's social interactions.</i>
Article history: Received 2025-07-17 Revised 2025-07-25 Accepted 2025-08-25	

This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](#) license.



Corresponding Author:

Masruroh

Institut Ahmad Dahlan Probolinggo; ruroh0404@gmail.com

1. INTRODUCTION

Seiring dengan kemajuan zaman, perkembangan teknologi mengalami lonjakan yang sangat pesat dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Salah satu wujud paling nyata dari kemajuan ini adalah hadirnya berbagai perangkat digital, khususnya gadget, yang kini telah menjadi bagian tak terpisahkan dari aktivitas sehari-hari. Gadget, yang mencakup telepon pintar, tablet, dan perangkat elektronik lainnya, tidak hanya merevolusi cara manusia berkomunikasi, tetapi juga telah mengubah pola belajar, bekerja, hingga bersosialisasi (Pratiwi, 2018). Perubahan ini membawa dampak yang sangat besar, baik secara positif maupun negatif, terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, serta tatanan sosial masyarakat secara keseluruhan.

Di satu sisi, gadget memberikan kemudahan luar biasa dalam mengakses informasi, mempercepat komunikasi, dan meningkatkan efisiensi dalam berbagai bidang seperti pendidikan, ekonomi, dan hiburan. Teknologi ini memungkinkan siapa pun untuk mendapatkan informasi secara instan, berinteraksi tanpa batasan geografis, dan memperluas wawasan dengan sangat cepat

(Sofia, 2021). Namun, di sisi lain, kemajuan teknologi ini juga menimbulkan berbagai tantangan, terutama dalam aspek sosial dan psikologis, khususnya bagi kalangan anak-anak yang masih berada pada tahap awal perkembangan. Di era modern ini, gadget telah menjadi kebutuhan penting tidak hanya bagi orang dewasa, tetapi juga mulai merambah ke kalangan anak-anak, bahkan sejak usia dini. Fenomena ini menimbulkan keprihatinan tersendiri, mengingat anak usia dini masih dalam tahap perkembangan kognitif, emosional, dan sosial yang sangat krusial.

Penggunaan gadget yang tidak terkontrol, terutama tanpa pengawasan orang tua atau pendampingan yang tepat, dapat memberikan dampak negatif terhadap pola pikir, perilaku, serta interaksi sosial anak. Anak-anak yang seharusnya aktif bergerak dan berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitarnya justru lebih banyak menghabiskan waktu dengan menatap layar, yang dalam jangka panjang dapat memengaruhi proses tumbuh kembang mereka, baik secara fisik maupun psikologis. Dengan demikian, kemajuan teknologi yang tercermin dalam penggunaan gadget harus disikapi secara bijak (Sofia, 2021). Di satu pihak, teknologi harus dimanfaatkan sebagai sarana yang menunjang pendidikan dan pembelajaran anak secara positif, namun di pihak lain, perlu adanya kesadaran dan pengawasan dari berbagai pihak, terutama orang tua dan pendidik, agar anak tidak terjebak dalam ketergantungan terhadap perangkat digital.

Peran aktif keluarga dan sekolah dalam memberikan edukasi serta membatasi penggunaan gadget secara sehat menjadi sangat penting agar perkembangan anak tetap seimbang, baik dari sisi kognitif maupun sosial-emosional (Studi et al., 2023). Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi perlu diiringi dengan pendekatan yang holistik dan berkelanjutan, agar kemajuan zaman tidak menjadi penghambat dalam proses tumbuh kembang anak usia dini, tetapi justru menjadi sarana pendukung bagi terciptanya generasi yang cerdas dan berkarakter. Gadget pada jaman sekarang menjadi kebutuhan yang mutlak bagi kehidupan sehari-hari sehingga bukan hanya orang dewasa yang menggunakan gadget tetapi anak usia dini juga menggunakan alat teknologi tersebut. Ini sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak usia dini, contohnya di sekolah kami di TK PGRI Melati Indah dengan minimnya ilmu pengetahuan serta lingkungan mayoritas pekerjaan adalah petani dan pedagang gadget menjadi pilihan alternatif bagi para orang tua untuk menjadi teman anak bermain sehingga bisa dilihat dari segi positif dan negatif.

Namun sejauh ini kami melihat lebih berpengaruh pada segi negatifnya karena kurangnya pendampingan saat menggunakan gadget sehingga berpengaruh pada sosial emosionalnya, terutama ketika berada di lingkungan sekolah ini bisa dilihat pada saat anak berinteraksi dengan teman dan orang lain. Biasanya anak yang kecanduan gadget dia tidak berbaur dengan teman sebaya misalnya, suka menyendiri, sering menangis, emosi tidak terkontrol, dan kurangnya konsentrasi (Hurrohman, 2022). Menurut Febriana (2017) gadget merupakan salah satu bentuk nyata dari berkembangnya ipteks pada zaman sekarang. Tentunya dengan berkembangnya ipteks, hal ini sangat mempengaruhi pola kehidupan manusia baik dari segi pola pikir maupun perilaku. Adanya teknologi seperti gadget, aktivitas masyarakat dapat dilakukan dengan mudah dan cepat, penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya mempengaruhi perilaku orang dewasa namun gadget juga berdampak terhadap anak usia dini sehingga mempengaruhi keterampilan interaksi sosialnya.

Kebanyakan anak-anak yang terlalu fokus dengan aktivitas gadgetnya akan mengalami kesulitan dalam berinteraksi dengan sekitarnya. Mereka cenderung lebih fokus ke gadgetnya masing-masing, hal ini dapat memengaruhi perkembangan fisik motorik serta emosionalnya. Interaksi sosial merupakan suatu proses yang fundamental dalam kehidupan manusia, di mana individu berinteraksi satu sama lain, baik secara langsung maupun tidak langsung, untuk membentuk hubungan yang saling mempengaruhi. Interaksi sosial ini bisa terjadi antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, atau antara kelompok dengan kelompok (Fahri & Lalu, 2019). Pada saat berinteraksi sosial, individu harus mempertimbangkan keberadaan individu lain di sekitarnya, karena tindakan interaksi sosial merupakan manifestasi dari hubungan interaksi sosial. Interaksi sosial merupakan aspek krusial dalam perkembangan anak usia dini (Siskayanti,

2022). Pada tahap ini, anak-anak belajar melalui pengalaman langsung berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa.

Interaksi sosial membantu anak mengembangkan keterampilan penting seperti berbagi, berkomunikasi, berempati, dan menyelesaikan konflik. Keterampilan ini tidak hanya mendukung hubungan yang sehat dengan orang lain, tetapi juga berkontribusi pada kesejahteraan emosional dan psikologis anak. Fokus utama dalam penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi secara mendalam bagaimana penggunaan gadget memengaruhi kemampuan interaksi sosial anak usia dini di TK PGRI Melati Indah. Interaksi sosial pada usia dini merupakan aspek perkembangan yang sangat penting, karena menjadi fondasi utama dalam pembentukan kemampuan komunikasi, empati, kerja sama, serta pengelolaan emosi anak. Penelitian ini ingin mengungkap sejauh mana penggunaan gadget, khususnya yang berlangsung secara intensif dan tanpa pengawasan yang memadai, berdampak terhadap perilaku sosial anak di lingkungan sekolah maupun rumah. Dengan menitikberatkan pada gejala-gejala sosial seperti kecenderungan menyendiri, kesulitan dalam berbicara atau menjalin komunikasi dua arah, kurangnya keterlibatan dalam permainan kelompok, serta ketidakmampuan mengontrol emosi, penelitian ini berusaha memberikan gambaran yang jelas mengenai perubahan perilaku sosial yang terjadi akibat eksposur gadget yang berlebihan.

Fokus penelitian juga mencakup faktor-faktor yang melatarbelakangi penggunaan gadget secara bebas di kalangan anak usia dini, seperti peran orang tua dalam mendampingi, tingkat pemahaman orang tua mengenai dampak negatif gadget, serta keterbatasan alternatif kegiatan bermain di rumah. Penelitian ini ingin membedah tidak hanya akibat dari penggunaan gadget, tetapi juga konteks sosial yang melingkupi anak, termasuk bagaimana kondisi keluarga, pola asuh, dan lingkungan sekitar turut berkontribusi terhadap kebiasaan digital anak. Dengan pendekatan kualitatif, penelitian ini memberikan ruang bagi pemahaman yang lebih mendalam dan kontekstual terhadap fenomena yang terjadi, sekaligus memberikan kontribusi bagi pengembangan strategi pendidikan yang dapat membantu meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak. Oleh karena itu, fokus penelitian ini bukan hanya pada dampak negatif gadget secara umum, melainkan pada hubungan kausal dan kontekstual antara intensitas penggunaan gadget dan keterampilan sosial anak dalam dinamika keseharian mereka.

Urgensi dari penelitian ini terletak pada kenyataan bahwa semakin hari, usia anak-anak yang terpapar teknologi digital semakin dini, sementara pemahaman orang tua dan pendidik mengenai dampaknya terhadap interaksi sosial anak masih tergolong rendah. Dalam banyak kasus, gadget digunakan sebagai alat untuk menenangkan anak atau sebagai pengganti peran orang tua saat sedang sibuk, tanpa memperhatikan efek jangka panjang terhadap kemampuan anak dalam membangun relasi sosial yang sehat (Hurrohman, 2022). Padahal, kemampuan berinteraksi sosial merupakan fondasi penting dalam pembentukan karakter, kepribadian, dan keberhasilan anak di masa depan. Tanpa keterampilan sosial yang baik, anak akan kesulitan dalam beradaptasi di lingkungan sekolah, menjalin pertemanan, maupun dalam menyelesaikan konflik secara sehat.

Penelitian ini penting untuk dilakukan karena mengkaji faktor-faktor yang memengaruhi interaksi sosial anak usia dini dalam kehidupan sehari-hari. Alasan lainnya yakni untuk memberikan pemahaman kepada orang tua agar lebih waspada terhadap gadget. Penelitian ini juga dapat dijadikan referensi bagi mahasiswa yang ingin meneliti kajian serupa. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu pada objek kajiannya. Sementara, penelitian lain memiliki fokus penelitian yang berbeda, baik subjek penelitian maupun objek yang akan dikaji.

2. METHODS

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan tujuan memahami secara mendalam pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial anak usia dini. Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan fokus penelitian yang menitikberatkan pada perilaku anak dalam situasi nyata di lingkungan sekolah. Menurut Sugiyono (2022), metode kualitatif disebut juga metode naturalistik karena dilakukan dalam kondisi alamiah tanpa intervensi

peneliti. Dengan metode ini, peneliti dapat menggali makna dan pola interaksi anak secara menyeluruh. Penelitian ini tidak bertujuan menguji hipotesis, tetapi membangun pemahaman berdasarkan data lapangan yang mendalam (Dayyan et al., 2017). Fokus penelitian diarahkan pada anak-anak yang menunjukkan kecenderungan kecanduan gadget untuk mengetahui bagaimana kebiasaan tersebut memengaruhi kemampuan mereka berinteraksi sosial di sekolah. Penelitian dilaksanakan di TK PGRI Melati Indah, yang berada di lingkungan masyarakat sosial ekonomi menengah ke bawah. Lokasi ini dipilih karena ditemukan anak-anak yang menunjukkan ketergantungan tinggi terhadap gadget. Subjek penelitian terdiri dari 15 anak usia dini yang dipilih secara purposive dari 30 peserta didik, dengan kriteria: sering menggunakan gadget, memiliki catatan perilaku sosial dari guru, dan laporan orang tua mengenai aktivitas anak di rumah.

3. FINDINGS AND DISCUSSION

Penelitian ini dilaksanakan di TK PGRI Melati Indah dan bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor yang memengaruhi penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial anak usia dini. Dalam proses pengumpulan data, peneliti menggunakan tiga teknik utama, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian adalah 15 anak usia dini yang dipilih berdasarkan tingkat ketergantungan terhadap gadget yang diamati oleh guru dan orang tua. Hasil dari ketiga teknik tersebut dirangkum dalam penjabaran berikut

Penelitian ini dilaksanakan di TK PGRI Melati Indah dan bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor yang memengaruhi penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial anak usia dini. Dalam proses pengumpulan data, peneliti menggunakan tiga teknik utama, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian adalah 15 anak usia dini yang dipilih berdasarkan tingkat ketergantungan terhadap gadget yang diamati oleh guru dan orang tua. Hasil dari ketiga teknik tersebut dirangkum dalam penjabaran berikut

3.1. Hasil Observasi

Observasi dilakukan dalam beberapa sesi selama proses pembelajaran dan kegiatan bermain di lingkungan sekolah, khususnya di dalam kelas dan area luar ruang (halaman bermain). Observasi ini bertujuan untuk melihat secara langsung bagaimana perilaku anak-anak dalam konteks interaksi sosial mereka, serta untuk mengidentifikasi perbedaan perilaku antara anak yang memiliki intensitas tinggi dalam penggunaan gadget dengan anak yang jarang menggunakannya (Ima Maisaroh1, 2022). Pengamatan dilakukan secara sistematis dengan mencatat setiap respons sosial, komunikasi verbal dan nonverbal, serta partisipasi anak dalam aktivitas bersama.

Dari hasil observasi yang dilakukan secara berulang, ditemukan bahwa anak-anak yang sering menggunakan gadget menunjukkan kecenderungan untuk menyendiri dan menarik diri dari lingkungan sosial sekitarnya. Mereka terlihat enggan bermain bersama teman-teman, jarang terlibat dalam kegiatan kelompok, dan menunjukkan sikap pasif terhadap ajakan bermain. Saat waktu bermain tiba, anak-anak yang tidak terlalu sering menggunakan gadget justru memperlihatkan perilaku yang lebih aktif dan kooperatif (Susandi, 2021). Mereka antusias berbagi mainan, melakukan permainan kolaboratif, bercanda, serta menunjukkan kemampuan komunikasi yang baik, seperti menyapa teman, mendengarkan, dan memberi respons secara wajar.

Sebaliknya, anak-anak yang memiliki tingkat penggunaan gadget tinggi lebih banyak terlihat duduk sendiri, tidak menunjukkan minat terhadap interaksi sosial, bahkan beberapa di antaranya memperlihatkan perilaku acuh tak acuh. Mereka tampak lebih tertarik dengan objek di sekitarnya daripada dengan teman sebaya, dan dalam beberapa kasus terlihat kesulitan memahami aturan bermain bersama. Ketika terjadi konflik kecil dalam permainan, anak-anak ini lebih cenderung menangis atau menunjukkan reaksi emosional yang berlebihan daripada mencoba menyelesaikan masalah dengan cara berkomunikasi. Dalam proses pembelajaran di kelas, anak-anak yang terpapar gadget secara berlebihan juga menunjukkan sejumlah kendala

yang signifikan.

Mereka sering kali kesulitan dalam mengikuti instruksi guru secara utuh, terlihat tidak fokus saat kegiatan berlangsung, dan menunjukkan sikap gelisah seperti bergerak tidak tenang, berbicara sendiri, atau memperlihatkan ekspresi wajah yang kurang responsif (Thalib, 2022). Tidak jarang mereka juga memotong pembicaraan guru, berbicara tanpa memperhatikan konteks, serta mengekspresikan emosi secara impulsif, seperti berteriak, menangis, atau tertawa tanpa sebab yang jelas. Fenomena ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat memengaruhi kemampuan anak dalam mengendalikan diri dan memperhatikan stimulus dari luar, khususnya dalam konteks hubungan sosial di kelas.

Ketidakmampuan untuk fokus dan berinteraksi secara sehat menjadi indikator bahwa terdapat gangguan dalam perkembangan aspek sosial-emosional anak. Anak-anak yang terlalu sering bermain gadget cenderung memiliki kontrol emosi yang lemah, tidak terbiasa dengan komunikasi dua arah secara langsung, dan kurang memiliki pengalaman dalam memahami dinamika sosial seperti berbagi, menunggu giliran, atau bekerja sama dalam kelompok (Hurrohmah, 2022). Selain itu, guru juga mencatat bahwa anak-anak dengan kecanduan gadget membutuhkan waktu yang lebih lama untuk memahami materi pembelajaran yang disampaikan secara lisan.

Mereka lebih mudah terdistraksi oleh suara atau gerakan kecil, serta memiliki rentang perhatian yang pendek. Hal ini berpengaruh langsung pada efektivitas proses belajar, karena interaksi antara guru dan murid menjadi terhambat akibat kurangnya respons aktif dari anak. Dengan demikian, hasil observasi menunjukkan adanya korelasi yang kuat antara intensitas penggunaan gadget dan menurunnya kualitas interaksi sosial anak usia dini. Anak-anak yang terpapar gadget secara berlebihan cenderung menunjukkan gejala-gejala keterlambatan dalam aspek sosial, kurang mampu beradaptasi dalam lingkungan bermain, serta memiliki kesulitan dalam membangun hubungan sosial yang sehat dengan teman sebaya maupun dengan guru. Temuan ini menegaskan pentingnya pengawasan dan pengendalian penggunaan gadget, serta perlunya stimulasi interaksi sosial yang lebih intensif bagi anak usia dini.

3.2. Hasil Wawancara

Wawancara dilakukan secara langsung dengan orang tua dari 15 anak yang dijadikan sebagai subjek penelitian. Teknik wawancara yang digunakan adalah wawancara bebas terpimpin, di mana peneliti telah menyiapkan daftar pertanyaan pokok tetapi tetap memberikan ruang kepada informan untuk menjelaskan pengalamannya secara terbuka dan mendalam. Wawancara dilakukan secara individual dalam suasana yang nyaman dan tidak mengintimidasi, agar orang tua dapat menyampaikan informasi secara jujur dan terbuka terkait kebiasaan anak mereka dalam menggunakan gadget di rumah.

Hasil dari wawancara menunjukkan bahwa sebagian besar orang tua memberikan akses kepada anak-anak mereka untuk menggunakan gadget atas dasar pertimbangan praktis. Alasan utama yang muncul adalah untuk menenangkan anak ketika sedang rewel, menghindari tantrum, atau agar anak dapat diam dan tidak mengganggu aktivitas orang tua, seperti ketika sedang memasak, membersihkan rumah, atau bekerja dari rumah. Beberapa orang tua juga mengakui bahwa pemberian gadget merupakan cara tercepat dan termudah untuk membuat anak merasa senang atau terhibur, terutama ketika mereka tidak memiliki cukup waktu atau energi untuk menemani anak bermain secara langsung.

Hal ini menunjukkan bahwa gadget telah menjadi semacam "pengasuh digital" yang menggantikan interaksi langsung antara anak dan orang tua. Durasi penggunaan gadget oleh anak-anak yang diwawancarai berkisar antara dua hingga empat jam per hari, dan dalam beberapa kasus bahkan lebih lama, terutama pada hari libur atau saat orang tua sibuk (Tiara Alivia & Sudad, 2023). Sebagian besar penggunaan gadget dilakukan tanpa pengawasan konten maupun pendampingan yang memadai. Anak dibiarkan memilih sendiri video atau permainan yang ingin diakses, dengan alasan bahwa konten tersebut dianggap aman karena berasal dari

platform populer seperti YouTube atau game anak (Muslihati et al., 2023). Padahal, tanpa penyaringan atau pengawasan, anak berisiko terpapar konten yang tidak sesuai dengan usia atau meniru perilaku yang kurang mendidik dari tokoh-tokoh digital yang ditonton (Khairunnisyah, 2020).

Dari wawancara juga terungkap bahwa banyak orang tua mulai menyadari adanya perubahan signifikan dalam perilaku anak sejak anak mulai terbiasa menggunakan gadget secara intensif. Perubahan tersebut meliputi meningkatnya sifat mudah marah, munculnya kecenderungan tantrum jika permintaan untuk bermain gadget tidak dipenuhi, serta adanya penolakan untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Anak menjadi lebih tertarik berinteraksi dengan layar daripada bermain dengan teman sebaya atau anggota keluarga. Bahkan, beberapa orang tua mengeluhkan bahwa anak mereka menjadi lebih pasif secara fisik, kehilangan minat bermain secara aktif di luar rumah, dan mengalami penurunan minat dalam kegiatan belajar atau membaca (Firmansyah, Iman, 2019). Selain itu, beberapa orang tua melaporkan bahwa anak mereka mengalami gangguan tidur, seperti sulit tidur di malam hari atau terbangun dalam keadaan gelisah, yang diyakini berkaitan dengan kebiasaan menonton gadget sebelum tidur.

Ada pula yang menyebutkan bahwa anaknya cenderung sulit berkonsentrasi dan mudah teralihkan perhatiannya ketika berinteraksi dengan orang lain atau saat mengikuti kegiatan di sekolah (Sulastri, 2017). Hal ini menjadi indikasi bahwa paparan gadget yang berlebihan tidak hanya berdampak pada perilaku sosial anak, tetapi juga pada aspek emosional dan kemampuan kognitif dasar, seperti fokus dan perhatian. Wawancara ini juga mengungkap bahwa sebagian besar orang tua belum memiliki pemahaman yang memadai mengenai dampak negatif dari penggunaan gadget secara berlebihan terhadap perkembangan anak usia dini. Banyak dari mereka yang tidak menyadari bahwa perilaku menyendiri, kurangnya komunikasi, dan emosi yang tidak stabil pada anak bisa menjadi gejala dari kecanduan gadget.

Minimnya literasi digital dalam keluarga dan kurangnya informasi mengenai pengasuhan di era digital menjadi salah satu penyebab utama lemahnya pengawasan orang tua terhadap penggunaan gadget. Kondisi ini menunjukkan pentingnya edukasi dan pendampingan bagi orang tua dalam memahami dampak jangka panjang penggunaan gadget terhadap perkembangan anak (Safutra et al., 2023). Penelitian ini menekankan bahwa peran orang tua tidak dapat digantikan oleh teknologi, dan penting bagi mereka untuk kembali terlibat secara aktif dalam aktivitas sehari-hari anak, terutama dalam membangun interaksi sosial yang sehat dan memperkuat kedekatan emosional antara anak dan keluarga. Hasil wawancara ini menjadi dasar penting dalam merekomendasikan intervensi pendidikan dan penyuluhan digital parenting bagi masyarakat luas.

3.3. Hasil Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan sebagai salah satu metode pendukung dalam proses pengumpulan data untuk memperkuat hasil observasi dan wawancara. Teknik ini melibatkan pencatatan secara visual dan tertulis terhadap aktivitas anak-anak selama proses bermain dan belajar di lingkungan TK PGRI Melati Indah. Dokumentasi yang dikumpulkan meliputi foto-foto kegiatan harian anak, catatan perkembangan sosial dari guru kelas, serta rekaman visual yang menggambarkan interaksi anak di dalam maupun di luar kelas. Dokumentasi ini sangat penting dalam penelitian kualitatif karena memberikan bukti nyata yang dapat diinterpretasikan secara lebih objektif untuk mendukung temuan utama.

Melalui dokumentasi foto yang diambil selama proses observasi, ditemukan perbedaan yang cukup mencolok antara anak-anak yang menggunakan gadget secara berlebihan dengan anak-anak yang jarang terpapar gadget (Ubaidah, 2024). Anak-anak yang memiliki frekuensi penggunaan gadget rendah umumnya tampak lebih aktif secara sosial. Mereka terlihat sering tersenyum, tertawa, bermain bersama teman sebaya, dan menunjukkan respons emosional yang sehat, seperti membantu teman yang kesulitan, berbagi mainan, serta menunjukkan antusiasme

dalam mengikuti kegiatan kelompok. Gestur tubuh mereka cenderung terbuka dan ekspresif, serta memperlihatkan kemampuan untuk beradaptasi dalam situasi sosial yang berbeda.

Sebaliknya, dokumentasi terhadap anak-anak yang terbiasa menggunakan gadget secara intensif menunjukkan hasil yang berbeda. Anak-anak ini tampak lebih pasif dalam berinteraksi, cenderung menyendiri di sudut ruangan atau area bermain, dan kurang menunjukkan ekspresi wajah yang ceria. Dalam beberapa foto, anak terlihat hanya memperhatikan objek di tangan mereka atau menunjukkan ekspresi datar saat teman-temannya bermain bersama. Mereka juga jarang terlibat dalam aktivitas kelompok, tidak merespons ajakan bermain, serta terlihat tidak tertarik terhadap kegiatan sosial di sekitarnya. Kondisi ini mengindikasikan adanya kecenderungan menarik diri dari lingkungan sosial, yang dapat menjadi indikator lemahnya keterampilan interaksi sosial.

Selain dokumentasi visual, dokumen lain yang digunakan adalah jurnal harian guru. Jurnal ini berisi catatan perkembangan setiap anak dalam aspek sosial-emosional, termasuk kemampuan berkomunikasi, partisipasi dalam kegiatan kelas, respons terhadap teman, serta perubahan perilaku dari waktu ke waktu (Priyanto, 2020). Catatan tersebut menunjukkan bahwa anak-anak dengan tingkat kecanduan gadget yang tinggi mengalami kesulitan dalam membangun relasi sosial yang sehat. Guru mencatat bahwa anak-anak tersebut lebih sering mengalami kesulitan dalam memahami instruksi, tidak sabar menunggu giliran, cepat marah, dan cenderung tidak mampu menyelesaikan konflik sosial dengan cara yang tepat.

Beberapa catatan dalam jurnal juga mengungkap bahwa terdapat penurunan motivasi belajar pada anak yang intens menggunakan gadget. Mereka cenderung tidak antusias saat diminta mengikuti kegiatan kelas, enggan berbicara saat diskusi, dan lebih sering meminta waktu istirahat. Anak-anak ini juga menunjukkan tanda-tanda kelelahan mental, seperti sering menguap, melamun, atau meminta untuk duduk sendiri. Hal ini berbanding terbalik dengan anak-anak yang lebih jarang menggunakan gadget, yang cenderung antusias mengikuti kegiatan, aktif bertanya, dan mudah diarahkan oleh guru.

Hasil dokumentasi ini secara keseluruhan memperkuat hasil observasi dan wawancara sebelumnya, yaitu bahwa terdapat hubungan yang cukup kuat antara tingginya intensitas penggunaan gadget dengan rendahnya kemampuan interaksi sosial anak usia dini. Temuan ini menegaskan pentingnya pembatasan penggunaan gadget di usia dini, serta perlunya intervensi dari orang tua dan guru untuk mendorong anak lebih aktif dalam berinteraksi sosial secara langsung. Dokumentasi juga menjadi bukti visual yang konkret dan kuat untuk menggambarkan dampak nyata dari penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak, sehingga memiliki nilai penting sebagai bahan refleksi bagi semua pihak yang terlibat dalam pendidikan dan pengasuhan anak.

Berdasarkan hasil temuan dari observasi, wawancara, dan dokumentasi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget yang tidak terkontrol berdampak negatif terhadap kemampuan interaksi sosial anak usia dini. Anak-anak yang terbiasa bermain gadget tanpa pengawasan mengalami hambatan dalam menjalin hubungan sosial, seperti kesulitan berbagi, kurangnya inisiatif untuk berkomunikasi, hingga ketidakmampuan dalam mengelola emosi saat berinteraksi dengan orang lain.

Temuan ini sejalan dengan pernyataan Febriana (2017) yang menjelaskan bahwa gadget sebagai produk teknologi dapat memengaruhi perilaku individu, termasuk anak usia dini. Anak-anak yang terlalu fokus pada aktivitas bermain gadget cenderung kehilangan kesempatan untuk berlatih keterampilan sosial secara langsung, seperti bercakap-cakap, menunggu giliran, atau menyelesaikan konflik dengan teman sebaya.

Penelitian ini juga memperkuat pandangan Fahri & Lalu (2019) bahwa interaksi sosial adalah aspek fundamental dalam kehidupan anak usia dini. Melalui interaksi sosial, anak tidak hanya belajar berkomunikasi, tetapi juga mengembangkan empati, kemampuan menyelesaikan masalah, dan keterampilan kerja sama. Sayangnya, ketergantungan terhadap gadget dapat

menghambat proses tersebut, karena anak lebih banyak menghabiskan waktu dalam dunia digital daripada di dunia nyata.

Penggunaan gadget yang tidak dibatasi juga menyebabkan anak menjadi lebih mudah terpancing emosi, seperti marah, menangis, atau frustrasi, ketika keinginannya tidak terpenuhi. Hal ini menunjukkan bahwa gadget tidak hanya berdampak pada aspek sosial, tetapi juga pada aspek emosional anak (Putri, 2024). Kemampuan anak dalam mengelola emosi dan memahami emosi orang lain menjadi kurang berkembang karena interaksi sosial secara langsung tergantikan oleh interaksi satu arah dengan layar.

Meskipun begitu, bukan berarti penggunaan gadget harus dihindari sepenuhnya. Gadget dapat digunakan sebagai alat edukatif yang bermanfaat jika digunakan secara tepat (Indra, 2024). Yang menjadi penting adalah peran orang tua dan guru dalam mendampingi, mengarahkan, serta membatasi penggunaan gadget (Ulfan, 2023). Misalnya, dengan menentukan waktu layar harian, memilih konten yang edukatif dan interaktif, serta melibatkan anak dalam aktivitas bermain sosial di dunia nyata.

Penelitian ini juga menunjukkan pentingnya edukasi kepada orang tua mengenai dampak penggunaan gadget dan pentingnya menciptakan lingkungan sosial yang mendukung perkembangan anak. Kegiatan bermain bersama, komunikasi terbuka dalam keluarga, serta stimulasi sosial yang memadai merupakan hal-hal yang dapat memperkuat kemampuan interaksi sosial anak (Hamka & Umarella, 2024).

4. CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap anak-anak di TK PGRI Melati Indah, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan tanpa pengawasan dan pendampingan orang tua berdampak signifikan terhadap kemampuan interaksi sosial anak usia dini. Anak-anak yang kecanduan gadget cenderung menunjukkan perilaku menyendiri, kurang memiliki kepekaan sosial, serta kesulitan dalam mengekspresikan emosi secara wajar. Mereka juga cenderung kurang aktif berpartisipasi dalam kegiatan kelompok, memiliki keterbatasan dalam berkomunikasi secara efektif, serta menunjukkan gejala ketergantungan seperti mudah marah ketika tidak mendapatkan akses ke gadget.

REFERENCES

- Firmansyah, Iman, M. (2019). Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar Dan Fungsi. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 17(2), 79–90.
- Hamka, S., & Umarella, S. (2024). Pemikiran pendidikan Syed M . Naquib al- Attas dalam Buku " The Concept of Education in Islam ". *Jurnal Pendidikan Islam*, 17(03), 627–640. <https://doi.org/10.32832/tawazun.v17i3.17535>
- Hurrohmah, N. M. (2022). Prophetic Parenting Pola Asuh Orangtua Dalam Pembentukan Karakter Anak Usia Dini. *Bimbingan Dan Konseling Islam*, 2(1), 32–41.
- Ima Maisaroh1. (2022). Urgensi Kearifan Lokal dalam Penguatan Pendidikan Karakter. *Pendidikan Karakter*, 8(1), 85–102.
- Indra, H. (2024). Pendidikan karakter perspektif Hasan Al-Banna. *Jurnal Pendidikan Islam*, 17(03), 563–580. <https://doi.org/10.32832/tawazun.v17i3.17605>

- Khairunnisyah. (2020). Pendekatan Rekonstruksi Sosial dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 6 Pontianak. *Journal of Islamic Education*, 1(1), 55–74. <https://doi.org/10.24260/arfannur.v1i1.138>
- Muslihati, Barni, M., & Iskandar. (2023). Perspektif Pendidikan Islam Berbasis Cinta Dan Kasih Sayang. *Jurnal Intelegensia*, 8(1), 62–74. <https://intelegensia.web.id/index.php/intelegensia/article/view/134>
- Pratiwi, D. S. (2018). Persepsi Orangtua terhadap Pendidikan Anak Usia Dini di Lingkungan RW 01 Dukuh Krajan Kota Salatiga. *Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya*, 34(1), 39–49.
- Priyanto, A. (2020). Pendidikan Islam dalam Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 06(02), 80–89. <https://doi.org/10.18860/jpai.v6i2.9072>
- Putri, K. M. (2024). Pembinaan Akhlak dalam Upaya Penguatan Self-Control Siswa Era Digital di Madrasah Aliyah Negeri Kota Palangka Raya. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 09(02), 170–183. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2024.vol9\(2\).18956](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2024.vol9(2).18956)
- Safutra, E., Faramitha, A., & Suratman. (2023). Implementasi Metode Pembiasaan Dalam Membentuk Karakter Religius Siswa SMP Nabil Husein Samarinda. *Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 1(3), 109–116. <https://doi.org/10.58812/spp.v1i03>
- Siskayanti, J. (2022). Analisis Karakter Peduli Lingkungan pada Siswa Sekolah Dasar. *Basicedu*, 6(2), 1508–1516. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2151>
- Sofia, A. (2021). Pandangan orang tua tentang pendidikan anak usia dini. *Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 1–6.
- Studi, P., Guru, P., Anak, P., Dini, U., Keguruan, F., Ilmu, D. A. N., & Jambi, U. (2023). *Program studi pendidikan guru pendidikan anak usia dini fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas jambi tahun 2023*.
- Sulastri. (2017). PERAN ORANGTUA DALAM PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DITINJAU DARI LATAR BELAKANG PENDIDIKAN Novrinda. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 61–80. <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1526>
- Susandi, A. (2021). Kerja Sama Orang Tua Dan Guru Dalam Membangun Kreativitas Siswa Madrasah Ibtidaiyah Melalui Pembelajaran Online. *Penelitian IPTEKS*, 6(1), 62–71. <https://doi.org/10.32528/ipteks.v6i1.5252>
- Thalib, M. A. (2022). Pelatihan Teknik Pengumpulan Data dalam Metode Kualitatif untuk Riset Akuntansi Budaya. *Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(1), 44–50.
- Tiara Alivia, & Sudad. (2023). Manajemen Pendidikan Karakter Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler. *Jurnal Penelitian*, 5(2), 108–119. <http://dx.doi.org/10.56630/jti.v5i2.447>

- Ubaidah. (2024). Pengembangan Suplemen Bahan Ajar Akhlak Terhadap Diri Dan Sesama Manusia Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Islam*, 17(03), 613–626. <https://doi.org/10.32832/tawazun.v17i3.17574>
- Ulfan, M. (2023). Pendidikan Karakter Melalui Agama Islam di Era Revolusi Digital. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan*, 02(07), 286–297. <https://journal.an-nur.ac.id/index.php/unisanjournal>