

## PENGARUH GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL PADA ANAK USIA DINI DI TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL 38 MALANG

Baria Ulfah<sup>1</sup>, Ratno Abidin<sup>2</sup>, Naili Sa'ida<sup>3</sup>, Wahono<sup>4</sup>

ulfa.lifetime@gmail.com<sup>1</sup>, ratnoabidin@um-surabaya.ac.id<sup>2</sup>, nailisa'ida@um-surabaya.ac.id<sup>3</sup>, wahono@um-surabaya.ac.id<sup>4</sup>

Universitas Muhammadiyah Surabaya

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan perangkat elektronik terhadap perkembangan sosial emosional anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 38 Malang. Penelitian ini menggunakan strategi penelitian korelasi untuk mengumpulkan informasi dari berbagai sumber mengenai topik penggunaan teknologi anak usia dini dan perkembangan sosial dan emosional pada anak. Metode pengambilan sampel yang digunakan adalah full sampling. Sampel yang mewakili keseluruhan populasi disebut dengan total sampling atau sampling jenuh (Neolaka, 2016). Dalam penelitian ini, sebanyak 26 anak kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 38 Malang tahun ajaran 2023/2024 dijadikan sampel dengan menggunakan metode ini, yang biasanya digunakan jika populasinya sedikit atau jumlah sampel jenuhnya kurang dari 30. Temuan ini menunjukkan bahwa perkembangan sosial anak-anak dapat dipengaruhi oleh penggunaan perangkat yang berlebihan, karena hal ini mengurangi peluang mereka untuk berkomunikasi tatap muka dengan orang tua dan teman sekelas. Penggunaan perangkat semacam itu secara berlebihan dapat mengganggu kemampuan anak untuk memahami ekspresi wajah dan indikator emosi lainnya. Dengan pengajaran dan pengawasan yang tepat, teknologi juga dapat memberikan pengaruh positif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak perangkat elektronik terhadap perkembangan sosial dan emosional anak TK di Aisyiyah Bustanul Athfal 38 Malang. Penelitian ini menggunakan strategi penelitian korelasi untuk mengumpulkan informasi dari berbagai sumber mengenai topik penggunaan teknologi anak usia dini dan perkembangan sosial dan emosional pada anak. Temuan ini menunjukkan bahwa perkembangan sosial anak-anak dapat dipengaruhi oleh penggunaan perangkat yang berlebihan, karena hal ini mengurangi peluang mereka untuk berkomunikasi tatap muka dengan orang tua dan teman sekelas. Penggunaan perangkat semacam itu secara berlebihan dapat mengganggu kemampuan anak untuk memahami ekspresi wajah dan indikator emosi lainnya. Dengan pengajaran dan pengawasan yang tepat, teknologi juga dapat memberikan pengaruh positif. Berdasarkan hasil analisis regresi pada tabel di atas, diperoleh nilai signifikansi penggunaan gadget terhadap perkembangan kemampuan sosial emosional anak usia dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 38 Malang sebesar 0,003, oleh karena nilai signifikansi diperoleh <0,05 maka disimpulkan bahwa ada pengaruh signifikan penggunaan gadget terhadap perkembangan kemampuan sosial emosional anak usia dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 38 Malang

**Kata kunci:** Anak Usia Dini, Gadget, Sosial Emosional

### ABSTRACT

*This study aims to examine the correlation of electronic devices on the social and emotional development of kindergarteners at Aisyiyah Bustanul Athfal 38 in Malang. This study*

*employed a correlative research strategy to compile information from a variety of sources on the topic of early childhood technology use and social and emotional development in children. The findings indicate that children's social development can be impacted by their excessive device use, as it diminishes their opportunities for face-to-face communication with parents and classmates. Excessive use of such devices can impair a child's capacity to understand facial expressions and other obvious indicators of emotion. With proper instruction and supervision, technology may also be a positive influence. This study aims to examine the impact of electronic devices on the social and emotional development of kindergarteners at Aisyiyah Bustanul Athfal 38 in Malang. This study employed a correlative research strategy to compile information from a variety of sources on the topic of early childhood technology use and social and emotional development in children. The findings indicate that children's social development can be impacted by their excessive device use, as it diminishes their opportunities for face-to-face communication with parents and classmates. Excessive use of such devices can impair a child's capacity to understand facial expressions and other obvious indicators of emotion. With proper instruction and supervision, technology may also be a positive influence. Based on the results of the regression analysis in the table above, the significance value obtained for the use of gadgets on the development of social-emotional abilities of early childhood in Kindergarten Aisyiyah Bustanul Athfal 38 Malang is 0.003, because the significance value obtained is <0.05, it is concluded that there is a significant influence of the use of gadgets on development of social emotional abilities of early childhood at Aisyiyah Bustanul Athfal 38 Malang Kindergarten*

**Keywords:** *Influence of Gadgets, Social Emotional, Early Childhood.*

## **PENDAHULUAN**

Penggunaan gadget tersebar luas di semua kelompok umur, termasuk anak-anak di bawah usia lima tahun (Kementerian Komunikasi dan Informatika, Republik Indonesia, 2015). Semua bidang perkembangan, termasuk keterampilan motorik, penguasaan bahasa, serta sosialisasi dan kemandirian, mengalami kemajuan yang sangat pesat pada masa ini pada anak-anak (Rumini dan Sundari, 2004). Waktu menatap layar yang intens selama periode perkembangan ini mungkin menghambat pematangan (Sigman, 2011). Seorang anak yang ketergantungan pada perangkat elektronik tidak akan peduli dengan alam sekitarnya.

Variabel internal dan eksternal mempengaruhi perkembangan anak. Status sosial ekonomi dan gaya pengasuhan memberikan dukungan terhadap praktik penyediaan perangkat elektronik kepada anak. Dalam hal kemampuan bersosialisasi dan kemandirian anak, serta perkembangan bahasa bicaranya, gadget merupakan faktor utama. Kedua bidang perkembangan tersebut dapat berkembang ketika anak terlibat langsung dengan lingkungan sekitar melalui komunikasi.

Bagaimana pengaturan dan pengawasan penggunaan gadget di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 38 Malang dapat mempengaruhi perkembangan sosial dan emosional anak usia dini. Perkembangan sosial dan emosional seorang anak dapat terdampak jika mereka terlalu sering menggunakan gawai atau tanpa pengawasan ketika mereka masih kecil. Sejumlah dampak buruk dapat diakibatkan oleh penggunaan gawai yang berlebihan pada anak-anak. Salah satunya adalah ketergantungan, dimana anak-anak terlalu bergantung pada perangkat elektronik dan akibatnya mengurangi interaksi sosial. Karena itu, mereka mungkin kesulitan mengekspresikan diri dan menjalin persahabatan. Selain itu, keterampilan sosial anak-anak dapat terganggu karena terlalu banyak waktu menatap layar.

Meskipun penting untuk interaksi sosial, mereka mungkin mengalami kesulitan dalam menafsirkan emosi dan ekspresi wajah orang lain. Selain itu, anak-anak yang menghabiskan terlalu banyak waktu di depan layar cenderung tidak bisa bangun dan bergerak, sehingga berdampak buruk bagi kesehatan fisik dan mental. Selain berdampak negatif pada kesehatan mental dan fisik anak, cahaya biru yang dipancarkan layar perangkat elektronik dapat mengganggu siklus tidur alaminya. Terakhir, ada kemungkinan pengembangan keterampilan sosial tertunda. Paparan berlebihan terhadap perangkat elektronik dapat mengganggu perkembangan sosial dan emosional anak.

### **1. Konsep sosial emosioal**

Emosi merupakan perasaan pada diri sendiri yaitu marah, ketakutan, kebahagiaan, sedih dan juga rasa cinta (Mursidah, 2023).

Ketika anak sudah sehat emosinya dan mampu bereaksi terhadap lingkungan sekitar pada usia lebih muda, hal ini disebut dengan perkembangan sosialisasi dan emosi. Tujuan perkembangan sosial emosional anak, menurut para ahli, adalah untuk mengetahui siapa dirinya dan bagaimana berhubungan dengan orang lain, terutama kelompok usia dan orang dewasa dalam kehidupannya. Selalu bertindak dengan cara yang bermanfaat bagi masyarakat dan bertanggung jawab secara pribadi atas tindakan Anda.

Hurlock mendefinisikan pembangunan sosial sebagai pematangan kapasitas individu untuk berinteraksi dengan orang lain dan menyesuaikan perilaku mereka untuk memenuhi harapan masyarakat.

Ketika menuju perkembangan sosialnya, anak akan mengalami pencapaian kematangan dalam hubungan sosial, meliputi kemampuan mandiri, bersosialisasi, dan berinteraksi dengan lingkungannya (Alya, 2022).

Ada tiga rintangan besar yang harus dilewati seseorang sebelum mereka dapat menjalani kehidupan sosial. Pertama-tama, masyarakat harus memikirkan bagaimana bertindak dengan cara yang dapat diterima secara sosial. Kompeten secara sosial adalah menyadari dan mampu menerapkan standar, etika, dan tata krama sosial yang sesuai. Kedua, mereka harus mengetahui tempat mereka di masyarakat dan bagaimana cara menyesuaikan diri. Untuk melakukan hal ini, mereka memerlukan pemahaman terhadap berbagai situasi sosial, posisi, dan tugas, serta praktik berinteraksi dengan orang lain dalam lingkungan tersebut. Ketiga, masyarakat perlu memperbaiki sikap dan tingkah lakunya dalam hubungannya dengan orang lain dan aktivitas kelompok. Menjadi warga negara yang baik berarti melakukan bagian Anda untuk meningkatkan kesehatan dan persatuan dalam masyarakat serta belajar menghargai dan memahami keberagaman. Untuk mewujudkan kehidupan sosial yang damai dan produktif, tiga langkah berikut ini penting.

Perilaku sosial anak prasekolah adalah perkembangan tingkah laku anak sesuai dengan aturan yang berlaku di masyarakat, dimanapun anak berada. Jika anak memiliki disabilitas dalam perkembangan sosial, anak tersebut secara khusus dipengaruhi oleh kebutuhan kelompok, kemandirian anak dalam berpikir dan berperilaku, dan yang terpenting, gangguan pembentukan harga diri anak. Dari segi faktor pemicunya, jika tidak segera dihilangkan dampaknya akan semakin meningkat. Salah satu faktor atau rangsangan yang dapat mempengaruhi perkembangan anak adalah kebiasaan bermain alat ( Saputri, 2022).

### **2. Konsep Gadget**

Sesekali bermunculan gadget-gadget baru yang memudahkan hidup masyarakat. Saat ini, sebagian besar orang mengandalkan perangkat teknologi seperti laptop, tablet, dan ponsel pintar. Saat ini banyak orang yang menyukai gadget seperti smartphone dan tablet elektronik. Artinya, baik di kalangan orang dewasa maupun anak-anak. Ini karena

kemampuannya yang berteknologi tinggi dan antarmuka yang ramah pengguna.

Ditemukan dalam bahasa Indonesia oleh Widiawati, Sugiman, dan Edy (2014), yang mendefinisikan gadget sebagai benda berteknologi tinggi yang memiliki beberapa kegunaan, termasuk namun tidak terbatas pada konsumsi media, jejaring sosial, hobi, dan hiburan. Perangkat adalah media yang berfungsi sebagai alat komunikasi masa kini dan memperlancar aktivitas komunikasi manusia, menurut Jati dan Herawati (2014).

Jika Anda bosan melakukan hal yang sama berulang kali, Anda dapat menggunakan salah satu dari banyak kemampuan yang disertakan dalam gadget modern untuk beristirahat dan melakukan sesuatu yang baru. Kemampuan multimedia perangkat dapat dimanfaatkan untuk tujuan hiburan, memungkinkan pengguna mendengarkan musik atau menonton video. Selain itu, ada banyak aplikasi yang tersedia untuk diunduh gratis, termasuk situs berbagi video seperti YouTube, Metube, dan Vidio, serta game seperti COC, PUBG, dan Mobile Legend. aplikasi seperti Instagram, Facebook, dan Twitter yang memungkinkan pengguna mendapatkan teman baru atau menambah teman yang sudah ada.

Pengguna dapat menginstal dan menjalankan aplikasi apa pun, baik yang tersedia di internet maupun tidak, di gadgetnya.

Penggunaan teknologi yang tidak diawasi dapat berdampak negatif terhadap kegunaannya. Banyak bidang lain, termasuk kesehatan dan masyarakat, terkena dampaknya. Pengecualian tidak berlaku untuk tahun-tahun awal. Anak-anak antara usia nol dan delapan tahun dianggap berada dalam tahap perkembangan anak usia dini, menurut NAEYC. Seluruh bagian kehidupan seseorang mengalami proses pendewasaan pada masa ini.

Banyak bagian dari kepribadian seseorang, termasuk kecerdasan, ingatan, dan kecerdasannya, berkembang selama tahun-tahun pembentukan masa kanak-kanak. Menghalangi perkembangan dan pertumbuhan pada masa ini dapat menimbulkan masalah di kemudian hari (Bredenkamp, 1992:6). Untuk memahami bagaimana seorang anak berperilaku pada usia tertentu, ada baiknya jika kita memiliki pemahaman yang kuat tentang dasar-dasar perkembangan anak. Kemampuan motorik kasar dan halus, bicara dan bahasa, bersosialisasi, dan kemandirian merupakan seluruh aspek perkembangan yang berkaitan dengan tumbuhnya struktur fungsi tubuh (Soetjningsih dan Ranuh, 2015).

Perkembangan motorik, perkembangan berpikir/kognitif, perkembangan bahasa, perkembangan sosial, dan perkembangan emosi merupakan lima pilar yang menjadi landasan teori perkembangan anak Syaodih. Menurut Hadis (2003: 5), program tumbuh kembang anak harus fokus pada peningkatan empat bidang pertumbuhan: fisik, kognitif, linguistik, dan sosial-emosional. Perkembangan fisik, kognitif, linguistik, dan sosial-emosional merupakan empat domain yang termasuk dalam penelitian ini. Enam bidang perkembangan anak usia dini diidentifikasi oleh Catron dan Allen (1999:23–26): kesadaran diri, kesejahteraan emosional, sosialisasi, komunikasi, kognisi, dan kemampuan motorik.

### **3. Konsep Anak Usia Dini**

Menurut Wijana (2008), tahun-tahun pembentukan anak dimulai sejak lahir dan berlanjut hingga mencapai usia enam tahun. Anak-anak pada tahun-tahun awal kehidupannya sedang melalui tahap perkembangan khusus, kata Mansur (2005: 88). Tahapan pertumbuhan dan perkembangan yang berbeda mempunyai pola perkembangan yang berbeda pula. Karena potensi mereka yang tak terukur dan laju perkembangan luar biasa yang mereka jalani selama ini, masa kanak-kanak benar-benar merupakan masa emas. Setengah dari kecerdasan anak dihasilkan dalam empat tahun pertama kehidupannya, menurut berbagai penelitian neurologi. Perkembangan otak mencapai 80% pada usia 8 tahun dan 100% pada usia 18 tahun (Suyanto, 2005: 6).

Saat anak-anak masih kecil, mereka melewati “masa keemasan”, yaitu saat mereka

sangat terbuka terhadap pengalaman dan kesan baru. Setiap anak mempunyai waktu sensitif yang unik dan bertepatan dengan laju pertumbuhan dan perkembangannya. Untuk membantu anak mencapai potensi maksimalnya, orang tua perlu memiliki pemahaman yang kuat tentang bagaimana anak tumbuh dan berkembang. Enam bidang perkembangan anak usia dini diidentifikasi oleh Catron dan Allen (1999:23–26): kesadaran diri, kesejahteraan emosional, sosialisasi, komunikasi, kognisi, dan kemampuan motorik. Pandangan komprehensif mengenai perkembangan anak tidak hanya mencakup perkembangan intelektual dan fisik-motorik, tetapi juga penguasaan bahasa, kematangan sosial-emosional, serta pembentukan prinsip moral dan agama.

Tujuan pendidikan perkembangan praremaja (PAUD) yang dimulai sejak lahir dan berlanjut hingga anak mencapai usia enam tahun, adalah untuk mempersiapkan mereka menghadapi pendidikan formal dan informal dengan merangsang pertumbuhan dan perkembangan intelektual, emosional, sosial, dan fisik. (Maimunah, 2009:15). Anak-anak belajar menggunakan pikiran mereka selama tahap pertumbuhan; pada saat ini, mereka belum belajar untuk melakukan hal tersebut (Dewantara, 2013).

## **METODOLOGI**

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji hubungan gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak TK di Aisyiyah Bustanul Ahfal 38 Malang. Jenis penelitian ini menggunakan metodologi kuantitatif berdasarkan penalaran logis. Cara berpikir ini didasarkan pada ekstrapolasi hasil tertentu dari data atau konteks yang lebih luas. Untuk mengetahui pengaruh perangkat terhadap perkembangan sosial, peneliti menggunakan data kuantitatif pada pembelajaran PAUD Kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 38 Malang.

Penelitian ini memadukan alat kuantitatif dengan pendekatan korelasi. Fokus penelitian kuantitatif adalah memaksimalkan objektivitas dan fenomena obyektif. Data, analisis statistik, organisasi, dan eksperimen terkontrol menjadi tulang punggung metodologi penelitian ini. Metodologi penelitian kuantitatif didasarkan pada permasalahan yang diangkat. Studi sebab dan akibat adalah hal yang satu ini. Kaitan sebab-akibat adalah dasar dari penelitian sebab-akibat. Para peneliti bertujuan untuk mengetahui apakah dan bagaimana perangkat elektronik mempengaruhi perkembangan sosial dan emosional anak-anak antara usia empat dan lima tahun. Pemeriksaan dilakukan pada bulan Juni 2024 di TK Aisyiyah Bustanul Athfal yang berlokasi di 38 Kota Malang, Jl. Slamet no. 9A Cemorokandang, Malang.

Hasil survei evaluasi yang bertujuan untuk memberikan penilaian yang sistematis, faktual, dan akurat terhadap fakta dan karakteristik suatu populasi atau wilayah merupakan sebagian besar sumber data penelitian kuantitatif. Data mengenai populasi yang besar diperoleh atau dikumpulkan dengan menggunakan berbagai pendekatan penelitian kuantitatif, termasuk survei. Dalam kebanyakan kasus, lebih baik menggunakan sampel yang lebih kecil. Saat menangani permasalahan di tingkat populasi di dunia nyata, peneliti sering kali beralih ke pendekatan kuantitatif seperti survei, yang memerlukan ukuran sampel yang besar. Data dikumpulkan dari orang-orang yang berpartisipasi dalam penelitian survei melalui kuesioner. Perkataan dan perbuatan dalam penelitian ini dapat diperoleh dari wawancara, observasi, dan catatan lapangan yang dilakukan peneliti sambil bertindak sebagai pengamat yang tidak memihak atau aktif. Sumber tertulis untuk penelitian ini dapat berupa akta nikah dan dokumen pribadi lainnya dari keluarga muda. Peneliti menggunakan sumber data lain dengan dokumen pribadi tersebut untuk menarik kesimpulan.

Metode pengambilan sampel yang digunakan adalah full sampling. Sampel yang

mewakili keseluruhan populasi disebut dengan total sampling atau sampling jenuh (Neolaka, 2016). Dalam penelitian ini, sebanyak 26 anak kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal 38 Malang tahun ajaran 2023/2024 dijadikan sampel dengan menggunakan metode ini, yang biasanya digunakan jika populasinya sedikit atau jumlah sampel jenuhnya kurang dari 30.

Sebagian dari ukuran dan komposisi populasi menjadi sampel penelitian. Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hal. 26529 menyarankan penggunaan sampel yang diambil dari populasi yang lebih besar ketika mempelajari seluruh populasi akan menjadi tidak praktis karena keterbatasan seperti waktu, uang, atau data. Untuk penelitian dengan peserta kurang dari 100, disarankan untuk mendaftarkan semuanya untuk melakukan penelitian populasi. Selain itu disarankan mengambil kurang lebih 10-25% atau 25-50% atau bahkan lebih jika jumlah subjek melebihi 100 orang. Besar sampel dalam penelitian ini ditentukan sebanyak 26 anak usia dini 4-5 tahun yang merupakan 100% dari keseluruhan populasi. Hal ini berdasarkan statistik yang menunjukkan bahwa terdapat 26 orang pada kelompok umur tersebut.

Variabel yang digunakan dalam penelitian menurut Sugiyono ada dua jenis, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah atribut, sifat, atau nilai seseorang, objek, atau aktivitas yang dipilih peneliti untuk dipelajari, dan variabel terikat adalah hasil penelitian tersebut. Variabel stimulus, prediktor, atau anteseden merupakan contoh variabel bebas. Variabel independen merupakan istilah umum dalam bahasa Indonesia. Dalam hubungan variabel terikat, variabel bebas adalah variabel yang menyebabkan perubahan atau munculnya variabel terikat. 31 “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Emosional Anak Usia Dini” menggunakan penggunaan gadget sebagai variabel independen dan perilaku sosial emosional anak usia dini sebagai variabel dependen.

Pentingnya menggunakan prosedur pengumpulan data yang tepat dan metodis karena tujuan teknik pengumpulan data adalah memperoleh data yang valid untuk kegiatan penelitian. Dua metode utama pengumpulan data kuantitatif untuk penelitian ini adalah observasi dan kuesioner. Kuesioner adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dari responden, biasanya terdiri dari daftar pertanyaan. Anda dapat mengisi kuesioner secara langsung, melalui telepon, online, atau melalui surat. Keuntungan dari kuesioner adalah cara yang cepat, mudah, dan harga terjangkau untuk mendapatkan banyak data dari sejumlah besar responden. Mereka juga merupakan alat yang berguna untuk mengukur sikap, preferensi, perilaku, opini, dan niat berbagai subjek. Di sisi lain, observasi mengacu pada metode dimana peneliti memperoleh informasi melalui observasi langsung atau dengan menggunakan indranya. Penelitian ini menggunakan metode observasi dan pencatatan langsung untuk mengetahui pengaruh intensitas penggunaan gadget pada anak usia dini terhadap perilaku sosial di TK Aisyiyah Bustanil Athfal 38 Malang. Lembar observasi digunakan untuk mencatat data anak usia 4-5 tahun guna mengetahui apakah konten yang dilihatnya di perangkat elektronik berdampak pada perkembangan sosial dan emosionalnya.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Uji Validitas Instrumen**

Alat penelitian dinilai validitasnya dengan menggunakan software SPSS versi 26. Sebagai bagian dari proses pengujian, kami melihat nilai korelasi item-total ( $r$ ) yang telah disesuaikan untuk setiap pertanyaan. Suatu item pernyataan dianggap valid dalam pengujian ini jika nilai  $r$  yang dihitung signifikan dan lebih tinggi dari nilai  $r$  pada tabel. Apabila  $r$  hitung signifikan dan lebih dari 0,4438 maka butir pertanyaan dianggap dapat diterima dalam pengujian ini. Hal ini disebabkan karena berdasarkan R tabel, nilai  $r$  tabel sampel uji

coba yang berjumlah 20 responden ( $\alpha = 5\%$ ) adalah sebesar 0,4438.

Untuk mengukur variabel yang terkait dengan penggunaan perangkat, digunakan enam belas item pertanyaan. Setiap item pertanyaan valid untuk menilai faktor-faktor yang berhubungan dengan penggunaan gadget, seperti terlihat pada hasil analisis Tabel 4.1, dimana nilai r taksiran lebih besar dari nilai r tabel. Langkah selanjutnya adalah menilai peran faktor perkembangan emosi terhadap perilaku sosial anak usia dini dengan menggunakan kuesioner yang terdiri dari dua puluh pertanyaan. Studi tersebut menegaskan bahwa setiap item dalam tabel secara akurat menilai variabel perkembangan emosional dalam konteks perilaku sosial pada anak kecil.

Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas

Variabel	Indikator	Sig.	R Hitung	R Tabel	Keterangan
Penggunaan gadget	X.1	0,000	0,876	0,4438	Valid
	X.2	0,000	0,777	0,4438	Valid
	X.3	0,000	0,836	0,4438	Valid
	X.4	0,000	0,926	0,4438	Valid
	X.5	0,000	0,616	0,4438	Valid
	X.6	0,000	0,853	0,4438	Valid
	X.7	0,000	0,558	0,4438	Valid
	X.8	0,000	0,912	0,4438	Valid
	X.9	0,000	0,438	0,4438	Valid
	X.10	0,000	0,912	0,4438	Valid
	X.11	0,000	0,906	0,4438	Valid
	X.12	0,000	0,824	0,4438	Valid
	X.13	0,000	0,818	0,4438	Valid
	X.14	0,000	0,852	0,4438	Valid
	X.15	0,000	0,765	0,4438	Valid
	X.16	0,000	0,748	0,4438	Valid
Perkembangan emosional dalam perilaku sosial anak usia dini	Y.1	0,000	0,880	0,4438	Valid
	Y.2	0,000	0,831	0,4438	Valid
	Y.3	0,000	0,882	0,4438	Valid
	Y.4	0,000	0,910	0,4438	Valid
	Y.5	0,000	0,862	0,4438	Valid
	Y.6	0,000	0,877	0,4438	Valid
	Y.7	0,000	0,880	0,4438	Valid
	Y.8	0,000	0,890	0,4438	Valid
	Y.9	0,000	0,839	0,4438	Valid
	Y.10	0,000	0,813	0,4438	Valid
	Y.11	0,000	0,850	0,4438	Valid
	Y.12	0,000	0,874	0,4438	Valid
	Y.13	0,000	0,867	0,4438	Valid
	Y.14	0,000	0,895	0,4438	Valid
Y.15	0,000	0,824	0,4438	Valid	
Y.16	0,000	0,823	0,4438	Valid	
Y.17	0,000	0,787	0,4438	Valid	
Y.18	0,000	0,865	0,4438	Valid	
Y.19	0,000	0,779	0,4438	Valid	
Y.20	0,000	0,779	0,4438	Valid	

### B. Uji Keandalan Instrumen

Uji reliabilitas adalah langkah selanjutnya dalam proses pengujian, setelah setiap item pernyataan dianggap sah. Instrumen dianggap reliabel jika nilai Cronbach's alpha lebih dari 0,7, menurut uji reliabilitas Cronbach's Alpha (Ghozali, 2018). Berikut tabel temuan uji reliabilitas masing-masing instrumen:

Analisis yang disajikan pada Tabel 4.2 menunjukkan bahwa instrumen variabel penggunaan gadget mempunyai nilai Cronbach's alpha sebesar 0,958, artinya terdapat 16 item pertanyaan yang valid. Begitu pula dengan instrumen variabel perkembangan emosi perilaku sosial anak usia dini mempunyai nilai Cronbach's alpha sebesar 0,981 artinya terdapat 20 item pertanyaan yang valid. Setiap instrumen merupakan variabel penelitian jika koefisiennya lebih besar dari 0,7. dinyatakan reliabel.

### C. Karakteristik Responden

Responden dalam penelitian ini berjumlah 26 orang dan semuanya adalah anak-anak kecil. Berikut ini adalah karakteristik responden berdasarkan umur dan jenis kelamin, berdasarkan hasil pengumpulan data penelitian ini.

Tabel 4.3 Deskripsi Karakteristik Responden

Karakteristik	Kategori	Frekuensi	Presentase
Jenis Kelamin	Laki-laki	14	53,8%
	Perempuan	12	46,2%
Usia	4 Tahun	8	30,8%
	5 Tahun	18	69,2%

Sumber data diolah (2024)

Karakteristik responden berdasarkan gender yang disajikan pada Tabel 4.3, rincian gendernya adalah sebagai berikut: 53,8% laki-laki dan 46,2% perempuan. Selain itu, jika

dikelompokkan berdasarkan usia, lebih dari 70% tanggapan adalah berusia 5 tahun, dan 30% termasuk dalam kategori berusia 4 tahun.

**D. Variabel Penelitian**

Dengan menghitung skor rata-rata untuk setiap item pertanyaan pada skala Likert 1–5, kita dapat mengetahui bagaimana perasaan responden terhadap setiap pertanyaan. Umar (2012) menggunakan skala Likert 1 sampai 5, mengklasifikasikan rata-rata skor sebagai berikut: kecenderungan persepsi responden yang tinggi ditunjukkan dengan nilai antara 1,00 hingga 2,33, persepsi sedang dengan nilai antara 2,33 hingga 3,67, dan persepsi tinggi. kecenderungan dengan nilai antara 3,67 dan 5,00. Penelitian ini mendeskripsikan persepsi responden terhadap variabel yang diteliti berdasarkan hasil pengisian kuesioner:

1. Gambaran Penggunaan Gadget

Sebanyak enam belas pertanyaan digunakan untuk mengukur variabel penggunaan perangkat dalam penelitian ini. Berikut penjelasan variabel terkait penggunaan perangkat yang diperoleh dari respon survei:

Tabel 4.4 Gambaran Variabel Penggunaan Gadget

Indikator	Pernyataan	Distribusi Frekuensi					Mean
		STS	TS	N	S	SS	
X.1	Anak menggunakan gadget karena banyak informasi tentang dunianya	4	7	11	4	0	2,58
X.2	Anak mudah bosan ketika bermain gadget	11	6	9	0	0	1,92
X.3	Anak tidak suka diganggu ketika sedang mengakses gadget yang anak gemari	0	5	13	8	0	3,12
X.4	Anak lebih konsentrasi belajar jika tidak menggunakan gadget	1	2	9	13	1	3,42
X.5	Anak lupa waktu ketika mengakses gadget	1	3	11	11	0	3,23
X.6	Anak mengerjakan tugas sekolah sambil bermain gadget	16	8	2	0	0	1,46
X.7	Anak tidak mudah terpengaruh hal atau informasi yang berasal dari gadget	5	10	9	1	0	2,46
X.8	Anak mengaplikasikan beberapa tren dalam kehidupan nyata dari gadget	1	4	18	3	0	2,88
X.9	Anak menjadi malas belajar karena adanya gadget	2	9	9	6	0	2,73
X.10	Anak mendapatkan manfaat dan informasi untuk proses belajar dari gadget	1	4	19	2	0	2,85
X.11	Anak mengakses gadget dalam sehari lebih dari 1 jam	7	4	11	4	0	2,46
X.12	Ketika anak mengakses gadget menghabiskan waktu 20 menit sehari	7	7	10	2	0	2,27
X.13	Anak menggunakan gadget lebih dari 3 kali dalam sehari	8	7	9	2	0	2,19
X.14	Anak bisa mengakses internet melalui gadget lebih dari 5 kali dalam sehari	14	7	4	1	0	1,69
X.15	Anak membuka internet melalui gadget hanya 2 kali sehari	8	9	9	0	0	2,04
X.16	Anak menggunakan gadget 1 kali sehari	8	6	9	3	0	2,27
Rata-rata skor							2,47

Sumber: data diolah (2024)

Pernyataan, karena gadget bersifat menarik dan menghibur bagi mereka. Bertentangan dengan anggapan umum, terdapat kecenderungan bawaan terhadap kecanduan gadget pada anak-anak yang, jika dibiarkan, dapat berkembang menjadi kecanduan yang parah.

Selain itu, meskipun jarang terjadi, pernyataan 46 menunjukkan bahwa banyak anak masih tidak dapat belajar tanpa perangkat mereka.

Anak tidak mudah terpengaruh oleh informasi dari gawai, sebagaimana ditunjukkan oleh mean 2,46 pada pernyataan X.7. Dengan skor rata-rata 2,88, Pernyataan X.8 menunjukkan bahwa anak-anak terkadang memperkirakan tren teknologi ke dalam kehidupan nyata, sehingga menyoroti dampak signifikan teknologi terhadap kehidupan sosial anak-anak. Dengan skor rata-rata 2,73, Pernyataan X.9 menunjukkan bahwa perangkat elektronik dapat membuat anak-anak bermalas-malasan mengerjakan pekerjaan rumahnya.

Pernyataan X.10 menyatakan bahwa, rata-rata, perangkat memberikan 2,85 manfaat dan informasi kepada anak-anak yang membantu proses belajar mereka. Beberapa remaja menggunakan perangkat elektronik lebih dari tiga sampai lima kali sehari, menurut Pernyataan X.11 dan X.13 dan X.14, dengan rata-rata masing-masing 2,19 dan 1,69.

Anak-anak hanya menggunakan perangkatnya untuk mengakses internet dua kali sehari, menurut Pernyataan X.15 (rata-rata = 2,04), dan pernyataan Secara keseluruhan, data menunjukkan bagaimana anak-anak memanfaatkan gadget dan pengaruhnya terhadap kehidupan dan tindakan mereka sehari-hari.

Temuan penelitian secara keseluruhan menunjukkan bahwa penggunaan perangkat elektronik oleh anak muda secara signifikan mempengaruhi tindakan dan perilaku mereka sehari-hari. Generasi muda saat ini memanfaatkan perangkat elektronik untuk berbagai tujuan, termasuk menjelajahi dunia di sekitar mereka dan bermain game yang mungkin tidak sesuai dengan kelompok usia mereka. Daya tarik dan potensi penggunaan perangkat-perangkat ini secara tidak terkendali oleh anak-anak tanpa adanya pengawasan orang tua disebabkan oleh fakta bahwa perangkat-perangkat tersebut tetap menjaga perhatian mereka dan membuat mereka tidak mudah merasa bosan saat menggunakannya. Anak-anak mungkin memiliki kecenderungan kecanduan gadget jika mereka merasa tertekan ketika perangkat pilihan mereka terganggu saat mereka menggunakannya. Sangat penting untuk membatasi penggunaan gadget selama waktu belajar karena keberadaan gadget cenderung membuat anak kurang fokus saat mencoba berkonsentrasi. Selain itu, penting bagi orang tua untuk mengawasi anak-anak mereka ketika mereka menggunakan perangkat elektronik, karena mereka cenderung lupa waktu. Meskipun beberapa anak mungkin menolak taktik persuasi yang digunakan oleh perangkat elektronik, sulit untuk menyangkal dampak besar perangkat ini terhadap kehidupan sosial anak-anak. Tidak jarang anak-anak meniru tren yang terlihat di layar dan bahkan menunjukkan rasa malas saat mengerjakan tugas sekolah. Beberapa anak menggunakan perangkat mereka lebih dari tiga atau lima kali sehari, yang merupakan masalah serius mengingat manfaat teknologi bagi pendidikan bagi anak-anak. Untuk memaksimalkan dampak positif dan mengurangi dampak buruk, orang tua harus memberikan perhatian penuh saat anak menggunakan perangkat elektronik.

## 2. Gambaran Variabel Perkembangan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini

Dua puluh item pertanyaan digunakan untuk menguji variabel perkembangan keterampilan sosial anak usia dini dalam penelitian ini. Berikut ini daftar faktor-faktor yang berperan terhadap perkembangan kemampuan sosial anak usia dini, menurut hasil survei:

Indikator	Pernyataan	Distribusi Frekuensi					Mean
		STS	TS	N	S	SS	
Y.1	Anak dapat bekerja sama dengan teman sebayanya	1	1	15	9	0	3,23
Y.2	Anak suka menyendiri daripada bekerja sama dengan teman	13	10	1	2	0	1,69
Y.3	Anak terbiasa mengerjakan tugas kelompok bersama	1	6	16	3	0	2,81
Y.4	Anak tidak suka mengerjakan tugas kelompok dan memilih bermain	7	10	7	2	0	2,15
Y.5	Anak dapat melaksanakan tugas sampai selesai	2	4	13	7	0	2,96
Y.6	Anak lari dari tanggung jawabnya	14	9	1	2	0	1,65
Y.7	Anak senang mengucapkan terimakasih ketika dibantu dan diberi oleh orang lain	1	0	13	12	0	3,38
Y.8	Anak acuh tidak mengucapkan terimakasih ketika dibantu oleh orang lain	16	9	0	1	0	1,46
Y.9	Anak berani minta tolong ketika mendapat kesulitan	1	1	16	8	0	3,19
Y.10	Anak tidak membangkang ketika di nasehati dan diajari kebaikan	3	9	11	3	0	2,54
Y.11	Anak semakin sering membantah semenjak mengenal gadget	1	4	17	4	0	2,92
Y.12	Anak tidak membangkang ketika di nasehati dan diajari kebaikan	3	9	9	5	0	2,62
Y.13	Anak akan marah apabila diganggu ketika bermain gadget	6	9	7	4	0	2,35
Y.14	Anak marah-marah ketika tidak diberikan gadget	7	10	5	4	0	2,23

Nilai rata-rata sebesar 3,23 pada pernyataan Y.1 menunjukkan bahwa remaja mempunyai kemampuan kerjasama yang tinggi ketika bekerja dengan teman sekelasnya. Skor rata-rata sebesar 1,69 pada pernyataan Y.2 menunjukkan bahwa anak-anak mempunyai kecenderungan yang rendah untuk menyendiri, hal ini menunjukkan bahwa mereka lebih suka bekerja sendiri dibandingkan dengan teman.

Dengan mean sebesar 2,81 pada pernyataan Y.3, terlihat jelas bahwa anak nyaman bekerja dalam kelompok. Pernyataan Y.4 menunjukkan bahwa beberapa siswa lebih memilih bermain daripada menyelesaikan proyek kelompok (rata-rata = 2,15). Dengan skor rata-rata 2,96, anak mempunyai kapasitas yang cukup kuat dalam menyelesaikan tugas pada pernyataan Y.5.

Dengan nilai rata-rata sebesar 1,65, Pernyataan Y.6 menunjukkan bahwa kemungkinan anak muda menghindari kewajibannya adalah kecil. Dengan skor rata-rata 3,38 pada pernyataan Y.7, anak-anak cepat mengucapkan “terima kasih” ketika orang lain membantu mereka, sedangkan skor 1,46 pada pernyataan Y.8 menunjukkan bahwa anak-anak hampir tidak pernah lalai dalam mengakui kemurahan hati.

Anak tidak takut untuk mencari bantuan ketika mengalami kebuntuan, seperti ditunjukkan pada Pernyataan Y.9 yang mempunyai nilai rata-rata 3,19. Pernyataan Y.10

yang mempunyai mean 2,54 menunjukkan bahwa remaja tidak selalu durhaka jika diajarkan kasih sayang dan disuruh sopan. Anak lebih sering berdebat sejak mengenal gawai, dengan mean 2,92 menurut Pernyataan Y.11.

Pernyataan Y.12 mempunyai skor rata-rata sebesar 2,62 menunjukkan bahwa anak belum tentu membangkang ketika diinstruksikan dan diajarkan kebaikan. Anak mungkin mengalami emosi negatif jika diganggu saat menggunakan perangkat elektronik (skor rata-rata 2,35 untuk pernyataan Y.13), sedangkan beberapa anak mungkin mengalami emosi negatif jika tidak disela (skor rata-rata 2,23 untuk pernyataan Y.14). alat teknologi tersedia.

Pernyataan Y.15 menunjukkan bahwa anak-anak tidak selalu bersedia membiarkan orang lain menggunakan barang elektroniknya (rata-rata = 2,73). Dengan skor rata-rata 2,35, Pernyataan Y.16 menunjukkan bahwa anak-anak terkadang akan patuh jika tidak diberikan perangkat elektronik. Skor rata-rata sebesar 2,81 pada pernyataan Y.17 menunjukkan bahwa anak-anak pernah berkelahi dengan saudara atau temannya karena perangkat elektronik.

Anak-anak kadang-kadang berbagi perangkat elektronik dengan orang dewasa, seperti yang ditunjukkan oleh rata-rata 2,54 pada pernyataan Y.18. Pernyataan Y.19 dan

Y.20 menunjukkan bahwa perhatian anak-anak terkadang terganggu oleh rasa bosan, namun mereka tetap dapat menyelesaikan pekerjaannya meskipun mereka sedang mengalami kesulitan.

Secara keseluruhan, data menunjukkan bahwa penggunaan teknologi oleh anak-anak sangat mempengaruhi perilaku sosial mereka, kapasitas untuk bekerja sama, rasa syukur, pencarian bantuan, dan pengambilan tanggung jawab. Anak-anak biasanya bekerja dengan baik dalam kelompok dan jarang mengerjakan pekerjaan rumah sendirian karena mereka terbiasa menyelesaikan sesuatu bersama teman-temannya. Mereka juga orang baik yang biasanya menyelesaikan apa yang mereka mulai dan menghargai ketika orang lain membantu mereka. Anak-anak mungkin tidak sering lari dari tugasnya, namun mereka tidak segan-segan meminta bantuan ketika mereka mengalami kebuntuan dan umumnya mendengarkan ketika diberitahu tidak. Di sisi lain, ada sejumlah dampak negatif yang bisa ditimbulkan dari penggunaan gadget. Hal ini antara lain lebih menolak gadget baru, mudah marah jika perangkat diganggu atau tidak ditawarkan, dan enggan meminjamkan gadget kepada orang lain. Selain itu, ketika anak-anak bosan, mereka akan sulit berkonsentrasi mengerjakan pekerjaan rumah. Secara umum, dampak perangkat terhadap anak-anak dapat berkisar dari bermanfaat hingga merugikan, tergantung pada cara perangkat tersebut digunakan dan cara mereka berinteraksi dengan lingkungannya. Untuk memastikan penggunaan perangkat oleh anak-anak bermanfaat dan aman, penting bagi orang tua untuk memantau dan membimbing aktivitas online anak-anak mereka secara ketat.

#### **E. Analisis Regresi Linear**

Tujuan dari penelitian ini adalah dengan menggunakan analisis regresi linier sederhana untuk melihat apakah terdapat korelasi antara penggunaan gadget dan kemajuan mereka dalam perkembangan sosial dan emosional. Dua langkah dalam analisis regresi linier berganda adalah mengevaluasi model regresi dan asumsi klasik.

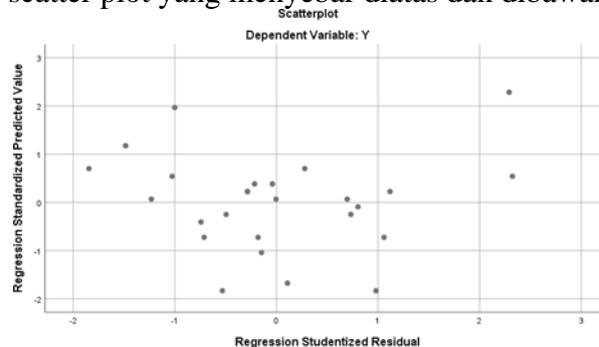
#### **F. Uji Asumsi Klasik**

Dua pengujian asumsi yang paling umum dalam analisis regresi linier dasar adalah heteroskedastisitas dan normalitas. Penelitian ini akan mengestimasi model regresi dan hasil uji asumsi klasiknya adalah sebagai berikut:

#### **G. Uji Heteroskedastisitas**

Tujuan dari uji heteroskedastisitas adalah untuk mengetahui apakah varians residual dari observasi yang berbeda tidak sama dalam model regresi. Plot sebar adalah alat yang berguna untuk mendeteksi heteroskedastisitas. Kurangnya heteroskedastisitas pada model

regresi ditunjukkan dengan adanya scatter plot yang menunjukkan sebaran data tidak menunjukkan pola apa pun melainkan menyebar di atas dan di bawah 0. Sebaliknya, adanya heteroskedastisitas ditunjukkan dengan sebaran data yang mengikuti a. pola garis tertentu. Tidak terdapat heteroskedastisitas pada model regresi, terlihat dari sebaran data yang tidak berpola pada grafik 2 scatter plot yang menyebar diatas dan dibawah 0.



## H. Pengujian Hipotesis

Temuan analisis SEM PLS menjadi dasar pengujian hipotesis dalam penelitian ini. Sinopsis temuan pengujian hipotesis penelitian adalah sebagai berikut:

No	Hipotesis	Koefisien Regresi	Kesimpulan
1	Penggunaan gadget berpengaruh positif terhadap Perilaku sosial emosi anak usia dini	Koef Jalur = 0,601 t = 3,257; p value = 0,003	Diterima

*Sumber : data dioalah (2024)*

Hipotesis kami adalah bahwa anak-anak TK Aisyiyah Bustanul Athfal 38 Malang terkena dampak sosial dan emosional dari penggunaan gadget elektronik. Analisis menunjukkan bahwa penggunaan perangkat mempunyai pengaruh positif terhadap perilaku sosial dan emosional anak kecil ( $p = 0,003$ , T statistik = 3,257, dan koefisien = 0,601). Hipotesis dapat diterima dan ditarik kesimpulan bahwa perilaku sosial dan emosional anak kecil ditingkatkan dengan penggunaan gadget karena nilai p kurang dari 0,05, T-statistik lebih besar dari 1,96, dan koefisien jalur positif 0,601.

## Pembahasan

Penggunaan perangkat yang baik cenderung membantu pengembangan kapasitas perilaku sosial dan emosional anak usia dini, menurut temuan penelitian ini, yang menunjukkan bahwa penggunaan gadget memiliki hubungan positif terhadap perilaku sosial dan emosional anak-anak di awal masa bayi. Dukungan emosional yang lebih baik akan diterima anak kecil ketika mereka menggunakan teknologi dengan cara yang terkendali dan menyenangkan.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa, bila digunakan dengan tepat dan di bawah pengawasan ketat, perangkat elektronik dapat membantu perkembangan awal keterampilan sosial dan emosional anak. Dengan alat seperti permainan kelompok dan obrolan video dengan orang-orang terkasih, aplikasi pendidikan ramah anak dapat membantu anak-anak mengasah kemampuan interpersonal, kooperatif, dan membangun empati. Selain itu, melalui cerita dan latihan yang menarik, anak-anak dapat belajar mengidentifikasi dan mengendalikan emosi mereka sendiri melalui program pendidikan interaktif tertentu. Untuk menjaga keseimbangan yang sehat dalam perkembangan sosial dan emosional anak-anak, sangat penting untuk membatasi waktu layar mereka sekaligus mendorong mereka untuk terlibat dalam aktivitas fisik dan keterlibatan sosial langsung.

Karena perangkat menawarkan alat dan media yang membantu anak dalam

memahami dan mengekspresikan emosinya, penggunaan yang tepat dapat membantu perkembangan sisi emosional anak kecil dalam perilaku sosialnya. Aktivitas yang mengajarkan anak-anak untuk mengenali dan berempati dengan emosi dan keadaan sosial orang lain adalah hal biasa dalam aplikasi dan game edukasi yang ramah anak. Selain itu, anak-anak dapat melatih keterampilan komunikasi mereka dan lebih dekat dengan orang-orang tersayang melalui obrolan video. Dalam kondisi yang tepat, perangkat dapat menjadi cara yang bagus untuk membantu anak-anak mengembangkan keterampilan sosial seperti berbagi, bekerja sama, dan memecahkan masalah sambil bersenang-senang.

Ada sejumlah hal penting yang dapat dilakukan orang tua untuk memastikan bahwa penggunaan perangkat elektronik anak-anak mereka membantu menumbuhkan komponen emosional dalam perkembangan perilaku sosial. Untuk memulainya, pastikan aplikasi dan materi yang Anda pilih untuk anak Anda sesuai dengan usia, mendidik, dan fokus pada pengembangan keterampilan sosial dan emosional. Kedua, pastikan anak-anak masih memiliki banyak waktu untuk bermain fisik dan bertatap muka dengan orang-orang tercinta dengan menetapkan batasan tegas pada penggunaan layar. Ketiga, berada di sana ketika anak-anak menggunakan perangkat elektronik sehingga Anda dapat mengawasi apa yang mereka lihat dan menjelaskan skenario sosial atau emosional yang canggung yang mungkin terjadi dalam aplikasi atau game. Keempat, manfaatkan teknologi untuk meningkatkan komunikasi keluarga, seperti obrolan video dengan kerabat jauh atau berpartisipasi dalam aplikasi pendidikan yang menyenangkan bersama kelompok.

Orang tua dapat memastikan bahwa penggunaan perangkat oleh anak mereka bermanfaat bagi perkembangan emosional dan sosial mereka dengan strategi terfokus dan pengawasan aktif. Membimbing dan menyeimbangkan penggunaan teknologi pada anak-anak di tahun-tahun awal dengan benar dapat membantu mereka mengembangkan aspek sosial dan emosional dari perilaku mereka. Orang tua harus memilih aplikasi dan permainan pendidikan ramah anak yang menekankan empati, kesadaran sosial, dan pengenalan emosi. Batasi waktu pemakaian perangkat anak Anda pada tingkat yang sesuai dengan usianya dan pastikan perangkat elektronik tidak menggantikan permainan nyata dan komunikasi tatap muka. Jika orang tua ingin anak mereka mempelajari keterampilan sosial dan emosional secara efektif melalui teknologi, mereka harus mengawasi penggunaannya dan membicarakan apa yang mereka lihat. Selain itu, teknologi dapat memfasilitasi komunikasi keluarga, melalui percakapan video dengan kerabat jauh, yang membantu anak mengembangkan keterampilan interpersonal dan membangun ikatan emosional. Di tangan seorang pendidik berpengalaman, teknologi mempunyai potensi memberikan manfaat besar bagi pertumbuhan emosional dan sosial anak-anak. Oleh karena itu peran orang tua terhadap anak-anaknya harus selalu dilakukan. Jangan sampai orang tua mengadakan gadget untuk menemani anak, dan orang tua membiarkan anak lebih mementingkan gadget supaya tidak merepotkan orang tua. Dengan cara mengontrol setiap konten yang ada di gadget anak-anaknya (Alya,2022).

Efek menguntungkan dari perangkat elektronik terhadap perkembangan emosional anak-anak telah menjadi subyek berbagai teori. Anak-anak memperoleh norma-norma sosial dan perilaku yang pantas melalui pengamatan dan interaksi dengan orang-orang di sekitar mereka, menurut teori pembelajaran sosial Albert Bandura. Teknologi yang tepat, seperti aplikasi dan video pembelajaran, dapat menempatkan anak-anak dalam berbagai skenario berbeda dan mengajari mereka banyak hal berbeda, seperti cara bekerja sama dan menunjukkan empati. Selain itu, teknologi dapat menjadi alat yang ampuh dalam pendidikan yang memanfaatkan teori perkembangan kognitif Jean Piaget untuk mendorong pertumbuhan emosional dan kognitif anak-anak melalui keterlibatan dalam interaksi yang

bermakna. Di bawah pengawasan orang dewasa, perangkat elektronik dapat meningkatkan perkembangan emosional dan sosial anak-anak dengan meningkatkan pengalaman belajar mereka.

Meskipun banyak penelitian baru menunjukkan dampak baik pada karakteristik emosional anak, penggunaan gawai di awal kehidupan masih menjadi kekhawatiran. Aplikasi pendidikan tablet dapat membantu anak-anak mengembangkan kompetensi sosial dan emosional termasuk kerja tim dan berbagi, menurut penelitian Dore dkk. (2019). Anak-anak dapat mempelajari empati dan kecerdasan emosional melalui interaksi dengan aplikasi yang dibuat khusus, menurut penelitian Huber dkk. (2018). Selain itu, gadget dapat menjadi alat yang hebat untuk mengajari anak mengendalikan emosi melalui permainan yang membuat mereka berpikir kritis dan memecahkan masalah (Radesky et al., 2020).

Penelitian yang dilakukan oleh Kucirkova dan Falloon (2020) mendukung klaim ini, menunjukkan bahwa keterampilan komunikasi dan ekspresi emosional anak-anak dapat ditingkatkan melalui interaksi konten digital. Lebih lanjut, penelitian Strouse dan Ganea (2019) menegaskan bahwa, dengan bimbingan orang dewasa, anak-anak dapat instruktif, yang dapat meningkatkan pengalaman emosional mereka. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Barr dkk. (2020) juga menemukan bahwa perangkat elektronik dapat membantu anak-anak meningkatkan manajemen stres dan kemampuan berpikir kritis.

Huber dkk. (2020) menemukan bahwa aplikasi bercerita digital dapat membantu orang tua dan anak membentuk ikatan emosional yang lebih kuat melalui pengalaman membaca bersama. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Tazouti dan Jarlégan (2019) menunjukkan bahwa anak-anak dapat memperoleh manfaat dari penggunaan aplikasi kreatif untuk lebih memahami dan mengekspresikan diri mereka secara emosional.

## **KESIMPULAN**

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan perangkat elektronik memiliki hubungan positif terhadap pematangan kompetensi sosial anak pada usia formatif. Semakin efektif penggunaan teknologi pada awal kehidupan, maka semakin tinggi pula perkembangan bakat yang berkaitan dengan perilaku sosial. Di sisi lain, bakat perilaku sosial anak bisa terhambat karena penggunaan layar yang berlebihan, pertama, terutama ketika mempertimbangkan aspek emosional. Efek menguntungkan dari perangkat elektronik terhadap perkembangan emosional anak-anak telah menjadi subyek berbagai teori. Anak-anak memperoleh norma-norma sosial dan perilaku yang pantas melalui pengamatan dan interaksi dengan orang-orang di sekitar mereka, menurut teori pembelajaran sosial Albert Bandura. Teknologi yang tepat, seperti aplikasi dan video pembelajaran, dapat menempatkan anak-anak dalam berbagai skenario berbeda dan mengajari mereka banyak hal berbeda, seperti cara bekerja sama dan menunjukkan empati. Selain itu, teknologi dapat menjadi alat yang ampuh dalam pendidikan yang memanfaatkan teori perkembangan kognitif Jean Piaget untuk mendorong pertumbuhan emosional dan kognitif anak-anak melalui keterlibatan dalam interaksi yang bermakna. Di bawah pengawasan orang dewasa, perangkat elektronik dapat meningkatkan perkembangan emosional dan sosial anak-anak dengan meningkatkan pengalaman belajar mereka.

## **SARAN**

Temuan penelitian ini memberikan landasan bagi sejumlah rekomendasi yang dimaksudkan untuk mendorong pertumbuhan sosial dan emosional anak TK di Aisyiyah Bustanul Athfal 38 Malang. Pertama-tama, Anda harus mengontrol berapa banyak waktu yang Anda habiskan di perangkat Anda. Demi kesehatan dan kesejahteraan anak-anak anda, penting untuk menetapkan batas waktu pemakaian perangkat harian dan menggunakan

jadwal untuk memastikan bahwa perangkat elektronik tidak mengganggu pekerjaan rumah atau sesi belajar. Kedua, melibatkan anak-anak dalam permainan dan aktivitas kooperatif, baik di sekolah atau di rumah, dan meminta mereka mengerjakan proyek kelompok seperti seni, sains, atau olahraga adalah cara yang bagus untuk mempromosikan aktivitas sosial dan kolaborasi.

Cara menggunakan perangkat elektronik yang benar harus diajarkan selanjutnya. Dorong anak Anda untuk berbagi perangkat dengan menghabiskan waktu bersama atau bermain game, dan ajarkan mereka untuk bersikap sopan dengan mengungkapkan rasa terima kasih ketika orang lain membantu mereka. Untuk mengurangi dampak berbahaya dari perangkat elektronik pada anak-anak, penting untuk memberikan instruksi kepada mereka tentang pengaturan mandiri saat menggunakan perangkat tersebut dan menugaskan mereka untuk melakukan aktivitas yang dapat dikelola yang tidak dapat dilakukan dengan bantuan perangkat tersebut.

Memilih aplikasi dan konten pendidikan yang mendukung pembelajaran anak adalah cara lain untuk meningkatkan pembelajaran aktif dengan gadget. Ada baiknya juga berada di dekat anak-anak saat menggunakan gadget untuk memastikan mereka menggunakannya dengan benar dan mendidik mereka cara menemukan informasi yang benar. Terakhir, penting untuk berupaya meningkatkan kualitas interaksi keluarga. Perkuat ikatan keluarga dan berikan waktu berkualitas tanpa gangguan perangkat dengan meningkatkan waktu bersama keluarga tanpa perangkat elektronik. Hal ini bisa dilakukan melalui aktivitas seperti jalan-jalan, makan bersama, atau bermain permainan tradisional.

Ada sejumlah hal penting yang dapat dilakukan orang tua untuk memastikan bahwa penggunaan perangkat elektronik anak-anak mereka membantu menumbuhkan komponen emosional dalam perkembangan perilaku sosial. Untuk memulainya, pastikan aplikasi dan materi yang Anda pilih untuk anak Anda sesuai dengan usia, mendidik, dan fokus pada pengembangan keterampilan sosial dan emosional. Kedua, pastikan anak-anak masih memiliki banyak waktu untuk bermain fisik dan bertatap muka dengan orang-orang tercinta dengan menetapkan batasan tegas pada penggunaan layar. Ketiga, berada di sana ketika anak-anak menggunakan perangkat elektronik sehingga Anda dapat mengawasi apa yang mereka lihat dan menjelaskan skenario sosial atau emosional yang canggung yang mungkin terjadi dalam aplikasi atau game. Keempat, manfaatkan teknologi untuk meningkatkan komunikasi keluarga, seperti obrolan video dengan kerabat jauh atau berpartisipasi dalam aplikasi pendidikan yang menyenangkan bersama kelompok.

Orang tua dapat memastikan bahwa penggunaan perangkat oleh anak mereka bermanfaat bagi perkembangan emosional dan sosial mereka dengan strategi terfokus dan pengawasan aktif. Membimbing dan menyeimbangkan penggunaan teknologi pada anak-anak di tahun-tahun awal dengan benar dapat membantu mereka mengembangkan aspek sosial dan emosional dari perilaku mereka.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Annisa, N., Padilah, N. ., Rulita, R. ., & Yuniar, R. . (2022). Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Indonesia*
- Mursidah, U. (2023). Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Pada Usia Sekolah. Skripsi.
- N. Rakhma Ardhiani and D. Darsinah (2023) "Strategi Pengembangan Perilaku Prososial Anak dalam Menunjang Aspek Sosial Emosional," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, pp. 540–550.

pada Anak Usia 3 Tahun. Riau: Obsesi.

Rohmayan, M. A. (2022). Pengaruh Gadget terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak.

Bandung Conference Series: Early Childhood Teacher Education.

S. Abdulatif and T. Lestari,(2021) “Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak di Masa Pandemi,” J. Pendidik. Tambusai, vol. 5, no. 1, pp. 1490–1493

Salnita, dkk. (2019). Pemerolehan Bahasa

Saputri, N. O. (2022). Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Emosional Anak Usia Dini. Skripsi.

Yunita, Sri dan Prima Suci Rohmadheny. (2020). Bermain Peran: Sebuah.