

**DAMPAK PENGGUNAAN GAWAI TERHADAP PERKEMBANGAN
SOSIAL EMOSIONAL ANAK TK KKLKMD AMONG PUTRO BANTUL
YOGYAKARTA**



SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Disusun Oleh :

RORO DWI HARYATI

19104030025

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGRI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA**

2024



SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Skripsi
Lampiran : 1 (Satu) Naskah Skripsi

Kepada :
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga
Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka saya selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudari :

Nama : Roro Dwi Haryati

NIM : 19104030025

Judul Skripsi : Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional
Anak TK KKLKMD Among Putro Bantul Yogyakarta

Sudah dapat diajukan kepada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Dengan ini kami mengharapkan agar skripsi saudara tersebut dapat segera dimunaqosyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Yogyakarta, 15 Juli 2024

Pembimbing

Eko. Suhendro, M.Pd. NIP.

19891007 201903 1 006

SURAT PERNYATAAN MEMAKAI JILBAB

Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang,
saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Roro Dwi Haryati

NIM : 19104030025

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya tidak menuntut Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (atas pemakaian jilbab dalam ijazah Strata Satu saya) seandainya suatu hari terdapat instansi yang menolak ijazah tersebut karena penggunaan jilbab.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan sebenar-benarnya.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 15 Juli 2024

Yang menyatakan



9E465ALX259920206

Roro Dwi Haryati

NIM. 19104030069

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Roro Dwi Haryati

NIM : 19104030025

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya berjudul “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak TK KKLKMD Among Putro Bantul Yogyakarta” adalah hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari penelitian sebelumnya kecuali pada bagian yang dirujuk sumbernya.

Atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 15 Juli 2024

Yang menyatakan



Roro Dwi Haryati

NIM. 19104030025

LEMBAR PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-2347/Un.02/DT/PP.00.9/08/2024

Tugas Akhir dengan judul : DAMPAK PENGGUNAAN GAWAI TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK DI TK KKLKMD AMONG PUTRO BANTUL YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : RORO DWI HARYATI
Nomor Induk Mahasiswa : 19104030025
Telah diujikan pada : Senin, 29 Juli 2024
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Eko Suhendro, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 66c91e6950b85



Penguji I

Dr. Rohinah, S.Pd.I., M.A
SIGNED

Valid ID: 66c84cec33a52



Penguji II

Bahtiar Arbi, S.Pd., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 66c833819a11d



Yogyakarta, 29 Juli 2024
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 66c950107499d

MOTTO

أَكْرَمُوا أَوْلَادَكُمْ وَأَحْسِنُوا آدَابَهُمْ

“Muliakanlah anak-anakmu dan didiklah mereka dengan baik.”

(HR. Ibnu Majah)¹



¹ H.R Ibnu Majah

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk

Almameter tercinta

Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

Yogyakarta



ABSTRAK

Roro Dwi Haryati, *“Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak TK KKLKMD Among Putro Bantul”*, Skripsi. Yogyakarta. Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Yogyakarta 2024.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh ketegantungan anak terhadap gawai ditandai dengan penggunaan gawai yang dijadikan syarat belajar agar anak mau belajar. yang tentunya bisa menimbulkan dampak buruk bagi perkembangan anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak positif dan negatif penggunaan gawai terhadap perkembangan sosial dan emosional pada TK KKLKMD Among Putro Bantul. Jenis penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dan dilaksanakan di TK KKLKMD Among Putro Bantul selama bulan november hingga desember 2023. Metode observasi, wawancara, dan dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gawai di TK KKLKMD Among Putro Bantul Yogyakarta memiliki berbagai implikasi yang signifikan terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini. Dampak positif meliputi kemudahan komunikasi dan penyampaian informasi melalui dokumentasi kegiatan, peningkatan imajinasi dan rasa keingintahuan anak, serta pemanfaatan gawai sebagai sarana belajar yang menarik dan interaktif. Dampak negatifnya mencakup kemalasan belajar, ketidakpekaan terhadap lingkungan sekitar, gangguan kesehatan seperti mata perih dan merah, masalah emosional seperti tantrum jika waktu bermain gawai habis, dan ketegantungan terhadap gawai sebagai prasyarat untuk belajar.

Kata kunci : *Dampak Positif dan Negatif, Penggunaan gawai, Perkembangan Sosial dan Emosional Anak.*

ABSTRACT

Roro Dwi Haryati, *"The Impact of Using Gadget on the Social and Emotional Development of KKLKMD Kindergarten Children Among Putro Bantul"*, Skripsi. Yogyakarta. Islamic Early Childhood Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Yogyakarta State Islamic University of Yogyakarta 2024.

This research is motivated by children's dependence on gadget which can have both good and bad impacts on children's development. Therefore, this research aims to determine the positive and negative impacts of using gawais on social and emotional development at the KKLKMD Among Putro Bantul Kindergarten. The type of research used was a qualitative approach and was carried out at the KKLKMD Among Putro Bantul Kindergarten from November to December 2023. Observation, interview and documentation methods were used to collect data.

The results of the research show that the use of gadget in the KKLKMD Among Putro Bantul Yogyakarta Kindergarten has various significant implications for the social emotional development of early childhood. Positive impacts include ease of communication and delivery of information through documentation of activities, increasing children's imagination and curiosity, as well as the use of gadget as an interesting and interactive learning tool. Negative impacts include laziness in studying, insensitivity to the surrounding environment, health problems such as sore and red eyes, emotional problems such as tantrums if time for playing with gadget runs out, and dependence on gadget as a prerequisite for learning.

Keywords: *Positive and Negative Impact, Use of Gawais, Children's Social and Emotional Development.*

DAFTAR ISI

DAMPAK PENGGUNAAN GAWAI TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK TK KKLKMD AMONG PUTRO BANTUL YOGYAKARTA.....	1
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI.....	ii
SURAT PERNYATAAN MEMAKAI JILBAB	iii
SURAT PENYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
KATA PENGANTAR.....	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan Penelitian.....	10
D. Kegunaan penelitian	10
E. Literatur Review.....	11
F. Kajian Teori.....	18
BAB II METODE PENELITIAN.....	42
A. Jenis Penelitian.....	42
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	43
C. Kehadiran Peneliti	43
D. Data Sumber Data.....	43
E. Teknik Pengumpulan Data	46
F. Analisa Data	48
G. Uji Keabsahan Data	49
H. Tahap -tahap penelitian.....	50

BAB III PAPARAN DATA DAN TEMUAN PENELITIAN.....	52
A. Penggunaan Gawai pada Anak di TK KKLKMD Among Putro Bantul	52
1. Latar Belakang Pemberian Gawai	56
2. Bentuk Penggunaan Gawai pada Anak Usia Dini	59
3. Durasi Penggunaan Gawai	63
B. Dampak Penggunaan Gawai terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di TK KKLKMD Among Putro Bantul Yogyakarta.....	65
1. Dampak Positif Penggunaan Gawai	66
2. Dampak Negatif Penggunaan Gawai.....	71
C. Cara/upaya Orangtua dalam Meminimalisir dan Mengurangi Dampak Buruk Penggunaan Gawai pada Anak di TK KKLKMD Among Putra Yogyakarta.....	76
BAB IV PEMBAHASAN.....	80
A. Penggunaan Gawai pada Anak di TK KKLKMD Among Putro Bantul	80
1. Latar Belakang Pemberian Gawai	84
2. Bentuk penggunaan gawai pada anak	86
3. Durasi penggunaan gawai.....	90
B. Dampak Penggunaan Gawai terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di TK KKLKMD Among Putro Bantul Yogyakarta.....	92
1. Dampak Positif Penggunaan Gawai	100
2. Dampak Negatif Penggunaan Gawai.....	106
C. Cara/upaya Guru dan Orang tua dalam Meminimalisir dan Mengurangi Dampak Buruk Penggunaan Gawai pada anak di TK KKLKMD Among Putro Bantul Yogyakarta.	113
BAB IV PENUTUP	119
A. KESIMPULAN.....	119
B. SARAN.....	120
DAFTAR PUSTAKA	122
LAMPIRAN.....	125

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Teori Psikosoial.....	98
----------------------------------	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Anak menonton Video	53
Gambar 3. 2 Pembelajaran Literasi	54
Gambar 3. 3 Komunikasi melalui grup Whatsapp	56
Gambar 3. 4 Contoh anak menggunakan Voice Note.....	62



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Gambaran Umum TK KKLKMD Among Putro Bantul	125
Lampiran 2 Pedoman Observasi	133
Lampiran 3 Pedoman Wawancara dengan Guru di Sekolah.....	134
Lampiran 4 Wawancara dengan Orang Tua murid	136
Lampiran 5 Pedoman Observasi	137
Lampiran 6 Hasil Wawancara Ibu guru kelas B1	138
Lampiran 7 Hasil Wawancara Ibu Guru kelas B2	142
Lampiran 8 Hasil Wawancara Orang Tua Siswa	146
Lampiran 9 Hasil Wawancara Orang Tua Siswa	149
Lampiran 10 Hasil Wawancara Orang Tua Siswa	152
Lampiran 11 Hasil Wawancara Orang Tua Siswa	154
Lampiran 12 Hasil Wawancara Orang Tua Siswa	157
Lampiran 13 Hasil Wawancara Orang Tua Siswa	160
Lampiran 14 Hasil Wawancara Orang Tua Siswa	162
Lampiran 15 Hasil Wawancara Orang Tua Siswa	164
Lampiran 16 Hasil Wawancara Orang Tua Siswa	166
Lampiran 17 Hasil Wawancara Orang Tua Siswa	169
Lampiran 18 Dokumentasi Perkembangan Sosial Emosional	171
Lampiran 19 Kegiatan Pembelajaran	171
Lampiran 20 Wawancara dengan Orang Tua Siswa	172
Lampiran 21 Sertifikat Sosialisasi Pembelajaran.....	172
Lampiran 22 Sertifikat PLP-KKN	175
Lampiran 23 Sertifikat ICT	176
Lampiran 24 Sertifikat TOEC	177
Lampiran 25 Sertifikat IKLA.....	178
Lampiran 26 Bukti Seminar Proposal	178
Lampiran 27 Surat Izin Penelitian.....	179
Lampiran 28 Curriculum Vitae	181

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ
وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ

Segala puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. Tidak lupa shalawat serta salam tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Agung Muhammad SAW yang kita nantikan syafa'atnya di dunia hingga yaumul akhir nanti. Penulisan skripsi ini merupakan laporan dari penelitian yang berjudul “Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Sosial Anak TK KKLKMD Among Putro Bantul Yogyakarta”. Penelitian menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Phil Al Makin, MA., selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menempuh pendidikan di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan izin peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini dan memotivasi dalam menuntut ilmu.
3. Bapak Prof. Dr. Sigit Purnama. S.Pd.I., M.Pd., selaku Kepala Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu

Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan saran, arahan dalam dalam proses penelitian dan kemudahan dalam menjalani prosedur penyusunan skripsi ini.

4. Ibu Dra. Nadlifah, M.Pd., Selaku Dosen Pembimbing Akademik yang senantiasa memberikan motivasi, memberi semangat dan dukungan serta mempermudah dalam proses menyelesaikan tugas akhir.
5. Bapak Eko Suhendro, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah membantu, memberikan motivasi, semangat, membimbing dalam proses penyusunan skripsi dan selalu sabar mengarahkan peneliti dalam melaksanakan penyusunan tugas akhir, sehingga skripsi terselesaikan dengan baik.
6. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah memberi bekal berupa ilmu yang bermanfaat kepada peneliti selama menempuh Pendidikan di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
7. Ibu Dasiyem, S.Pd.AUD selaku Kepala Sekolah TK KKLKMD Among Putro Bantul Yogyakarta, yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.
8. Ibu Guru dan Karyawan TK KKLKMD Among Putro Bantul Yogyakarta yang telah menerima peneliti dengan baik saat penelitian.

9. Ibu tercinta, Istri Lufiah terima kasih sebesar-besarnya peneliti berikan kepada beliau atas segala bentuk kasih sayang, bantuan, semangat dan doa yang diberikan selama ini.
10. Cinta pertama dan panutan, Ayahanda Joko Sunarno, terima kasih atas segala usaha serta kasih sayang dan doa tiada hentinya.
11. Kepada keluarga tercinta, Adik Inatsa Dini Arifah dan Kakak Prasetro Adi Nugroho serta sang istri Khairinnisa, serta Ponakan tersayang Bimasena Adhika Shankara Karim, terima kasih sebesar-besarnya atas dukungan, semangat, motivasi, doa, dan kasih sayang yang selalu diberikan.
12. Teman-teman seperjuangan Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini angkatan 2019, yang telah kebersamai kegiatan selama perkuliahan.
13. Teman-teman Denanisa Dwijayanti, Annisa Novia Wardani, Eka Rahma Yunita, Nurul Luthfiana Ulfa, Siti Aisyah Juhairoh Duratun Hikmah Al-Bugisiyah, Hirrah Malika Vonda, Nia Ayu Muslikhah, Laila Salsabiila, Faza yang telah bersedia menjadi wadah bagi peneliti untuk menyampaikan keluhan kesah.
14. Teman-teman seperjuangan dosen pembimbing skripsi, terima kasih sudah membantu jika ada kesulitan saat penyusunan skripsi.
15. Terimakasih kepada teman-teman PLP-KKN dan segenap keluarga besar RA Ar Rafif Kalasan Sleman Yogyakarta.
16. Terima kasih kepada diri sendiri, sudah terus berusaha, lapang dada melewati segala sesuatu yang terjadi.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan kepada peneliti di atas dapat dibalas dengan yang lebih baik lagi oleh Allah SWT. Aamiin.

Yogyakarta, 10 Juli 2024

Peneliti,

Roro Dwi Haryati
1910403002



BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini semakin maju dan canggih. Hampir setiap waktu manusia membutuhkan teknologi termasuk dalam penggunaan gawai. Gadget atau gawai adalah perangkat yang berukuran kecil serta memiliki fungsi khusus dan praktis untuk digunakan. Globalisasi dan inovasi teknologi realita nya memberikan perubahan signifikan bagi masyarakat di dalam kehidupan juga pekerjaan termasuk dalam menggunakan gawai. Inovasi yang dihadirkan oleh gadget memudahkan kehidupan manusia.² Di era modern, gawai telah berkembang menjadi sangat canggih, dengan banyaknya aplikasi dan fitur yang memudahkan sehingga semakin diminati oleh pengguna.³

Di era digital ini, kita pasti sulit untuk menghindari penggunaan gawai. Dengan perkembangan zaman yang terus maju, orang tua perlu mengenalkan teknologi kepada anaknya sejak dini karena tidak mau anaknya tertinggal zaman. Anak-anak biasanya merasa sangat senang saat dikenalkan dengan gawai, namun penggunaan gawai yang berlebihan serta kurangnya pengawasan oleh orang tua akan mengganggu perkembangan

² Nurul Novitasari, 'Dari Sisi Teknologi Yang Terus Dan Akan Semakin Berkembang Sesuai Dengan Maupun Remaja Saja , Anak-Anak Yang Masih Duduk Di Playgroup Kini Sudah', 3.2 (2019). Hal.171.

³ Ester Lina Situmorang and others, 'Edukasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial , Emosional Pada Anak Usia Dini' *'Real Community Service Center Journal'*, 4.1 (2021), Hal 2.

anak termasuk perkembangan sosial dan emosional. Aspek sosial dan emosional perlu dikembangkan agar anak dapat mengelola emosi serta bersosialisasi dengan lingkungan mereka.

Di jelaskan dalam penelitian Goleman bahwa emosi merupakan dorongan untuk bertindak yang berasal dari perasaan, psikologis dan keadaan biologis. Sementara itu Hurlock menggambarkan perkembangan sosial sebagai proses dimana seseorang menyesuaikan perilakunya agar sesuai dengan norma-norma sosial. ini berarti bahwa bagaimana seseorang pelajar berperilaku dalam masyarakat berdasarkan aturan yang berlaku.

Pada dasarnya perkembangan sosial dan emosional mencakup perubahan perilaku yang dipengaruhi oleh faktor lingkungan dan genetik serta mencakup aspek penting seperti tanggung jawab terhadap diri sendiri, kesadaran diri, dan tindakan sosial.⁴ Di era globalisasi ini perkembangan teknologi memungkinkan seseorang untuk berinteraksi sosial dengan lebih mudah tanpa perlu bertemu secara langsung ditandai dengan munculnya teknologi informasi modern seperti gawai atau dalam bahasa inggris disebut dengan gadget.

Penggunaan gadget di Indonesia pernah mencapai tingkat yang sangat tinggi pada tahun 2014. Data menunjukkan sebagian besar anak kecil maupun remaja Indonesia setara dengan 98% telah familiar dengan internet dimana 79,5% di antaranya merupakan pemakai internet. Intensitas

⁴ Hurlock Elizabeth B, *Perkembangan Anak* (Terj.) Meitasari Tjandrasa dan Soejarwo. Jakarta: Erlangga 1978 Jilid II Edisi IV

frekuensi dan jumlah penggunaan perangkat teknologi oleh anak-anak dapat menyebabkan cenderung tidak peduli atau menjadi kurang *aware* terhadap lingkungan sekitar. Mereka memilih menghabiskan waktu untuk berinteraksi dengan perangkat teknologi yang anak punya daripada bermain dengan teman sebaya di lingkungan sekitarnya. Akibatnya komunikasi sosial antara anak dengan lingkungannya menjadi semakin berkurang.⁵

Pada kenyataannya saat ini anak lebih sering bermain gawai dibandingkan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Hal ini menjadi perhatian serius karena pada masa kanak-kanak masih dalam tahap perkembangan yang tidak stabil, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan cenderung menjadi lebih konsumtif. Oleh karena itu, penggunaan gawai bagi anak membutuhkan perhatian khusus dari orang tua. Banyak kasus menunjukkan dampak negatif dari gawai pada anak seperti kecanduan internet, game, dan terpapar konten yang tidak pantas seperti pornografi.

Sebanyak 98% dari 2.714 orang tua di Asia Tenggara yang di survei oleh *The Asian Parent* memberikan anaknya akses terhadap teknologi berupa komputer, gawai atau tablet. Survey menyebutkan sebagian orang tua membolehkan anaknya bermain gadget untuk edukasi, namun kenyataannya digunakan sebagai hiburan seperti bermain game. Dokter anak dari Amerika Serikat Cris Rowan memaparkan, anak berusia

⁵ Nirwana, A Musda Mappapoleonro, and Chairunnisa. 'The Effect of Gadget Toward Early Childhood Speaking Ability', *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*, 7.1.(2018). Hal 86.

di bawah 12 tahun dilarang menggunakan gadget sebab gawai membawa banyak dampak negatif daripada dampak positif.⁶

Faktanya selain gawai memiliki dampak negatif ada juga dampak positifnya diantaranya dapat memberikan dampak yang baik pada proses pembelajaran dengan membangkitkan rasa ingin tahu dan minat anak. Pada proses pembelajaran dilengkapi dengan visualisasi yang bagus, suara serta gambar yang menarik sehingga anak pun akan senang dan tidak cepat bosan belajar dengan gawainya. Anak akan semakin berkembang jika orangtua ikut serta mengawasi dan membatasi penggunaan gawai. Berdasarkan observasi yang dilakukan pada TK KKLKMD (Kelompok Kerja Lembaga Kemasyarakatan Desa) Among Putro Yogyakarta pada bulan Agustus ditemukan bahwa anak menggunakan gawai untuk menunjang pembelajaran seperti menggunakan aplikasi youtube kids, dan sejumlah aplikasi lain yang bernilai edukatif yang tentunya akan berpengaruh baik terhadap proses pembelajarannya.⁷

Jika dalam penggunaan gawai berlebihan, itu juga akan menyebabkan efek yang kurang baik diantaranya berpengaruh terhadap perkembangan sosial emosionalnya dimana anak akan menghabiskan banyak waktu dengan bermain gawai daripada bersosialisasi dengan teman sebayanya. Hasil penelitian yang dilakukan Widya menunjukkan faktor

⁶ Halimaatu Zuhra, Nani Husnaini, and Khaerani Saputri Limran, 'Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 2-3 Tahun Di Dusun Oi Saja Kabupaten Bima Nusa Tenggara Barat', *Kiddoo : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3.2 (2022). Hal.12.

⁷ Hasil Observasi pra penelitian, 22 Agustus 2023.

buruk yaitu kecanduan gadget yang berpengaruh terhadap perilaku anak usia dini. Hasil menunjukkan bahwa faktor yang mempengaruhi perilaku anak ialah jaranganya interaksi anak dengan orang di sekitarnya sehingga berdampak pada perilaku anak yaitu munculnya sikap yang individualis.⁸

Pada dasarnya anak pada usia dini bermain dengan teman sebayannya agar menciptakan komunikasi yang baik dan dapat berkembang sesuai dengan tahapan perkembangannya. Jika waktu anak dihabiskan untuk bermain gawai maka berpengaruh pada kesehatan otak anak. Hasil penelitian yang dilakukan Latifatus bahwa gadget berdampak pada emosi anak diantaranya anak akan susah mengontrol emosinya, cepat marah, mudah tersinggung, dan lain sebagainya.⁹

Dampak lain yang tidak baik dari penggunaan gawai yaitu mata mudah lelah sampai keluar air dari mata dan kurangnya jam tidur akibat terlalu lama bermain gawai. Jurnal yang ditulis oleh Keswara menunjukkan bahwa terlalu lama menatap layar gawai, dapat menyebabkan kesulitan tidur. Selain itu anak akan susah untuk fokus dalam proses pembelajarannya. Jurnal yang ditulis oleh Maulidya dan Desi mengungkapkan gawai bisa berdampak terhadap perilaku interaksi komunikasi karna terlalu sering menggunakan gawai.¹⁰ temuan ini

⁸ Widya, "Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Anak," *Jurnal Abdi Ilmu* Vol 13, no.1 September (2020) Hal 29-34

⁹ Latifatus Saniyyah, Deka Setiawan, and Erik Aditia Ismaya, 'Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Di Desa Jekulo Kudus', *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3.4 (2021). Hal 40.

¹⁰ Maulixidya Adevia, Desy Fitrianiingsih."Pengaruh Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Masalah Mental Emosional Anak Usia Prasekolah Di Tk Pembina Kota Tegal." , *Jurnal Siklus*, Vol. 7.No. 2. (2018). Hal 15

menunjukkan bahwa seberapa sering penggunaan gawai berhubungan dengan tidak stabilnya perilaku seseorang.

Peran orang tua berpengaruh terhadap penggunaan gawai salah satunya menentukan waktu durasi pemakaian gawai. Penggunaan yang baik yaitu dengan menentukan waktu yang cukup untuk bermain gawai. Christiany Judhita menyebutkan durasi untuk menggunakan gawai dapat dikategorikan berdasarkan intensitas pemakaian yang terdiri dari: pemakaian tinggi atau diatas tiga jam per hari, pemakaian sedang sekitar tiga jam per hari dan penggunaan dengan intensitas rendah atau kurang dari tiga jam per hari.¹¹

Keluarga dan lingkungan sosial berpengaruh kepada kebiasaan anak dalam bermain gawai. Sebenarnya, anak belum memiliki pemahaman yang cukup tentang cara yang tepat dalam menggunakan gawai, maka dari itu ada upaya atau solusi agar penggunaanya tidak disalahgunakan. Tahapan perkembangan anak usia dini pada prinsipnya adalah mereka mempunyai kecenderungan untuk meniru juga memperhatikan apa yang di lihat pada lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, mereka dapat diarahkan kepada perilaku dan kegiatan positif. Anak-anak masih memerlukan arahan dan bimbingan baik dari orang tua, guru, maupun lingkungan setempat mereka. bimbingan ini bisa diberikan melalui tindakan nyata dan contoh konkret

¹¹ Umami Muthi'ah, 'Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas Atas Di SD Islam Margolembu Kabupaten Luwu Timur', 3.2 (2021). Hal.23.

agar anak-anak dapat memahami dan menerapkan apa yang mereka pelajari.

Berdasarkan tinjauan latar belakang, peneliti mendapati bahwa pemakaian gawai terhadap anak usia dini dikhawatirkan bisa menghambat anak untuk tumbuh dan berkembang yang mana juga akan berdampak pada perkembangan sosial dan emosional mereka sedari usia dini. Berdasarkan uraian diatas sebagaimana pengamatan awal yang peneliti lakukan dijumpai bahwa kebanyakan anak sudah bisa menggunakan gawai. Jika orang tua kurang dalam pengawasan maka akan berdampak buruk seperti ketegantungan terhadap gawai ditandai dengan anak harus bermain gawai terlebih dahulu sebelum memulai belajar. Dampak buruk lainnya yang ditimbulkan berpengaruh juga terhadap perbuatan, perkataan dan perilaku anak. Maka dari itu peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak TK KKLKMD Among Putro Bantul Yogyakarta.”

Penelitian terkait dampak penggunaan gawai bagi anak usia dini telah banyak dilakukan oleh universitas-universitas di Indonesia. Penelitian yang dilakukan oleh Ester lina dkk yang berfokus pada penggunaan gadget pada anak usia dini yang berpotensi memicu gangguan perkembangan sosial emosional dengan menunjukkan gejala-gejala seperti ketidakmampuan bergaul dengan teman sebaya, anak tidak mampu mengenali emosi dirinya sendiri dan orang lain. Dalam penelitian ini terdapat tiga temuan yaitu penggunaan gawai dapat menghambat perkembangan sosial emosional

anak, perkembangan sosial emosional anak perlu diajarkan oleh orang tua atau guru dan urgensi perkembangan sosial emosional menjadikan anak usia dini siap menghadapi kebutuhan dirinya sendiri dan lingkungan sekitarnya.¹²

Penelitian lain yang dilakukan Fachrizal Zulhad menemukan bahwa adanya dampak negatif penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial emosional seperti anak yang dominan banyak menggunakan gawai menjadi pasif, malas, egois, anak sering membantah orang tua dan tidak mau menjalin hubungan sosial dengan orang lain.¹³ Penelitian yang lebih lanjut dilakukan oleh Juandra Prisma bahwa terdapat dampak negatif dan positif dari penggunaan gadget bagi perkembangan sosial emosional anak. dampak positif seperti meningkatnya imajinasi, melatih kecerdasan dan meningkatkan kemampuan mengenal huruf dan angka. Dampak negatifnya yaitu menjadi pribadi yang tertutup, susah tidur, anak mudah marah dan terpapar sinar radiasi.

Penelitian lain juga dilakukan oleh Intan Nur Laily dan Ratnasari bahwa penggunaan gadget pada anak usia dini memiliki dampak negatif dan positif. Kebanyakan orang tua kurang memahami dampak penggunaan gawai bagi anak maka dari itu berpengaruh terhadap sosial emosionalnya. Hasil penelitian menyebutkan bahwa dampak positif gawai terhadap

¹² itumorang and others., 'Edukasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial, Emosional Pada Anak Usia Dini', *Real Community Service Center Journal* Volume 4.No.1 (2021) Hal 3.

¹³ Fachrizal Zulhad, 'Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Di SMP IT Loa Dampu', 3 (2023), 5969–81.

perkembangan sosial emosional yaitu anak dapat mengasah kreativitasnya, mengembangkan kemampuan kognitifnya dan menumbuhkan rasa ingin tahu anak. Dampak negatifnya berupa anak cenderung bermain sendiri, kurang peka dengan lingkungan, menjadi pribadi yang individualis dan menjadi mudah agresif dan sensitif.¹⁴

Namun meskipun telah ada beberapa penelitian sebelumnya yang dilakukan mengenai dampak penggunaan gawai terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini namun penelitian sebelumnya lebih berfokus kepada bagaimana dampak positif maupun negatif saja. Dari keseluruhan penelitian itu terdapat perbedaan dengan penelitian saya yaitu pada aspek fokus penelitian dan metode penelitian. Fokus penelitian yang saya pakai tidak hanya mengetahui bagaimana penggunaan gawai pada anak dan bagaimana dampak positif dan negatif dari penggunaan gawai terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini tetapi juga berfokus pada bagaimana upaya guru serta orang tua untuk meminimalisir dan mengurangi dampak buruk berupa ketergantungan gawai yang akan berdampak pada perkembangan sosial emosional anak.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang tersebut, peneliti merumuskan permasalahan pada penelitian sebagai berikut :

¹⁴ Intan Nur Laily and Ratnasari Dwi Ade Chandra, 'Kajian Wacana Dampak Penggunaan Gadget (Gawai) Terhadap Kemampuan Sosial Emosional Pada Anak Usia Dini', *Jurnal Warna : Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 6.1 (2021), Hal 38

1. Bagaimana penggunaan gawai pada anak di TK KKLKMD Among Putro Bantul Yogyakarta?
2. Bagaimana dampak dari penggunaan gawai terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini pada anak di TK KKLKMD Among Putro Bantul Yogyakarta?
3. Bagaimana cara/upaya Guru dan Orang Tua untuk meminimalisir dan mengurangi dampak negatif dari penggunaan gawai terhadap anak usia dini pada anak di TK KKLKMD Among Putro Bantul Yogyakarta?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan Rumusan Masalah yang sudah peneliti uraikan, Adapun tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Untuk menganalisis penggunaan gawai pada anak di TK KKLKMD Among Putro Bantul
2. Untuk menganalisis dampak penggunaan gawai terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini pada anak di TK KKLKMD Among Putro Bantul Yogyakarta
3. Untuk menganalisis cara/upaya Guru serta Orang tua dalam meminimalisir dan mengurangi dampak buruk penggunaan gawai pada anak di TK KKLKMD Among Putro Bantul Yogyakarta

D. Kegunaan penelitian

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini dapat menjadi ilmu pengetahuan atau tolak ukur dalam melakukan penelitian yang sejenis dan menambah pengetahuan bagi

pembaca sehingga penelitian dapat menjadi pembanding dan menjadi acuan bagi penelitian selanjutnya.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi peneliti, hal tersebut bagian dari persyaratan guna menyelesaikan tugas akhir semester di perguruan tinggi dan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.
- b. Bagi orang tua dan guru, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran, sekaligus sarana untuk mengevaluasi dampak gawai terhadap perkembangan sosial emosional secara keseluruhan. Dan memberikan informasi mengenai potensi dampak gawai terhadap perkembangan anak untuk meningkatkan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana menghadapi dinamika ini, terutama mengenai aspek sosial emosional, orang tua dan guru harus bersedia mengambil peran.
- c. Bagi anak, diharapkan paham pentingnya penggunaan gawai yang baik agar ada batasan dalam penggunaan gawai terutama pada perkembangan sosial emosionalnya.

E. Literatur Review

Dalam penelitian ini, saya mengambil referensi dari penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan topik penelitian yang sedang di lakukan. Dari hasil pencarian tersebut, diperoleh beberapa temuan sebagai berikut :

1. Artikel yang ditulis oleh Ratna perdede, Sri watini tahun 2021 yang berjudul “Dampak Penggunaan Gadget pada Perkembangan Emosional

Anak Usia Dini di TK Karang Mulya Kota Tangerang.” Jurnal tersebut menyimpulkan terdapat dampak positif berupa peningkatan motorik sementara dampak negatifnya berpengaruh terhadap perkembangan emosi anak dan perkembangan moral. Terdapat persamaan dalam penelitian juga terdapat perbedaan dalam penelitian tersebut. Perbedaannya adalah jurnal tersebut membahas dampak gadget bagi perkembangan emosionalnya saja sedangkan peneliti membahas dampak penggunaan gadget yang berfokus pada perkembangan sosial dan emosionalnya. Persamaannya adalah sama sama menggunakan metode kualitatif dan subjeknya untuk anak usia dini.¹⁵

2. Jurnal yang ditulis oleh Aan Listiana dan Nelia Guswanti dari Universitas Pendidikan Indonesia tahun 2020. Dengan judul “Dampak Positif Smartphone pada Anak Usia 2-3 Tahun dengan Peran Aktif Pengawasan Orang Tua.” Dari hasil penelitian, anak-anak mampu mengenali sejumlah nama benda dalam Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris dan bisa membedakan warna serta mampu secara mandiri membuka aplikasi dalam smartphone. Persamaan pada penelitian ini adalah tema yang dibahas terkait dampak positif yang ditimbulkan dari pemakaian gawai pada anak usia dini, namun perbedaannya tidak hanya berfokus pada dampak positif tetapi membahas dampak negatif juga.¹⁶

¹⁵ Ratna Pardede and Sri Watini, ‘Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Emosional Anak Usia Dini Di TK Adifa Karang Mulya Kota Tangerang’, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5.2 (2021). Hal 35.

¹⁶ Aan Listiana and Nelia Guswanti, ‘Dampak Positif Penggunaan Smartphone Pada Anak Usia 2-3 Tahun Dengan Peran Aktif Pengawasan Orang Tua’, Vol. 18 (1 (2020). Hal.100.

3. Skripsi tahun 2019 yang ditulis oleh Ririn Prastia Agustin dari Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Hang Tuah Surabaya berjudul “Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Emosional Pada Anak Usia Prasekolah”. Penelitian tersebut menjelaskan bahwasannya perkembangan emosi pada anak sering kali terjadi ketika mereka menggunakan perangkat elektronik lebih dari satu jam. Karena itu, peranan orang tua juga lingkungan menjadi hal fundamental guna menghadapi perkembangan emosi pada anak prasekolah. Persamaan penelitian ini adalah semuanya mengkaji terkait dampak dan hubungan dari pemakaian gawai dengan perkembangan emosional anak, namun terdapat juga perbedaan yaitu subjek penelitian adalah anak prasekolah sedangkan penelitian untuk usia TK B yaitu 4-6 tahun.¹⁷
4. Artikel yang diteliti oleh Haabja Musdalifa, Ahmad Lahmi dan Rahmi berjudul “Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan nilai Agama dan moral Pada Anak Usia Dini di TK Islam Bakti 53 Tanjung Harapan Pulau Mainan Dharmasraya” Dampak negatif pemakaian gawai terutama dalam aspek perkembangan nilai agama dan moral masih rendah. Apabila dikomparasi dengan anak yang menggunakan gawai lebih dari tiga jam sehari, anak yang menggunakan gawai kurang dari tiga jam sehari biasanya memiliki nilai-nilai keagamaan yang kurang berkembang. Meskipun terdapat beberapa kesamaan antara

¹⁷ Ririn prastia, “Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Emosional pada Anak Usia Dini Preschool”, (2020). Hal 92.

penelitian yang di lakukan dan penelitian di masa yang akan datang tentang dampak penggunaan gawai, terdapat perbedaan dalam fokus objek penelitian, dimana jurnal ini menekankan pada perkembangan nilai agama dan moral sedangkan peneliti yang akan dilakukan berfokus pada perkembangan sosial dan emosional..¹⁸

5. Artikel yang diteliti dari penelitian Rieke Dyah Ramadhani Saputri, Agung Setyawan (2022). Tujuan jurnal ini adalah untuk menentukan apakah pemakaian gawai memberikan dampak positif atau negatif terhadap perkembangan karakter siswa-siswi sekolah dasar. Temuan penelitian menunjukkan penggunaan gawai dapat memengaruhi pengembangan karakter anak sekolah dasar. Penggunaan gawai selama lebih dari 2 jam per hari dan tanpa pengawasan orang tua dapat menyebabkan dampak negatif seperti perubahan mental, kejadian dan karakter anak-anak terutama dalam perkembangan sosial dan moral. Di sisi lain penggunaan gawai juga memberikan dampak positif dengan memudahkan akses anak-anak terhadap informasi untuk keperluan belajar. Persamaan terletak pada metode yang diaplikasikan dalam menyusun penelitian yakni bersifat kualitatif. Perbedaan pada fokus penelitian yaitu perkembangan sosial dan emosional anak usia dini.¹⁹

¹⁸ D H Musdalifa, A Lahmi, and R Rahmi, 'Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Nilai Agama Dan Moral Anak Usia Dini Di Tk Islam Bakti 53 Tanjung Harapan ', *Jurnal Eduscience*, 9.2 (2022), Hal 385.

¹⁹ Rieke Dyah and Agung Setyawan, 'Amal Innsani Amal Insani', Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar, 3.April (2021), Hal 30.

6. Jurnal internasional yang ditulis oleh Janet Heaton, Jane Noyes, Patrici Sloper dan Robina Shah yang berjudul *Families experiences of caring for thecnology dependent children: a temporal perspective*. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan mengetahui pengalaman keluarga dalam merawat anak yang bergantung pada teknologi dari perspektif temporal. Hal ini melibatkan eksplorasi ritme dan rutinitas teknologi sosial dan alami yang beragam dimana kehidupan keluarga terstruktur secara beragam. Metode yang digunakan dalam penelitian ini kualitatif. hasil penelitian mengatakan bahwa mengasuh anak-anak yang bergantung pada teknologi di rumah memberikan banyak tuntutan waktu pada keluarga. Persamaan pada penelitian adalah keduanya membahas tentang dampak yang ditimbulkan dari ketergantungan teknologi. Sedangkan perbedaanya adalah peneliti fokus pada bagaimana dampak dan solusi meminimalisir penggunaan gawai.²⁰
7. Jurnal yang ditulis oleh Septi Sri Wahyuni (2023) yang berjudul dampak penggunaan gadget bagi perkembangan sosial anak usia dini di TK Negeri Pembina Air Hangat timur kabupaten kerinci. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan gawai oleh anak lebih dari 2 jam. Terdapat 1 dari 5 anak yang tergolong sering menggunakan gawai untuk bermain game. Dampak penggunaan gawai bagi perkembangan sosial adalah sebagian besar anak menjadi cenderung tidak peka terhadap

²⁰ Janet Heaton and others, 'Families' Experiences of Caring for Technology-Dependent Children: A Temporal Perspective', *Health and Social Care in the Community*, 13.5 (2005), 441 Hal 50

lingkungan sekitar, kurang peduli jika ditegur orangtua, lebih suka marah, lebih sensitive. Persamaan penelitian ini yaitu sama-sama membahas dampak buruk dari penggunaan gawai bagi perkembangan anak, sedangkan perbedaannya di bagian fokus penelitian.

8. Jurnal yang ditulis oleh Niza Rabbi, Seni Aprilia dan Tria tahun 2017 yang berjudul Pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pengaruh penggunaan gawai terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini pada kelompok B di RA Baiturrahman. Hasil penelitian menunjukkan mayoritas B sebanyak 76% kriteria penggunaan gawai dan 87% perkembangan sosial emosionalnya sudah berkembang baik. Penggunaan gawai berpengaruh positif terhadap perkembangan sosial emosional dan tidak signifikan atau tidak bermakna. Persamaan dalam penelitian ini sama sama mengkaji dampak gawai bagi perkembangan sosial emosional anak usia dini. Perbedaannya terletak pada metode yang digunakan.²¹
9. Jurnal yang ditulis Denisenkova N.S dan Taruntaev P I yang berjudul hubungan antara hubungan orang tua-anak dan penggunaan perangkat digital untuk anak-anak prasekolah yang lebih tua. Tujuan penelitian ini adalah mempelajari hubungan kedudukan orang tua dalam kaitanya dengan gangguan jiwa perkembangan anak, sikap terhadap pengaruh

²¹ Nizar Rabbi Radliya, Seni Aprilia, and Tria Ramdhaniyah Zakiyyah, 'Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini', *Jurnal Paud Agapedia*, 1.1 (2017), Hal 6..

digital, gaya pengasuhan dan waktu yang dihabiskan anak prasekolah di depan layar perangkat digital. Hasil penelitian menunjukkan kebanyakan orang tua bersikap ambivalen mengenai dampak teknologi digital pada anak-anak namun lebih sering membicarakannya dengan konotasi negatif. Persamaan dalam penelitian adalah sama-sama membahas dampak negatif dari penggunaan teknologi gawai bagi perkembangan anak. perbedaannya terletak pada metode yang digunakan.²²

10. Jurnal Golden Age yang ditulis oleh elka mimin (2022) yang berjudul Analisis dampak penggunaan gawai terhadap aspek-aspek perkembangan anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dampak penggunaan gawai terhadap seluruh aspek perkembangan pada anak usia dini. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yaitu *library research* (studi kepustakaan). Penggunaan gawai tidak sepenuhnya berdampak negatif karena bisa berdampak positif juga pada pembelajaran misalnya dengan memiliki wawasan luas dalam bidang Bahasa asing dan dapat meningkatkan kemampuan imajinasi anak. namun dominan kepada dampak negatif pada semua aspek perkembangan. Persamaanya adalah sama-sama mengkaji dampak gawai terhadap perkembangan anak usia dini, sedangkan perbedaanya adalah terletak pada fokus oeneletian. Penelitian ini tidak membahas

²² Katherine N. Slain and others, 'Social Factors Predictive of Intensive Care Utilization in Technology-Dependent Children, a Retrospective Multicenter Cohort Study', *Frontiers in Pediatrics*, 9.September (2021) Hal 6.

semua aspek perkembangan tetapi hanya perkembangan sosial emosional saja.

F. Kajian Teori

1. Penggunaan Gawai pada Anak Usia Dini

a. Pengertian Gawai

Seseorang bisa dengan mudah komunikasi antar individu menandakan bahwa perkembangan di dunia teknologi semakin berkembang ditandai adanya perangkat elektronik yang biasa kita disebut gawai. Dijelaskan dalam penelitian Rosiyanti & Muthmainnah bahwa terdapat beberapa manfaat gawai seperti sebagai hiburan, sumber informasi, ada juga untuk dokumentasi. Penggunaan gawai saat ini digunakan secara luas, anak-anak yang masih dalam tahap awal juga mulai menggunakan gawai. hal ini menunjukkan bahwa teknologi sudah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari, bahkan untuk anak-anak yang sangat muda. Menurut studi lain, sudah banyak anak-anak sebanyak 42,1% menggunakan gawai untuk berbagai kegiatan seperti menonton video youtube dan bermain game. Temuan tersebut menunjukkan peningkatan jumlah pengguna setiap tahunnya tidak stagnan.²³

Gawai bisa diartikan sebagai salah satu bentuk teknologi modern yang mempunyai bentuk design minimalis dan praktis

²³ Risa Azizatul Muawanah and others, 'Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia 4-6 Tahun Di Paud PGRI 15 A Lriingmulyo Kota Metro', 2.2 (2022), Hal 43.

sehingga akan mudah di bawa kemana saja. Perkembangan gawai memiliki dampak signifikan pada perkembangan kehidupan manusia. Dengan kemajuan teknologi, anak-anak dapat dengan mudah mencari informasi yang relevan untuk menemukan apa yang mereka cari. Memberikan gawai kepada anak adalah pilihan setiap orang tua, tetapi dalam penggunaannya perlu pengawasan aktivitas saat menggunakannya. Selain itu Adapun dampak dari bermain gawai baik positif maupun negatif..²⁴

Pada era modern ini perkembangan zaman memang telah membawa banyak perubahan yang signifikan, dengan munculnya gawai. dari yang awalnya berfungsi untuk melakukan panggilan dan mengirim pesan, kini berevolusi menjadi perangkat multifungsi dengan teknologi *touchscreen* yang canggih. Terdapat beragam aplikasi dan fitur yang menarik, gawai tidak hanya mempermudah komunikasi tetapi sebagai alat penting untuk kegiatan sehari-hari seperti belajar dan bekerja.

Berhubungan dengan teknologi sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Mc Prensky yaitu *digital native* melalui serangkaian artikelnya di tahun 2002 untuk merujuk ke sebuah generasi yang berbeda dari apa yang ia sebut *digital immigrants* (pendatang imigrasi). Anak-anak yang digitak sejak lahir terdapa

²⁴ MiIana AbdiIlah Subarkah, 'Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak', *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15.1 (2019), Hal 125.

teknologi computer sejak usia amat dini sehingga Prensky yakin bahwa otak mereka berbeda dengan generasi sebelumnya. Mac Prensky dalam tulisan ilmiahnya yang berjudul “*Digital Native Digital Immigrant*” membagi umat manusia menjadi 2 yakni generasi *digital immigrant* dan *digital natives* adalah kelompok yang saat mulai belajar menulis sudah mengenal internet atau yang saat ini berada dibawah 24 tahun.²⁵

Digital native adalah generasi yang lahir setelah tahun 1980 dimana mereka selalu dikelilingi dan menggunakan computer, video game, pemutar music digital, kamera video, telepon seluler, dan mainan digital. Mengingat *digital native* adalah seseorang yang lahir selama atau setelah digital itu dikenalkan dengan lebih luas dan mereka mulai terbiasa berinteraksi dengan digital sejak usia dini sehingga mereka sudah mulai memahami sejak usia dini tentang hal-hal yang berhubungan dengan digital. Merekalah anak kandung internet yang merupakan generasi pertama yang merasakan kecanggihan teknologi internet sejak dini. Berbagai macam peralatan ICT (*information and communication technology*) yang tersambung dengan jaringan internet telah akrab dengan anak-anak muda generasi Z bahkan sebelum mereka mengenyam Pendidikan formal di sekolah.

²⁵ Hassanudin Ali dan Lilik Purwandi , Indonesia 2020: The Urban Middle Class Millenials (Jakarta: Alvara Research Center, 2016) Hal 27

Teknologi itu menjadikan antar individu saling terhubung dan terkait secara global. Dengan kondisi seperti itu maka tidak heran jika akses dan konsumsi generasi Z terhadap jaringan internet sangat dekat. Pada era sekarang anak usia dini pun sudah dikenalkan gawai sejak usia 2 tahun dengan visualisasi menggunakan youtube.

Merujuk pada sejumlah definisi diatas maka dapat dipahami bahwa gawai yaitu perangkat elektronik praktis dengan beragam fungsi dan fitur menarik yang dapat digunakan semua kalangan sampai anak-anak. Alangkah baiknya dimanfaatkan kepada hal positif dari pada di gunakan untuk hal buruk. Penting untuk mereka mendapatkan bimbingan dan arahan dari orang tua. Sehingga anak memahami batasan akses yang boleh dan tidak boleh dilakukan.

b. Manfaat gawai

Gawai pastinya mempunyai banyak manfaat bagi anak usia dini, diantaranya:

- 1) Imajinasi yang meningkat pada anak dalam hal memahami visual (gambar) yang ada di layar gawai kemudian anak bebas menggambarkan imajinasi yang akan di buatnya, hal tersebut akan mengasah kemampuan berpikir tanpa dibatasi oleh realitas.
- 2) Meningkatkan keterampilan membaca dan keterampilan dalam menyelesaikan masalah. Ini akan membuat rasa ingin tahu tinggi dan anak akan berpikir keras dalam menyelesaikan tantangan dalam hal tersebut.

3) Meningkatkan rasa percaya diri. Peningkatan kepercayaan diri terjadi ketika anak berhasil dalam suatu permainan yang kemudian mendorong mereka untuk menyelesaikan permainan yang lebih menantang.

4) Melatih kecerdasan. Latihan kecerdasan terjadi dengan membiasakan anak dengan tulisan, angka, dan gambar yang mendukung proses pembelajaran.²⁶

c. Bentuk penggunaan gawai bagi anak usia dini

Di era modern sekarang, istilah gawai telah menjadi hal yang biasa di pakai di semua kalangan masyarakat termasuk anak-anak. Gawai kini telah menjadi bagian penting dari kehidupan manusia, yaitu memberikan kemudahan melalui berbagai fitur dan aplikasi. Bahkan gawai sudah familiar pada kalangan anak-anak dan mereka mampu menggunakannya tanpa bantuan karena kemudahannya, sehingga mereka cepat beradaptasi. Apalagi jika lingkungannya mendukung, pasti akan memiliki pengaruh besar dalam membentuk kebiasaan anak usia dini.

Pemakaian gawai oleh anak biasanya serbasas untuk menonton video animasi atau kartun, atau bermain permainan yang dapat merangsang perkembangan otak mereka secara tidak langsung. Pemakaian gawai bisa dijadikan sebagai sarana pembelajaran,

²⁶ NurLinda Hardianti, 'Analisis Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak SDN 11 Sepit', *Skripsi*, 3, 2018, Hal 14.

namun harus dilakukan dengan bijaksana, dan intensitas penggunaannya perlu diperhatikan agar anak tidak menjadi kecanduan. Ada juga penggunaan gawai yang kurang bermanfaat seperti bermain game secara berlebihan atau menonton video yang kurang pas dengan usia mereka melalui platform seperti TikTok atau YouTube.²⁷ Oleh karena itu, pentingnya melakukan pengawasan terhadap anak.

Menurut *American Academy of Pediatrics* (AAP), disarankan untuk membatasi waktu penggunaan gawai. Mereka menyarankan anak usia 3 hingga usia 5 tahun menghabiskan 1 hingga 2 jam sehari di depan layar.²⁸ Menurut penelitian Sharen Ghifary, durasi penggunaan gawai idealnya antara lima hingga lima belas menit per hari, dengan maksimal 5 jam per hari. Rata-rata anak menggunakan gawai selama satu hingga tiga jam per minggu dan dua puluh hingga tiga puluh menit per hari.²⁹

Starburger merekomendasikan bahwa anak sebaiknya hanya diperbolehkan selama satu jam setiap hari didepan layarnya. Pernyataan ini didukung oleh Sigman yang menyarankan bahwa idealnya bagi anak usia dini dalam menggunakan gawai yaitu 30 menit hingga 1 jam setiap hari.

²⁷ Arief Hidayat and Syarah Siti, 'Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini', *Syntax Imperatlf*, 1.5 (2020). Hal 357.

²⁸ Tsania Sari, & Mitsalia, A.A."Pengaruh penggunaan gadget terhadap personal sosial anak usia pra sekolah di TKIT AL Mukmin," *Jurnal Profesi*. Vol.13 no.2 (2018), Hal 75.

²⁹ Sharen Ghifari, Intensitas Penggunaan Smartphone dan komunikasi, *Jurnal Sositoteknologi* vol. 14 no.2 (2015) Hal 174.

Penggunaan gawai sebaiknya disesuaikan dengan frekuensi lamanya anak menggunakan gawai, agar mereka tidak menjadi kecanduan. Menjadi orang tua yang baik juga harus memantau perkembangan anak terutama dalam berinteraksi di lingkungan sekitar dengan memberikan aturan dan menentukan waktu dengan bijak dan melakukan pengawasan agar anak tidak terpapar konten negatif seperti kekerasan atau pornografi.

d. Dampak penggunaan gawai bagi anak usia dini

Berdasarkan definisi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), dampak merujuk pada efek yang timbul akibat dari suatu peristiwa yang dapat berdampak positif ataupun negatif. Dampak atau efek tersebut mencerminkan hubungan timbal balik antara faktor yang mempengaruhi dengan yang dipengaruhi. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Online tahun 2010, penggunaan gawai dapat menimbulkan dua jenis efek, baik positif maupun negatif tergantung pada kebijakan penggunaannya. sebaiknya penggunaan gawai oleh anak perlu diawasi oleh orang tua untuk memastikan bahwa konten yang diakses oleh mereka adalah hal yang positif dan sesuai dengan usia mereka.³⁰

Di era saat ini perkembangan gawai menyediakan berbagai aplikasi serta fitur media sosial yang menarik bagi anak-anak sehingga seringkali disalahgunakan oleh mereka. Penggunaan gawai

³⁰ KBBI Online, Pengertian Dampak diakses pada 25 Juni 2023

yang berlebihan dapat mengganggu proses belajar. Namun jika digunakan dengan benar gawai memiliki manfaat. Berikut adalah efek positifnya:

1) Meningkatkan Pengetahuan

Dengan memanfaatkan gawai secara tepat anak akan mudah mengakses informasi dengan mudah dan luas karena tidak ada batasan. Anak dapat memilih untuk belajar tentang topik apapun, namun hal ini harus dilakukan dengan pengawasan orangtua atau guru.

Sebagai contoh, anak dapat memperoleh pemahaman tentang topik edukasi atau pembelajaran seperti pengenalan huruf hijaiyah, pengenalan angka, atau mengenal tumbuhan melalui video nyanyian yang dapat diakses dari platform video. Sehingga penggunaan gawai dapat meningkatkan pengetahuan anak serta kecerdasan mereka dalam mengenal huruf dan angka.

2) Mengikuti perkembangan teknologi

Dengan berkembangnya zaman, teknologi juga semakin berkembang. Anak akan mengikuti perkembangan zaman dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Hal ini akan membantu perkembangan fungsi adaptif anak. Jika perkembangan teknologi menghadirkan gawai, anak-anak perlu memahami cara penggunaannya. Salah satu fungsi adaptif adalah kemampuan untuk mengikuti kemajuan teknologi. Misalnya, kemudahan dalam

mencari informasi yang mereka inginkan. Jika anak tidak dapat mengikuti perkembangan ini, berarti fungsi adaptif mereka tidak berkembang dengan normal.

3) Melatih kemampuan Bahasa anak

Melalui perkembangan bahasa, anak-anak dapat memperluas kosakata melalui gawai. Hal ini akan melatih kemampuan bahasa anak sehingga mereka dapat berbicara dengan lebih lancar. Anak-anak dapat menirukan suara yang mereka dengar melalui perangkat elektronik, atau mereka dapat menyebutkan angka dan huruf yang ditampilkan dalam video.

4) Mengembangkan kreativitas dan imajinasi anak

Melalui gawai anak bisa mengembangkan kreatifitas dan imajinasi mereka berbagai aplikasi dan permainan yang merangsang imajinasi dan kreativitas. Mereka dapat menggambar, mewarnai, atau bermain game online melalui puzzle. Kegiatan-kegiatan ini dapat mengembangkan kreativitas mereka, memperluas wawasan mereka, mendorong mereka untuk mengekspresikan diri, serta mengembangkan kemampuan seni. Salah satu cara anak mengembangkan imajinasi mereka adalah dengan meniru gambar yang mereka lihat di perangkat elektronik, baik dari bentuknya, warnanya, meskipun sedikit berbeda dengan gambar aslinya.³¹

³¹ Juandra Prisma Mahendra, 'Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini', *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran Transpublika Co.Id*, 2 (2023), Hal 2.

5) Mempermudah komunikasi

Dengan kemudahan teknologi yang berkembang seiring waktu maka gawai bisa digunakan untuk mempermudah komunikasi. Anak bisa merasa terhubung dengan teman maupun keluarganya melalui gawai.

Adapun dampak negatif diantaranya yaitu :

1) Gangguan pada kesehatan

Menghabiskan waktu di depan gawai dapat berdampak buruk pada kesehatan anak. Radiasi teknologi yang dihasilkan oleh gawai dapat menyebabkan gangguan kesehatan khususnya pada anak-anak di bawah usia 12 tahun. Radiasi tersebut bisa menimbulkan gejala seperti mata perih, berair, dan sakit kepala.³²

Beberapa ahli kesehatan bahkan mengatakan bahwa radiasi dari smartphone dapat meningkatkan risiko penyakit seperti tumor otak, kanker, parkinson, dan alzheimer. Selain itu, bisa berdampak pada gangguan kesehatan mata karena otot-otot mata bekerja lebih keras. Oleh karena itu, penting untuk menetapkan batasan dalam penggunaan gawai.³³

³² Sofiana Nur Afidah Sofiana, Fina Fakhriyah Fakhriyah, and Ika Oktavianti Oktavianti, 'Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Emosional Dan Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar', *Indonesian Gender and Society Journal*, 3.2 (2023), Hal 57.

³³ Derry Iswidharmanjaya, "Bila SiKecil Bermain Gadget", Bisakimia, (2014) Hal 16.

2) Mengganggu perkembangan anak

Terlalu lama penggunaan gawai juga akan mengganggu perkembangan anak terutama otak anak. Anak yang tidak terbiasa bersosialisasi dapat mengalami hambatan dalam kemampuan berbicara, sehingga komunikasi mereka menjadi tidak lancar. Selain itu menghambat perilaku dalam mengekspresikan sesuatu. Hal ini akan mengganggu perkembangan anak diantaranya dalam aspek sosial emosionalnya.

Salah satu yang mengganggu perkembangan anak adalah penggunaan gawai yang berlebihan, terutama mengganggu perkembangan otaknya. Anak yang terlalu sering menggunakan gawai cenderung kurang berinteraksi sosial, yang dapat menghambat kemampuan berbicara dan ekspresi mereka. Hal ini akan membuat perkembangan sosial dan emosional anak menjadi buruk.

Akibat dari penggunaan gawai secara terus-menerus ialah anak kurang peduli dengan lingkungan sosialnya, anak jadi lebih sering bermain dengan gawainya daripada dengan teman sebayanya. Selain itu anak yang lebih sering bermain gawai berpotensi mengalami kecanduan sehingga mereka terlihat pasif dalam

pergaulan dengan teman sebaya karena lebih suka menyendiri dengan gawai.³⁴

3) Menjadi pribadi yang tertutup

Ketergantungan pada gawai dapat juga membuat anak menjadi pribadi yang tertutup. Mereka mungkin merasa gelisah jika dipisahkan dari smartphone mereka dan lebih memilih untuk bermain dengan gawai daripada berinteraksi dengan orang tua, teman, atau lingkungan sekitarnya. Hal ini dapat membuat anak menjadi lebih tertutup atau introvert.³⁵ Oleh karena itu, mengawasi penggunaan gawai pada anak itu penting dan menetapkan batasan yang jelas dalam penggunaannya.

e. Cara mengurangi dampak buruk bagi penggunaan gawai

Jika anak berlebihan dalam penggunaan gawai akan menimbulkan kecanduan. Pengertian dari kecanduan sendiri didefinisikan sebagai keinginan yang kuat terhadap sesuatu yang mendorong seseorang untuk mencarinya. Seseorang dikatakan kecanduan jika tidak bisa mengendalikan sesuatu sehingga merugikan pada individu tersebut. Kecanduan pada gawai bisa meliputi kecanduan game atau sosial media. Adapun cara/upaya

³⁴ Elka Mimin, Universitas Kristen, and Satya Wacana, 'Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Aspek-Aspek Perkembangan Anak Usia Dini', *Jurnal Golden Age*, 6.2 (2022), 558 Hal 68 .

³⁵ Huslaini, 'Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja Di Desa Bonder Kecamatan Praya Baray Kabupaten Lombok Tengah Tahun 2022', *Skripsi*, 8.5.2017, 2022, Hal 25.

orang tua dan guru dalam meminimalisir dampak buruk yang di timbulkan dari bermain gawai diantaranya :

1) Membatasi Penggunaan

Dalam pemberian gawai membatasi penggunaan gawai dan memperhatikan durasinya perlu dilakukan oleh setiap orangtua. Misalnya anak boleh saja bermain tetapi hanya diberikan waktu 30 jam pada saat senggang. Penggunaan gawai pun hanya boleh membuka aplikasi yang mengedukasi anak seperti ke fitur pengenalan warna, bentuk, dan suara. Menggunakan aplikasi pembatas atau sediakan fitur youtube kids agar orang tua bisa memantau anak. Itu merupakan salah satu cara orang tua untuk melakukan pengawasan dan pembatasan dalam menggunakan smartphone.

2) Beri Jadwal anak

Langkah kecil yang bisa dilakukan agar meminimalisir dalam penggunaan gawai adalah orangtua perlu membuat jadwal bermain gawai. Hal ini dilakukan juga agar anak belajar disiplin, misalnya anak di beri gawai hanya dalam waktu 1 jam setiap hari pada malam hari sebelum tidur.

3) Mengasah bakat atau hobi anak

Setiap anak pastinya mempunyai hobi atau kesenangan yang unik. Upaya yang dapat dilakukan orang tua agar meminimalisir dampak buruk terhadap gawai yaitu mengajak anak untuk

melakukan kegiatan yang mereka sukai. Orangtua perlu meluangkan waktu untuk mengajak diskusi atau membicarakan segala hal termasuk kesenangan anak.³⁶

- 4) Orangtua bisa membangun dialog atau komunikasi terbuka dan memastikan kehadiran serta perhatian yang penuh secara terus menerus.

2. Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini

a. Pengertian Perkembangan sosial emosional

Sosial dalam konteks ini merujuk pada cara berinteraksi anak dengan orang lain di sekitarnya dan dampaknya terhadap hubungan sosial yang terjalin baik secara individu maupun kelompok. Menurut Soejono Soekanto, sosial adalah proses komunikasi anak dengan orang di sekitarnya, termasuk hubungan dengan keluarga, orang tua, guru, dan yang lainnya di lingkungan mereka.³⁷

Proses dimana anak belajar menyesuaikan perilakunya sesuai dengan norma-norma yang berlaku di masyarakat disebut perkembangan sosial. Sejak usia dini, anak-anak belajar berinteraksi sosial dan bergaul dengan banyak orang di sekitar mereka, terutama teman sebaya. Kemampuan sosial seperti kerja sama, tolong menolong, simpati, empati, dan saling ketergantungan ditujukan untuk meningkatkan keterampilan sosial. Oleh karena itu, aspek-

³⁶ Putri Miranti and lili desa Putri, 'Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini', *Jurnal Cendekiawan Ilmiah*, 6.01 (2021), Hal 50.

³⁷ Ahmad Novel, 'Bentuk-Bentuk Interaksi Sosial Anak Jalanan Terhadap Teman Sebaya Di Rumah Singgah Bina Anak Pertiwi Pasar Minggu', *Skripsi*, 2018, Hal 23–24.

aspek perkembangan sosial yang diajarkan di taman kanak-kanak ialah sifat kerja sama, tolong menolong terhadap sesama, disiplin, empati, simpati, dan tanggung jawab.³⁸

Menurut Crow & Crow yang dikutip oleh sunarto & Hartono, emosi adalah pengalaman afektif yang melibatkan penyesuaian individu terhadap kondisi mental dan fisik, yang tercermin dalam perilaku. Emosi adalah keadaan psikologis dan fisik seseorang yang melibatkan perubahan pikiran, dorongan dan kondisi fisik dan mental. Emosi dapat muncul dalam berbagai bentuk seperti rasa takut, kecemasan, kemarahan, kekesalan, kesedihan, kecemburuan, iri hati, kebahagiaan, kasih sayang, dan rasa ingin tahu.

Emosi adalah fenomena psikologis yang terjadi dalam diri seseorang. Emosi pada anak usia dini lebih kompleks dan jelas, karena mereka cenderung mengekspresikan perasaan mereka secara bebas dan terbuka. Emosi juga merupakan aspek penting dalam kehidupan sehingga penting untuk memahami perkembangan emosi dan pengaruhnya terhadap penyesuaian pribadi dan sosial.

Perkembangan emosional mengacu pada kemampuan seseorang untuk mengendalikan dan mengungkapkan perasaan mereka melalui tindakan yang terlihat, seperti ekspresi wajah atau kegiatan lain, sehingga orang lain mempunyai perasaan dan

³⁸ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenada Media Group 2014)
Hal 138

pemahaman tentang situasi mereka saat ini. Menurut Hurlock, pola perkembangan emosional pada anak mencakup sembilan aspek: ketakutan, kekhawatiran, rasa cemburu, rasa sedih, rasa ingin tahu, dan bahagia.³⁹

Teori perkembangan sosial emosional manusia dikemukakan oleh Erik dan Joan Erikson, ahli teori pembangunan manusia di abad ke-20. Lingkungan tempat anak dibesarkan sangat penting untuk mendukung pertumbuhan, penyesuaian, dan pembentukan kesadaran diri dan identitas merupakan pernyataan dari erikson. Erikson berpendapat bahwa setiap orang melewati sejumlah tahap sebelum mencapai perkembangan penuh, dengan delapan tahap yang dilalui manusia dari lahir hingga mati.⁴⁰

Hubungan antara perkembangan sosial dan emosional sangat erat, meskipun keduanya memiliki karakteristik yang berbeda. Peran orang tua dan guru di sekolah juga dibutuhkan untuk mengembangkan perilaku sosial dan emosional anak seperti harus memberi tahu anak betapa pentingnya menumbuhkan tingkah laku dan sikap yang baik melalui perilaku positif. Ini berfungsi sebagai dasar utama dalam mengembangkan perilaku sosial dan emosional

³⁹ Ai Siti Nuriyah, Heri Yusuf Muslih, and Sumardi, 'Dampak Permainan Tradisional Ngadu Kaleci Terhadap Sosial Emosional Anak Usia Dini', *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10.1 (2022), Hal 45

⁴⁰ Tiara Emiliza, 'Konsep Psikososial Menurut Teori Erik H.Erikson Terhadap Anak Usia Dini Dalam Tinjauan Pendidikan Islam', 2019, 28.Hal 24

anak-anak, dan memungkinkan mereka untuk menjadi individu yang sepaham dengan nilai-nilai yang dicintai oleh masyarakat.

Dari pernyataan-pernyataan diatas bisa ditarik kesimpulan bahwa perkembangan sosial emosional adalah kemampuan sosial dan emosional yang berkembang dan melibatkan aspek cara kita bersosialisasi serta mengontrol emosi sesuai dengan lingkungan sosial dan budaya sekitar yang dipelajari dari pengalaman di lingkungan. Selain itu, ini juga mencakup kemampuan individu untuk mengontrol dan mengatur emosi serta kemampuannya untuk menyesuaikan diri dan berinteraksi dalam lingkungan sosial di sekitarnya.

b. Karakteristik perkembangan sosial emosional

Karakteristik anak usia prasekolah menurut tahapan perkembangan Erik dan Joan Erikson yang dikenal sebagai teori psikososial adalah sebagai berikut:

1. Kepercayaan vs ketidakpercayaan (0-1 tahun)

Pada tahap ini anak belajar untuk membangun kepercayaan pada orang lain. Sebagai contoh, anak akan mencari kehangatan dan perhatian dari ibunya. Jika anak mendapatkan perawatan dan perhatian yang memadai, ia akan belajar untuk mempercayai lingkungan dan pengasuhnya. Namun, jika sebaliknya terjadi, anak akan mengalami ketidakpercayaan.

2. Kemandirian vs Rasa malu (2-3 tahun)

Masa ini merupakan waktu di mana anak mulai belajar untuk mengontrol tubuhnya sendiri. Erikson meyakini bahwa kemampuan mengontrol tubuh akan membawa perasaan kontrol dan kemandirian. Misalnya, anak mulai memberi makan dirinya sendiri, memilih mainan, dan memilih pakaian sendiri. Hal ini membuat anak merasa mampu membuat keputusan sendiri.

3. Inisiatif vs rasa Bersalah (3-6 tahun)

Pada masa ini, anak mulai memiliki ide-ide sederhana dan mulai berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Hal ini meningkatkan keinginan rasa ingin tahu untuk mencoba hal baru. Jika anak mengalami kegagalan, ia akan merasa bersalah.

4. Kerja keras vs Rasa Inferior (6-12 tahun)

Pada tahap ini, anak belajar untuk bekerja keras dan berinteraksi dengan orang lain. Jika tidak berhasil, anak dapat merasa rendah diri dan tidak merasa utuh.

5. Identitas vs Kebingungan identitas (12-19 tahun)

Pada masa ini, anak mulai mencari jati diri dan nilai-nilai yang mereka anut. Mereka juga mencari tahu apa yang ingin mereka lakukan di masa depan.

6. Keintiman vs Isolasi (20-25 tahun)

Pada tahap ini, individu mulai mencari keintiman psikologis dengan orang lain. Jika gagal, individu dapat merasa kosong dan terisolasi.

7. Generativitas vs Stagnasi (26-64 tahun)

Pada usia ini, individu berkontribusi pada orang lain dengan mewariskan keterampilan atau bakat untuk tujuan yang bermakna.

8. Integritas vs Keputusasaan (usia 65 tahun ke atas)

Pada tahap ini, individu mengevaluasi apa yang telah mereka capai dalam hidup. Jika berhasil, individu akan mencapai integritas dan menerima kekurangan diri serta sejarah kehidupan mereka.⁴¹

c. Faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial emosional

Secara umum, terdapat faktor yang memengaruhi perkembangan optimal anak sebagai berikut:

a) Faktor internal/Hereditas

Faktor internal merujuk pada faktor-faktor yang ada pada diri anak, apakah itu ditanamkan pada diri anak atau diperoleh melalui pengalamannya sendiri. Menurut Departemen Kesehatan, faktor-faktor yang memengaruhi pertumbuhan

⁴¹ Syahreni Yenti, 'Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini (AUD): Studi Literatur', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5.3 (2021), Hal.6

optimal anak meliputi faktor genetik orang tua, aspek kognitif dan kecerdasan, kondisi belajar dan hormon dalam tubuh, serta sifat emosional dan temperamen tertentu.

Genetik biasanya diwariskan dari orang tua seperti karakteristik individu. Faktor genetik ini memengaruhi pertumbuhan anak usia dini termasuk aspek sosial dan emosional. Berdasarkan penelitian, faktor genetik berpengaruh terhadap kecerdasan, yang pada akhirnya dapat memengaruhi pertumbuhan sosial dan emosional seorang anak.

Dalam perspektif genetik, banyak faktor seperti bakat dan sifat-sifat keturunan yang dapat mempengaruhi pertumbuhan anak dan dapat bersifat fisik maupun psikologis. Contoh sifat fisik meliputi bentuk wajah, bentuk tubuh, atau suatu penyakit. Sedangkan sifat psikologis dapat berupa sifat malas, pemarah, atau kecenderungan untuk mudah bergaul.

b) Eksternal

Faktor luar termasuk hal-hal yang anak dapatkan dari lingkungannya, seperti keluarga, gizi, tradisi, dan teman bermain atau teman sekolah. Keluarga adalah faktor penting yang membentuk kepribadian anak. hubungan antara orang tua dan anak, serta hubungan antar anggota keluarga sangat mempengaruhi pertumbuhan anak. keluarga biasanya merawat

dan mendidik anak dengan baik. sehingga sangat berperan dalam pertumbuhan tersebut.⁴²

3. Perkembangan Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Menurut *National Association for the Education Young Children* (NAEYC), anak usia dini atau "*early childhood*" periode yang mencakup individu dari usia nol hingga delapan tahun merupakan tahapan pertumbuhan serta perkembangan manusia yang dianggap penting. Dalam hal pembelajaran anak, penting untuk memperhatikan karakteristik yang sesuai dengan tahap perkembangan mereka agar metode pembelajaran yang diterapkan dapat mendukung perkembangan optimal anak.

Menurut Bredekamp, pada anak usia dini terdapat beberapa kelompok berdasarkan usia yaitu bayi hingga 2 tahun, 3 hingga 5 tahun, dan 6 hingga 8 tahun. Pembagian ini penting karena setiap kelompok usia memiliki kebutuhan dan karakteristik yang berbeda. Oleh karena itu, kebijakan kurikulum dalam pendidikan dan pengasuhan anak, harus disesuaikan dengan kelompok usia tersebut. Contohnya, ada anak yang gemar bernyanyi atau menggambar. Anak usia dini mengalami pertumbuhan fisik dan mental sejak dalam kandungan, dengan pembentukan sel syaraf otak yang terus berkembang setelah lahir. Menurut teori perkembangan kecerdasan

⁴² Putri Rahmi, 'Mengelola Dan Mengembangkan Kecerdasan Sosial & Emosional Anak Usia Dini', *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, VI.2 (2019), Hal 30-31

anak terjadi sangat cepat pada usia dini, dimana 50% perkembangan kecerdasan tercapai pada usia empat tahun dan 80% pada usia delapan tahun.⁴³ Hal ini menunjukkan betapa pentingnya tahap perkembangan untuk mendukung pembentukan dan perkembangan sel otak yang akan mempengaruhi kecerdasan anak di masa depan.

Gangguan atau masalah yang terjadi pada masa *golden age* dapat menghambat perkembangan anak dan berdampak negatif pada proses perkembangan selanjutnya. Oleh karena itu, perhatian dan dukungan yang tepat selama masa usia dini sangat penting untuk kualitas hidup yang baik di kemudian hari. Periode ini penting bagi pertumbuhan otak, intelegensi, kepribadian, memori, dan aspek perkembangan lainnya.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini (0-8 tahun) sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Secara psikologis, mereka memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak di atas delapan tahun.

1. Pada usia 0-1 tahun, perkembangan fisik bayi sangat cepat, dengan pembelajaran keterampilan dasar seperti motorik, panca indera, dan komunikasi sosial.
2. Pada rentang usia 2-3 tahun, anak menunjukkan beberapa ciri khas yang serupa dengan masa sebelumnya. Pada fase ini, anak

⁴³ Silvia Nurul Afifah and others, 'PENGARUH PENGENALAN HURUF ABJAD MELALUI KARTU HURUF TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK', 3.2. Hal 20

cenderung aktif dalam mengeksplorasi objek di sekitarnya, mulai mengasah kemampuan berbahasa, dan belajar mengelola emosi.

3. Ketika memasuki usia 4-6 tahun, anak menunjukkan karakteristik yang berbeda, termasuk dalam hal perkembangan fisik yang aktif serta kemajuan dalam kemampuan berbahasa. Anak pada usia ini mampu memahami percakapan orang lain dan mengungkapkan pikiran mereka dengan lebih baik. Mereka juga menunjukkan minat yang tinggi terhadap lingkungan sekitar, serta cenderung bermain secara individu meskipun dalam kelompok.
4. Pada usia 7-8 tahun, anak menunjukkan perkembangan kognitif yang semakin matang, di mana mereka mampu berpikir secara analitis, sintesis, dan edukatif. Di sisi lain, perkembangan sosial juga terjadi, dengan anak mulai melepaskan diri dari pengaruh orang tua dan lebih suka bermain di luar rumah. Perkembangan emosional mereka juga berada pada tahap penting dalam pembentukan kepribadian.

Menurut Dadan Suryana karakteristik anak usia dini sebagai berikut:

1. Memiliki rasa ingin tahu yang besar (*Curiosity*)
2. Anak bersifat egosentris
3. Anak bersifat unik
4. Anak memiliki imajinasi dan fantasi

5. Anak memiliki daya konsentrasi pendek
6. Bermain merupakan dunia masa kanak-kanak
7. Masa paling potensial untuk belajar



BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Penggunaan gawai di TK KKLKMD Among Putro Bantul Yogyakarta memiliki berbagai implikasi yang signifikan terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini. Pertama, mengenai cara penggunaan gawai di TK KKLKMD Among Putro Bantul Yogyakarta: penggunaan gawai di kelas sudah dimanfaatkan cukup baik dengan pengawasan yang benar. Gawai digunakan sebagai alat bantu dalam berbagai kegiatan pembelajaran seperti literasi, kegiatan audio-visual, dan kegiatan fisik motorik dengan adanya ice breaking.

Bentuk penggunaan gawai di rumah yaitu menonton video youtube sebagai hiburan dan sebagai media pembelajaran, menonton tiktok, dan bermain game. Dalam mengakses youtube anak yang belum bisa menulis dan membaca menggunakan fitur voice note. Durasi penggunaan gawai pada anak bermacam-macam, ada 6 anak dengan maksimal durasi 30-1 jam perhari dan 4 anak lainnya dengan durasi 15-30 menit per hari.

Dampak penggunaan gawai terhadap perkembangan sosial emosional anak TK KKLKMD Among Putro Bantul berdampak positif dan negatif. Dampak positifnya meliputi kemudahan komunikasi dan penyampaian informasi melalui dokumentasi kegiatan, peningkatan imajinasi dan rasa keingintahuan anak, serta pemanfaatan gawai sebagai

sarana belajar yang menarik dan interaktif. Selain itu, penggunaan gawai dapat melatih kemampuan berkompetisi dan menumbuhkan rasa empati anak saat bermain bersama teman. Dampak Negatif mencakup kemalasan belajar, ketidakpekaan terhadap lingkungan sekitar, gangguan kesehatan seperti mata perih dan merah, masalah emosional seperti tantrum jika waktu bermain gawai habis, dan ketergantungan terhadap gawai sebagai prasyarat untuk belajar.

Cara atau upaya guru dan orang tua dalam meminimalisir dan mengurangi dampak negatif dari penggunaan gawai di TK KKLKMD Among Putro Bantul Yogyakarta mencakup beberapa strategi. Guru dan orang tua perlu membatasi waktu penggunaan gawai dengan memberikan pemahaman terkait manfaat dan aturan penggunaan gawai. Selain itu, orang tua dapat mengalihkan perhatian anak dengan kegiatan menarik yang dapat mengurangi ketergantungan terhadap gawai. Pembatasan akses aplikasi juga penting untuk memastikan anak hanya menggunakan aplikasi yang sesuai dengan umur mereka, seperti YouTube Kids yang dapat diatur waktunya.

B. SARAN

Berdasarkan penjelasan sebelumnya dan kesimpulan di atas, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan untuk penelitian dan peneliti di masa mendatang.

1. Kepada pihak sekolah dan guru disarankan untuk terus meningkatkan upaya pengawasan dan pengendalian penggunaan

gawai di lingkungan sekolah. Guru diharapkan membuat program atau kegiatan yang menarik bagi anak-anak dan mendorong interaksi sosial tanpa melibatkan gawai, seperti dengan permainan fisik dan kegiatan kelompok yang menunjang keterampilan sosial anak.

2. Kepada orang tua disarankan untuk lebih selektif dalam memberikan akses gawai kepada anak-anak. Orang tua harus lebih aktif dalam membatasi waktu penggunaan gawai dan memperhatikan konten yang diakses oleh anak-anak. Menyediakan alternatif kegiatan yang menarik dan bermanfaat bagi anak di rumah dapat membantu mengurangi ketergantungan anak terhadap gawai.
3. Kepada pihak-pihak terkait baik lembaga pendidikan, pemerintah maupun masyarakat, untuk meningkatkan edukasi mengenai dampak positif dan negatif penggunaan gawai bagi anak-anak. Program-program edukasi yang melibatkan semua pihak secara aktif dapat menjadi solusi efektif dalam meminimalisir dampak negatif dan memaksimalkan manfaat gawai dalam mendukung pembelajaran dan perkembangan anak.
4. bagi peneliti selanjutnya yang meneruskan dan melaksanakan penelitian di TK KKLKMD Among Putro Yogyakarta, diharapkan dapat melaksanakan penelitian yang sama dengan menggunakan metode yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, Silvia Nurul, Atik Rosowati, Rufaidah Laila, Fitri Nihayatun Nadziroh, and Hum Amanatin, 'PENGARUH PENGENALAN HURUF ABJAD MELALUI KARTU HURUF TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK', 3.2
- Astuti, Dewi Puji, 'Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia 4-6 Tahun Di Paud PGRI 15 A Iringmulyo Kota Metro', 2.2 (2022), 42–49
- Brenner, Maria, Denise Alexander, Mary Brigid Quirke, Jessica Eustace-Cook, Piet Leroy, Jay Berry, and others, 'A Systematic Concept Analysis of "Technology Dependent": Challenging the Terminology', *European Journal of Pediatrics*, 180.1 (2021), 1–12
- Dyah, Rieke, and Agung Setyawan, 'Amal Insani Amal Insani', *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar*, 3.April (2021), 52–74
- Emiliza, Tiara, 'Konsep Psikososial Menurut Teori Erik H.Erikson Terhadap Anak Usia Dini Dalam Tinjauan Pendidikan Islam', 2019, 28
- Hadi, Antonius Satria, 'Analisis Faktor Kenyamanan Dan Ketergantungan Mahasiswa Pada Smartphone Yang Mengakibatkan Stres', *Jurnal Bisnis Darmajaya*, 06.02 (2020), 37–47
- Hardianti, Nurlinda, 'Analisis Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak SDN 11 Sepit', *Skripsi*, 3, 2018, 14
- Heaton, Janet, Jane Noyes, Patricia Sloper, and Robina Shah, 'Families' Experiences of Caring for Technology-Dependent Children: A Temporal Perspective', *Health and Social Care in the Community*, 13.5 (2005), 441–50
<<https://doi.org/10.1111/j.1365-2524.2005.00571.x>>
- Hidayat, Arief, and Syarah Siti, 'Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini', *Syntax Imperatif*, 1.5 (2020), 9–25
- Hijriyani, Yuli Salis, and Ria Astuti, 'Penggunaan Gadget Oleh Anak Usia Dini Pada Era Revolusi Industri 4.0', *ThufuLA*, Vol. 8 No. (2020), 16–28
- Huslaini, 'Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja Di Desa Bonder Kecamatan Praya Baray Kabupaten Lombok Tengah Tahun 2022', *Skripsi*, 8.5.2017, 2022, 2003–5
- Listiana, Aan, and Nelia Guswanti, 'Dampak Positif Penggunaan Smartphone Pada Anak Usia 2-3Tahun Dengan Peran Aktif Pengawasan Orang Tua', Vol. 18 (1 (2020), 97–111

- Mahendra, Juandra Prisma, 'Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini', *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran Transpublika Co.Id*, 2 (2023), 214–19
- Mimin, Elka, Universitas Kristen, and Satya Wacana, 'Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Aspek-Aspek Perkembangan Anak Usia Dini', *Jurnal Golden Age*, 6.2 (2022), 558–68 <<http://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jga/article/view/6462>>
- Miranti, Putri, and lili desa Putri, 'Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini', *Jurnal Cendekiawan Ilmiah*, 6.01 (2021), 46–55
- Musdalifa, D H, A Lahmi, and R Rahmi, 'Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Nilai Agama Dan Moral Anak Usia Dini Di Tk Islam Bakti 53 Tanjung Harapan ...', *Jurnal Eduscience*, 9.2 (2022), 350–67
- Mustikawati, I, 'Pembatasan Penggunaan Gadget Pada Anak/Siswa Pendidikan Dasar (Pendidikan 9 TAHUN)', *Sereal Untuk*, 1.1 (2018), 13–26
- Muthi'ah, Umami, 'Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas Atas Di SD Islam Margolembo Kabupaten Luwu Timur', 3.2 (2021), 23
- Novel, Ahmad, 'Bentuk-Bentuk Interaksi Sosial Anak Jalanan Terhadap Teman Sebaya Di Rumah Singgah Bina Anak Pertiwi Pasar Minggu', *Skripsi*, 2018, 28–33
- Novitasari, Nurul, 'Dari Sisi Teknologi Yang Terus Dan Akan Semakin Berkembang Sesuai Dengan Maupun Remaja Saja , Anak-Anak Yang Masih Duduk Di Playgroup Kini Sudah', 3.2 (2019), 167–88
- Nur Laily, Intan, and Ratnasari Dwi Ade Chandra, 'Kajian Wacana Dampak Penggunaan Gadget (Gawai) Terhadap Kemampuan Sosial Emosional Pada Anak Usia Dini', *Jurnal Warna : Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 6.1 (2021)
- Pada, Karyawisata, Pendidikan Anak, and Usia Dini, 'Research in Early Childhood Education and Parenting VIRTUAL REALITY SEBAGAI ALTERNATIF', 2019, 19–26
- Pardede, Ratna, and Sri Watini, 'Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Emosional Anak Usia Dini Di TK Adifa Karang Mulya Kota Tangerang', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5.2 (2021), 4728–35 <<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1633>>
- Radliya, Nizar Rabbi, Seni Apriliya, and Tria Ramdhaniyah Zakiyyah, 'Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini', *Jurnal Paud Agapedia*, 1.1 (2017), 2
- Risna, 'Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial-Emosional Anak Usia

- Dini Di TK Padu Annisa Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukumba', *EduChannel Indonesia*, 8.2 (2022), 353–65
<<https://educhannel.id/blog/artikel/pembelajaran-sains-untuk-anak-usia-dini.html>>
- Saniyyah, Latifatus, Deka Setiawan, and Erik Aditia Ismaya, 'Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Di Desa Jekulo Kudus', *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3.4 (2021), 2132–40
- Situmorang, Ester Lina, Daniel Agustin, Rikardo Dayanto Butar-, Yulianti Siantajani, Lidya Dewi S, Florence Telaumbanua, and others, 'Edukasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial , Emosional Pada Anak Usia Dini', 4.1 (2021), 1–12
- Slain, Katherine N., Amie Barda, Peter J. Pronovost, and J. Daryl Thornton, 'Social Factors Predictive of Intensive Care Utilization in Technology-Dependent Children, a Retrospective Multicenter Cohort Study', *Frontiers in Pediatrics*, 9.September (2021), 1–11
- Sofiana, Sofiana Nur Afidah, Fina Fakhriyah Fakhriyah, and Ika oktavianti Oktavianti, 'Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Emosional Dan Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar', *Indonesian Gender and Society Journal*, 3.2 (2023), 53–59
- Subarkah, Milana Abdillah, 'Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak', *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15.1 (2019), 125–39
<<https://doi.org/10.31000/rf.v15i1.1374>>
- Zuhra, Halimatu, Nani Husnaini, and Khaerani Saputri Imran, 'Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 2-3 Tahun Di Dusun Oi Saja Kabupaten Bima Nusa Tenggara Barat', *Kiddo : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3.2 (2022), 1–15
- Zulhad, Fachrizal, 'Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Di SMP IT Loa Dampu', 3 (2023), 5969–81