

**PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU
INTERAKSI SOSIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN**

(Skripsi)

Oleh
ESTER NOVIASARI SINAGA
1913054018



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP PERILAKU INTERAKSI SOSIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN

Oleh

ESTER NOVIASARI SINAGA

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku interaksi sosial anak usia 5-6 tahun. Peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode *ex-post facto*. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 100 orang tua yang memiliki anak usia 5-6 tahun, dengan menggunakan teknik sampel *random sampling*. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket untuk mengukur penggunaan *gadget* dan perilaku interaksi sosial anak. Hasil penelitian di analisis dengan menggunakan uji regresi linier sederhana. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dan negatif antara penggunaan *gadget* terhadap perilaku interaksi sosial anak, dengan nilai signifikansi sebesar 0,00 (< 0,05), nilai koefisien regresi X sebesar -0,478 dan nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,373. Artinya, sebesar 37,3% perubahan perilaku interaksi sosial anak dipengaruhi oleh penggunaan *gadget*, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar variabel penelitian. Sedangkan nilai koefisien regresi menunjukkan bahwa semakin tinggi penggunaan *gadget* maka semakin rendah perilaku interaksi sosial anak. Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun penggunaan *gadget* memberikan pengaruh terhadap perilaku sosial anak, namun pengaruh tersebut tergolong rendah. Oleh karena itu, dibutuhkan peran aktif orang tua dalam mengawasi durasi dan konten penggunaan *gadget* agar tidak menghambat perkembangan sosial anak usia dini.

Kata Kunci: penggunaan *gadget*, interaksi sosial

ABSTRACT

THE EFFECT OF GADGET USE ON THE SOCIAL INTERACTION BEHAVIOR OF CHILDREN AGED 5-6 YEARS

By

ESTER NOVIASARI SINAGA

This study aims to determine the effect of gadget use on the social interaction behavior of children aged 5-6 years. The researcher used a quantitative research type with the ex-post facto method. The sample in this study was 100 parents who had children aged 5-6 years, using a random sampling technique. Data collection in this study used a questionnaire to measure gadget use and children's social interaction behavior. The results of the study were analyzed using a simple linear regression test. The results of the analysis showed that there was a significant and negative influence between gadget use and children's social interaction behavior, with a significance value of 0.00 (<0.05), a regression coefficient value of X of -0.478 and a determination coefficient value (R^2) of 0.373. This means that 37.3% of changes in children's social interaction behavior are influenced by gadget use, while the rest are influenced by other factors outside the research variables. While the regression coefficient value shows that the higher the use of gadgets, the lower the child's social interaction behavior. This finding shows that although gadget use has an influence on children's social behavior, the influence is relatively low. Therefore, an active role is needed from parents in monitoring the duration and content of gadget use so as not to hinder the social development of early childhood.

Keywords: **gadget usage, social interaction**

**PENGARUH PENGGUNAAN GADGET
TERHADAP PERILAKU INTERAKSI SOSIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN**

**Oleh
Ester Noviasari Sinaga**

**Skripsi
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada
Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

Judul Skripsi

: **PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU INTERAKSI SOSIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Nama Mahasiswa

: **Ester Noviasari Sinaga**

Nomor Pokok Mahasiswa : **1913054018**

Program Studi

: **Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

Jurusan

: **Ilmu Pendidikan**

Fakultas

: **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

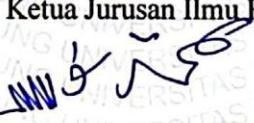
Dosen Pembimbing I


Ari Sofia, S.Psi., M.A., Psi.
NIP. 19760602 200812 2 001

Dosen Pembimbing II


Susanthi Pradini, S.Psi., M.Psi.
NIK. 231804891017201

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP. 19741220 200912 1 002

MENGESEHKAN

1. **Tim Penguji**

Ketua

: Ari Sofia, S.Psi., M.A., Psi.


.....

.....

Sekertaris

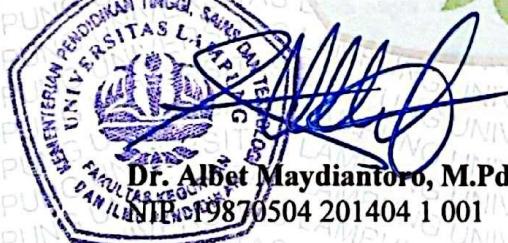
: Susanthi Pradini, S.Psi., M.Psi.

Penguji

: Prof. Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd.


.....

2. **Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 03 Juli 2025

HALAMAN PERNYATAAN

yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ester Noviasari Sinaga
NPM : 1913054018
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul "Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun" adalah hasil penelitian saya dan tidak plagiat kecuali pada bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan didalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya. Apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-Undang dan Peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 03 Juli 2025
Pembuat Pernyataan,



Ester Noviasari Sinaga
NPM. 1913054018

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Ester Noviasari Sinaga, lahir di Terbanggi Besar, Kabupaten Lampung Tengah, pada tanggal 05 November 2000 penulis merupakan anak ketiga dari empat bersaudara, pasangan Bapak Jamos Sinaga dan Ibu Lasmaria Siahaan.

Penulis menyelesaikan pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK) pada tahun 2006-2007 di TK Xaverius Terbanggi Besar. Penulis menempuh pendidikan Sekolah Dasar (SD) pada tahun 2007-2013 di SD Negeri 01 Poncowati. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) pada tahun 2013-2016 di SMP Xaverius Terbanggi Besar, dan melanjutkan Sekolah Menengah Atas (SMA) pada tahun 2016-2019 di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar. Penulis melanjutkan Pendidikan Sarjana di Universitas Lampung sebagai mahasiswi Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PGPAUD), Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dengan melalui jalur SBMPTN (Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri). Pada tahun 2022 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di Desa Rejo Basuki, Kecamatan Seputih Raman, Kabupaten Lampung Tengah, Lampung.

MOTTO

In the Name Of the Lord Jesus Chris

Aku Ditolak Dengan Hebat Sampai Jatuh, Tetapi Tuhan Menolong Aku”
(Mazmur 118:13)

“Karena Masa Depan Sungguh Ada, Dan Harapanmu Tidak Akan Hilang”
(Amsal 23:18)

Tetaplah Berdoa
(1 Tesalonika 5:17)

Setiap kita punya hambatan skripsi yang berbeda. Ada yang terkendala karena kemampuannya. Ada yang terkendala karena dosennya. Ada yang terkendala karena *financial* nya. Ada yang terkendala karena administrasi kampusnya. Itu yang membuat waktu selesainya juga berbeda. Curang Ketika kita membandingkan proses kita dengan orang lain. Langkah awalnya berbeda, kendala nya berbeda dan juga titik sampainya pun tidak sama. Jangan banyak penyesalan, jangan banyak membandingkan Ketika dirimu telah melakukan hal terbaik yang bisa dilakukan. Beri dirimu tepukan, pelukan, dan yakinkan bahwa dirimu tetap berharga sebagai diri yang apa adanya.

PERSEMPAHAN

Dalam Nama Tuhan Yesus

Segala Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas semua nikmat dan anugerah yang telah diberikan kepada saya. Dengan penuh rasa syukur kupersembahkan karya kecil saya ini kepada:

Orang Tuaku Tercinta (Bapak Jamos Sinaga dan Ibu Lasmaria Siahaan)

Yang telah membesarkan dan mendidikku dengan penuh kasih sayang, selalu mendoakanku tiada henti, memberikan cinta dengan ketulusan hati, selalu memberikan dukungan, penyemangat, penuh kesabaran, bekerja keras, selalu menemaniku menghadapi semua tantangan di dalam hidupku dan memberikan perhatian penuh di setiap langkahku, sehingga diriku dapat berada di titik ini. Terimakasih atas pengorbanan yang diberikan serta doa terbaik setiap langkahku, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar.

Kakak, Abang, dan Adikku Tersayang (Intan Irene Angelina Sinaga, Joel Satria Sinaga, Maylinda Panorang Sinaga)

Yang selalu mendoakan, dan memberi perhatian secara tidak langsung, selalu mendukung, memberikan semangat serta canda tawa. Mari kita gapai bersama-sama puncak tertinggi untuk menggapai impian, semoga kita bisa menjadi anak yang membanggakan dan membahagiakan kedua orang tua.

Almamater Tercinta Universitas Lampung

Tempat menimba ilmu yang telah menjadikanku pribadi yang lebih baik serta dipertemukan dengan orang-orang yang hebat.

SANWACANA

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat serta karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Interkasi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat dalam meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Ilmu Pendidikan, FKIP Universitas Lampung.

Penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan atas bantuan serta kerjasama berbagai pihak. Maka, pada kesempatan ini izinkan saya menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A.IPM., selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd. selaku wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama
4. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung.
5. Dr. Asih Budi Kurniawati, M.Pd, selaku Ketua Program Studi PG PAUD FKIP Universitas Lampung.
6. Ibu Ari Sofia, S.Psi., M.A., Psi, selaku Dosen Pembimbing I yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan ilmu yang dimiliki dengan sabar dan ikhlas, memberikan saran serta masukan yang luar biasa selama proses pembuatan skripsi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar dan menjadi lebih baik.

7. Ibu Susanthi Pradini, S.Psi., M.Psi, selaku Dosen Pembimbing II yang selama ini telah membantu, memberikan ilmu, meluangkan waktu untuk membimbing, memotivasi, mengarahkan, memberikan saran dan masukan yang baik sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar dan menjadi lebih baik.
8. Prof. Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd., selaku Dosen Pembahas yang telah meluangkan waktu untuk memberikan saran dan masukan yang luar biasa sehingga skripsi ini menjadi lebih baik.
9. Seluruh Staf pengajar PG PAUD FKIP Universitas Lampung yang telah memberi ilmu pengetahuan kepada penulis selama kuliah.
10. Kepada Ibu Erniwati, S.Pd. selaku Kepala Sekolah TK ABA Poncowati, Kepada Ibu Tut Wuri Handayani, S.Pd. selaku Kepala Sekolah TK PKK Poncowati, Kepada Ibu Dewi Murni, S.Pd. selaku Kepala Sekolah TK Akasia Poncowati, Kepada Ibu Watini Handayani, S.Pd. dan Kepada Ibu Indayati, S.Pd. selaku kepala sekolah TK Islam Nurul Huda Yukum Jaya yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian disekolah.
11. Keluarga besarku tercinta yang sangatku sayangi, terimakasih banyak selalu mendoakan, memberikan dukungan, nasihat, memotivasi, canda tawa, serta penyemangat dalam proses penyelesaian skripsi ini.
12. Sahabatku tersayang Alin, Fidya, Gustin yang selalu membantu, memberikan dukungan, tempat bertukar pikiran, canda tawa, semangat serta selalu ada saat dibutuhkan dalam setiap proses yang ku lalui.
13. Sahabat terbaikku Nissa, Melsa dan Vinta yang selalu memberikan semangat serta doa untukku.
14. Teman-teman seperjuangan PG PAUD Angkatan 2019, yang telah saling membantu dan memotivasi.
15. Teruntuk diriku sendiri, yang sudah mampu bertahan hingga detik ini terimakasih sudah melewati badai yang cukup panjang, tetap kuat untuk bertahan, semangat, sabar dan selalu berusaha untuk menjadi yang terbaik. Semoga diri ini selalu diberikan kekuatan, kesabaran, kesehatan, kebahagian dunia dan akhirat. Terimakasih sudah sangat hebat dan mampu bangkit untuk

menyelesaikan gelar Sarjana ini dengan baik. Mari berjuang mengejar mimpi yang lebih hebat lagi untuk masa depan yang cerah.

16. Seluruh pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, terimakasih banyak atas doa, motivasi serta bantuan dan dukungannya.

Semoga atas segala bantuan dan dukungan yang telah diberikan mendapat balasan pahala dari Tuhan Yang Maha Esa. Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini jauh dari kata sempurna, akan tetapi semoga skripsi ini memberikan manfaat bagi calon guru khususnya bagi para pembaca dan umumnya.

Bandar Lampung, 03 Juli 2025
Penulis,

Ester Noviasari Sinaga
NPM. 1913054018

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR TABEL	iii
DAFTAR GAMBAR.....	iv
DAFTAR LAMPIRAN	v
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Pembatasan Masalah	7
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian.....	7
1.6 Manfaat Penelitian.....	8
II. KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Perkembangan Sosial Emosional	9
2.1.1 Perkembangan Sosial Emosional Anak	9
2.1.2 Aspek – Aspek Perkembangan Sosial Emosional Anak.....	10
2.2. Perilaku Interaksi Sosial	11
2.2.1 Pengertian Interaksi Sosial.....	11
2.2.2 Bentuk-Bentuk Interaksi Sosial	11
2.2.3 Ciri-Ciri Interaksi Sosial	13
2.2.4 Jenis-Jenis Interaksi Sosial	13
2.2.5 Aspek-Aspek Perilaku Interaksi Sosial.....	14
2.2.6 Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Interaksi Sosial	16
2.3 Pengertian Penggunaan <i>Gadget</i>	16
2.3.1 Pengertian <i>Gadget</i>	16
2.3.2 Manfaat Penggunaan <i>Gadget</i>	18
2.3.3 Penggunaan <i>Gadget</i>	19
2.3.4 Teori Sistem Dalam Pendidikan	19
2.4 Peranan Orang Tua Dalam Perkembangan Sosial Emosional Anak	24
2.5 Kerangka Berpikir.....	25
2.6 Hipotesis Penelitian	27

III	METODOLOGI PENELITIAN	28
3.1	Jenis Penelitian	28
3.2	Waktu dan Tempat Penelitian	28
3.3	Populasi dan Sampel Penelitian	28
	3.3.1 Populasi.....	28
	3.3.2 Sampel.....	29
3.4	Teknik Pengumpulan Data	30
	3.4.1 Kueisioner (Angket).....	31
3.5	Definisi Variabel Penelitian	32
	3.5.1 Definis Konseptual.....	32
	3.5.2 Definisi Operasional	32
3.6	Kisi-kisi Instrumen Penelitian	33
3.7	Analisis Uji Instrumen Penelitian.....	35
	3.7.1 Uji Validitas	35
	3.7.2 Uji Realibitas	36
3.8	Teknik Analisis Data	38
	3.8.1 Analisis table.....	38
	3.8.1 Uji Prasyarat Analisis	38
	3.8.1 Uji Hipotesis	39
IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	28
4.1	Deskripsi Responden	52
	4.1.1 Usia Anak.....	52
4.2	Deskripsi Hasil Penelitian	52
	4.2.1 Deskripsi Data Variabel X	52
	4.2.2 Deskripsi Data Variabel Y	52
4.3	Uji Prasyarat Analisis	52
	4.3.1 Uji Normalitas.....	52
	4.3.2 Uji Homogenitas	52
	4.3.3 Uji Linieritas	52
4.4	Analisis Uji Hipotesis.....	52
	4.4.1 Uji Regresi Linier Sederhana.....	52
4.5	Pembahasan Hasil Penelitian.....	52
V	SIMPULAN DAN SARAN.....	28
5.1	Simpulan.....	28
5.2	Saran	28
	DAFTAR PUSTAKA	14
	LAMPIRAN.....	14

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data anak usia 5-6 tahun di Desa Poncowati	29
2. Sampel TK Di Desa Poncowati	30
3. Skor Alternatif Jawaban	31
4. Kisi-kisi Instrumen Penggunaan <i>Gadget</i>	33
5. Kisi-kisi Instrumen Interaksi Sosial Anak	34
6. Perbandingan jumlah usia	40
7. Hasil penelitian penggunaan <i>gadget</i>	41
8. Hasil penelitian dimensi durasit	42
9. Hasil penelitian dimensi frekuensi	43
10. Hasil penelitian dimensi intensitas	45
11. Hasil penelitian Perilaku Interaksi Sosial	46
12. Hasil penelitian dimensi kerja sama	47
13. Hasil penelitian dimensi sikap peduli	48
14. Hasil penelitian dimensi berbagi	49
15. Hasil penelitian dimensi membantu	50
16. Uji Analisis Regresi Linier Sederhana	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Penelitian.....	27
2. Rumus Slovin	29
3. Rumus Interval	38
4. Regresi Linier Sederhana	39
5. Diagram penggunaan <i>gadget</i>	41
6. Diagram dimensi frekuensi penggunaan <i>gadget</i>	43
7. Diagram dimensi Intensitas penggunaan <i>gadget</i>	45
8. Diagram variabel Perilaku Interaksi Sosial	46
9. Diagram dimensi Kerjasama	47
10. Diagram dimensi sikap peduli terhadap orang lain	48
11. Diagram dimensi berbagi perilaku interaksi social	50
12. Diagram dimensi membantu perilaku interaksi social anak.....	51

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Instrumen Penelitian Sebelum Uji Validitas	68
2. Intrumen Penelitian Sesudah Uji Validitas.....	72
3. Angket Sebelum Validitas Variabel (X).....	76
4. Angket Sebelum Validitas Variabel (Y).....	79
5. Angket Sesudah Validitas Variabel (X)	81
6. Angket Sesudah Validitas Variabel (Y)	84
7. Uji Validitas.....	86
8. Uji Reliabilitas.....	87
9. Penyebaran Angket Penggunaan <i>Gadget</i>	88
10. Penyebaran Angket Perilaku Interaksi Sosial Anak	89
11. Rekapitulasi Penggunaan <i>Gadget</i>	90
12. Rekapitulasi Perilaku Interaksi Sosial Anak	91
13. Uji Normalitas Menggunakan SPSS 25	92
14. Uji Homogenitas Menggunakan SPSS 25.....	92
15. Uji Linieritas Menggunakan SPSS 25.....	92
16. Uji Regresi Linier Sederhana Menggunakan SPSS 25.....	93
17. Surat Izin Penelitian Pendahuluan.....	94
18. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan	98

19. Surat Izin Penelitian	102
20. Surat Balasan Penelitian.....	106
21. Surat uji instrumen Penelitian	110
22. Kesimpulan Wawancara Pra Penelitian.....	112
23. Dokumentasi.....	113

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi ini, hampir semua kalangan mulai dari anak-anak, remaja, hingga orang tua sudah tidak asing lagi dengan teknologi. Keberadaan internet yang semakin meluas dan jaringan komunikasi yang kian stabil membuat teknologi semakin mudah diakses oleh siapa saja. Fenomena ini memicu terjadinya transformasi digital dalam berbagai bidang. Orang-orang kini dapat mengakses informasi dari belahan dunia lain hanya dengan beberapa sentuhan jari melalui perangkat digital yang mereka miliki. Keterbukaan informasi seperti ini memberikan peluang yang besar untuk memperluas wawasan dan meningkatkan literasi digital masyarakat. Teknologi hadir dalam berbagai bentuk dan fitur yang menarik. Salah satu wujud dari teknologi yang paling dekat dengan kehidupan dalam sehari-hari adalah *gadget*. *Gadget* merupakan perangkat elektronik canggih seperti *smartphone*, *tablet*, dan laptop yang dirancang untuk memberikan kemudahan bagi penggunanya. Setiap tahun, produsen *gadget* mulai berlomba-lomba merilis produk terbaru dengan fitur yang lebih mutakhir dan ramah pengguna. Inovasi-inovasi tersebut membuat *gadget* menjadi barang yang tidak hanya digemari, tetapi juga dibutuhkan oleh banyak orang.

Gadget memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia di masa kini. Teknologi ini digunakan untuk berbagai keperluan, mulai dari berkomunikasi, bekerja, mencari hiburan, hingga menuntut ilmu (Situmorang, 2020). Penggunanya pun sangat beragam, dari anak-anak hingga orang dewasa dan lansia. Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah mendorong kemunculan berbagai jenis *gadget* yang semakin canggih, menjadikannya

bagian tak terpisahkan dari aktivitas sehari-hari (Susanto, 2021). Di era globalisasi saat ini, *gadget* digunakan tidak hanya oleh orang dewasa, tetapi juga oleh anak-anak, termasuk anak usia dini.

Anak-anak usia dini kini sudah cukup mahir menggunakan *gadget* untuk berbagai aktivitas seperti bermain *game* edukatif, menonton video, hingga berinteraksi secara virtual dengan teman maupun keluarga. Perangkat seperti laptop, *handphone*, dan *tablet* telah menjadi sarana bermain dan belajar yang umum digunakan. Inovasi seperti *touch screen* memungkinkan anak-anak mengakses media digital meskipun belum mampu membaca secara lancar (Hapsari, 2019). Aplikasi-aplikasi dalam *gadget* juga dirancang sesuai usia dan minat penggunanya, sehingga anak-anak dapat dengan mudah mengakses konten edukatif.

Namun demikian, meskipun *gadget* memiliki berbagai keunggulan dan potensi manfaat, hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas penggunaan *gadget* tidak selalu memberikan pengaruh besar terhadap perkembangan interaksi sosial anak usia dini. Penelitian yang dilakukan oleh Setyawati et al. (2019) memang menunjukkan adanya potensi peningkatan kemampuan sosial emosional melalui aplikasi edukatif. Akan tetapi, temuan lain justru menyatakan bahwa penggunaan *gadget* secara umum cenderung tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku interaksi sosial, karena interaksi digital tidak sepenuhnya mampu menggantikan interaksi sosial langsung yang dibutuhkan anak dalam tahap perkembangan usia dini (Widodo, 2022; Nurlaila, 2020). Oleh karena itu, pendampingan orang tua serta pengaturan durasi dan konten sangat penting untuk menjaga keseimbangan antara pemanfaatan teknologi dan kebutuhan akan interaksi sosial secara nyata.

Gadget kini telah menjadi salah satu kebutuhan penting dalam kehidupan modern. Perannya tidak hanya sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai media untuk belajar, bekerja, dan bersosialisasi. Misalnya, dalam dunia kerja, *gadget* digunakan untuk mengelola dokumen, menghadiri rapat virtual, dan berkomunikasi dengan rekan kerja di lokasi yang berbeda. Di sisi lain, dalam

kehidupan pribadi, *gadget* juga berfungsi sebagai sarana hiburan seperti menonton film, mendengarkan musik, atau bermain gim. Dengan demikian, kehadiran *gadget* memberikan kontribusi besar dalam meningkatkan efisiensi dan kualitas hidup manusia.. Perkembangan teknologi digital telah membawa berbagai perubahan signifikan dalam kehidupan manusia, termasuk dalam cara anak-anak berinteraksi dan bermain. *Gadget* seperti tablet, smartphone, dan perangkat pintar lainnya telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, bahkan bagi anak-anak usia dini. Anak usia 5-6 tahun, yang sedang berada dalam masa perkembangan sosial dan emosional yang penting, kini semakin terbiasa menggunakan *gadget* dalam aktivitas sehari-hari, baik untuk hiburan maupun pembelajaran. Penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol dapat mempengaruhi aspek perkembangan sosial anak. Anak-anak yang terlalu sering bermain *gadget* cenderung menghabiskan lebih sedikit waktu untuk berinteraksi dengan teman sebaya atau anggota keluarga. Hal ini dapat menyebabkan penurunan kemampuan dalam menjalin hubungan sosial, seperti kesulitan berbagi, berempati, atau memahami ekspresi emosional orang lain (Putri & Sari, 2023). Kurangnya pengalaman interaksi langsung dapat menghambat pembentukan keterampilan sosial dasar yang penting untuk kehidupan mereka di masa mendatang.

Perkembangan sosial emosional anak usia dini adalah kemampuan anak dalam mengelola dan mengekspresikan emosi secara lengkap baik emosi positif maupun negatif. Perkembangan sosial emosional adalah proses belajar anak dalam menyesuaikan diri untuk memahami keadaan serta perasaan ketika berinteraksi dengan orang-orang di lingkungannya yang diperoleh dengan cara mendengar, mengamati dan meniru hal-hal yang dilihatnya. Berdasarkan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini, Perilaku Prososial anak usia 5-6 tahun yaitu, bermain dengan teman sebaya, mengetahui dan merespon perasaan teman, berbagi, menghargai hak orang lain, kooperatif, dan toleran (Kemendikbud, 2014). Perkembangan perilaku sosial pada anak khususnya perilaku interaksi sosial merupakan aspek penting untuk menjadikan anak memiliki kemampuan bersosialisasi ke arah positif. seperti: kooperatif, toleran, dan bertanggung jawab sehingga dapat diterima dengan

baik oleh masyarakat Perilaku interaksi sosial ditanamkan pada diri anak agar siap menjadi anggota masyarakat dengan menghormati nilai dan norma yang ada. Anak dengan perilaku interaksi sosial akan mudah diterima oleh lingkungannya. Pra sekolah merupakan tempat di mana anak belajar segala sesuatu, untuk menyiapkan dirinya ke lingkungan sekolah bahkan lingkungan masyarakat yang lebih luas. Pada masa pra sekolah, anak akan berinteraksi dengan teman sebaya, memahami cara merespon dan bertindak agar diterima oleh lingkungannya.

Interaksi sosial merupakan bagian penting dari proses sosialisasi anak. Melalui interaksi dengan lingkungan sekitar, anak belajar mengenai nilai, norma, serta cara berkomunikasi dan bekerja sama. Dalam usia 5-6 tahun, anak sangat membutuhkan stimulus sosial dari lingkungan sekitarnya agar kemampuan sosialnya berkembang optimal. Namun, ketika *gadget* menjadi pengganti teman bermain atau bahkan pengasuh digital, kualitas dan kuantitas interaksi sosial dapat terganggu secara signifikan. Fenomena ini terlihat di berbagai lembaga pendidikan anak usia dini, di mana guru mulai mengamati bahwa sebagian anak menunjukkan kesulitan dalam mengikuti aturan kelompok, menjalin pertemanan, menunjukkan empati. Anak-anak tersebut lebih tertarik pada aktivitas individu yang berkaitan dengan layar daripada berpartisipasi dalam permainan kelompok. Dampak jangka panjang dari penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menyebabkan anak kurang adaptif dalam lingkungan sosial yang dinamis dan membutuhkan kerja sama.

Interaksi sosial pada anak usia dini merupakan proses penting dalam perkembangan keterampilan sosial, seperti kemampuan berbagi, bekerja sama, dan menyelesaikan konflik. Melalui interaksi sosial yang positif dan mendukung, anak-anak dapat mengembangkan kemampuan komunikasi dan kepercayaan diri yang esensial dalam kehidupan mereka. Pendidikan anak usia dini harus memberikan perhatian khusus pada menciptakan lingkungan belajar yang mendorong dan mendukung interaksi sosial yang positif. Interaksi sosial pada anak usia dini merupakan fondasi penting dalam membentuk

keterampilan sosial, kemampuan komunikasi, dan kerjasama. (Wijaya Erik & Nuraini Farah, 2023)

Dalam konteks perkembangan psikososial, Erik Erikson menyatakan bahwa anak usia dini berada pada tahap *initiative vs guilt*, di mana mereka mulai mengembangkan inisiatif dalam berinteraksi social dan menunjukkan rasa percaya diri melalui kegiatan yang melibatkan orang lain. Apabila anak tidak mendapatkan cukup kesempatan untuk berinteraksi langsung, misalnya karena terlalu lama menggunakan *gadget*, maka perkembangan inisiatif sosialnya dapat terhambat. Akibatnya, anak bisa mengalami perasaan bersalah, rendah diri, atau menarik diri dari lingkungan sosial. (Nasrul Rizky, 2024)

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengurangi kemampuan anak dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Menurut penelitian oleh Hidayat dan Maesyaroh (2020), penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menurunkan daya aktif anak dalam berinteraksi dengan orang lain. Anak cenderung menjadi lebih individual dan nyaman dengan zona pribadinya bersama *gadget*, sehingga kurang memiliki sikap peduli terhadap teman atau orang lain. Selain itu, penelitian oleh Novitasari dan Khotimah (2016) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh negatif antara durasi penggunaan *gadget* dan interaksi sosial anak usia 5–6 tahun. Semakin tinggi durasi penggunaan *gadget*, maka semakin rendah interaksi sosial anak. Selain itu, penelitian oleh Novitasari dan Khotimah (2016) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh negatif antara durasi penggunaan *gadget* dan interaksi sosial anak usia 5–6 tahun. Semakin tinggi durasi penggunaan *gadget*, maka semakin rendah interaksi sosial anak.

Tidak semua penggunaan *gadget* berdampak positif ada beberapa penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan justru dapat mengurangi kemampuan anak dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Hidayat dan Maesyaroh (2020) menyatakan bahwa anak yang terlalu sering menggunakan *gadget* cenderung menjadi lebih individualis, kurang responsif terhadap lingkungan sosial, dan lebih nyaman berada dalam

zona pribadinya. Hal ini dapat menghambat pembentukan sikap peduli dan empati terhadap orang lain. Selain itu, penelitian oleh Novitasari dan Khotimah (2016) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh negatif antara durasi penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial anak usia 5–6 tahun. Semakin tinggi durasi penggunaan *gadget*, semakin rendah tingkat interaksi sosial anak.

Namun, hasil penelitian yang dilakukan penulis menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* tidak memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap perilaku interaksi sosial anak usia dini. Artinya, meskipun anak menggunakan *gadget* dalam kesehariannya, hal tersebut belum tentu berdampak nyata terhadap kemampuan mereka dalam berinteraksi sosial. Temuan ini mengindikasikan bahwa ada faktor lain yang lebih dominan, seperti pola asuh orang tua, kualitas interaksi langsung, serta lingkungan sosial anak yang turut memengaruhi perkembangan interaksi sosial mereka. Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan pendidik untuk tidak hanya membatasi durasi penggunaan *gadget*, tetapi juga memastikan anak mendapatkan pengalaman sosial yang sehat melalui interaksi langsung dengan teman sebaya dan lingkungan sekitar.

Berdasarkan observasi pra-penelitian yang dilakukan pada di TK yang terletak di Desa Poncowati, Kabupaten Lampung Tengah pada kelompok B anak usia 5-6 tahun ditemukan beberapa anak menunjukkan keterbatasan dalam kemampuan interaksi sosial. Misalnya, terdapat anak yang diam saja ketika dipanggil oleh guru maupun teman, serta beberapa anak lainnya terlihat enggan diajak bermain dan lebih memilih menyendiri. Peneliti juga melakukan wawancara kepada orang tua murid untuk menggali informasi mengenai kebiasaan anak dalam menggunakan *gadget* dirumah. Menurut orang tua bahwa alasan memfasilitasi anaknya *gadget* karena teman sebaya atau anak-anak di lingkungan sekitar rumahnya sudah menggunakan *gadget*. Walaupun orang tua memfasilitasi anaknya *gadget*, orang tua juga tetap memberikan batasan waktu, pendampingan, dan pengawasan kepada anak saat menggunakan *gadget*. Akan tetapi, terdapat beberapa orang tua yang tidak memberikan batasan waktu kepada anaknya untuk menggunakan *gadget*, sehingga dapat menyebabkan interaksi sosial anak menurun, karena anak lebih

memilih bermain *gadget* dibandingkan bermain dengan teman sebayanya. Hal tersebut tidak lepas dari berbagai aplikasi permainan yang ada di *gadget* tersebut yang tentunya lebih menarik perhatian anak dibandingkan dengan permainan yang ada di lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku interkasi social anak usia 5-6 tahun”.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah, maka perlu adanya fokus penelitian. Maka penelitian dengan ini memfokuskan pada :

1. Sebagian anak menjadi pendiam
2. Anak tidak peduli dengan lingkungan
3. Anak lebih suka bermain *gadget* dibandingkan bermain bersama temannya.
4. Penggunaan *gadget* setiap hari

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut, maka peneliti membatasi permasalahan yang akan diteliti adalah pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku interkasi social anak usia 5-6 tahun.

1.4 Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Bagaimana pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku interkasi social anak usia 5-6 tahun.?

1.5 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku interkasi social anak usia 5-6 tahun.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku interaksi social anak usia 5-6 tahun.

1.6.2 Secara Praktis

a. Orang tua

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan kepada orang tua untuk mengawasi anaknya dalam penggunaan *gadget* yang terus menerus sehingga orang tua membatasi anak untuk bermain *gadget* agar perilaku interaksi social anak bisa diperhatikan lagi.

b. Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan acuan bagi guru agar focus kepada anak didik dan mememberikan wawasan kepada guru untuk selalu mengingatkan orang tua akan bahaya pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku interaksi social anak-anak sehingga selalu memperhatikan putra-putrinya dirumah.

c. Peneliti Lain

memberikan referensi mengenai penggunaan *gadget* terhadap perilaku interaksi social anak 5-6 tahun.

II. KAJIAN PUSTAKA

2.1 Perkembangan Sosial Emosional

2.1.1 Perkembangan Sosial Emosional Anak

Perkembangan sosial emosional menurut *American Academy of Pediatrics* (2012) dalam Nurmatalasari (2015) adalah kemampuan anak untuk memiliki pengetahuan dalam mengelola dan mengekspresikan emosi secara lengkap baik emosi positif, maupun negatif, mampu berinteraksi dengan anak lainnya atau orang dewasa di sekitarnya, serta aktif belajar dengan mengeksplorasi lingkungan. Perkembangan sosial emosional adalah proses belajar menyesuaikan diri untuk memahami keadaan serta perasaan ketika berinteraksi dengan orang-orang di lingkungannya baik orang tua, saudara, teman sebaya dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran sosial emosional dilakukan dengan mendengar, mengamati dan meniru hal-hal yang dilihatnya. Menurut Dodge, Colker, dan Heroman (2002) dalam Hidayani (2009: 10.3), pada masa kanak-kanak awal perkembangan sosial emosional hanya seputar proses sosialisasi. Dimana anak belajar mengenai nilai-nilai dan perilaku yang diterimanya dari masyarakat. Pada masa ini, terdapat tiga tujuan perkembangan social emosional. Pertama, mencapai pemahaman diri (*sense of self*) dan berhubungan dengan orang lain. Kedua, bertanggung jawab atas diri sendiri yang meliputi kemampuan mengikuti aturan dan rutinitas, menghargai orang lain, dan mengambil inisiatif. Ketiga, menampilkan perilaku sosial seperti empati, berbagi, dan mengantri dengan tertib.

2.1.2 Aspek – Aspek Perkembangan Sosial Emosional Anak

Secara yuridis, perkembangan sosial emosional tercantum dalam peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, yaitu perubahan perilaku yang berkesinambungan dan terintegrasi dari faktor genetik dan lingkungan serta meningkat secara individual baik kuantitatif maupun kualitatif yang meliputi aspek; kesadaran diri, rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan perilaku prososial”. Adapun perilaku sosial emosional yang diharapkan muncul pada anak usia dini ialah perilaku-perilaku yang baik, seperti kedisiplinan, perilaku sosial, tanggung jawab, percaya diri, jujur, adil, setia kawan, sifat kasih sayang terhadap sesama dan memiliki toleransi yang tinggi. Semua perilaku yang diharapkan muncul pada anak usia dini tersebut terangkum di dalam peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, sebagai berikut:

- a) Kesadaran diri, terdiri atas memperlihatkan kemampuan diri, mengenal perasaan sendiri dan mengendalikan diri, serta mampu menyesuaikan diri dengan orang lain.
- b) Rasa tanggung jawab, terdiri dari kemampuan mengetahui hak-haknya, menaati aturan, mengatur diri sendiri, serta bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan sesama.
- c) Perilaku prososial, terdiri dari kemampuan bermain dengan teman sebaya, memahami perasaan, merespon, berbagi, serta menghargai hak dan pendapat orang lain, bersikap kooperatif, toleran, dan berperilaku sopan. .

2.2. Perilaku Interaksi Sosial

2.2.1 Pengertian Interaksi Sosial

Interaksi sosial merupakan hubungan antar inividu, individu dengan kelompok, dan kelompok antar kelompok. Interaksi sosial dapat terjadi bila adanya hubungan sosial serta apabila ada komunikasi yang terjadi berupa langsung maupun dengan melalui perantara (tidak langsung), oleh karena itu interaksi sosial menjadi acuan dari semua bentuk kehidupan sosial. (Viandari and Susilawati, 2019). Interaksi sosial juga salah satu bentuk perkembangan yang terjadi pada anak. Hubungan sosial anak bisa dipengaruhi oleh kemampuan pengambilan peran sosial yang ada sebagai akibatnya anak akan memahami pemikiran terhadap dirinya, serta sikap terhadap orang lain. (Batinah et al., 2022).

Menurut Soekanto (2013) interaksi sosial merupakan proses suatu bentuk syarat utama terjadinya aktivitas-aktivitas sosial. Selain itu, menurut Bonner (dalam Fahri & Qusyairi, 2019) interaksi sosial merupakan suatu bentuk hubungan antara dua orang atau lebih, sehingga tingkah laku individu satu dapat mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki kelakuan individu yang lain, dan sebaliknya.

Dari penjelasan tersebut, penulis menyimpulkan bahwa interaksi sosial merupakan suatu proses sosial, di mana terdapat hubungan timbal balik antara dua individu atau lebih, dan setiap individu yang terlibat memiliki peran aktif. Interaksi ini bukan hanya sekedar menjalin hubungan, tetapi juga melibatkan saling memengaruhi antar pihak yang berinteraksi.

2.2.2 Bentuk-Bentuk Interaksi Sosial

Menurut Helm dan Turner (dalam Mirnawati, 2020), pola perilaku sosial anak usia dini dapat ditinjau melalui empat dimensi utama, yaitu kerja sama (*cooperating*), *altruisme* (*altruism*), *berbagi*

(*sharing*), dan membantu orang lain (*helping others*). Keempat dimensi ini merupakan aspek mendasar dalam perkembangan interaksi sosial anak, karena mencerminkan cara anak berhubungan dengan orang lain di lingkungan sekitarnya, baik teman sebaya maupun orang dewasa.

1. Kerja Sama (Cooperating)

Merupakan kemampuan anak untuk bekerja sama dalam kelompok atau tim kecil. Anak yang memiliki kemampuan ini mampu mengikuti aturan bersama, menyelesaikan tugas bersama teman, dan saling mendukung. Dalam konteks interaksi sosial, kerja sama menunjukkan keterlibatan aktif anak dalam kegiatan sosial yang menuntut kolaborasi dan saling pengertian.

2. Altruisme (Altruism)

Menunjukkan kepedulian terhadap orang lain, misalnya menghormati milik atau perasaan teman. Anak yang menunjukkan sikap altruisme mampu menempatkan kepentingan bersama di atas kepentingan pribadi, yang merupakan indikator penting dalam hubungan sosial yang sehat.

3. Berbagi (Sharing)

Merupakan kemampuan untuk memberikan sebagian milik atau peran dalam aktivitas kepada teman. Perilaku ini sering kali menjadi tolok ukur awal dalam interaksi sosial anak, karena melibatkan kontrol diri dan kesediaan untuk berbagi kesenangan maupun tanggung jawab.

4. Membantu Orang Lain (Helping Others)

Anak yang mampu membantu orang lain, baik secara emosional maupun praktis, menunjukkan bahwa ia memahami situasi sosial dan mampu merespons dengan empati. Ini merupakan indikator keterampilan sosial yang matang dan penting dalam membangun relasi yang harmonis.

Keempat dimensi ini saling berkaitan dan membentuk fondasi interaksi sosial yang sehat pada anak usia dini. Ketika anak mampu menampilkan keempat perilaku ini secara konsisten dalam kehidupan sehari-hari, maka dapat dikatakan bahwa mereka memiliki kemampuan interaksi sosial yang baik.

2.2.3 Ciri-Ciri Interaksi Sosial

Interaksi sosial adalah bagian dari perkembangan sosial. Menurut Siva & Rohmah, (2019) interaksi sosial usia 5-6 tahun memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Bersikap kerjasama atau kooperatif dengan teman
- 2) Menunjukkan sikap toleran
- 3) Mengekspresikan emosi dalam situasi yang berbeda (kebahagiaan, kegembira, antusias, dan lain-lain)
- 4) Memahami peraturan dan disiplin
- 5) Mengenal tata krama dan sopan santun serta menghargai nilai-nilai budaya setempat

Berdasarkan pendapat diatas penulis menyimpulkan bahwa ciri-ciri interaksi tersebut berhubungan timbal balik yang saling mempengaruhi antarindividu, dan kelompok bahkan saling bekerjasama secara langsung maupun tidak langsung sebagai bentuk interaksi.

2.2.4 Jenis-Jenis Interaksi Sosial

Interaksi sosial adalah hubungan timbal balik antara individu atau kelompok dalam masyarakat. Menurut Gerungan (dalam Pebriana, 2017) terdapat tiga jenis interaksi sosial diantaranya:

- 1) Interaksi antara individu dan individu

Interaksi ini terjadi pada saat dua individu bertemu, walaupun bisa juga pertemuan tersebut tidak mengeluarkan tindakan apa-apa. Di sini yang penting individu sadar bahwa ada pihak yang menimbulkan perubahan pada diri individu tersebut yang dimungkinkan oleh faktor-faktor tertentu.

2) Interaksi individu dan kelompok

Interaksi ini berbeda-beda sesuai dengan keadaan. Interaksi jenis ini mencolok manakala terjadi benturan antara kepentingan perorangan dengan kepentingan kelompok.

3) Interaksi antara kelompok dan kelompok

Kelompok sebagai suatu kesatuan bukan pribadi, sehingga anggota kelompok melaksanakan kegiatan atas nama kelompok, tidak membawa nama pribadi.

Berdasarkan pendapat diatas penulis menyimpulkan bahwa jenis interaksi sosial tersebut interaksi antara individu dan individu, interaksi antara kelompok dan kelompok dan interaksi antara individu dan kelompok yang saling berhubungan satu dengan lainnya yang saling mempengaruhi.

2.2.5 Aspek-Aspek Perilaku Interaksi Sosial

Aspek-aspek interaksi sosial menurut Sarwono, (Nurwakhidiyyati, 2018) terdiri dari:

- 1) Komunikasi adalah kemampuan individu dalam proses pengiriman pesan atau berita kepada orang lain sehingga berhasil sesuai dengan tujuan. Dalam kehidupan sehari-hari, dapat dilihat dalam berbagai bentuk misalnya percakapan antar dua orang, pidato dari ketua kepada anggota rapat, berita yang dibacakan oleh penyiar televisi atau radio, buku cerita dan koran.
- 2) Sikap adalah penilaian individu terhadap orang lain yang menunjukkan rasa senang atau tidak senang, atau perasaan yang biasa-biasa saja dari seseorang terhadap sesuatu. Sesuatu tersebut dapat berupa benda, kejadian, situasi, orang-orang atau kelompok. Jika yang timbul terhadap sesuatu adalah perasaan senang, maka disebut sikap positif. Sedangkan perasaan tidak senang, maka disebut sikap

negatif. Apabila tidak timbul perasaan apa-apa, maka disebut sikap netral.

- 3) Tingkah laku kelompok. Terdapat dua teori mengenai tingkah laku kelompok. Teori yang pertama adalah teori yang dikemukakan oleh tokoh psikologi dari aliran klasik yang berpendapat unit terkecil yang dipelajari dalam psikologi adalah individu. Oleh karena itu, kelompok tidak lain adalah sekumpulan individu dan tingkah laku kelompok adalah gabungan dari tingkah laku individu secara bersama-sama. Teori yang kedua adalah teori yang bertolak belakang dengan teori yang pertama yang diajukan oleh psikologi Prancis yang Bernama Gustave Le Bon. Dalam teori Le Bon mengatakan bahwa bila dua orang atau lebih berkumpul disuatu tempat tertentu, mereka akan menampilkan prilaku individu yang sama sekali berbeda dari pada ciri-ciri tingkah laku individu itu masing-masing.
- 4) Norma Sosial adalah nilai-nilai yang berlaku dalam suatu kelompok yang membatasi tingkah laku individu dalam kelompok itu. Hal yang membedakan norma sosial dengan produk sosial dan budaya, serta konsep-konsep psikologi lainnya adalah bahwa dalam norma sosial terkandung sanksi sosial.

Aspek perkembangan sosial emosional pada anak usia dini diharapkan memiliki kemampuan dan kompetisi serta hasil belajar yang ingin dicapai seperti kemampuan mengenal lingkungan sekitar, mengenal alam, mengenal lingkungan sosial, dan peranan masyarakat yang mampu mengembangkan konsep diri. Hal ini menyatakan bahwasanya kemampuan emosi jika distimulus atau diberi rangsangan dengan baik bisa menjadi kemampuan yang baik untuk kedepannya. Hurlock yang dikutip oleh Suyadi (2010) dalam bukunya yang berjudul Psikologi Belajar PAUD berpendapat bahwa gejala emosional pertama

yang muncul adalah keterangan yang umum terhadap stimulus atau rangsangan yang kuat.

Jadi dapat disimpulkan bahwa kemampuan sosial emosional jika distimulus atau diberi rangsangan dengan baik bisa menjadi kemampuan yang baik untuk kedepannya. Mengendalikan dorongan hati, mengurangi stres, dan mengetahui perbedaan, antara perasaan dan tindakan.

2.2.6 Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Interaksi Sosial

Interaksi sosial adalah proses dasar dalam kehidupan masyarakat yang memungkinkan individu berhubungan satu sama lain. Menurut Ardita (dalam Jafri & Defega, 2020) faktor yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak, diantaranya yaitu pendidikan ibu, pekerjaan ibu, pendidikan bapak, stimulus perkembangan dan faktor lingkungan dari anak. Pendidikan akhir orang tua akan mempengaruhi bagaimana cara seseorang dalam memberikan bimbingan dan pengajaran pada anak. Sedangkan pekerjaan orang tua, akan menyita banyak waktu, karena tidak sepenuhnya bisa menemani anak untuk berinteraksi ataupun bermain bersama serta lingkungan yang ada disekitar anak.

Berdasarkan pendapat diatas penulis menyimpulkan bahwa faktor ini secara bersama-sama membentuk dan mempengaruhi perkembangan interaksi sosial seseorang dalam berbagai konteks kehidupan yang ada dilingkungan sekitar.

1.3 Pengertian Penggunaan *Gadget*

2.3.1 Pengertian *Gadget*

Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia, *gadget* disebut sebagai "acang". Salah satu hal yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya

adalah unsur "kebaruan". Artinya, dari hari ke hari *gadget* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. *Gadget* adalah piranti yang berkaitan dengan perkembangan teknologi masa kini. Yang termasuk *gadget* misalnya *tablet*, *gadget*, *notebook*, dan sebagainya. (Yumarni, 2022).

Gadget dalam bahasa inggris memiliki makna sebuah perangkat elektronik kecil yang memiliki sebuah fungsi khusus. *Gagdet* merupakan bentuk yang nyata dengan adanya perkembangan ilmu teknologi zaman sekarang dan yang akan datang, yang akan mempengaruhi terhadap cara berpikir manusia dan perilakunya. Hal yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur "kebaruan". Adapun yang termasuk dari *gadget* ialah *gadget*, *tablet*, *notebook*, dan sebagainya. Seiring dengan cepatnya perkembangan teknologi berupa *handphone* ini sudah banyak memiliki jenis parian mulai dari *handphone* yang tanpa kamera sampai dengan yang memiliki beberapa fitur kamera yang canggih didalamnya. Semakin canggih zaman maka semakin canggih pula jenis teknologi yang diciptakan.

Hal ini memungkinkan semakin banyak orang yang ingin memiliki dan menggunakannya untuk kebutuhan belajar dan mencari pekerjaan serta informasi yang dibutuhkan. Seperti kenyataan yang ada dilapangan bahwa perkembangan *gadget* di Indonesia pertumbuhannya cukup begitu pesat. Bahkan peminat *gadget* di Indonesiapun semakin bertambah dan hampir semua kalangan masyarakat baik dari yang dewasa hingga anak-anak gemar menggunakan *gadget*. (Jalilah, 2021). *Gadget* merupakan suatu istilah yang digunakan dalam menyebut beberapa macam jenis alat teknologi yang sifatnya semakin berkembang pesat dan memiliki fungsi khusus. Contoh dari *gadget* yaitu *gadget*, *iphone*, komputer, laptop dan tab (Manumpil, 2015).

Dari pendapat tersebut penulis dapat menyimpulkan bahwa, *gadget* adalah perangkat elektronik berteknologi modern yang dilengkapi dengan fitur dan aplikasi khusus, yang berfungsi untuk menunjang kepraktisan dan efisiensi dalam kehidupan sehari-hari.

2.3.2 Manfaat Penggunaan *Gadget*

Kecanggihan teknologi informasi dan komunikasi dengan kemunculan *gadget* sangatlah membantu dan memberi kemudahan bagi manusia dalam melakukan aktifitas sehari-hari. Akan tetapi dalam penggunaannya, *gadget* dapat memberi manfaat baik pada penggunanya dan juga memberi dampak buruk bagi penggunanya apabila disalah gunakan, berikut adalah beberapa manfaat dari penggunaan *gadget* bagi manusia dalam kehidupan sehari-hari:

a) Komunikasi

Gadget sebagai pengembangan dari teknologi informasi dan komunikasi semakin canggih dalam hal fitur dan fungsi dalam membantu berbagi informasi dan mempermudah komunikasi antara manusia. kemajuan dari teknologi tersebut terdapat pada berbagai aplikasi yang terdapat dalam *gadget* seperti *Whatsapp*, *Skype*, dan media sosial lainnya. Dari kemajuan komunikasi yang terdapat pada *gadget* pengguna tidak hanya berkirim pesan, gambar maupun telpon tetapi juga dapat melakukan panggilan langsung tidak hanya suara tetapi juga bertatap muka dengan orang yang berada di tempat yang jauh dengan menggunakan fitur *video call*. (Miftahul Reski Putra Nasjum, 2020)

b) Mencari Sumber Belajar

Kemajuan teknologi pada *gadget* selain memudahkan dalam berkomunikasi juga mempermudahkan manusia untuk mencari informasi dengan fitur intenet yang terdapat di dalamnya. Kemudahan dapat di rasakan semua orang terutama siswa sekolah yang dapat digunakan untuk mencari sumber

belajar guna mendukung proses belajar, penggunaan *gadget* untuk mencari sumber belajar semakin di optimalakan dengan kemudahan dan sumber pengetahuan yang luas serta dapat di akses kapan saja dan dimana saja. *Fitur bowser* seperti *chrome*, *mozilla firefox*, *operamini* dll merupakan aplikasi yang terdapat pada *gadget* yang sering digunakan untuk mengakses mesin pencarian *google* untuk mencari data. (Miftahul Reski Putra Nasjum, 2020)

c) Hiburan

Gadget menyematkan berbagai fitur yang dapat digunakan manusia sebagai sarana *refresing* menghilangkan rasa jemu ketika lelah dengan tugas atau perkerjaan. Fitur multimedia yang terdapat pada *gadget* sebagai sarana hiburan dapat digunakan untuk mendengarkan musik maupun menonton video, selain itu banyak aplikasi yang dapat di akses dan di unduh secara gratis seperti situs berbagi video *Youtube*, video atau game seperti, *PUBG*, *Mobile Legend* terdapat juga aplikasi media social untuk menambah teman atau berkenalan dengan teman baru seperti *Twitter*, *Facebook*, *Instagram*. Penggunaan *gadget* dapat memasang dan menjalankan berbagai aplikasi yang tersedia di internet dan juga non internet yang sesuai dengan keinginan penggunanya itu sendiri. (Miftahul Reski Putra Nasjum, 2020)

1.3.3 Penggunaan *Gadget*

Untuk memahami bagaimana *gadget* bisa memengaruhi anak, penelitian ini menggunakan pendekatan teori ekologi dari Bronfenbrenner sebagai *grand theory*. Menurut Bronfenbrenner (1979), perkembangan anak dipengaruhi oleh sistem lingkungan yang saling berhubungan, mulai dari lingkungan terdekat seperti keluarga dan sekolah, hingga sistem yang lebih luas (media, budaya). *Gadget* berada dalam ekosistem, yaitu lingkungan tidak langsung yang tetap memengaruhi anak karena saat orang tua

memberikan *gadget*, anak bisa terpapar konten digital tanpa bimbingan langsung. “*The exosystem encompasses the social settings that do not contain the developing person but nevertheless affect experiences in immediate settings.*” (Bronfenbrenner, 1979, hlm. 22). Dapat diartikan bahwa ekosistem meliputi lingkungan sosial yang tidak secara langsung melibatkan anak dalam interaksi aktif, tetapi tetap memengaruhi perkembangan anak melalui keputusan orang tua, media digital yang tersedia di rumah, atau kebiasaan screen time dalam keluarga. Dengan demikian, Teori ini tidak hanya melihat satu faktor seperti *gadget*, tetapi menjelaskan bahwa perkembangan anak dipengaruhi banyak sistem lingkungan yang saling terhubung. Jadi, meskipun *gadget* berperan, pengaruh dari keluarga, sekolah, dan lingkungan sekitar juga sangat menentukan kualitas interaksi social anak.

Dalam kaitannya dengan penelitian ini, variabel penggunaan *gadget* dipecah menjadi tiga dimensi utama: durasi, frekuensi, dan intensitas. Ketiga dimensi ini merefleksikan sejauh mana eksosistem digital memengaruhi anak-anak dalam kehidupan sehari-hari.

1. Durasi

Menurut Ummu Balqis (2015) Anak sudah paham dan berjanji mematuhi batasan-batasan yang diberikan, namun tetap saja kita harus memberikan batasan atau durasi penggunaan *gadget*.

Hal ini untuk menghindari adiksi anak yang dapat membahayakan pertumbuhan dan perkembangan jiwanya. Penggunaan *gadget* menurut Starburger bahwa seorang anak hanya boleh berada di depan layar < 1 jam setiap harinya. Sedangkan menurut asosiasi dokter anak Amerika dan Canada, mengemukakan bahwa anak usia 3-5 tahun diberikan batasan durasi bermain *gadget* sekitar 1 jam perhari, dan 2 jam perhari untuk anak usia 6-18 tahun. (Pangestuti, 2017). Akan tetapi, faktanya di Indonesia masih banyak anak-anak yang menggunakan *gadget* 4-5 kali lebih banyak dari jumlah yang

direkomendasikan. Penggunaan *gadget* yang terlalu lama akan berdampak bagi kesehatan anak dan tingkat *agresif* pada anak.

2. Intensitas

Intensitas merupakan ukuran keseringan atau seberapa seringnya suatu hal dilakukan. Dalam hal ini intensitas penggunaan *gadget* ialah seberapa sering anak menggunakan *gadgetnya*. Intensitas penggunaan *gadget* dapat dilihat dari seberapa seringnya anak memakai *gadget* tersebut. Intensitas penggunaan *gadget* yang terlalu sering dalam sehari maupun seminggu tentunya akan mengarah pada kehidupan anak yang cenderung hanya fokus pada *gadget*nya saja. Padahal pada usia tersebut anak lebih baik bermain dengan teman di luar rumah atau di taman dari pada hanya terpaku pada *gadget*. Peranan orang tua dalam memberikan jadwal pemakaian *gadget* pada anak tentunya akan efektif jika orang tua memberikan *gadget* tersebut pada waktu atau hari tertentu saja, misal anak diberikan *gadget* untuk bermain hanya pada hari sabtu-minggu, jika sudah waktunya berakhir orang tua mengambil dan menyimpan *gadget* tersebut. Jadi setiap harinya anak tidak hanya bermain dan terpaku pada *gadget* tetapi juga dibarengi dengan belajar dan bermain bersama teman sebayanya maupun orang tua sebab hal tersebut dapat berpengaruh pada perkembangan anak usia dini.

3. Frekuensi

Frekuensi mengacu pada banyaknya perilaku yang muncul dalam suatu waktu. Dalam hal ini frekuensi dapat dikatakan sebagai seberapa banyak anak menggunakan *smartphononya* dalam satu waktu. Bentuk penggunaan *smartphone* pada anak dapat diklasifikasikan pada tingkatan tinggi, sedang, dan rendah. Kategori rendah apabila penggunaan *smartphone* hanya saat waktu senggang (saat pulang sekolah, selesai belajar) dan durasi pemakaiannya hanya setengah jam.

Kategori sedang adalah jika pemakaian *smartphone* berkisar antara 40 – 60 menit dalam sekali pemakaian dan dengan pemakaian 2 – 3 kali per hari. Namun apabila penggunaan *smartphone* memiliki durasi waktu lebih dari 60 menit per hari secara terus menerus atau lebih dari 120 menit sekali pemakaian, maka dapat dikategorikan tingkat penggunaan *smartphone* yang tinggi. Untuk itu perlu adanya kedisiplinan dan batasan yang dilakukan orang tua pada saat anak usia dini menggunakan *smartphone*, arena pemakaian *smartphone* yang berkelanjutan dan tidak memiliki batas waktu dapat menimbulkan dampak buruk kecanduan *smartphone* sejak dini.

1.3.4 Teori Sistem Dalam Pendidikan

Pendidikan pada hakikatnya merupakan suatu sistem, yaitu satu kesatuan yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan, saling memengaruhi, dan bekerja secara terpadu untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam perspektif Teori Sistem Umum atau *General System Theory* yang dikemukakan oleh Ludwig von Bertalanffy (1968), sistem diartikan sebagai seperangkat komponen yang saling berinteraksi dan membentuk suatu kesatuan utuh yang dinamis. Setiap komponen dalam sistem pendidikan tidak berdiri sendiri, tetapi terikat dalam jaringan hubungan timbal balik. Komponen tersebut meliputi input, proses, output, dan lingkungan eksternal yang memengaruhi dan dipengaruhi oleh keberlangsungan sistem itu sendiri.

Dalam konteks pendidikan anak usia dini, teori sistem menjadi sangat relevan untuk menganalisis pengaruh penggunaan gadget. Gadget sebagai bagian dari input eksternal dan lingkungan teknologi digital saat ini masuk ke dalam sistem pendidikan melalui proses interaksi di rumah maupun di sekolah. Penggunaan gadget oleh anak tidak bisa dilepaskan dari pengaruh lingkungan sekitar seperti pola asuh orang tua, pengawasan guru, dan ketersediaan media digital.

Oleh karena itu, perilaku anak dalam menggunakan gadget dan dampaknya terhadap interaksi sosialnya merupakan bagian dari hasil (output) sistem pendidikan yang sedang berlangsung.

Menurut Sudjana (2005), sistem pendidikan meliputi beberapa unsur pokok, yaitu:

- Input: mencakup peserta didik, guru, kurikulum, sarana prasarana, dan media pembelajaran seperti gadget
- Proses: berupa kegiatan belajar mengajar, interaksi sosial di sekolah, dan pola asuh dalam keluarga
- Output: yaitu hasil belajar anak, termasuk perkembangan kognitif, afektif, dan sosial-emosional
- Lingkungan Eksternal: meliputi keluarga, masyarakat, serta kemajuan teknologi seperti media digital dan gadget.

Ketika penggunaan gadget menjadi bagian dari input pendidikan yang tidak terkontrol, sistem pendidikan dapat mengalami ketidakseimbangan. Misalnya, apabila anak terlalu banyak mengakses gadget tanpa pengawasan, proses pendidikan yang seharusnya melatih kemampuan sosial seperti komunikasi, kerja sama, dan empati bisa terganggu. Hal ini akan berdampak pada output, yaitu menurunnya kualitas interaksi sosial anak.

Pendidikan sebagai sistem terbuka (open system) bersifat dinamis dan fleksibel dalam menerima pengaruh dari lingkungan. Sebagaimana dijelaskan oleh Tilaar (2002), sistem pendidikan selalu berinteraksi dengan lingkungan luar dan harus mampu menyesuaikan diri terhadap perubahan sosial, budaya, dan teknologi. Dalam hal ini, kemajuan teknologi digital yang memunculkan berbagai jenis gadget telah membawa dampak besar terhadap kebiasaan belajar dan berinteraksi anak. Penggunaan gadget menjadi bagian dari realitas pendidikan yang harus direspon secara bijak oleh semua komponen dalam sistem: keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Dengan demikian, teori sistem dalam pendidikan memberikan kerangka konseptual yang komprehensif untuk memahami bahwa penggunaan gadget tidak dapat dianalisis secara parsial. Sebaliknya, ia harus dilihat sebagai bagian dari struktur sistem pendidikan yang kompleks. Artinya, perilaku interaksi sosial anak usia dini bukan hanya ditentukan oleh seberapa sering mereka menggunakan gadget, tetapi juga oleh bagaimana lingkungan pendidikan (orang tua, guru, sekolah) mengatur, mengawasi, dan mengintegrasikan penggunaan teknologi secara sehat dalam kehidupan anak.

2.4 Peranan Orang Tua Dalam Perkembangan Sosial Emosional Anak

Peran orang tua adalah tanggung jawab dan fungsi yang dijalankan oleh orang tua dalam mendidik, membimbing dan merawat anak-anaknya. Menurut Hunafa (2022) peran orang tua dalam mengontrol anak sangat penting untuk memastikan keseimbangan antara manfaat teknologi dan dampak negatif yang mungkin timbul. Berikut beberapa peran orang tua yang bisa dilakukan:

- 1) Menetapkan batasan waktu penggunaan yaitu orang tua dapat menetapkan waktu yang wajar untuk anak dalam menggunakan *gadget*, seperti membatasi jam pemakaian agar anak tidak terlalu lama menatap layar pada *gadgetnya*.
- 2) Menyaring konten yaitu orang tua perlu memastikan bahwa konten yang diakses oleh anak sesuai dengan usia dan tidak berbahaya.
- 3) Menjadi contoh yang baik yaitu orang tua harus memberi contoh yang baik dalam penggunaan *gadget*, seperti tidak menggunakan ponsel saat makan bersama atau saat berinteraksi dengan anak.
- 4) Mengajarkan etika digital yaitu, anak perlu diajarkan tentang pentingnya bersikap sopan dan bertanggung jawab saat menggunakan teknologi, termasuk dalam hal privasi, menghargai orang lain, dan menghindari perilaku negatif seperti *bullying online*.

- 5) Memantau dan terlibat yaitu orang tua perlu mengawasi aktivitas digital anak dan terlibat dalam percakapan tentang apa yang mereka lakukan di dunia maya. Hal ni akan membuka ruang bagi orang tua untuk memberikan arahan dan bimbingan.
- 6) Memberikan alternatif aktivitas yaitu orang tua dapat mengalihkan perhatian anak pada kegiatan lain yang lebih produktif dan mendidik, seperti olahraga, membaca, atau berinteraksi langsung dengan teman-temannya.

Berdasarkan pendapat diatas penulis menyimpulkan bahwa orang tua dapat memberikan batasan waktu dalam menggunakan *gadget*, memilih aplikasi untuk anak, menemani anak saat menggunakan *gadget*, melatih anak untuk bertanggung jawab atas penggunaan *gadget*, dan orang tua berusaha mengawasi anak dalam berinteraksi dengan baik.

2.5 Kerangka Berfikir

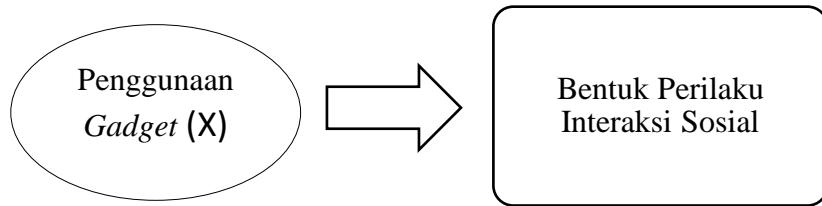
Anak usia 5–6 tahun berada pada tahap perkembangan sosial yang sangat penting. Pada masa ini, mereka mulai belajar membangun hubungan sosial seperti berbicara, bermain bersama, berbagi, bekerja sama, hingga membantu orang lain. Semua perilaku ini merupakan bagian dari perilaku interaksi sosial, yang berperan penting dalam pembentukan kepribadian dan keterampilan sosial anak untuk masa depan. Menurut Erik Erikson, anak usia ini berada dalam tahap *initiative vs guilt*, yaitu masa ketika anak mulai menunjukkan inisiatif dalam berinteraksi dan bereksplorasi dengan lingkungannya. Perilaku interaksi sosial pada anak usia dini dapat dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi kematangan usia, emosi, kepribadian, dan pengalaman belajar. Kemudian, faktor eksternal mencakup keluarga, teman sebaya, lingkungan sekolah, dan media digital, termasuk *gadget*. Perilaku interaksi sosial anak dapat dikategorikan dalam beberapa bentuk utama, yaitu: 1). Kerja Sama-Kemampuan anak untuk bekerja bersama dalam kelompok, 2). Altruisme-Perilaku yang mencerminkan kepedulian terhadap orang lain, 3).

Berbagi-Kecenderungan anak untuk memberikan atau berbagi sesuatu miliknya, 4) Membantu-Respons anak dalam memberikan bantuan kepada orang lain.

Namun, di tengah perkembangan teknologi saat ini, penggunaan *gadget* telah menjadi bagian dari kehidupan anak-anak, termasuk usia dini. *Gadget* seperti *smartphone*, *tablet*, dan *smart TV* kini sering digunakan anak untuk menonton video, bermain *game*, atau menggunakan aplikasi pembelajaran. Di dalam *gadget*, terdapat banyak konten dan fitur yang secara langsung atau tidak langsung dapat memengaruhi perilaku anak, antara lain: *Video* atau *game* yang pasif. Banyak *game* dan *video* yang menekankan pada kesenangan pribadi, bukan kerja sama atau interaksi. Kemudian minimnya waktu interaksi nyata: Anak yang terlalu sering menggunakan *gadget* cenderung mengurangi waktu bermain sosial dengan teman atau orang tua.

Jika penggunaan *gadget* tidak diawasi, maka anak bisa kehilangan banyak kesempatan untuk berlatih interaksi sosial secara langsung. Misalnya, anak jadi lebih sering menyendiri, enggan bermain dengan teman, tidak terbiasa berbagi, atau tidak peka terhadap emosi orang lain. Semua ini tentu berdampak pada berkurangnya perilaku interaksi sosial.

Jadi, bisa disimpulkan bahwa semakin lama, sering, dan intens anak menggunakan *gadget*, maka kemungkinan perilaku interaksi sosial mereka akan menurun. Karena itu, hipotesis pada penelitian ini adalah ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku interaksi sosial anak usia 5–6 tahun di Desa Poncowati.



Gambar 1 Kerangka Pikir Penelitian

Keterangan :

X : Penggunaan *Gadget*

Y : Perilaku Interaksi Sosial Anak

Pengaruh dalam kerangka pemikiran diatas dapat dijelaskan sebagai berikut. Berdasarkan pemikiran tersebut, maka dapat dirumuskan bahwa penggunaan *gadget* (X) memiliki potensi pengaruh terhadap perilaku interaksi sosial anak (Y), yang dalam penelitian ini dianalisis melalui indikator kerja sama, altruisme, berbagi, dan membantu.

2.6 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka pikir yang telah dikemukakan di atas, maka hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut:

Ha : ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku interaksi sosial anak usia 5–6 tahun.

III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif, dengan metode penelitian *Ex Post Facto*. *Ex Post Facto* berarti setelah kejadian. Secara sederhana, dalam penelitian *Ex Post Facto*, peneliti menyelidiki permasalahan dengan mempelajari atau meninjau variabel-variabel. Variabel terikat dalam penelitian seperti ini segera dapat diamati dan persoalan utama peneliti selanjutnya adalah menemukan penyebab yang menimbulkan akibat tersebut (Sudaryono, 2013). Penelitian ini dilakukan untuk melihat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku interaksi sosial anak usia 5–6 tahun.

3.2 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini ditunjukkan kepada anak yang berusia 5-6 tahun dilaksanakan di Desa Poncowati

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

Sebuah penelitian tidak akan lepas dari adanya penetapan mengenai populasi dan sampel penelitian, karena populasi dan sampel merupakan subjek penelitian dan keduanya merupakan sumber data dalam penelitian.

3.3.1 Populasi

Menurut (Sugiyono, 2013) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi yang digunakan pada

penelitian ini adalah anak usia dini 5-6 tahun yang berada di desa Poncowati. Populasi merupakan objek penelitian secara keseluruhan pada penelitian ini, yaitu seluruh anak usia 5-6 tahun pada TK di Desa Poncowati, sebanyak 134 anak dari empat sekolah. Distribusi jumlah populasi dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1 Data anak usia 5-6 tahun di Desa Poncowati

No	Kelurahan	Kelas B
1	TK Aba Poncowati	58
2	TK Perib Poncowati	41
3	TK Akasia Poncowati	5
4	TK PKK Poncowati	30
	Jumlah	134

3.3.2 Sampel

Menurut (Sugiyono, 2013) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *random sampling*. Teknik *random sampling* adalah Teknik pengambilan sampel secara acak dimana setiap anggota populasi memiliki peluang yang sama untuk terpilih sebagai sampel tanpa memandang strata atau tingkatan tertentu Arikunto (2010). Jika subjek yang diteliti lebih dari 100, Penentuan jumlah sampel dalam penelitian ini menggunakan rumus Slovin karena populasi diketahui dan peneliti menghendaki tingkat kesalahan sebesar 5%. Adapun rumus Slovin adalah sebagai berikut:

$$n > \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Gambar 2 Rumus Slovin

Keterangan:

N : ukuran populasi

n : ukuran sampel

e : batas toleransi kesalahan (biasanya 5% atau 0,05)

$$n > \frac{134}{1 + 134(0,05)^2}$$

$$n > \frac{134}{1 + 134 (0,0025)^2}$$

$$n > \frac{134}{1 + 0,335}$$

$$n > \frac{134}{1,335} = 100,37$$

Berdasarkan karakteristik tersebut maka sampel pada penelitian ini adalah 100 anak. Peneliti mendapatkan data tersebut dengan cara penyebaran angket kepada orang tua yang memiliki anak usia 5-6 tahun. Berikut data sampel orang tua yang memiliki anak usia 5-6 tahun. Daftar TK tersebut sebagai berikut:

Tabel 2 Sampel TK Di Desa Poncowati

No	Kelurahan	Kelas B
1	TK Aba Poncowati	43
2	TK Perib Poncowati	31
3	TK Akasia Poncowati	4
4	TK PKK Poncowati	22
	Jumlah	100

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data ialah cara memperoleh data. Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai setting, berbagai sumber, dan berbagai cara. Selanjutnya bila dilihat dari segi cara atau teknik pengumpulan data, maka teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan cara kueisioner (angket)

(Sugiyono, 2013). Untuk mengumpulkan data penelitian, tentunya peneliti harus menentukan teknik pengumpulan apa yang akan di gunakan sesuai dengan penelitian yang akan di lakukan.

3.4.1 Kuesioner (Angket)

Pengumpulan data primer dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan kuesioner (angket). Menurut Sugiyono (2019:199), Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Dalam penelitian ini, peneliti menyebar kuesioner kepada pihak- pihak yang terkait dalam penelitian, yaitu pada orang tua yang memiliki anak yang berusia 5-6 tahun. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket yang berbentuk skala Likert dengan pertanyaan ataupun pernyataan yang bersifat tertutup, jawaban atas pertanyaan ataupun pernyataan telah disediakan oleh peneliti sehingga responden nantinya diminta untuk memilih kategori jawaban yang sesuai. Angket digunakan untuk mengetahui penggunaan *gadget* dan perilaku interaksi social pada anak usia dini yang akan di isi oleh orang tua siswa. Angket menggunakan 4 jawaban, yaitu Selalu (SL), Sering (SR), Jarang (JR), dan Tidak Pernah (TP). Untuk setiap jawaban memiliki skor yang berkisar dari 1 sampai 4. Adapun skor untuk setiap jawaban adalah sebagai berikut:

Tabel 3 Skor Alternatif Jawaban

No.	Alternatif Jawaban	Skor
1.	Selalu (SL)	4
2.	Sering (SR)	3
3.	Jarang (JR)	2
4.	Tidak Pernah (TP)	1

3.5 Definisi Variabel Penelitian

3.5.1 Definis Konseptual

a) Penggunaan *Gadget*

Penggunaan *gadget* adalah aktivitas yang melibatkan interaksi individu dengan perangkat elektronik seperti *smartphone*, *tablet*, *laptop*, atau *televisi*, baik untuk hiburan, edukasi, maupun komunikasi meliputi rata-rata waktu dan cara menggunakan *gadget*.

b) Perilaku Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun

Perilaku interaksi sosial merupakan suatu proses sosial, di mana terdapat hubungan timbal balik antara dua individu atau lebih, dan setiap individu yang terlibat memiliki peran aktif. Interaksi ini bukan hanya sekadar menjalin hubungan, tetapi juga melibatkan saling memengaruhi antar pihak yang berinteraksi.

3.5.2 Definisi Operasional

a) Penggunaan *Gadget*

Penggunaan *gadget* adalah rata-rata waktu dan cara anak usia 5-6 tahun menggunakan perangkat elektronik seperti *smartphone*, *tablet*, atau *televisi* dalam kegiatan sehari-hari, baik untuk hiburan, pembelajaran, maupun komunikasi. Variabel ini diukur berdasarkan 3 dimensi utama: Durasi, Intensitas dan Frekuensi.

b) Perilaku Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun

Perilaku interaksi sosial anak usia dini adalah hubungan timbal balik yang dijalin oleh anak usia dini yang dapat ditinjau melalui empat dimensi utama, yaitu kerja sama (*cooperating*), *altruisme* (*altruism*), berbagi (*sharing*), dan membantu orang lain (*helping others*). Keempat dimensi ini merupakan aspek mendasar dalam perkembangan interaksi sosial anak, karena mencerminkan cara anak berhubungan dengan orang lain di lingkungan sekitarnya, baik teman sebaya maupun orang dewasa.

3.6 Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Agar mendapatkan sebuah hasil penelitian yang memuaskan, peneliti menyusun rancangan kisi-kisi instrumen penelitian. Arikunto (2006 : 162) menyatakan bahwa “Kisi-kisi bertujuan untuk menunjukkan keterkaitan antara variabel yang diteliti dengan sumber data atau teori yang diambil”

Tabel 4 Kisi-kisi Instrumen Penggunaan *Gadget*

Dimensi	Indikator	Pernyataan
<i>Durasi</i>	Lamanya penggunaan <i>gadget</i> pada anak dalam satu sesi	1,2
	Akumulasi total waktu penggunaan <i>gadget</i> dalam sehari	3,4,5
	Penggunaan <i>gadget</i> tanpa jeda	6,7,8
<i>Frekuensi</i>	Jumlah banyaknya penggunaan <i>gadget</i> dalam sehari	9,10
	Penggunaan <i>gadget</i> pada waktu yang konsisten	11,12,13
	Penggunaan <i>gadget</i> yang menjadi kebiasaan rutin	14,15,16
	Keteraturan waktu penggunaan <i>gadget</i> (terjadwal/tidak terjadwal)	17,18,19
	Penggunaan <i>gadget</i> pada waktu-waktu tidak wajar (seperti malam hari sebelum tidur)	20,21,22
<i>Intensitas</i>	Anak menunjukkan reaksi emosional jika tidak diberikan <i>gadget</i>	23,24,25

	Anak sulit dihentikan saat sedang menggunakan <i>gadget</i>	26,27,28
	Ketertarikan berlebihan	29,30,31
	Anak menunjukkan ketergantungan (hanya tenang saat memegang <i>gadget</i>)	32,33,34

Tabel 5 Kisi-kisi Instrumen Interaksi Sosial Anak

Dimensi	Indikator	Pernyataan
Kerja Sama	Anak mampu bekerja sama saat melakukan kegiatan Bersama keluarga	1,2
	Anak menunjukkan sikap saling membantu saat bermain dengan saudaranya atau teman yang dating kerumahnya	3,4
	Anak aktif berpartisipasi dalam kegiatan keluarga	5,6
Sikap peduli terhadap orang lain (Altruisme)	Inisiatif menjaga kenyamanan dan kebersamaan dirumah	7,8
	Menunjukkan empati saat orang lain sedih atau kesulitan	9,10
	Peka terhadap kebutuhan anggota keluarga	11,12
Berbagi	Mau berbagi makanan dengan anggota keluarga	13,14
	Berbagi mainan dengan saudara	15,16

	Berbagi ruang atau tempat dengan anggota keluarga	17,18
	Anak tidak marah saat barang pribadi dipinjam oleh keluarga	19,20,21
Membantu	Membantu pekerjaan orang tua di rumah	22,23,24
	Menolong anggota keluarga yang kesulitan	25,26
	Memberikan bantuan tanpa diminta	27,28

Nomor item yang beranda merah merupakan item yang tidak valid atau tidak dapat digunakan dalam penelitian. Dapat dilihat pada (Lampiran 1, hal 82-85)

3.7 Analisis Uji Instrumen Penelitian

Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Jadi instrument yang valid dan reabilitas merupakan syarat mutlak untuk mendapatkan hasil penelitian yang valid dan reliabel (Sugiyono, 2013). Oleh karna itu dibutuhkan uji validitas dan reabilitas sebagai berikut:

3.7.1 Uji Validitas

Menurut Arikunto (2019:211) validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Penelitian ini menggunakan pengujian validitas uji ahli. Peneliti menghitung validitas instrumen dengan bantuan program *Microsoft Excel 2021*.

a. Hasil Uji Validitas Penggunaan *Gadget* (Variabel X)

Peneliti melakukan uji coba terlebih dahulu pada 30 anak di luar sampel penelitian yaitu di TK Islam Nurul Huda dengan jumlah Pernyataan 34 butir. Validitas diolah dengan menggunakan program *Microsoft Excel 2021* dengan taraf signifikan 5% dan jumlah anak yaitu 30 anak, maka $r_{tabel} = 0,361$. Setiap butir pernyataan dikatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$, jika nilainya

0,361 atau lebih maka item dinyatakan valid, tetapi apabila nilainya kurang dari 0,361 maka item dinyatakan tidak valid dan tidak dapat digunakan dalam penelitian.

Berdasarkan dari data hasil perhitungan validitas instrumen maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dari 34 butir item pernyataan observasi penggunaan *gadget* yang telah di uji cobakan terdapat 32 butir pernyataan yang valid dan 2 butir lainnya dinyatakan tidak valid atau tidak dapat digunakan dalam penelitian.

b. Hasil Uji Validitas Perilaku Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun (Variabel Y)

Peneliti melakukan uji coba terlebih dahulu pada 41 anak di luar sampel penelitian yaitu di TK Islam Nurul Huda dengan jumlah pernyataan 28 butir. Validitas diolah dengan menggunakan program *Microsoft Excel 2021* dengan jumlah taraf signifikan 5% dan jumlah anak yaitu 30 anak, maka $r_{tabel} = 0,361$. Setiap butir pernyataan dikatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$, jika nilainya 0,361 atau lebih maka item dinyatakan valid, tetapi apabila nilainya kurang dari 0,361 maka item dinyatakan tidak valid dan tidak dapat digunakan dalam penelitian.

Berdasarkan dari data hasil perhitungan validitas instrumen maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dari 28 butir item pernyataan observasi perilaku interaksi sosial anak usia 5-6 tahun yang telah diuji cobakan terdapat 24 butir pernyataan yang valid dan 4 butir lainnya dinyatakan tidak valid atau tidak dapat digunakan dalam penelitian.

3.7.2 Uji Realitas

Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 178) “ Reliabilitas adalah ketetapan suatu test apabila ditestikan pada subyek yang sama”. Setelah instrument penelitian berupa kuesioner diuji

kevaliditasannya maka selanjutnya dilakukan uji reliabilitas. Uji reliabilitas adalah cara untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran terhadap konsisten, apabila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan alat ukur yang sama. Uji reliabilitas instrument yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *Cronbach's Alpha* dengan bantuan program *exel 2021*. Kriteria pengujian validitas menggunakan *Cronbach's Alpha* yaitu sebagai berikut:

1. Instrumen dikatakan reliabel bila nilai *Cronbach's Alpha* $> 0,70$.
2. Instrumen dapat dikatakan tidak reliabel apabila nilai *Cronbach's Alpha* $< 0,70$

a. Hasil Uji Reliabilitas Penggunaan *Gadget* (Variabel X)

Uji reliabilitas yang dilakukan diambil dari 41 responden dari luar sampel penelitian yaitu di TK Islam Nurul Huda dengan jumlah pernyataan 32 butir. Reliabilitas diolah dengan menggunakan program *Microsoft Exel 2021* dengan rumus *alpha cronbach*. Berdasarkan hasil analisis dapat diperoleh bahwa nilai *alpha cronbach* sebesar 0,95. Kemudian nilai tersebut dibandingkan dengan kriteria menurut Arikunto (2019) sehingga diperoleh kesimpulan bahwa item-item tersebut memiliki kriteria reliabilitas sangat tinggi yang artinya instrumen reliabel dan dapat digunakan dalam penelitian.

b. Hasil Uji Reliabilitas Perilaku Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun (Variabel Y)

Uji reliabilitas yang dilakukan diambil dari 30 responden dari luar sampel penelitian yaitu di TK Islam Nurul Huda dengan jumlah pernyataan 24 butir. Reliabilitas diolah dengan menggunakan program *Microsoft Exel 2021* dengan rumus *alpha cronbach*. Berdasarkan hasil analisis dapat diperoleh bahwa nilai *alpha Cronbach* sebesar 0,89. Kemudian nilai tersebut dibandingkan dengan kriteria menurut Arikunto sehingga diperoleh kesimpulan bahwa item-item tersebut

memiliki kriteria reliabilitas sangat tinggi yang artinya instrumen reliabel dan dapat digunakan dalam penelitian.

3.8 Teknik Analisis Data

3.8.1 Analisis Tabel

Menentukan besaran rentangan kelas dalam masing-masing kategori dari skor angket yang diperoleh dengan menggunakan rumus interval. Rumus interval sebagai berikut:

$$i = \frac{(NT - NR)}{K}$$

Gambar 3 Rumus Interval

Keterangan:

i = interval
 NT = nilai Tertinggi
 NR = nilai Terendah
 K = kategori

3.8.1 Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan percobaan yang digunakan untuk mengetahui apakah data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini peneliti menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* untuk mengetahui apakah tiap variabel berdistribusi normal atau tidak.

b. Uji Homogenitas

Pengujian dilakukan untuk meyakinkan bahwa kelompok data memang dari populasi yang memiliki varians yang sama. Adapun pengujian yang dilakukan yaitu dengan menggunakan *uji levene* pada *SPSS 25* dengan taraf signifikan 0,05. Jika nilai signifikan $> 0,05$, maka distribusi data homogen, sebaliknya apabila nilai signifikan $<0,05$ maka distribusi data heterogen.

c. Uji Linieritas

Uji linieritas dilakukan dengan mencari persamaan garis regresi variabel bebas X terhadap variabel terikat Y. Berdasarkan garis regresi yang telah dibuat, selanjutnya diuji keberartian koefisien garis regresi serta linieritasnya.

3.8.1 Uji Hipotesis

a. Uji Regresi Linier Sederhana

Menurut Darma (2021) jika penelitian akan mengetahui pengaruh dari suatu variabel terhadap variabel lainnya maka alat analisa yang bisa digunakan salah satunya menggunakan regresi linier. Dasar pengambilan keputusan dalam uji regresi linier sederhana, yakni:

Membandingkan nilai signifikansi dengan nilai probabilitas 0,05

- Jika nilai signifikansi $<0,05$, artinya variabel X berpengaruh terhadap variabel Y.
- Jika nilai signifikansi $>0,05$, artinya variable X tidak berpengaruh terhadap variabel Y.

Adapun rumus dari regresi linier sederhana adalah sebagai berikut :

$$\hat{Y} = \alpha + b x$$

Gambar 4 Regresi Linier Sederhana

Keterangan :

\hat{Y} = nilai regresi

α = konstanta

b = koefisien arah regresi

x = variabel bebas

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* terhadap perilaku interaksi sosial anak usia 5-6 tahun. Penggunaan *gadget* ini mempunyai pengaruh terhadap perilaku interaksi sosial $R = 0,373$ yang artinya terdapat pengaruh dari penggunaan *gadget* terhadap perilaku interaksi sosial anak usia 5-6 tahun, yang mengindikasikan bahwa semakin tinggi penggunaan *gadget*, maka perilaku interaksi sosial anak cenderung menurun dan sebaliknya semakin rendah penggunaan *gadget* maka semakin tinggi perilaku interaksi social anak. Pada penelitian ini penggunaan *gadget* nya rendah dan interaksi social yang ditemukan pada sampel tergolong tinggi karena penggunaan *gadgetnya* dibatasi dengan baik oleh orang tua maupun guru, sehingga anak tetap memiliki waktu untuk berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitarnya.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* memang berpengaruh terhadap perilaku interaksi sosial anak usia dini, meskipun bukan merupakan satu-satunya faktor utama. Oleh karena itu, diperlukan pengawasan aktif dan pendampingan dari orang tua dalam mengatur durasi serta jenis konten yang diakses anak, agar perkembangan sosialnya dapat tetap berkembang secara optimal.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Orang Tua

Bagi orang tua, diharapkan dapat memberikan pembatasan dalam penggunaan *gadget* terkait dengan durasi intensitas dan frekuensi.

2. Guru

Diharapkan dapat memberikan arahan dan motivasi kepada anak agar tidak menggunakan *gadget* secara berlebihan, serta guru mengingatkan dan menginformasikan kepada orang tua untuk membatasi penggunaan *gadget* dan memperhatikan perilaku interaksi sosial anak.

3. Peneliti Lain

Diharapkan dapat lebih dalam menggali keterbatasan yang ada dalam penelitian ini. Selain itu, perlu adanya penelitian lanjutan yang dilakukan dengan adanya faktor lain yang tidak terdapat pada penelitian ini seperti, kontrol orang tua, intensitas stimulasi sosial dari lingkungan keluarga, pola pengasuhan, serta kualitas interaksi antara anak dan orang dewasa di sekitarnya.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto. 2014. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Rineka Cipta.

Arikunto. 2019. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik, Edisi ke-15. Rineka Cipta.

Bandura, A. 1986. Social Foundations of Thought and Action: A Social Cognitive Theory. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.

Batinah, B., Meiranny, A., & Arisanti, A. Z. 2022. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini: Literatur Review. Oksitosin: Jurnal Ilmiah Kebidanan, 9(1), 31–39. <https://doi.org/10.35316/oksitosin.v9i1.1510>

Bronfenbrenner, U. 1979. The Ecology of Human Development: Experiments by Nature and Design. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Darma, B. 2021. Statistika Penelitian Menggunakan SPSS. Guepedia.

Fahri, L. M., & Qusyairi, L. A. H. 2019. Interaksi Sosial dalam Proses Pembelajaran. Palapa, 7(1), 149–166. <https://doi.org/10.36088/palapa.v7i1.194>

Fadlilah, S., & Krisnanto, P. D. 2019. Analisis Penggunaan *Gadget* dan Interaksi Sosial Anak Usia Pra Sekolah di Taman Kanak-Kanak Yogyakarta. Jurnal Keperawatan Muhammadiyah, 4(2).

Helm, J. H., & Turner, S. 2011. The Power of Projects: Meeting Contemporary Challenges in Early Childhood Classrooms. Teachers College Press.

Hidayati, N. 2022. Durasi Penggunaan *Gadget* dan Dampaknya terhadap Perilaku Anak Usia Dini. Jurnal Ilmiah Psikologi dan Pendidikan, 6(2), 98–106.

Hunafa. 2022. Analisis Pengasuhan Orangtua terhadap Pengendalian *Gadget* yang Berhubungan Dengan Pemeliharaan Proposial Anak Usia Dini. Bandung Conference Series: Early Childhood Teacher Education, 2(2), 125–134. <https://doi.org/10.29313/bcsecte.v2i2.4333>

Jafri, Y., & Defega, L. 2020. *Gadget* Dengan Perkembangan Sosial Dan Bahasa Anak Usia 3 – 6 Tahun. Prosiding Seminar Kesehatan Perintis, 31, 76–83.

Jalilah, S. R. 2021. Analisis Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Fisik dan Perubahan Perilaku pada Anak Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 28–37. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1716>

Kemendikbud, R. 2014. Standar Isi tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014.

Miftahul Reski Putra Nasjum. 2020. Penggunaan Aplikasi TikTok dan Efeknya terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Islam di Kelurahan Waydadi Baru Kecamatan Sukarame. *Kaos GL Dergisi*, 8(75), 147–154. <https://doi.org/10.1016/j.jnc.2020.125798>

Nakagawa, Y., & Uchida, T. 2022. Helping behaviors and digital distraction. *Early Childhood Research Quarterly*.

Papalia, D. E., Olds, S. W., & Feldman, R. D. 2009. *Human Development*, Edisi ke-11. McGraw-Hill.

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

Santrock, J. W. 2011. *Life-Span Development*, Edisi ke-13. McGraw-Hill.

Serlan, M. A., Irul, K., & Bunga, B. N. 2021. Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Interaksi Sosial Anak Usia Dini di Kelurahan Pasir Panjang Kecamatan Kota Lama Kupang. *Haumeni Journal of Education*, 1(1), 1–8.

Setiawan, R. 2020. Pengaruh Frekuensi Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Sosial Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 45–52.

Setiawati, E., Solihatulmillah, E., Cahyono, H., & Dewi, A. 2019. The Effect of *Gadget* on Children's Social Capability. *Journal of Physics: Conference Series*, 1179(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1179/1/012113>

Simamora, A. S. M. T., Suntoro, I., & Nurmala, Y. 2016. Persepsi Orang tua terhadap Dampak Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Pendidikan Dasar. *Jurnal Kultur Demokrasi (JKD)*, 4(6).

Siva, E., & Rohmah, N. 2019. Hubungan Bermain dengan Interaksi Sosial pada Anak Usia Prasekolah (4–6 Tahun) di RA Nahdlatuth-Thalabah Keslir Kecamatan Wuluhan. *Concept and Communication*, 1–12.

Soekanto, S. 2013. Sosiologi Suatu Pengantar. Rajawali Pers.

Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. 2019. Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 527–533.

Teori, P., Sosial, P., Psikososial, P., & Optimalisasi, U. 2024. Epistemic: *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 3(3), 462–481.

Wijaya, E., & Nuraini, F. 2023. Pentingnya Interaksi Sosial dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 78.

Yumarni, V. 2022. Pengaruh *Gadget* Terhadap Anak Usia Dini. *Jurnal Literasiologi*, 8(2), 107–119. <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v8i2.369>