

Pengaruh Intensitas Pengguna Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak TK B Di Hulu Sungai Tengah

Lyta Novia Sari¹, Sismeri Dona², Novalia Widiya Ningrum³, Hairiana Kusvitasari⁴

^{1,2,3,4} Universitas Sari Mulia

Email: lyta.novia290594@gmail.com

Article History:

Received Jun 14th, 2026

Accepted Ags 30th, 2026

Publish Ags 31st, 2026

Abstrak

Penggunaan gadget pada anak usia prasekolah semakin meningkat seiring perkembangan teknologi digital. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat memengaruhi perkembangan sosial anak, seperti menurunnya interaksi dengan teman sebaya, kemampuan bekerja sama, dan kepedulian terhadap lingkungan sekitar. Salah satu upaya untuk meminimalkan dampak tersebut adalah melalui pengawasan dan pembatasan penggunaan gadget oleh orang tua. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak TK B di Hulu Sungai Tengah. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan rancangan cross-sectional. Sampel penelitian berjumlah 33 orang tua siswa yang dipilih menggunakan teknik total sampling. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner dan dianalisis secara univariat serta bivariat menggunakan uji Chi Square. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar anak memiliki intensitas penggunaan gadget kategori sedang dan perilaku sosial positif sebanyak 92,3%. Analisis statistik memperoleh nilai p-value sebesar 0,011 yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan antara intensitas penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak. Pengawasan dan pembatasan penggunaan gadget diperlukan untuk mendukung perkembangan sosial anak usia prasekolah secara optimal.

Kata Kunci : Gadget, Intensitas penggunaan, Perilaku sosial, Anak prasekolah, Perkembangan sosial

Abstract

The increasing use of gadgets among preschool children has become a growing concern due to its potential impact on children's social development. Excessive gadget use may reduce children's opportunities to interact with peers and their surrounding environment, thereby affecting social behavior. One strategy to minimize these negative effects is parental supervision and limiting gadget usage. This study aimed to analyze the effect of gadget use intensity on the social behavior of Kindergarten B children in Hulu Sungai Tengah. This quantitative study employed a cross-sectional design involving 33 parents selected through a total sampling technique. Data were collected using questionnaires and analyzed using univariate analysis and the Chi Square test. The results showed that 92,3% of children had a moderate level of gadget use intensity with demonstrated positive social behavior. Statistical analysis revealed a p-value of 0.011, indicating a significant effect of gadget use intensity on children's social behavior. Therefore, parental supervision and restrictions on gadget use are essential to support optimal social development in preschool children.

Keyword : Gadget, use intensity, social behavior, preschool children, social development

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pada pola interaksi dan perilaku anak usia dini. Gadget sebagai perangkat elektronik modern kini tidak hanya digunakan oleh orang dewasa, tetapi juga telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari anak-anak. Kemudahan akses internet,

beragam aplikasi edukasi, serta media hiburan berbasis digital menyebabkan penggunaan gadget semakin meningkat pada kelompok usia prasekolah. Kondisi ini menimbulkan kekhawatiran karena penggunaan gadget yang tidak terkontrol berpotensi memengaruhi perkembangan sosial dan emosional anak. Data menunjukkan bahwa Indonesia termasuk negara dengan pengguna gadget terbesar di dunia, dan hampir separuh anak usia dini telah menggunakan gadget maupun mengakses internet [1], [2]. Kondisi tersebut menjadi tantangan tersendiri bagi orang tua dan tenaga kesehatan dalam menjaga tumbuh kembang anak secara optimal.

Anak usia prasekolah merupakan kelompok yang berada pada masa golden age, yaitu periode kritis perkembangan fisik, kognitif, bahasa, sosial, dan emosional yang berlangsung sangat pesat [3]. Pada masa ini, anak membutuhkan stimulasi melalui interaksi langsung dengan lingkungan, keluarga, dan teman sebaya untuk membentuk keterampilan sosial yang baik. Namun, penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengurangi kesempatan anak untuk bermain dan berinteraksi secara langsung dengan lingkungan sosialnya. Akibatnya, anak berisiko mengalami penurunan kemampuan komunikasi, empati, kerja sama, dan adaptasi sosial [4]. Penggunaan gadget yang intens juga dikaitkan dengan perilaku agresif, kecenderungan individualistik, serta berkurangnya minat anak untuk melakukan aktivitas fisik dan sosial [5].

Berdasarkan rekomendasi *American Academy of Pediatrics* dan *Canadian Pediatric Society*, anak usia 0–2 tahun tidak dianjurkan menggunakan gadget, sedangkan anak usia 3–5 tahun dibatasi maksimal satu jam per hari [6]. Akan tetapi, fakta di lapangan menunjukkan bahwa anak-anak di Indonesia masih menggunakan gadget jauh melebihi rekomendasi tersebut. Banyak orang tua memberikan gadget sebagai sarana hiburan, media pembelajaran, maupun untuk menenangkan anak ketika orang tua sedang bekerja atau melakukan aktivitas lain [7]. Jika kondisi ini berlangsung terus-menerus tanpa pengawasan yang memadai, maka dapat menimbulkan dampak negatif terhadap perkembangan sosial anak.

Solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah melalui pengawasan orang tua, pembatasan durasi penggunaan gadget, serta pemanfaatan gadget secara bijak dan edukatif. Orang tua perlu mendampingi anak ketika menggunakan gadget, menetapkan aturan waktu penggunaan, serta mendorong anak untuk lebih banyak melakukan aktivitas bermain dan berinteraksi secara langsung dengan lingkungan sekitar. Selain itu, guru dan tenaga kesehatan juga berperan penting dalam memberikan edukasi kepada keluarga mengenai penggunaan gadget yang sehat pada anak usia dini [7], [8].

Berbagai penelitian sebelumnya telah mengkaji hubungan antara penggunaan gadget dan perkembangan sosial anak. Penelitian oleh Apsari et al. (2023) melaporkan bahwa penggunaan gawai pada anak usia dini dapat memberikan dampak positif maupun negatif terhadap perilaku sosial, tergantung pada intensitas dan pengawasan orang tua [9]. Penelitian Oktafia et al. (2021) menemukan adanya hubungan antara durasi penggunaan gadget dengan interaksi sosial anak usia prasekolah, di mana semakin lama durasi penggunaan gadget maka interaksi sosial anak cenderung menurun [10]. Prayuda et al. (2020) juga menyatakan bahwa penggunaan gadget berlebihan berpengaruh terhadap perilaku sosial siswa sekolah dasar dan dapat menghambat fungsi sosial anak [11].

Meskipun berbagai penelitian telah mengkaji dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak, masih terdapat kesenjangan penelitian (*research gap*). Sebagian besar penelitian terdahulu lebih berfokus pada durasi penggunaan gadget atau dilakukan pada wilayah perkotaan dan kelompok usia yang berbeda. Penelitian mengenai pengaruh intensitas penggunaan gadget yang meliputi aspek frekuensi, durasi, perhatian, penghayatan, dan pemanfaatan fitur terhadap perilaku sosial anak usia prasekolah di Kabupaten Hulu Sungai Tengah masih sangat terbatas. Selain itu, karakteristik sosial budaya dan pola pengasuhan masyarakat setempat dapat memberikan hasil yang berbeda dibandingkan penelitian sebelumnya. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang secara

husus mengkaji pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak TK B di Hulu Sungai Tengah.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak TK B di Hulu Sungai Tengah. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan informasi ilmiah bagi orang tua, tenaga kesehatan, dan institusi pendidikan mengenai pentingnya pengawasan penggunaan gadget pada anak usia dini. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar pengembangan program edukasi dan intervensi untuk mendukung perkembangan sosial anak secara optimal di era digital.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Tahapan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang disusun secara sistematis untuk memperoleh hasil penelitian yang valid dan reliabel. Tahapan penelitian dimulai dari identifikasi masalah, penyusunan instrumen, pengumpulan data, hingga analisis data dan penarikan kesimpulan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan rancangan cross-sectional, yaitu pengukuran variabel independen dan dependen dilakukan pada waktu yang bersamaan. Variabel independen dalam penelitian ini adalah intensitas penggunaan gadget, sedangkan variabel dependen adalah perilaku sosial anak TK B di Hulu Sungai Tengah.

Tahapan penelitian diawali dengan studi pendahuluan untuk mengidentifikasi fenomena penggunaan gadget pada anak usia prasekolah serta dampaknya terhadap perilaku sosial anak. Selanjutnya dilakukan penyusunan proposal penelitian, pengurusan izin penelitian, serta uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian. Setelah instrumen dinyatakan valid dan reliabel, peneliti melakukan pengumpulan data menggunakan kuesioner kepada orang tua siswa TK B. Data yang terkumpul kemudian diolah melalui tahap editing, coding, entry data, dan tabulating sebelum dilakukan analisis statistik. Penelitian ini telah dilakukan uji etik penelitian di Komisi Etik Penelitian Universitas Sari Mulia dengan nomor 431/KEP-UNISM/VIII/2024.

Desain Penelitian

Analisis data dilakukan secara univariat untuk menggambarkan distribusi variabel dan bivariat menggunakan uji Chi-Square untuk mengetahui pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak dengan tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$.

Hasil pengujian statistik digunakan sebagai dasar dalam menarik kesimpulan penelitian. Apabila nilai p-value kurang dari 0,05 maka hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang menunjukkan adanya pengaruh antara intensitas penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak. Sebaliknya, apabila nilai p-value lebih dari 0,05 maka hipotesis nol (H_0) diterima.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Pengaruh Intensitas pengguna Gadget Dengan Perilaku

Tabel 1. Analisis Pengaruh Intensitas pengguna Gadget Dengan Perilaku

Intentitas Pengguna Gadget	Perilaku Sosial				Total		P Value
	Negatif		Positif				
	N	%	N	%	N	%	
Tinggi	4	57,1	3	42,9	7	100,0	0,011

Intentitas Pengguna Gadget	Perilaku Sosial				Total		P Value
	Negatif		Positif				
	N	%	N	%	N	%	
Sedang	2	7,7	24	92,3	26	100,0	
Rendah	0	0,0	0	0,0	0	0,0	
Total	6	18,2	27	81,8	33	100,0	

Dampak negatif dari penggunaan gadget dapat diminimalisir, apabila orang tua dapat berperan optimal dalam pengasuhan. Orang tua perlu memahami karakteristik anaknya, dan memberikan pendampingan di saat anak-anak menggunakan gadget. Hal yang masih banyak ditemui adalah orang tua memberikan fasilitas gadget kepada anak, namun kurang paham mengenai gadget yang digunakan anaknya tersebut. Orang tua kurang memahami fasilitas-fasilitas apa yang ada di dalamnya, fitur-fitur apa yang bisa diakses oleh anak, bagaimana menghindarkan anak dari tayangan kekerasan dan pornografi yang ada di gadget, bahaya atau risiko apa yang mungkin terjadi pada anak jika penggunaannya tidak dibatasi. Hal lain adalah sebagian orang tua justru menjadikan gadget sebagai cara untuk mengalihkan perhatian anak di saat orang tua sibuk, ataupun orang tua yang tidak konsisten dalam mengatur penggunaan gadget oleh anak [12].

Selain orang tua, guru memiliki peran penting dalam meminimalisir dampak negatif gadget pada anak usia prasekolah. Dengan cara memperkenalkan mereka terhadap berbagai jenis permainan tradisional, pembelajaran dilakukan diluar kelas agar anak tidak merasa bosan sekaligus untuk pengenalan alam sekitar. Permainan tradisional dapat menstimulasi seluruh aspek perkembangannya. Bahkan secara tidak langsung juga dapat menanamkan nilai-nilai karakter positif dalam perkembangan kepribadian anak [12].

Perilaku sosial adalah aspek yang wajib ditanamkan kepada diri siswa. Karena perilaku sosial akan berdampak pada prestasi belajar siswa. Prestasi belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor luar dan dalam. Faktor dalam meliputi fisiologis, intelegensi, motivasi dan bakat, sikap, dan perhatian. Faktor luar meliputi keluarga, sekolah dan masyarakat. Oleh karenanya perilaku sosial mempengaruhi prestasi belajar siswa [13].

Penggunaan gadget ini berdampak pada perilaku anak, terutama pada perilaku sosial anak dengan lingkungan sekelilingnya terutama dalam keluarga. Perilaku anak yang menggunakan gadget, masih menghormati dan mendengarkan orang lain yang sedang berbicara meskipun masih membawa gadgetnya. Anak juga mau dimintai tolong meskipun menunggu beberapa saat untuk menghentikan gadgetnya terlebih dahulu. Orang tua mendidik dan mengajarkan anak untuk membantu orang yang membutuhkan pertolongan [9].

Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial anak seperti pendidikan, pekerjaan orang tua, umur anak, stimulasi dan faktor lingkungan dari anak. Salah satu stimulasi yang diduga mampu mempengaruhi perkembangan anak terutama perkembangan sosial yaitu pengenalan gadget terlalu dini pada anak. Perkembangan sosial pada anak sangat tergantung pada individu anak, peran orang tua serta lingkungan yang disekitar, masing-masing orang tua memiliki cara tersendiri dalam mendidik dan membimbing anak. Selain pengalaman yang dimiliki faktor lain yang mempengaruhi seseorang dalam menentukan cara mendidik anak adalah pendidikan terakhir. Pendidikan terakhir orang tua akan mempengaruhi seseorang dalam memberikan dan bimbingan pengajaran kepada anak [13].

Maka dari itu peneliti berasumsi bahwa tingkat perkembangan sosial pada anak sangat dipengaruhi oleh intensitas anak dalam menggunakan gadgetnya sendiri, semakin lama dan seringnya anak menggunakan gadget maka akan semakin sibuk juga si anak dengan dunianya sendiri, sehingga

mereka akan melupakan interaksi sosial dengan lingkungan sekitar, teman sebayanya dan sulit untuk di perintah oleh orang tuanya.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak TK B di Hulu Sungai Tengah, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar anak memiliki intensitas penggunaan gadget dalam kategori sedang dan menunjukkan perilaku sosial yang positif. Meskipun demikian, anak dengan intensitas penggunaan gadget yang tinggi cenderung lebih banyak menunjukkan perilaku sosial negatif dibandingkan anak dengan intensitas penggunaan gadget sedang. Hasil analisis statistik terdapat pengaruh signifikan antara intensitas penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak TK B di Hulu Sungai Tengah. Temuan ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan gadget pada anak, maka semakin besar risiko terjadinya gangguan pada perkembangan perilaku sosial, seperti berkurangnya interaksi dengan teman sebaya, menurunnya kemampuan bekerja sama, dan meningkatnya kecenderungan untuk lebih fokus pada aktivitas digital dibandingkan aktivitas sosial secara langsung. Oleh karena itu, peran orang tua dan lingkungan sekitar sangat penting dalam mengawasi, mendampingi, serta membatasi penggunaan gadget pada anak usia dini agar perkembangan sosial dan emosional anak dapat berlangsung secara optimal sesuai dengan tahapan usianya. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar bagi institusi pendidikan dan tenaga kesehatan dalam menyusun program edukasi terkait penggunaan gadget yang sehat dan bijaksana pada anak usia prasekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] C. B. Chatlina, A. Mulyana, and M. Amalia, "Pengaruh Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Kualitas Hubungan Sosial dalam Keluarga," *KOMUNITAS J. Ilmu Sociol.*, vol. 7, no. 1, pp. 19–38, 2024, doi: 10.30598/komunitasvol7issue1page19-38.
- [2] Perdian Muhamad Thoha, Rizki Puja Kurniawan, and Andhita Risko Faristiana, "Perubahan Komunikasi Orang Tua Terhadap Anak Di Era Digital," *Student Sci. Creat. J.*, vol. 1, no. 4, pp. 415–431, 2023, doi: 10.55606/sscj-amik.v1i4.1682.
- [3] Khadijah, "Analisa Deteksi Dini Dan Stimulasi Perkembangan Anak Usia Prasekolah," *J. Pendidik. Dan Konseling*, vol. 4, no. 4, pp. 139–146, 2022, doi: 10.31004/jpdk.v4i4.5226.
- [4] A. Rifani, S. Supriyadi, and N. Y. Priyanti, "Eksplorasi Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di Pasar Rumpit," *J. Caksana Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 8, no. 2, pp. 927–935, 2025, doi: 10.31326/jcpaud.v8i2.2547.
- [5] K. P. S. Rini and H. Wulandari, "Pengaruh Gadget Terhadap Perilaku Agresif Anak Usia Dini," *Innov. J. Soc. Sci. Res.*, vol. 4, no. 2, pp. 3908–3915, 2024, [Online]. Available: <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/6752>
- [6] A. Uswatun Qoyyimah, S. Wahyuni, L. Hartati, and P. Dynamurti Wintoro, "Pengaruh Lama Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Anak di TK MDI I Plus," *INVOLUSI J. Ilmu Kebidanan*, vol. 15, no. 1, pp. 7–11, 2025, doi: 10.61902/involusi.v15i1.1524.
- [7] M. Rawanita and A. Mardhiah, "Strategi Orang Tua dalam Mengelola Penggunaan Gadget Anak Usia Dini di Gampong Tanjung Deah Darussalam," *Wathan J. Ilmu Sos. dan Hum.*, vol. 1, no. 3, pp. 274–294, 2024, doi: 10.71153/wathan.v1i3.152.

- [8] N. T. Romadloni, F. H. Karima, and ..., "Sosialisasi Bijak Menggunakan Gadget untuk Edukasi Orang Tua dalam Mendampingi Anak Belajar," ... *Pengabd. Masy.* ..., vol. 4, no. 4, pp. 314–322, 2025, doi: 10.55123/abdikan.v4i4.6520.
- [9] N. C. Apsari, L. S. Nurfauziah, and D. H. S. Asiah, "Dampak Penggunaan Gawai (Gadget) Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Dini," *Share Soc. Work J.*, vol. 13, no. 1, pp. 11–22, 2023, doi: 10.24198/share.v13i1.40927.
- [10] D. P. Oktafia, N. Y. Triana, and R. L. Suryani, "Durasi Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial pada Anak Usia PraSekolah," *Borneo Nurs. J.*, vol. 4, no. 1, pp. 31–47, 2022, doi: 10.61878/bnj.v4i1.48.
- [11] R. A. Prayuda, Z. Munir, and W. N. Siam, "Pengaruh Pemakaian Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa di Sekolah Dasar Negeri Taal 01 Kecamatan Tapen Kab. Bondowoso," *J. Keperawatan Prof.*, vol. 8, no. 1, pp. 40–48, 2020, doi: 10.33650/jkp.v8i1.1020.
- [12] M. Zaini, "Persepsi Orangtua Terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital di Kalangan Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 1, pp. 254–260, 2019, doi: 10.31004/obsesi.v3i1.127.
- [13] R. Ashifa, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial dan Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar," *J. Educ.*, vol. 5, no. 1, pp. 503–510, 2022, doi: 10.31004/joe.v5i1.635.