

**DAMPAK KECANDUAN PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP
PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN
(STUDI KASUS DI KELURAHAN GIRITIRTA, KECAMATAN PEJAWARAN,
BANJARNEGARA)**

Retno ‘Aina Rahayu^{1*}, Desti Pujiati²

¹PG PAUD Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Jawa Tengah

*e-mail: retnoaina896@gmail.com

Abstract: The background to this research is the increasing use of *gadgets* among children which raises concerns regarding its impact on social emotional development. This research aims to determine the impact of addiction to using *gadgets* on the social emotional development of children aged 5-6 years in Giritirta Village, Pejawaran District, Banjarnegara Regency. The method used is a case study with a qualitative approach. Data collection techniques used include observation, interviews and documentation of activities. The research results show that the use of *gadgets* has a significant impact on the social emotional development of young children, including causing emotional instability, dependence on *gadgets*, as well as decreasing interest in physical activity and reducing interactions with peers. Researchers recommend that parents limit the use of *gadgets* and carry out strict supervision when children play with *gadgets* so that they do not become addicted to *gadgets*.

Keywords: child; gadget; social emotional development.

Abstrak: Latar belakang penelitian ini adalah peningkatan penggunaan *gadget* di kalangan anak-anak yang menimbulkan kekhawatiran mengenai dampaknya terhadap perkembangan sosial emosional. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak kecanduan penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di Kelurahan Giritirta, Kecamatan Pejawaran, Kabupaten Banjarnegara. Metode yang digunakan adalah studi kasus dengan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi kegiatan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* memiliki dampak signifikan terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini, antara lain menyebabkan ketidakstabilan emosional, ketergantungan pada *gadget*, serta menurunnya minat untuk beraktivitas fisik dan mengurangi interaksi dengan teman sebaya. Peneliti menyarankan agar orang tua membatasi penggunaan *gadget* dan melakukan pengawasan yang ketat saat anak bermain *gadget* agar tidak kecanduan terhadap *gadget*.

Kata kunci: anak; gadget; perkembangan sosial emosional;

Diterima: 23 November 2024

Disetujui: 17 Desember 2024

Dipublikasi: 19 Februari 2025



© 2025 FKIP Universitas Terbuka

This work is licensed under a CC-BY license

PENDAHULUAN

Anak usia dini, yang dikenal sebagai masa golden age, meliputi anak-anak berusia 0-8 tahun yang berada pada tahap krusial dalam pertumbuhan fisik dan perkembangan psikologis mereka. Pada periode emas ini, anak-anak mengalami masa peka yang ditandai dengan kemajuan pesat dalam berbagai aspek tumbuh kembangnya. Namun, perkembangan setiap anak di usia dini dapat berbeda-beda, tergantung pada kualitas

asupan gizi serta stimulasi yang diberikan oleh orang tua. Faktor-faktor ini berperan penting dalam mendukung optimalisasi perkembangan anak selama masa golden age tersebut.

Dampak *gadget* di masa sekarang ini sangatlah bahaya untuk perkembangan anak usia dini. Penggunaan gadget pada anak saat ini menyebabkan berbagai efek, baik yang positif maupun negatif, terhadap perkembangan mereka. Efek positif untuk dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan anak adalah bisa membantu menambah pengetahuan anak dan bisa membangun kreativitas pada anak .

Adapun dampak negatif dari dampak penggunaan *gadget* pada perkembangan anak adalah bisa menghambat pertumbuhan pada anak, bisa membuat sosial emosional anak kurang stabil, anak menjadi ketergantungan terhadap *gadget* dan membuat anak menjadi malas beraktifitas dan memilih bermain *gadget* daripada bermain dengan teman-temannya. (Vivi Yumami, 2022).

Berdasarkan uraian diatas, bahwa dampak *gadget* terhadap perkembangan anak itu sangat berdampak pada perkembangan sosial emosional anak. Dampaknya yaitu anak menjadi pemarah, berani melawan sesuatu ketika hal tersebut tidak sesuai terhadap kemauan mereka dan bahkan anak menjadi malas untuk belajar karena mementingkan bermain *gadget*. Ketika anak selalu bermain *gadget*, anak menjadi malas bermain dengan teman sebayanya dan bahkan anak akan malas makan jika tidak dengan bermain *gadget*.

Maka dari itu, sebagai orang tua harus memberikan aturan-aturan yang baik agar anak bisa mematuhi aturan tersebut. Orang tua wajib untuk selalu mendampingi anak saat bermain *gadget* dan harus memberikan batasan pada anak untuk bermain *gadget*.

Dalam psikologi perkembangan, istilah anak usia dini mengacu pada individu yang berada dalam interval usia 0 hingga 8 tahun. *Gadget* memiliki pengaruh terhadap perkembangan sosial-emosional anak usia dini, dengan dampak yang bisa bersifat positif maupun negatif. Namun, penggunaan *gadget* secara berlebihan dapat berdampak buruk pada perkembangan sosial-emosional mereka. Beberapa dampak negatif yang dapat muncul akibat penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol antara lain adalah kecenderungan anak untuk menjadi individu yang tertutup, pola tidur yang terganggu, kebiasaan untuk menyendiri, berkurangnya kreativitas, serta peningkatan perilaku agresif. Selain itu, anak juga dapat menghadapi ancaman *cyberbullying*, yang semakin memperburuk kondisi sosial-emosional mereka.

Solusi untuk mengatasi permasalahan terkait penggunaan *gadget* untuk anak usia dini, beberapa tindakan yang dapat diambil, seperti membatasi durasi pemakaian gadget, memberikan pengawasan yang ketat selama anak menggunakan gadget, serta memastikan peran aktif orang tua dalam membimbing anak. Selain itu, menetapkan jadwal yang tepat untuk penggunaan *gadget* dapat membantu agar aktivitas tersebut tidak menghambat perkembangan sosial-emosional anak usia dini.

Perkembangan sosial dan emosional pada anak merupakan dua aspek yang berbeda, tetapi saling mempengaruhi secara signifikan. Perkembangan ini sangat berkaitan erat dengan peran lembaga pendidikan anak usia dini. Penting bagi anak agar dapat menjalin hubungan sosial dengan orang lain. Anak-anak yang kurang memiliki kesempatan untuk berinteraksi secara sosial akan menunjukkan perbedaan yang mencolok dibandingkan dengan anak-anak yang diberikan kebebasan untuk berinteraksi. Anak-anak yang memiliki kebebasan dalam menjalin hubungan sosial cenderung lebih

terampil dalam membangun interaksi sosial karena mereka mampu memilih dan bertindak sesuai dengan situasi yang dihadapi. (Desti Pujiati, 2015).

Peran orang tua dalam mendukung perkembangan sosial dan emosional anak harus mulai dibangun sejak usia dini. Keterlibatan aktif orang tua menjadi faktor kunci dalam membentuk dasar yang kuat untuk masa depan anak. Perkembangan sosial-emosional pada anak usia dini dapat terlihat dari kemampuan mereka beradaptasi terhadap lingkungan, mengekspresikan emosi dalam interaksi dengan teman sebaya, serta pola tindakan yang mereka tunjukkan dalam aktivitas sehari-hari. (Elka Mimin, 2022).

Dari hasil pengamatan awal oleh peneliti, dampak *gadget* terhadap perkembangan sosial emosional pada anak sangatlah berdampak karena dengan anak bermain *gadget* anak tidak memikirkan aktifitas-aktifitas yang lain seperti bermain dengan teman sebayanya, tidak sempat untuk makan dan belajar, anak menjadi sangatlah malas dan jika orang tua sudah melarang anak untuk tidak bermain gadget, anak tersebut akan menangis dan sampai mengamuk. (Febia Kontesa 2022).

Menurut Sunarni (2018), kurikulum 2013 menekankan bahwa anak usia 5-6 tahun seharusnya sudah menunjukkan perkembangan sosial-emosional yang mencakup kemampuan beradaptasi, mengenali dan mengelola emosi secara sehat, memahami hak-hak pribadi, mematuhi aturan baik di kelas maupun di rumah, mengendalikan diri, serta bertanggung jawab atas perilakunya demi kebaikan pribadi. Anak-anak pada usia ini juga diharapkan dapat mengekspresikan emosi yang sesuai dengan situasi. Selain itu, pentingnya keterampilan sosial menjadi sorotan utama, seperti kemampuan beradaptasi dan berinteraksi dengan lingkungan, berkomunikasi dengan baik, membangun hubungan positif, menghargai diri sendiri dan orang lain, serta mampu menerima dan memberikan kritik secara konstruktif.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Dampak *gadget* terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di Kelurahan Giritirta, Kecamatan Pejawaran, Kabupaten Banjarnegara? Dan tujuannya untuk mengetahui Dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di Kelurahan Giritirta, Kecamatan Pejawaran, Kabupaten Banjarnegara.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi kasus dengan metode kualitatif. Penelitian kualitatif berfokus pada data yang disajikan dalam bentuk kata-kata, kalimat, atau gambar. Oleh karena itu, peneliti mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi kegiatan penelitian untuk menggali informasi secara mendalam dari lapangan.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling, yaitu pemilihan subjek berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Dalam konteks ini, subjek penelitian adalah anak-anak yang sering menggunakan gadget dan menunjukkan tanda-tanda perkembangan sosial-emosional yang kurang stabil akibat penggunaan gadget tersebut.

Pengumpulan data didapat dengan cara observasi terhadap anak-anak dan wawancara dengan orang tua mereka. Penelitian ini dilaksanakan di Desa Giritirta, Kecamatan Pejawaran, Kabupaten Banjarnegara, khususnya di Dusun Sendangarum. Dalam studi ini, ditemukan dua anak yang mengalami gangguan perkembangan sosial-

emosional akibat kecanduan gadget. Oleh karena itu, penelitian ini diberi judul “Dampak Kecanduan Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun (Studi Kasus di Kelurahan Giritirta, Kecamatan Pejawaran, Banjarnegara).”

Sumber data yang digunakan meliputi data primer dan sekunder. Data primer berasal dari dua anak berusia 5-6 tahun yang mengalami gangguan perkembangan sosial-emosional, sementara data sekunder diperoleh dari orang tua kedua anak tersebut. Teknik pengumpulan data yang diterapkan meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Erik Erikson, perkembangan sosial emosional pada anak usia dini dapat dikenali dari beberapa hal, yaitu: Peran Keluarga, keluarga memegang peranan yang sangat krusial dalam perkembangan psikososial anak. Lingkungan rumah yang baik membantu anak mengembangkan kepribadian yang sehat dan percaya diri serta beradaptasi dengan lingkungan sosial, Peran Masyarakat, masyarakat berperan penting dalam perkembangan psikososial anak, dimulai dari metode pengasuhan orang tua hingga peraturan dan kebiasaan sosial masyarakat, serta fase perkembangan psikologis dan sosial, perkembangan psikososial anak terjadi dalam delapan tahap. Setiap tahap perkembangan ditentukan oleh berhasil tidaknya anak pada tahap sebelumnya. (Maria dan Amalia, 2024).

Menurut Harlock, perkembangan sosial anak usia dini sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk lingkungan keluarga, faktor eksternal, dan pengalaman sosial awal. Salah satu isu yang semakin mendapat perhatian adalah dampak penggunaan *gadget* secara berlebihan terhadap perkembangan sosial dan emosional anak. Penggunaan yang tidak terkendali ini dapat menyebabkan anak cenderung menarik diri dari lingkungan sosial, mengalami gangguan tidur, menjadi penyendiri, menunjukkan perilaku agresif, kehilangan kreativitas, menghadapi risiko *cyberbullying*, dan kehilangan minat terhadap aktivitas lainnya yang mendukung tumbuh kembang mereka. Perkembangan sosial dan emosional pada anak adalah proses penting di mana mereka belajar memahami dan menyesuaikan diri dengan berbagai situasi serta emosi dalam interaksi sehari-hari dengan orang di sekitarnya. Selain pengaruh *gadget*, dinamika keluarga dan hubungan dengan teman sebaya juga memainkan peran yang signifikan dalam membentuk perkembangan sosial dan emosional anak. (Syahrul & Nurhafizah, 2021)

Kemampuan sosial emosional pada anak mencakup kemampuan mereka untuk mengenali dan mengekspresikan emosinya. Perkembangan emosional merupakan proses awal yang rumit, yang dimulai dari usia dini hingga berlanjut sampai dewasa. Sejak bayi, emosi yang dapat dikenali adalah kebahagiaan dan kesedihan. Seiring tumbuh kembangnya, anak mulai menunjukkan beragam emosi seperti ketakutan, kemarahan, rasa malu, dan berbagai perasaan lainnya yang mereka alami.

Kurangnya aktivitas fisik, keterampilan sosial yang buruk, dan bahkan masalah konsentrasi dan perhatian adalah semua gejala kecanduan perangkat ini. Selain itu, terlalu banyak waktu di hadapan layer *gadget* akan mengganggu perkembangan kognitif dan pola tidur anak. Setelah mengetahui dengan lebih baik tentang efek buruk kecanduan *gadget* pada anak usia dini, diharapkan orang tua dan guru bekerja sama untuk melindungi anak-anak dengan menghindari kecanduan *gadget* dan menjalani pola hidup sehat dan juga seimbang. (Arif Unggul, 2024).

Anak yang masih kecil menunjukkan emosi melalui reaksi fisik atau perilaku mereka, yang akan berkembang seiring dengan proses pertumbuhannya. Banyak faktor yang mempengaruhi cara anak mengungkapkan perasaannya, yang diungkapkan melalui perilaku maupun kata-kata yang mereka ucapkan.

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, beberapa temuan yang diperoleh antara lain, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Fokus penelitian ini adalah pada kasus-kasus tertentu dengan pendekatan yang lebih mendalam.

Peneliti melakukan pengamatan atau observasi kepada anak yang sering bermain *gadget* dan mengamati anak tentang perkembangan sosial emosional anak di Desa Giritirta, Kecamatan Pejawaran, Kabupaten Banjarnegara. Peneliti menemukan 2 anak yang menjadi subjek dalam penelitian ini. Tujuan peneliti untuk mengumpulkan data-data sesuai dengan fakta apakah penggunaan *gadget* berdampak terhadap perkembangan sosial emosional pada anak.

Tabel 1. Lembar Observasi 1

No.	Perilaku yang Diamati	Ya	Tidak
1	Anak meminta dan mengambil <i>gadget</i> orang tua	√	
2	Anak merasa sangat senang ketika diperbolehkan bermain <i>gadget</i>	√	
3	Anak tantrum atau emosi ketika <i>gadget</i> di ambil oleh orang tuanya	√	
4	Anak fokus dan diam ketika bermain <i>gadget</i>	√	

Tabel 2. Lembar Observasi 2

No.	Perilaku yang Diamati	Ya	Tidak
1	Anak meminta dan mengambil <i>gadget</i> orang tua	√	
2	Anak merasa sangat senang ketika diperbolehkan bermain <i>gadget</i>	√	
3	Anak tantrum atau emosi ketika <i>gadget</i> di ambil oleh orang tuanya	√	
4	Anak fokus dan diam ketika bermain <i>gadget</i>	√	

Hasil observasi dalam penelitian ini mengungkapkan bahwa orang tua memberikan perangkat *gadget* untuk anak berdasarkan keinginan anak tersebut. Penggunaan *gadget* oleh anak menunjukkan bahwa mereka merasa lebih menikmati waktu dengan *gadget* dibandingkan bermain bersama teman sebaya.

Tabel 3. Lembar Wawancara 1

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana cara orang tua untuk mengatasi agar anak tidak kecanduan gadget?	Wong tua kudu mbatesi anak ben ora mainan hp bae, nek nyong sebagai wong tua ya kudu pinter-pinter nggawe anak ben ora hp nan bae.
2	Bagaimana reaksi jika <i>gadget</i> tersebut diambil alih oleh ibu ketika anak ibu sedang bermain <i>gadget</i> ?	Anak ya langsung ngamok-ngamok, mbuangi barang sing anak ning ngumah.
3	Bagaimana langkah-langkah yang diambil orang tua saat memastikan keberlangsungan program pengendalian <i>gadget</i> tersebut terhadap anak?	Ya wong tua kudu pinter-pintere ndidik anak phoke kayangkno
4	Apa dampak terhadap anak ibu ketika sering bermain <i>gadget</i> ? Khususnya pada perkembangan sosial emosional pada anak ibu.	Anak angel sinau, maem, ngaji kro kon ngapa-ngapa ya angel mbanget.
5	Bagaimana mengatasi jika anak sedang tantrum ketika tidak diperbolehkan bermain <i>gadget</i> ?	Hp ne rawati apa ngomong hp ne rusak kro diiming-imingi jajan kro diajak dolan-dolan.

Tabel 4. Lembar Wawancara 2

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana cara orang tua untuk mengatasi agar anak tidak kecanduan <i>gadget</i> ?	Ya cara wong tua sing waktune akeh ning ngalas terus nek laut wes sonten nggeh paling mbatesi ale nggudugi hp, kadang hp ne didumpetna apa nek arep lungan ming gega ya hp ne sukah di gawa ben mboten dipendet nggo dolanan.
2	Bagaimana reaksi jika <i>gadget</i> tersebut diambil alih oleh ibu ketika anak ibu sedang bermain <i>gadget</i> ?	Reaksine ya mesti muring-muring gela nek hp ne disewot bayunge, nangis-nangis cokan ya karo mbuangi barang-barang sing anak neng ngarepe, ora gelem maem, ngaji ya sinau pol angele, kon adus ya ora gelem karepe hp ne diwenehna lah nembe manut.
3	Bagaimana langkah-langkah yang diambil orang tua saat memastikan keberlangsungan program pengendalian <i>gadget</i> tersebut terhadap anak?	Kabeh-kaben ya sekang wong tua ndengen keprige cara ndidik anake kudu dadi wong sopan santun kudu dadi wong sing pinter juga dadi wong sukses nggo ngarepe. Sing pertama ya kudu tegas maring bocah, sing kepindo ya ngawasi bocah nek agi dolanan hp, sing selanjute ya aweh motivasi nggo bocah ben ora anane mikirna hp terus terisan.
4	Apa dampak terhadap anak ibu ketika sering bermain <i>gadget</i> ? Khususnya pada	Dampak jane ya akeh ya bocah dedi males malesan awang awangen nek kon ngapa ngapa terutama kon sinau kui jen dampake bahaya banget apamanin

perkembangan sosial emosional pada anak ibu.	<p>bocah kui dongan gampang emosi ,ngamuk ngamuk ,nangis nek kekeparepane ora dituruti apaor langsung dituruti orra bisa sabar, bocah ya juga nek karo kanca batir dongan males dolan ora gelem nek misale kancane dolane ora gawa hp bocah juga dedi pilihan kancane seng bisa dolan permainan pada , imajinasine juga beda seng di bahas soal game soal apa seng neng hp , selain pilihan nek dolan karo kanca batir jua bocahe dedi minderaan ngerasa ora pede ora duwe inisiatif dolan karo kancane nek wes nengumah ya anane nengumah, akeh menenge terus kurang peduli karo sesuatu hal neng lingkungan apa nengumah</p>
5 Bagaimana mengatasi jika anak sedang tantrum ketika tidak diperbolehkan bermain <i>gadget</i> ?	<p>Biasane nek bocah agi tantrum apa agi nanges bae nek ora oleh dolanan hp ya wong tua biasane ngajak dolan jalan jalan mubeng apa diajak jajan ben bocahe ora nangis nek agi ora kober ya paling kon dolanan sg liane sg aja berhubungan karo hp bisa dolanan motor motoran, mobil mobilan pokok hal seng anak seneng juga nek misal wayah bengi ya diwarnai gambar apa nulis kegiatan sekolah terus wei masukan masukan apa dongengan apa ben bocahe arep terus bobok.</p>

Berdasarkan dari hasil wawancara yang dilaksanakan dengan orang tua subjek, anak tersebut mengalami perkembangan sosial emosionalnya kurang stabil dan sudah kecanduan *gadget*, dikarenakan orang tua anak tersebut memberikan *gadget* kepada anak supaya anak tenang dan enggan keluar untuk bermain saat ibunya sedang sibuk melakukan pekerjaan rumah dan agar anak tidak mengganggu ibunya.

Jadi, dengan orang tua yang selalu meminjamkan *gadget* terhadap anak, anak menjadi terus menerus ketergantungan dengan *gadget* dan tidak mau bermain dengan teman sebayanya di lingkungan rumah. Anak juga ketika mau bermain dengan teman-temannya, anak harus membawa *gadget* agar bisa bermain game dengan teman-temannya atau anak tersebut meminta teman-temannya agar bermain *gadget* di rumahnya. Dan seharusnya sebagai orang tua, wajib memberikan batasan anak untuk bermain *gadget* dan mengawasinya.

Sudah menjadi kebiasaan anak yang sangat senang ketika bermain *gadget* dan ketika *gadget* tersebut diambil paksa oleh orang tuanya, anak akan marah dan sangat emosi, kadang sampai nangis-nangis agar diperbolehkan bermain *gadget* lagi, tetapi sebagai orang tua harus memiliki cara agar anak tenang kembali ketika *gadget* diambil paksa sama orang tuanya. Orang tua harus mengatur waktu untuk anak boleh bermain *gadget*, sebagai orang tua juga wajib memberikan batasan dan mengawasi anak ketika bermain *gadget*.

Peran psikologis ayah sangat krusial dalam mempengaruhi perkembangan anak usia dini, terutama dalam membentuk kesejahteraan emosional dan sosial mereka. Keterlibatan yang aktif serta dukungan dari ayah memberi anak peluang lebih besar untuk

mengasah rasa percaya diri, mengembangkan keterampilan sosial, memahami nilai-nilai moral, dan membangun hubungan interpersonal yang kuat. Tidak hanya itu, peran ayah juga dapat mengubah dinamika keluarga secara mendalam, memengaruhi cara anggota keluarga berinteraksi. (Tatik Ariyati, 2024).

Di Dalam *gadget* itu sendiri banyak permainan-permainan yang lebih menarik untuk anak dibandingkan permainan atau kegiatan-kegiatan yang ada di lingkungan sekitarnya. Anak akan terus menerus meminta bermain *gadget* kepada orang tuanya dikarenakan orang tua juga bermain *gadget* di hadapan anaknya sehingga anak ingin ikut atau meniru kebiasaan dari orang tua yang selalu bermain *gadget*. Secara tidak sadar, anak mengalami ketergantungan untuk bermain *gadget*.

Dampak dari ketergantungan anak bermain *gadget*, anak akan mengalami perkembangan sosial emosionalnya kurang baik. Ketergantungan anak terhadap *gadget* disebabkan oleh lamanya durasi penggunaan *gadget* tersebut.

Penggunaan *gadget* dalam durasi yang lama merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak. Anak menjadi pendiam atau menjadi pribadi yang individual. Bersikap individual ini adalah anak menjadi kurang bersosialisasi pada lingkungan sekitar atau jarang berkomunikasi dengan lingkungan sekitarnya, dan anak akan memilih focus bermain *gadget*.

Jadi, sebagai orang tua harus mendampingi secara ketat dan membimbing anaknya yang sedang bermain *gadget* agar anak tau batasan untuk bermain *gadget* dan agar anak tidak mengalami ketergantungan bermain *gadget* terus menerus yang akan menyebabkan dampak negatif pada perkembangan sosial emosional anak tersebut.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, bahwa penggunaan *gadget* pada anak dapat menjadi dampak kecanduan *gadget* terhadap perkembangan sosial emosional anak di Desa Giritirta, Kecamatan pejawaran Kabupaten Banjarnegara. Sesuai dari hasil penelitian diatas, anak akan mengalami dampak besar terhadap perkembangan sosial emosionalnya, anak akan selalu bermain *gadget* terus menerus sehingga anak tidak lagi tertarik dengan bermain bersama teman sebayanya. Anak juga akan mengalami kecanduan yang sangat besar terhadap *gadget*.

Dampak kecanduan *gadget* terhadap perkembangan anak itu sangat berdampak pada perkembangan sosial emosional anak. Dampaknya yaitu anak menjadi pemarah, berani melawan bahkan anak menjadi malas untuk belajar karena mementingkan bermain *gadget*. Anak juga menjadi pendiam atau menjadi pribadi yang individual. Anak mengalami ketergantungan terhadap *gadget*. Anak juga memilih untuk sering di rumah untuk bermain *gadget* daripada bermain dengan teman sebaya di sekitar rumahnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyati, T., & Zaidah, V. M. (2024). Dampak Psikologis Ayah Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Khazanah Pendidikan*, 18(1), 110-113.
- Erniwati, E., & Fitriani, W. (2020). Faktor-Faktor Penyebab Orang Tua Melakukan Kekerasan Verbal Pada Anak Usia Dini. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 1-8.

- Hidayat, A. H. (2022). Dampak *Gadget* Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini Di Desa Ujunggurap Kecamatan Padangsidiempuan Batunadua. *Jurnal Al-Irsyad: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 4(2), 317-334.
- Maria, I., & Amalia, E. R. (2018). Perkembangan aspek sosial emosional dan kegiatan pembelajaran yang sesuai untuk anak usia 4-6 tahun.
- Kontesa, F. (2022). Dampak *Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini* (Doctoral dissertation, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu).
- Mimin, E. (2022). Analisis Dampak *Penggunaan Gadget Terhadap Aspek-Aspek Perkembangan Anak Usia Dini*. *Jurnal Golden Age*, 6(2).
- Maghfiroh, A. S., Usman, J., & Nisa, L. (2020). Penerapan Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di PAUD/KB Al-Munawwarah Pamekasan. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 51-65.
- Pujiati, D. (2015). Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Metode Bermain Peran. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1).
- Rini, N. M., Pratiwi, I. A., & Ahsin, M. N. (2021). Dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak usia sekolah dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 7(3), 1236-1241.
- Sajawandi, L., Kurniati, Y., Muslim, A. H., & Huda, T. N. (2023). The Use of Flash Cards Media in Reducing Speech Delay Symptoms in Children (A Case Study in BA Aisyiyah Prembun, Tambak District, Banyumas Regency). *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 13, 38-44.
- Prasetyo, A. U., & Sajawandi, L. (2024). Analisis Perubahan Perilaku pada Anak Usia Dini yang Kecanduan Gawai. *Jurnal Cerlang PG PAUD*, 1(2), 16-23.
- Sunarni, N. (2018). Kontrak Perilaku” Dapat Menanamkan Kebiasaan Baik Pada Siswa Kelompok B3 Tk Masyithoh Pijenan Bantul Sehingga Menjadi Siswa Yang Berkarakter “Mantab. *Jurnal Pendidikan Anak*, 7(2), 165-175.
- Syahrul, S., & Nurhafizah, N. (2021). Analisis Dampak pola asuh orang tua terhadap perkembangan sosial dan emosional anak usia dini dimasa pandemi corona virus 19. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 683-696.
- Wariyanti, W., Nur, W., & Ananda, R. (2022). Perkembangan aspek sosial emosional dan sains anak usia dini melalui permainan tradisional engklek. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5351-5361.
- Yumarni, V. (2022). Dampak *gadget* terhadap anak usia dini. *Jurnal Literasiologi*, 8(2), 556623.