

Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini

Nisa Andryani^{1*}, Ifina Trimuliana²

^{1,2}Universitas PTIQ Jakarta, DKI Jakarta, Indonesia
Email Corresponden Author: nisaandryani495@gmail.com

Artikel Info

History

Received 2026-01-29,
Revised 2026-03-02,
Accepted 2026-04-28,
Online First 2026-05-07

Keywords: Gadgets;
Social-emotional
Development; Early
Childhood

Kata Kunci: Gawai;
Perkembangan Sosial
Emosional; Anak Usia
Dini

© 2026 Nisa Andryani, Ifina
Trimuliana

This is an open access article
under the [CC-BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.



Abstract

Anxieties about how early exposure to electronic devices can affect children's emotional and social development are on the rise. The objective of this study is to investigate the relationship between screen time and the social and emotional development of four- to five-year-old kids in Cilincing, North Jakarta, who attend RA Muaz Islamic School. This research used a qualitative method using a case study strategy, relying on informants such as the principal, teacher, and parents. With deliberate selection, it zeroed down on a single child as the main case. Extensive observation, in-depth interviews, and diligent recording were used to collect the data. Evaluation followed using the interactive approach developed by Miles and Huberman. According to the findings, those who spend over two hours a day glued to their screens are less likely to interact with others, more prone to outbursts of anger and tantrums, and less likely to have emotional regulation issues. This research provides additional evidence that when parents and schools work together to restrict technology usage, it leads to better social-emotional development. School regulations regarding students' gadget usage are informed by this as well as efforts to improve digital literacy among families.

Abstrak

Kekhawatiran tentang bagaimana paparan dini terhadap perangkat elektronik dapat memengaruhi perkembangan emosional dan sosial anak semakin meningkat. Tujuan penelitian ini adalah untuk menyelidiki hubungan antara waktu menatap layar dan perkembangan sosial dan emosional anak-anak usia empat hingga lima tahun di Cilincing, Jakarta Utara, yang bersekolah di RA Muaz. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan strategi studi kasus, mengandalkan informan seperti kepala sekolah, guru, dan orang tua. Dengan seleksi yang cermat, penelitian ini memfokuskan pada satu anak sebagai kasus utama. Observasi ekstensif, wawancara mendalam, dan pencatatan yang teliti digunakan untuk mengumpulkan data. Evaluasi dilakukan menggunakan pendekatan interaktif yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman. Menurut temuan, mereka yang menghabiskan lebih dari dua jam sehari menatap layar cenderung kurang berinteraksi dengan orang lain, lebih rentan terhadap ledakan amarah dan tantrum, dan cenderung memiliki masalah regulasi emosi. Penelitian ini memberikan bukti tambahan bahwa ketika orang tua dan sekolah bekerja sama untuk membatasi penggunaan teknologi, hal itu mengarah pada perkembangan sosial-emosional yang lebih baik. Peraturan sekolah terkait penggunaan gawai oleh siswa juga dipengaruhi oleh hal ini, serta upaya untuk meningkatkan literasi digital di kalangan keluarga.

PENDAHULUAN

Perkembangan sosial dan emosional anak-anak usia dini sangat rentan terhadap dampak negatif dari waktu menatap layar yang berlebihan. Anak-anak zaman sekarang lebih cenderung menggunakan ponsel atau tablet mereka daripada benar-benar berinteraksi dengan dunia di sekitar mereka (Izza,

2020). Kondisi ini berpotensi memengaruhi kemampuan anak dalam berinteraksi sosial, berpartisipasi dalam kegiatan bersama, serta mengelola emosi. Dalam hal membentuk identitas diri dan beradaptasi dengan situasi sosial baru, perkembangan sosio-emosional dimulai sejak usia muda dan sangat penting (Khadijah & Zahriani, 2021).

Perkembangan teknologi pada masa sekarang berlangsung sangat cepat, ditandai dengan munculnya beragam inovasi teknologi modern yang dirancang untuk memudahkan aktivitas serta memperluas ruang gerak manusia dalam kehidupan sehari-hari, termasuk anak usia dini (Annisa et al., 2022). Pengaruh teknologi pada kehidupan sehari-hari masyarakat, dari anak-anak hingga orang dewasa, sangat jelas. Dalam kehidupan modern, berbagai macam teknologi, termasuk telepon seluler, laptop, tablet, dan lainnya, mudah diakses (Lailan, 2023). Orang tua kerap memberikan gawai sebagai sarana hiburan maupun untuk menunjang aktivitas belajar anak. Namun, dalam banyak kasus, penggunaan gawai dilakukan tanpa pendampingan yang memadai, sehingga berpotensi menimbulkan pergeseran peran orang tua dalam interaksi dengan anak (Afdalia & Gani, 2023). Akibatnya, interaksi langsung antara anak dengan lingkungan sosialnya menjadi berkurang (Dhea Alfira & Siregar, 2024).

Paparan anak-anak kecil terhadap perangkat elektronik dapat memiliki konsekuensi yang luas (Monasari & Mashudi, 2024). Di satu sisi, gawai dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dan hiburan yang sesuai dengan kebutuhan anak (Kusumawardhani et al., 2025). Namun di sisi lain, penggunaan yang berlebihan dan tanpa pengawasan dapat menimbulkan berbagai permasalahan, terutama pada aspek sosial-emosional (Yumarni, 2022). Anak dapat menunjukkan kecenderungan ketergantungan terhadap gawai, kesulitan dalam mengelola emosi (Rahmatu Laili et al., 2023). Akibatnya, anak lebih memilih bermain gawai yang kurang bermanfaat dibandingkan bermain dan berinteraksi dengan teman sebayanya (Oktilenia & Zulkarnaen, 2024).

Menurut Erik Erikson, sejumlah faktor, termasuk peran keluarga, berkontribusi pada perkembangan sosial dan emosional anak di tahun-tahun awal. Dalam hal pertumbuhan psikologis dan sosial anak, keluarga sangatlah penting (Arianti et al., 2024). Lingkungan keluarga yang kondusif akan membantu anak membentuk kepribadian yang sehat, percaya diri, serta mampu beradaptasi dengan lingkungan sosialnya (Mokalu & Boangmanalu, 2021). Selain itu, gaya pengasuhan dan norma serta praktik sosial lainnya memiliki dampak signifikan pada perkembangan mental anak. Terdapat delapan fase perkembangan psikososial anak, dan setiap tahap dibangun di atas tahap sebelumnya (Baharuddin, 2021). Sangat penting bagi orang dewasa, seperti orang tua dan guru, untuk secara aktif memantau dan membimbing anak-anak saat mereka menggunakan perangkat elektronik (Damayanti et al., 2022).

Partisipasi anak-anak dalam aktivitas fisik, sosial, dan keagamaan sangat penting untuk perkembangan mereka; mereka tidak boleh membiarkan penggunaan gawai menggantikan aktivitas-aktivitas tersebut. Selain itu, orang dewasa yang berperan sebagai guru atau orang tua harus menjadi teladan dalam penggunaan teknologi yang tepat dan positif bagi siswa mereka (Pasaribu, 2025). Fungsi pendidikan anak usia dini dalam membentuk karakter, bakat, dan prestasi anak sangatlah penting (Alfadhilah, 2025). Dengan berbekal pengetahuan baru ini, kita perlu memikirkan kembali pendekatan kita terhadap pendidikan prasekolah, khususnya mengingat sifat teknologi yang tak terhindarkan dan terus berkembang, yang meresap ke setiap aspek kehidupan kita dan menimbulkan sejumlah masalah bagi komunitas kita (Muthma'innah, 2022). Anak-anak dapat belajar menggunakan teknologi secara bertanggung jawab tanpa mengorbankan prinsip-prinsip agama yang diajarkan dalam program pendidikan agama komprehensif yang mencakup pengawasan penggunaan perangkat (RA & Diana, 2023).

Meskipun berbagai penelitian telah membahas penggunaan gawai pada anak, sebagian besar masih berfokus pada aspek umum seperti kognitif, perilaku, atau durasi penggunaan media digital. Kajian yang secara khusus mengkaji dinamika sosial-emosional anak dalam konteks penggunaan gawai masih terbatas, terutama yang menggunakan pendekatan kualitatif untuk menggali pengalaman nyata anak, orang tua, dan pendidik. Selain itu, penelitian yang mengkaji isu ini dalam kerangka pendidikan prasekolah dengan fokus Islam masih sedikit. Penelitian yang lebih mendalam dan kontekstual diperlukan untuk mengisi kesenjangan penelitian ini.

Secara empiris, fenomena penggunaan gawai yang berlebihan juga ditemukan di RA Muaz Islamic School Cilincing Jakarta Utara. Hasil pengamatan awal menunjukkan adanya anak yang

cenderung menunjukkan ketergantungan terhadap gawai, seperti lebih fokus pada gim atau video digital, kurang merespons interaksi sosial, serta menunjukkan reaksi emosional ketika penggunaan gawai dibatasi. Kondisi ini mengindikasikan adanya potensi permasalahan pada aspek sosial-emosional yang perlu dikaji lebih lanjut dalam konteks nyata kehidupan anak.

Berdasarkan hal tersebut di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji bagaimana penggunaan perangkat elektronik memengaruhi pertumbuhan sosial dan emosional anak prasekolah di SD RA Muaz di Cilincing, Jakarta Utara. Dengan berfokus pada dinamika koneksi sosial, regulasi emosi, dan pola pengasuhan digital yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari anak, penelitian ini menyajikan teknik studi kasus kualitatif yang unik dalam kerangka pendidikan anak usia dini berbasis nilai-nilai Islam.

METODE

Metodologi kualitatif berdasarkan pendekatan studi kasus digunakan dalam penelitian ini. Salah satu jenis penelitian kualitatif adalah studi kasus, yang melibatkan pengamatan terhadap objek, orang, atau peristiwa tertentu sebagaimana terjadi dalam kehidupan nyata (Abubakar, 2021). Tujuan penelitian ini adalah untuk menyelidiki dampak perangkat elektronik terhadap perkembangan sosial dan emosional anak prasekolah di RA Muaz Cilincing, Jakarta Utara.

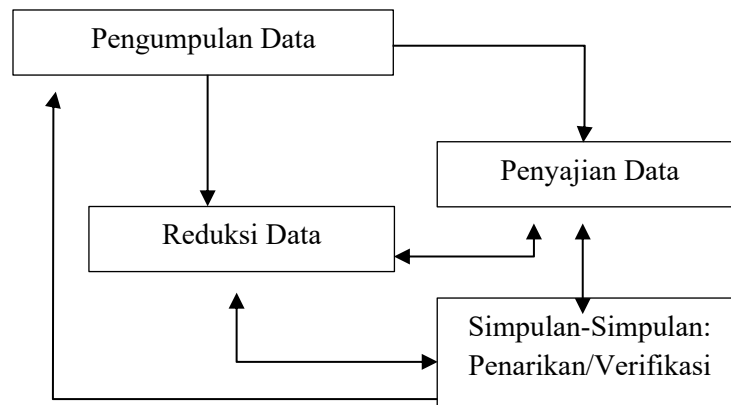
Penelitian dilaksanakan di RA Muaz Islamic School Cilincing, Jakarta Utara pada semester genap tahun ajaran berjalan. Pemilihan lokasi didasarkan pada hasil pengamatan awal yang menunjukkan adanya fenomena penggunaan gawai pada anak usia dini yang berkaitan dengan perilaku sosial-emosional di lingkungan sekolah.

Subjek penelitian adalah anak usia 4–5 tahun di kelompok TK A, dengan fokus pada satu anak sebagai kasus utama yang dipilih secara purposif karena menunjukkan intensitas penggunaan gawai yang tinggi. Pemilihan satu subjek ini didasarkan pada karakteristik studi kasus yang menekankan kedalaman analisis terhadap fenomena spesifik. Karena keterlibatan mereka yang erat dalam kehidupan sehari-hari dan perkembangan anak, kepala sekolah, instruktur taman kanak-kanak, dan orang tua anak tersebut dipilih sebagai informan kunci untuk memperkuat data (Suharsiwi et al., 2022).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi (Rachman et al., 2024). Pengamatan peneliti terhadap perkembangan sosial dan emosional siswa, termasuk pertemanan, berbagi ide, dan pengaturan emosi, dilakukan berkali-kali selama penelitian. Kami menggunakan wawancara semi-terstruktur dengan administrasi sekolah, staf pengajar, dan orang tua untuk mempelajari lebih lanjut tentang penggunaan teknologi oleh siswa dan perubahan perilaku mereka. Data tambahan diperoleh dari dokumentasi seperti catatan aktivitas dan arsip terkait (Sumarta, 2023).

Analisis data dilakukan menggunakan model interaktif Miles dan Huberman, yang mencakup reduksi data, tampilan data, dan penyusunan kesimpulan. Keandalan data dijamin dengan menggunakan triangulasi metode dan sumber. Untuk memastikan bahwa semua data kami konsisten, kami menggunakan triangulasi sumber, yang meliputi perbandingan informasi dari kepala sekolah, guru, dan orang tua, serta triangulasi metode, yang melibatkan perbandingan catatan dari wawancara, observasi, dan dokumentasi (Rachman et al., 2024).

Dalam penelitian ini, peneliti berperan sebagai observer nonpartisipan yang melakukan pengamatan tanpa terlibat secara langsung dalam aktivitas subjek penelitian. Posisi ini dipilih untuk meminimalkan intervensi terhadap perilaku alami anak, meskipun potensi subjektivitas tetap diantisipasi melalui pencatatan data secara sistematis dan penggunaan triangulasi. Keterbatasan penelitian ini terletak pada penggunaan satu subjek sebagai kasus utama sehingga temuan tidak dapat digeneralisasikan secara luas. Selain itu, keterbatasan waktu pengamatan juga dapat memengaruhi kedalaman data yang diperoleh. Meskipun demikian, penelitian ini tetap memberikan gambaran kontekstual yang mendalam mengenai fenomena penggunaan gawai dan kaitannya dengan perkembangan sosial-emosional anak usia dini.



Gambar 1. Alur Model Analisis Data Kualitatif Menurut Miles dan Huberman

HASIL PENELITIAN

Penggunaan Gawai pada Anak Usia Dini di RA Muaz Islamic School

Anak Menggunakan Gawai Milik Orang Tua

Berdasarkan pengamatan dan wawancara, sebagian besar responden penelitian menggunakan perangkat elektronik milik orang tua mereka untuk aktivitas digital. Anak usia dini belum memiliki akses terhadap perangkat elektronik pribadi. Oleh karena itu, penggunaan gawai sepenuhnya bergantung pada akses yang diberikan oleh orang tua. Aktivitas yang paling sering dilakukan adalah menonton video di YouTube dan bermain gim sederhana yang bersifat visual serta repetitif.

Penggunaan gawai umumnya dilakukan di rumah pada waktu senggang, terutama ketika orang tua sedang melakukan aktivitas lain. Berdasarkan hasil pengamatan, durasi penggunaan gawai cenderung berlangsung dalam waktu yang lama tanpa adanya batasan waktu yang konsisten. Orang tua mengungkapkan bahwa:

“Kalau saya lagi sibuk, biasanya saya kasih HP supaya dia diam dan tidak rewel.” (OT, personal communication, 2026)

Guru juga mengonfirmasi adanya kecenderungan ketergantungan terhadap gawai:

“Anak terlihat lebih tertarik dengan cerita tentang game dibandingkan aktivitas bermain bersama teman.” (GR, personal communication, 2026)

Temuan ini menunjukkan bahwa gawai tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga mulai menggantikan sebagian aktivitas bermain sosial anak.

Penggunaan Gawai sebagai Sarana Menenangkan Anak

Hasil wawancara menunjukkan bahwa gawai sering digunakan sebagai alat untuk menenangkan anak ketika mengalami emosi negatif seperti bosan, marah, atau menangis. Orang tua menyatakan:

“Kalau dia sudah mulai menangis, biasanya langsung saya kasih HP biar cepat tenang.” (OT, personal communication, 2026)

Praktik ini menunjukkan adanya pola penggunaan gawai sebagai pengatur emosi eksternal. Anak menjadi terbiasa memperoleh distraksi instan melalui gawai, sehingga kesempatan untuk belajar mengelola emosi secara mandiri menjadi terbatas. Dalam konteks ini, terjadi pergeseran peran orang tua sebagai pendamping emosional yang sebagian fungsinya digantikan oleh gawai.

Dampak Negatif Penggunaan Gawai bagi Anak Usia Dini di RA Muaz

Perkembangan Sosial Anak Menjadi Terganggu

Berdasarkan hasil observasi di kelas, subjek menunjukkan beberapa indikator perilaku sosial yang kurang berkembang, seperti: menolak atau tidak merespons ajakan bermain dari teman, lebih memilih bermain sendiri, dan kurang terlibat dalam aktivitas kelompok.

Guru menyampaikan:

“Kalau diajak bermain bareng, kadang dia tidak merespons, lebih memilih diam atau main sendiri.” (GR, personal communication, 2026)

Perilaku tersebut menunjukkan adanya kecenderungan keterbatasan dalam interaksi sosial. Hal ini berkaitan dengan kebiasaan anak yang lebih sering berinteraksi dengan gawai dibandingkan dengan teman sebaya, sehingga kesempatan untuk mengembangkan keterampilan sosial menjadi berkurang.

Penggunaan Gawai Mengganggu Kecerdasan Emosional Anak

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, ditemukan bahwa anak mengalami kesulitan dalam mengelola emosi, terutama ketika akses terhadap gawai dibatasi. Indikator perilaku yang muncul meliputi menangis saat gawai diambil, menunjukkan perilaku tantrum, serta mudah marah ketika keinginannya tidak terpenuhi.

Orang tua menyampaikan:

“Kalau HP-nya diambil, dia bisa marah dan nangis lama.” (OT, personal communication, 2026)

Guru juga mengamati:

“Anak terlihat lebih cepat frustrasi ketika tidak mendapatkan apa yang diinginkan.” (GR, personal communication, 2026)

Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan gawai yang intens berkaitan dengan ketergantungan terhadap stimulasi instan, yang berdampak pada rendahnya kemampuan regulasi emosi anak.

Peran Orang Tua dalam Mengawasi Penggunaan Gawai pada Anak Usia Dini

Hasil wawancara dengan para orang tua menekankan pentingnya keterlibatan mereka dalam mengendalikan dan mengawasi penggunaan perangkat elektronik pada anak agar anak tidak menjadi penonton media yang pasif. Orang tua menyadari bahwa pengawasan yang tepat diperlukan untuk memastikan penggunaan perangkat elektronik tetap sesuai dengan kebutuhan dan tahap perkembangan anak. Beberapa orang tua juga mengungkapkan bahwa pendampingan selama anak menggunakan gawai dapat membantu mereka memahami konten yang diakses anak. Dengan demikian, penggunaan perangkat elektronik dapat lebih terarah dan memberikan manfaat bagi perkembangan anak.

Selain melakukan pengawasan, orang tua juga berupaya menyediakan berbagai alternatif kegiatan non-elektronik, seperti berjalan-jalan, bermain di luar ruangan, serta melakukan kegiatan seni dan kerajinan bersama keluarga. Kegiatan tersebut dilakukan untuk mengurangi ketergantungan anak terhadap gawai sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih beragam. Para orang tua meyakini bahwa keterlibatan aktif mereka dapat membantu anak belajar mengendalikan emosi, berkomunikasi dengan baik, dan mengembangkan keterampilan sosial secara optimal. Anak juga menjadi lebih terbiasa berinteraksi secara langsung dengan lingkungan sekitar dan anggota keluarga.

Para informan juga menekankan pentingnya komunikasi yang terbuka antara sekolah dan orang tua dalam membangun pemahaman bersama mengenai penggunaan teknologi yang tepat pada masa awal perkembangan anak. Kerja sama antara sekolah dan orang tua dinilai penting untuk menciptakan aturan penggunaan gawai yang konsisten di rumah maupun di lingkungan sekolah. Melalui komunikasi

yang baik, orang tua dapat lebih memahami batasan waktu penggunaan gawai yang sesuai dengan usia anak. Selain itu, orang tua juga dapat mengenali tanda-tanda ketika penggunaan gawai mulai memberikan dampak negatif terhadap perkembangan anak.

Sintesis Temuan

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan adanya keterkaitan antara penggunaan gawai dengan perkembangan sosial-emosional anak. Penggunaan gawai sebagai sarana hiburan dan penenang berkaitan dengan munculnya ketergantungan, yang selanjutnya berimplikasi pada kesulitan regulasi emosi dan penurunan interaksi sosial. Hubungan ini terlihat dari pola: penggunaan gawai intensif → ketergantungan → kesulitan mengelola emosi → berkurangnya keterlibatan sosial.

PEMBAHASAN

Penggunaan Gawai sebagai Representasi Pola Asuh Digital

Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gawai pada anak usia dini tidak hanya berkaitan dengan akses teknologi, tetapi juga merefleksikan pola asuh digital yang diterapkan orang tua. Dalam konteks ini, gawai digunakan sebagai strategi praktis untuk mengelola perilaku anak, terutama untuk menenangkan emosi atau mengalihkan perhatian. Kondisi ini menunjukkan pergeseran fungsi pengasuhan, di mana regulasi emosi anak sebagian dialihkan pada stimulus eksternal berupa layar digital.

Secara mekanisme, penggunaan gawai sebagai alat penenang membentuk pola *external emotion regulation*, yaitu ketergantungan anak pada rangsangan visual instan untuk mencapai kondisi tenang. Anak tidak melalui proses alami dalam mengenali, menamai, dan mengelola emosi, melainkan langsung “dialihkan” melalui distraksi digital. Dalam jangka panjang, pola ini menghambat terbentuknya kemampuan regulasi emosi internal (Azfa et al., 2024).

Tren ini sejalan dengan gagasan pengasuhan digital, di mana penggunaan teknologi diintegrasikan ke dalam setiap aspek pengasuhan. Namun demikian, seiring dengan berkurangnya penggunaan teknologi secara aktif, kesempatan bagi orang tua dan anak untuk terlibat secara emosional pun semakin berkurang. Penelitian Floegel et al., (2021) menunjukkan bahwa *passive digital parenting* berpotensi menurunkan kualitas hubungan emosional karena anak belajar mengelola emosi tanpa keterlibatan interpersonal. Temuan ini sejalan dengan Geurts et.al., (2021) yang menegaskan bahwa penggunaan gawai pada anak usia dini sering kali lebih didorong oleh kebutuhan praktis orang tua dibandingkan kebutuhan perkembangan anak.

Dengan demikian, temuan penelitian ini tidak hanya mengonfirmasi konsep digital parenting, tetapi juga menunjukkan bahwa kualitas pendampingan menjadi faktor kunci yang menentukan apakah penggunaan gawai bersifat mendukung atau justru menghambat perkembangan sosial-emosional anak.

Dampak Penggunaan Gawai terhadap Perkembangan Sosial Anak

Menurut penelitian ini, anak-anak yang sering menggunakan perangkat elektronik cenderung kurang berinteraksi dengan orang lain. Secara mekanistik, hal ini terjadi karena anak-anak cenderung kurang terlibat dalam kontak sosial tatap muka karena terlalu asyik dengan aktivitas berbasis layar. Dari sudut pandang perkembangan anak, keterlibatan sosial sangat penting untuk pembelajaran sosial, bukan hanya sekadar kegiatan ekstrakurikuler. Melalui pengalaman langsung, anak-anak mempelajari norma-norma sosial, empati, dan kerja sama tim. Kemampuan seseorang untuk menginternalisasi prinsip-prinsip masyarakat akan terpengaruh secara negatif ketika kontak-kontak ini menurun.

Menurut Swider-cios et al., (2023) masa usia dini merupakan fase krusial dalam perkembangan otak sosial-emosional, di mana pengalaman langsung memiliki peran dominan dibandingkan stimulasi pasif. Penelitian Munamala et al., (2024) menunjukkan bahwa tingginya *screen time* berkorelasi dengan rendahnya keterampilan sosial dan komunikasi interpersonal. Menurut Coyne et al., (2021) penggunaan gawai sebagai strategi regulasi emosi yang instan dapat menghambat perkembangan kemampuan anak dalam mengelola emosinya secara mandiri. Anak tidak belajar menghadapi rasa

bosan, frustrasi, atau kecewa secara alami.

Dengan demikian, hubungan antara penggunaan gawai dan perkembangan sosial tidak bersifat langsung, tetapi dimediasi oleh berkurangnya kualitas dan kuantitas interaksi sosial anak. Hal ini memperkuat temuan bahwa penggunaan gawai yang tidak terkontrol dapat menggeser pola belajar sosial anak dari interaksi nyata menjadi pengalaman individual berbasis layar.

Penggunaan Gawai dan Regulasi Emosi Anak

Temuan penelitian menunjukkan bahwa anak yang terbiasa menggunakan gawai sebagai sarana menenangkan diri cenderung mengalami kesulitan dalam mengelola emosi. Kondisi ini terjadi karena anak terbiasa memperoleh kepuasan secara instan dari gawai, sehingga kesempatan untuk belajar menghadapi frustrasi secara bertahap menjadi terbatas. Akibatnya, anak cenderung menunjukkan respons emosional yang lebih kuat ketika keinginannya tidak terpenuhi atau ketika akses terhadap gawai dibatasi.

Penelitian oleh Coyne et al. (2021) menyebutkan bahwa penggunaan media digital sebagai alat regulasi emosi dapat menyebabkan ketergantungan pada stimulus eksternal. Anak menjadi kurang terlatih dalam mengembangkan strategi coping internal, seperti menenangkan diri melalui komunikasi, interaksi sosial, atau aktivitas fisik. Temuan tersebut sejalan dengan hasil penelitian ini, di mana anak menunjukkan reaksi emosional yang lebih intens ketika penggunaan gawai dibatasi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan gawai yang tidak terkontrol dapat memengaruhi perkembangan kemampuan regulasi emosi pada anak usia dini.

Selain itu, penelitian Wulandari & Fauziah (2024) mengungkapkan bahwa penggunaan layar secara berlebihan dapat memberikan dampak negatif terhadap perkembangan emosional, kemampuan berbahasa, dan hubungan sosial anak. Penelitian oleh (Ridanti & Suryana, 2024) juga menjelaskan bahwa anak yang mengalami gangguan dalam perkembangan emosional akibat penggunaan gawai berisiko kurang siap menghadapi tantangan sekolah maupun kehidupan sosial di masa depan. Dengan demikian, penggunaan gawai tanpa pengawasan tidak hanya berdampak pada perilaku jangka pendek anak, tetapi juga dapat memengaruhi kemampuan manajemen emosi dalam jangka panjang.

Peran Orang Tua dan Sekolah Dalam Mengelola Penggunaan Gawai

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak penggunaan gawai tidak bersifat deterministik, melainkan dipengaruhi oleh kualitas pendampingan dari orang tua dan sekolah. Pendampingan yang meliputi pembatasan durasi, pemilihan konten, serta keterlibatan dalam aktivitas non-digital dapat berfungsi sebagai faktor protektif. Dalam hal menginformasikan orang tua tentang perlunya penggunaan teknologi yang bertanggung jawab, sekolah juga sangat penting. Bersama dengan orang tua, guru memiliki peran penting dalam membimbing kebiasaan digital siswa, di samping tanggung jawab akademis mereka (Okta et al., 2025). Penelitian Tsang & Wong (2025) menegaskan bahwa mediasi aktif orang tua dan sekolah dapat membantu anak membangun hubungan yang seimbang dengan teknologi, sehingga gawai tidak menggantikan fungsi interaksi sosial, tetapi menjadi sarana pendukung pembelajaran.

Temuan penelitian Indriati et al., (2025) mengungkapkan bahwa penggunaan gawai dalam durasi yang berkepanjangan tanpa pendampingan orang tua berpotensi menghambat perkembangan interaksi sosial anak. Kondisi tersebut ditandai dengan menurunnya kemampuan komunikasi serta berkurangnya kepekaan dan empati anak terhadap lingkungan sekitarnya. Sebaliknya, apabila penggunaan gawai dilakukan secara terkontrol dan disertai bimbingan dari orang tua maupun guru, media digital dapat dimanfaatkan sebagai sarana yang mendukung perkembangan kognitif anak, khususnya dalam memahami dan mengolah informasi. Studi ini juga memperkuat teori pengasuhan digital dengan menunjukkan bahwa penggunaan gawai pada anak usia dini tidak hanya berkaitan dengan kontrol teknis, tetapi juga dengan kualitas interaksi emosional dan nilai-nilai pengasuhan yang ditanamkan. Oleh karena itu, pengasuhan digital perlu dipahami sebagai proses relasional yang melibatkan kedekatan emosional, komunikasi, dan keteladanan dari orang tua maupun guru.

Studi ini menambah teori yang sudah ada tentang pengasuhan digital dengan menunjukkan bahwa, dalam kerangka pendidikan anak usia dini, terutama yang berakar pada prinsip-prinsip Islam, penggunaan perangkat dikaitkan dengan lebih dari sekadar kontrol teknis; hal itu juga terkait dengan kualitas interaksi emosional dan nilai-nilai pengasuhan yang ditanamkan. Pentingnya melihat pengasuhan digital sebagai aktivitas relasional daripada variabel yang dapat dikontrol dalam hal waktu dan konten disoroti oleh penelitian ini.

Orang tua dan sekolah dapat memanfaatkan hasil ini untuk keuntungan mereka dengan secara aktif mendukung penggunaan teknologi anak-anak mereka melalui langkah-langkah seperti pembatasan waktu, lebih banyak waktu tatap muka, dan penggabungan prinsip-prinsip pendidikan ke dalam praktik digital. Mengintegrasikan literasi digital ke dalam program pendidikan anak usia dini adalah sesuatu yang juga harus dilakukan oleh sekolah.

Penelitian yang dilakukan oleh Ferdiawan et al., (2024) Menurut penelitian, pemahaman bacaan siswa telah meningkat pesat dengan dimasukkannya perangkat teknologi ke dalam kelas. Namun demikian, untuk mempertahankan kebiasaan membaca yang baik, perlu dilakukan langkah-langkah konkret, seperti menciptakan lingkungan di mana siswa dapat mengeksplorasi bahan bacaan berdasarkan minat mereka, meningkatkan variasi bahan bacaan yang tersedia di sekolah, dan secara teratur menilai preferensi membaca siswa. Rekomendasi ini sejalan dengan pedoman UNICEF (2021) yang menekankan pentingnya regulasi institusional dan kolaborasi antara sekolah dan keluarga dalam menciptakan lingkungan digital yang aman bagi anak.

Temuan penelitian ini perlu dipahami dalam konteks keterbatasan yang ada. Penggunaan satu subjek sebagai kasus utama memungkinkan peneliti melakukan analisis secara mendalam, namun membatasi generalisasi hasil penelitian. Selain itu, durasi pengamatan yang terbatas berpotensi belum sepenuhnya menggambarkan dinamika penggunaan gawai dalam jangka panjang.

Meskipun demikian, pendekatan studi kasus memiliki kekuatan dalam memberikan deskripsi yang kontekstual dan mendalam mengenai fenomena yang diteliti. Melalui pendekatan ini, peneliti dapat memahami secara lebih rinci hubungan antara penggunaan gawai dan perkembangan sosial-emosional anak usia dini dalam konteks kehidupan sehari-hari.

Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah subjek yang lebih besar serta mencakup berbagai latar tempat agar hasil penelitian memiliki cakupan yang lebih luas. Dengan demikian, pemahaman mengenai hubungan antara penggunaan gawai dan perkembangan sosial-emosional anak usia dini dapat diperoleh secara lebih komprehensif.

KESIMPULAN

Menurut penelitian ini, kecenderungan penurunan kualitas hubungan sosial dan pengendalian emosi dikaitkan dengan penggunaan gawai di usia dini, terutama jika digunakan secara intensif tanpa pengawasan. Dalam konteks ini, gawai bukan hanya untuk bersenang-senang; tetapi juga merupakan aspek integral dari gaya pengasuhan digital yang digunakan orang tua untuk mengendalikan tindakan anak-anak mereka, terutama ketika mereka sedang marah. Temuan utama penelitian ini menegaskan bahwa kualitas pendampingan menjadi faktor kunci dalam menentukan bagaimana gawai memengaruhi perkembangan sosial-emosional anak. Anak-anak yang menggunakan perangkat mereka tanpa pengawasan cenderung kurang belajar dari teman sebaya dan lebih cenderung bergantung pada rangsangan buatan. Penggunaan yang dibatasi, bersama dengan partisipasi aktif orang tua dan bantuan sekolah, telah terbukti memiliki efek yang lebih bermanfaat pada perkembangan anak. Penelitian ini berkontribusi pada penelitian terkini tentang pengasuhan digital, khususnya di prasekolah Islam, yang penting bagi komunitas ilmiah. Temuan menunjukkan bahwa dalam pengasuhan digital, kekuatan ikatan emosional antara guru, siswa, dan lingkungan kelas sama pentingnya dengan membatasi waktu penggunaan layar dan materi yang tidak pantas. Untuk menciptakan praktik pengasuhan digital yang lebih bijaksana dan kontekstual, penelitian ini menyarankan agar sekolah dan orang tua menjalin kerjasama yang baik. Jika kita ingin mempelajari lebih lanjut tentang interaksi antara perkembangan sosial dan emosional anak usia dini dan penggunaan gawai, penelitian di masa mendatang harus mencakup lebih banyak individu dan lingkungan lain.

UCAPAN TERIMA KASIH

Atas kerja sama dan persetujuan mereka, orang tua RA Muaz sangat penting dalam kemampuan penulis untuk mengumpulkan data dan melakukan wawancara penelitian. Bersama dengan rekan-rekannya yang menyemangatnya selama penelitian, ia ingin menyampaikan rasa terima kasihnya kepada pembimbingnya, yang membantunya dalam menyempurnakan artikel ini.

PERNYATAAN KONTRIBUSI PENULIS

NA berperan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian, pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, analisis serta interpretasi data, serta penulisan draf awal naskah. IT berkontribusi dalam pembimbingan konseptual dan metodologis, penelaahan kritis terhadap isi naskah, pemberian masukan substantif pada bagian hasil dan pembahasan, serta revisi akhir untuk penyempurnaan artikel. Kedua penulis menyetujui versi akhir naskah yang diajukan untuk publikasi.

PERNYATAAN PENGGUNAAN AI

Penulis menyatakan bahwa CHAT GPT digunakan selama proses penyusunan manuskrip ini untuk membantu perapihan bahasa, penyusunan kalimat akademik, serta pengorganisasian struktur penulisan. Setelah menggunakan alat/layanan tersebut, penulis telah meninjau, memverifikasi, dan mengedit seluruh konten secara menyeluruh sesuai kebutuhan, serta bertanggung jawab penuh atas keakuratan, integritas, dan substansi isi publikasi ini.

KONFLIK KEPENTINGAN

Penulis menegaskan bahwa tidak ada konflik kepentingan pribadi, kelembagaan, atau keuangan yang memengaruhi pelaksanaan penelitian, interpretasi dan analisis data, penulisan manuskrip, atau keputusan untuk menerbitkan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, R. (2021). *Pengantar Metodologi Penelitian* (1st ed.). SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga.
- Afdalia, A. P., & Gani, I. (2023). Dampak Pengaruh Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *Al-Irsyad Al-Nafs, Jurnal Bimbingan Penyuluhan Islam*, 10(1), 87–96. <https://doi.org/10.24252/al-irsyad%20al-nafs.v10i1.41022>
- Alfadhilah, J. (2025). Filsafat Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Jean Piaget. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 05(01), 94–111. <https://doi.org/10.51675/alzam.v5i1.1092>
- Annisa, N., Padilah, N., Rulita, R., & Yuniar, R. (2022). Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(9), 837–849. <https://doi.org/10.59141/japendi.v3i09.1159>
- Arianti, N. A., Izzah, R. H. N., Aulia, A. S. D., & Mintowati. (2024). Peran Penting Interaksi Sosial dalam Pemerolehan Bahasa Pertama pada Anak Usia Dini. *PENEROKA: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(2), 211. <https://doi.org/10.30739/peneroka.v4i2.3041>
- Azfa, M. A. N., Laksana, R. A., Tiangso, F. P., Muhammad, R. F., Adilla, A., Azzahra, V. M., Pebriani, A., & Nabilah, J. F. (2024). Strategi Pengendalian Diri dalam Menghadapi Perubahan Suasana Hati pada Anak Usia Dini. *Jurnal Mediasi*, 3(1), 88. <https://jurnalilmiah.org/journal/index.php/mediasi/article/view/752>
- Baharuddin. (2021). Pengantar Sosiologi. In S. Arifin (Ed.), *Sanabil* (1st ed.). Sanabil.
- Coyne, S. M., Shawcroft, J., Gale, M., Gentile, D. A., Etherington, J. T., Holmgren, H., & Stockdale, L. (2021). Tantrums, toddlers and technology: Temperament, media emotion regulation, and problematic media use in early childhood. *Computers in Human Behavior*, 120(December 2020), 106762. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106762>
- Damayanti, A., Priyanti, N., Iswan, I., & Rahmawati, L. (2022). Increasing Social Skill Children Aged 4-5 With the Chaterpillar Game. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2404–2410. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1855>

- Dhea Alfira, & Siregar, M. F. Z. (2024). Pentingnya Peran Orang Tua dalam Memajukan Keterampilan Berbahasa Anak Usia Dini melalui Komunikasi. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(4), 15. <https://doi.org/10.47134/paud.v1i4.641>
- Ferdiawan, Maulidi, A., & Saktumansyah, A. M. (2024). Pemanfaatan Gawai sebagai Sumber Literasi Membaca Peserta didik di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Studi Ilmu Pengetahuan Sosial*, 5(1), 90–100. <https://doi.org/10.24239/moderasi.Vol5.Iss1.260>
- Floegel, D., Elias, N., & Lemish, D. (2021). Young Children's Mobile Device Use in Public Places : Immersion, Distraction, and Co-Use. *Studies in Media and Communication*, 9(1), 30–40. <https://doi.org/10.11114/smc.v9i1.5236>
- Geurts, S. M., Koning, I. M., Vossen, H., Regina, & Ejinden. (2021). A Qualitative Study on Children ' s Digital Media Use and Parents ' . *Journal of Child and Family Studies*, 31(2022), 2015–2026. <https://doi.org/10.1007/s10826-021-02074-3>
- Indriati, T., Sutrisno, & Yuniarti. (2025). Penggunaan Gadget Dalam Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 127–133. <https://doi.org/10.31326/jcpaud.v8i1.2256>
- Izza, H. (2020). Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Usia Dini melalui Metode Proyek. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 951. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.483>
- Khadijah, & Zahriani, N. (2021). *Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Teori dan Strateginya*. CV Merdeka Kreasi Group.
- Kusumawardhani, T., Dhieni, N., & Yetti, E. (2025). Pengaruh Literasi Rumah terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Prasekolah. *Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 14(1), 13–23. <https://doi.org/10.26877/paudia.v14i1.1119>
- Lailan, A. (2023). Urgensi Media Pembelajaran Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 2(12), 5032. <https://doi.org/10.55681/sentri.v2i12.1887>
- Mokalu, V. R., & Boangmanalu, C. V. J. (2021). Teori Psikososial Erik Erikson: Implikasinya Bagi Pendidikan Agama Kristen di Sekolah. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 12(2), 183–184. <https://doi.org/10.31932/ve.v12i2.1314>
- Monasari, S., & Mashudi, E. A. (2024). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kesehatan Mata dan Postur Tubuh Pada Anak Usia Dini. *Thufuli Jurnal Ilmiah Pendidikan Islamn Anak Usia Dini*, 6(1), 12–21. <https://doi.org/10.33474/thufuli.v6i1.21195>
- Munamala, R. R., Rafi, S. M., & Mahesh, U. (2024). Impact of Screen Time on Social Skills Development In Young Children: An Observational Study. *International Journal of Academic Medicine and Pharmacy*, 6(3), 739–743. <https://doi.org/10.47009/jamp.2024.6.3.152>
- Muthma'innah. (2022). Urgensi Pendidikan Karakter dalam Dunia Pendidikan. *TADRIBUNA: Journal of Islamic Education Management*, 3(1), 61–71. <https://doi.org/10.61456/tjiec.v3i1.72>
- Okta, B., Novia, R., & Rachmawati, Y. (2025). Analisis Pola Asuh Orang Tua dalam Membentuk Karakter pada Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 14(1), 1–12. <https://doi.org/10.26877/paudia.v14i1.1102>
- Oktilenia, T., & Zulkarnaen, Z. (2024). Pengaruh Gadget pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 357–365. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i1.544>
- Pasaribu, R. M. (2025). *Pendidikan Anak Usia Dini*. CV. Rey Media Grafika.
- RA, A., & Diana, R. R. (2023). Strategi Orang Tua dalam Mengatasi Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 2463–2473. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3700>
- Rachman, A., Yochanan, Samanlangi, A. I., & Purnomo, H. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (1st ed.). CV Saba Jaya Publisher.
- Rahmatu Laili, A., Ariyas Setyawati, I., Syita Kurniawati, N., & Rachmani Dewi, N. (2023). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Tahap Operasional Konkret Pada Anak Usia 6-11 Tahun Terhadap Hukum Kekekalan Luas. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 6, 440–444.
- Ridanti, J. F., & Suryana, D. (2024). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 13(2), 315–324. <https://doi.org/10.26877/paudia.v13i2.391>
- Suharsiwi, Sumantri, M. S., & Fauzi. (2022). *Sukses Penelitian Kualitatif*. CV Azka Pustaka.

- Sumarta, D. A. (2023). *Pengantar Metodologi Penelitian*. CV Tohar Media.
- Swider-cios, E., Vermeij, A., & Sitskoorn, M. M. (2023). Young children and screen-based media : The impact on cognitive and socioemotional development and the importance of parental mediation. *Cognitive Development*, 66(March), 101319. <https://doi.org/10.1016/j.cogdev.2023.101319>
- Tsang, G., & Wong, W. K. (2025). The Impact of Digital Parenting on the Social Behavior of Children Aged 7 – 12 Years. *Acta Psychology*, 4(2), 82–90. <https://doi.org/10.35335/psychologia.v4i2.85>
- Wardhani, B., Adi, E. S., Rengganis, N., Mariyam, L., Pratiwi, W. C., & Wulandari, R. (2021). Buku Saku Pengembangan Numerasi untuk Anak Usia 5-6 Tahun. In *Kementrian Pendidikan, K\Kebudayaan, Riset dan Teknologi* (1st ed.). United Nations International Children’s Emergency Fund (UNICEF).
- Wulandari, H., & Fauziah, J. (2024). Pengaruh Waktu Penggunaan Layar (Screentime) Terhadap Perkembangan Sosial-Emosional Pada Anak Usia Dini: Menelusuri Dampak Era Digital. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(16), 407–412. <https://doi.org/10.5281/zenodo.13763752>
- Yumarni, V. (2022). Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini. *Literasiologi*, 8(2), 107–119. <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v8i2.369>