

## BAB IV

### PAPARAN DATA, TEMUAN PENELITIAN, DAN PEMBAHASAN

#### A. Paparan Data

Data dan temuan penelitian ini diperoleh melalui serangkaian kegiatan lapangan, wawancara, observasi, dan dokumentasi yang selaras dengan kerangka teori pada bab sebelumnya. Berikut disajikan secara rinci hasil penelitian mengenai “Dampak Penggunaan *Gadget* pada Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di RA Al-Firdaus Kelompok B, Desa Tambung, Kecamatan Pademawu, Kabupaten Pamekasan.”

##### 1. Gambaran Umum RA Al-Firdaus Tambung Pademawu Pamekasan

RA Al-Firdaus adalah taman kanak-kanak yang terletak di lingkungan pemukiman, berdekatan dengan jalan raya dan masjid. Sekolah ini memiliki empat kelas, yakni kelompok A1, A2, B1, dan B2 dengan total 46 siswa. Kelas A1 dan A2 masing-masing diisi oleh 11 anak, sedangkan B1 dan B2 masing-masing berjumlah 12 anak. Tenaga kependidikan terdiri dari delapan orang, yaitu satu kepala sekolah dan tujuh guru. Di setiap kelas A bertugas dua guru, demikian pula di setiap kelas B, di mana salah satunya adalah kepala sekolah.

##### a) Sejarah Umum RA Al-Firdaus Tambung Pademawu Pamekasan

RA AL-Firdaus awalnya didirikan seperti lembaga pendidikan pada umumnya. Meskipun tidak mendapatkan subsidi rutin dari pemerintah, sekolah ini secara bertahap menjadi sekolah pilihan bagi

para penduduk di Pamekasan khususnya daerah Tambung dan sekitarnya.

Pada Juli 1996, banyak warga Tambung mendaftarkan anak-anak berusia 4–6 tahun ke RA Al-Firdaus. Keputusan ini dipicu oleh reputasi sekolah dalam mengajarkan menulis, membaca Al-Quran, literasi, dan berhitung. Akibatnya, RA Al-Firdaus di Desa Tambung, Kecamatan Pademawu, Kabupaten Pamekasan, berkembang pesat dan menjadi pilihan orang tua yang menginginkan agar anaknya unggul baik dalam pengetahuan umum maupun dalam akhlak dan keagamaan. Sebelumnya, RA AL-Firdaus hanya memiliki satu kelas dengan sekitar 10 siswa dan bergabung di masjid serta rumah Ketua Yayasan. Namun, RA Al-Firdaus kini telah memiliki bangunan pribadi. Pada awal pendiriannya, RA Al-Firdaus hanya memiliki empat guru. Saat ini, jumlah guru telah bertambah menjadi 8 orang, dan jumlah muridnya meningkat setiap tahun.

#### **b) Model Pendidikan RA Al-Firdaus Tambung Pademawu Pamekasan**

Pendekatan pembelajaran di RA Al-Firdaus awalnya menerapkan metode klasikal, namun sejak diberlakukannya Kurikulum Merdeka, metode tersebut telah dihentikan penggunaannya. Pada tahun 2022 model pembelajaran di RA Al-Firdaus menggunakan model pembelajaran kelompok.

Untuk pembiasaan pada anak di RA Al-Firdaus masih menerapkan mengaji bersama dan menulis untuk sehari-harinya.

Awalnya di RA Al-Firdaus ingin meniadakan menulis dan membaca, tetapi atas permintaan orang tua mereka ingin anaknya setelah melanjutkan ke jenjang berikutnya bisa langsung tahu membaca dan menulis. Sedangkan untuk mengaji sendiri di RA Al-Firdaus memang menjadi pembiasaan yang sudah diterapkan dari dulu dan menjadi ciri khas dari TK yang berbasis agama.

**c) Lokasi RA Al-Firdaus Tambung Pademawu Pamekasan**

RA Al-Firdaus adalah lembaga pendidikan yang berada di bawah naungan Kementerian Agama, terletak di Desa Tambung, Kecamatan Pademawu, Kabupaten Pamekasan. Lokasinya berada di area pemukiman warga, sehingga menciptakan lingkungan yang mendukung untuk pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Pembangunan RA Al-Firdaus memperhatikan penataan ruang yang memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran. Ini tercermin oleh penempatan ruang kelas yang jauh dari jalan utama, maka gangguan suara dari lalu lintas kendaraan dan kebisingan umum dapat dikurangi, sehingga siswa dapat melalui proses pembelajaran yang tenang.

Batas geografis RA Al-Firdaus yakni sebagai berikut: di bagian utara bersebelahan dengan Masjid Al-Muqorrobin, di sisi barat yaitu bersebelahan dengan area sawah, di bagian selatan berbatasan dengan perumahan penduduk, dan di bagian timur juga bersebelahan dengan permukiman warga.

**d) Visi, Misi, dan Tujuan RA Al-Firdaus Tambung Pademawu Pamekasan**

1) Visi RA Al-Firdaus

“Terwujudnya generasi muslim yang sehat, cerdas, ceria dan berakhlakul karimah yang qur’ani”

2) Indikator Visi RA Al-Firdaus

- a) Sehat, memiliki bentuk tubuh yang ideal sesuai umurnya
- b) Mampu beradaptasi dan bersosialisasi dengan lancar
- c) Mampu menyayikan lagu lagu anak
- d) Berprilaku yang sopan dan santun

3) Misi RA Al-Firdaus

Bertolak dari visi dan indikator-indikatornya tersebut di atas, maka rumusan misinya adalah:

- a) Menyelenggarakan pendidikan yang islami
- b) Menyelenggarakan kegiatan kerjasama dengan POSKESDES, PUSKESMAS dan IAIN MADURA
- c) Menyelenggarakan kegiatan belajar yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan
- d) Menyiapkan sarana dan prasarana sesuai kebutuhan anak

4) Tujuan RA Al-Firdaus

- a) Menerapkan pembelajaran yang PAKEM I
- b) Mengefektifkan kerja sama dengan POSKESDES, PUSKESMAS dan IAIN MADURA
- c) Menerapkan lingkungan yang islami

- d) Mengadakan pentas/gelar kreatifitas siswa
- e) Melengkapi sarana dan prasarana di dalam dan di luar kelas.

**e) Stuktur RA Al-Firdaus Tambung Pademawu Pamekasan**

Adapun struktur RA Al-Firdaus Tambung Pademawu Pamekasan adalah sebagai berikut :

Ketua Yayasan	: Muhammad Hussein Haeckal, S.Kom.
Komite RA	: Edwin Setiawan
Kepala RA	: Masrurah, S.Pd I
Sekretaris	: Lilik Royhanah, S.Pd.I
Bendahara	: Juma'atun
TU	: Moh. Tofariyanto, S.kom.

**f) Daftar Guru RA Al-Firdaus Tambung Pademawu Pamekasan**

- 1) Masrurah, S.Pd I
- 2) Yuni Rohimah W, S.Pd I
- 3) Juma'atun
- 4) Siti Maryam, S.Pd I
- 5) Azizah, S.Pd I
- 6) Siti Muzayyanahyana, S.Ud
- 7) Lilik Royhana, S.Pd I
- 8) Evie Dwi Safitri, S.E

**2. Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini Di Kelompok B RA AL-Firdaus**

*Gadget* kini tidak asing lagi bagi semua kalangan baik itu anak-anak maupun orang dewasa. Hampir semua orang kini telah memiliki *gadget* dan

menggunakannya. Pada orang dewasa, *gadget* umumnya dimanfaatkan sebagai sarana komunikasi, keperluan bisnis, pencarian informasi seperti browsing atau menonton *YouTube*, bermain game, dan berbagai fungsi lainnya. Sebaliknya, anak usia dini biasanya menggunakan *gadget* dalam cakupan yang lebih terbatas, hanya sebagai media belajar, hiburan, bermain game, dan menonton video. Durasi serta intensitas pemakaian *gadget* pun berbeda antara orang dewasa dan anak-anak, dengan variasi waktu yang beragam.

Berikut ringkasan wawancara peneliti dengan beberapa orang tua di RA Al-Firdaus Tambung, Kecamatan Pademawu yang dilakukan pada tanggal 9 April 2025, mengenai kebiasaan anak bermain *gadget* termasuk alasan orang tua mengizinkan, lama penggunaan, dan aplikasi favorit mereka. Pertama, Siti Fatimah, ibu dari Zaskia wawancara, menyampaikan bahwa:

“Ya, anak saya sering main *gadget*, apalagi ketika pulang dari sekolah ketika di rumah saja dan tidak ada teman bermainnya, apalagi ketika sudah libur sekolah yang membuat anak lebih sering main hp dari pada hari-hari biasa dan lupa untuk belajar. Sejak umur 3 tahun anak saya sudah perbolehkan main hp, saya memberikan hp soalnya biar anak tidak rewel dan mengganggu saya ketika saya tinggal mengerjakan pekerjaan rumah. Selain itu juga karena jaman sudah modern, dan menurut saya anak butuh untuk hiburan atau untuk belajar karena pada *gadget* terutannya *handphone*, semua dapat dengan mudah di akses. saya selalu pantau anak saya saat bermain *gadget*. Anak saya menggunakan *YouTube* untuk belajar terkadang ia menonton kartun atau konten anak-anak, namun juga kadang menonton konten-konten yang sedang viral saat ini. Durasi bermain hp yang saya perbolehkan yakni kurang lebih 1 jam, selebihnya kadang saya ambil ketika sudah terlalu lama didepan hp karena di khawatirkan mata anak menjadi rusak akibat sinar radiasinya dan takut kecanduan dengan hp. Itupun kita membuat

kesepakatan dan sering menasehati anak. Agar anak tidak bebas membuka banyak aplikasi di hp.”<sup>61</sup>

Selanjutnya, peneliti juga mewawancarai Baitiyah ibu dari anak yang bernama Syafi, dimana hasil wawancaranya tidak jauh berbeda dari apa yang disampaikan dari narasumber yang pertama. Ibu dari ananda Syafi menyatakan bahwa:

“Iya anak saya sering bermain hp, apalagi ketika libur sekolah, anak akan lupa dengan belajar dan lebih sering bermain hp. sejak ia umur 4 tahun saya sudah bolehkan main hp karena Agar anak tidak nangis dan orang tua bisa mengerjakan pekerjaan rumah dan saya bisa bekerja mencari nafkah. Setahu saya anak saya melihat youtube, tiktok, dan game. Yang anak saya mainkan ketika melihat *gadget* melihat youtube dan bermain game, itu saja yang saya tahu. Di *YouTube* anak saya kadang menonton kartun, nyanyian anak dan video robot-robotan, kadang dia menonton yang saya tidak tahu itu konten apa. Saya tidak membatasi durasi bermain hp anak atau Sesuka anak saya saja, kalau sudah capek bermain hp atau batre hp habis anak akan berhenti sendiri, karena kalau tidak diberi hp anak akan mudah emosi dan merajuk.”<sup>62</sup>

Kemudian, peneliti juga melakukan kepada Siti Zairiyah ibu dari ananda Rinda dimana ia menyatakan bahwa:

“Memang Rinda sering bermain *gadget*, namun kini saya batasi karena dulu ia terlalu lama hingga matanya memerah. Saya sampai gak bolehin main HP beberapa hari sebelum akhirnya menetapkan aturan waktu main. Sejak PAUD, saya memperbolehkan Rinda menatap layar, tapi hanya setelah pulang sekolah dan sebelum tidur. Biasanya ia menonton *YouTube* atau mendengarkan lagu anak, jarang bermain game. Saya kasih HP biar gak rewel, karena jika tidak, ia bisa ngamuk. Meski begitu, saya selalu membatasi durasinya sekitar 30 menit; jika lebih lama, saya ambil lagi untuk mencegah kecanduan dan masalah kesehatan mata.”<sup>63</sup>

Sama halnya dengan pernyataan hasil wawancara dari Novi ibu dari ananda Kevin, bahwa:

---

<sup>61</sup> Siti Fatimah, Orang Tua Siswa, *Wawancara Langsung*, (9 April 2025)

<sup>62</sup> Baitiyah, Orang Tua Siswa, *Wawancara Langsung*, (9 April 2025)

<sup>63</sup> Siti Zairiyah, Orang Tua Siswa, *Wawancara Langsung*, (9 April 2025)

“Iya anak saya bermain *gadget* bahkan saat liburannpu anak saya tetap main hp bahkan lebih sering dari pada hari-hari biasa saat masuk sekolah. Anak saya sejak kecil sudah saya bolehin main hp karena biar tidak rewel dan ngambek saja sih. Anak saya keseringan lihat *YouTube* tapi saya kurang tau secara jelas apa saja yang di tontonnya tapi keseringan nonton kartun dan animasi-animasi ketimbang belajarnya. Kalau liat hp biasanya saya batasi kurang lebih 1 jam karena kalau lebih dari 1 jam anak akan malas untuk belajar dan tidak mau mengaji sore karena keasikan main hp dan lupa waktu.”<sup>64</sup>

Selanjutnya tidak jauh beda dengan pernyataan hasil wawancara dari

Khotimah ibu dari ananda Rossa yang menyatakan bahwa:

“Iya, anak saya main hp, sejak umur 3 tahun sudah saya bolehin main hp karena biar gak rewel dan sebagai hiburan. cuma saya batasin waktu gak lama-lama cuman untuk nyelingin soalnya kalo belajar terus pasti bilanganya capek, yaa...untuk hiburan saja sih sebenarnya, biasanya yang di mainkan itu keseringan nonton *YouTube* alasanya ya itu tadi kadang anaknya kalo belajar terus capek katanya jadi yasudah saya juga ngasihnya itu *gadget*. Ketika libur anak akan lebih sering bermain hp ketimbang belajarnya. Kurang lebih 20 menit, setiap kali anak menggunakan *gadget* atau menggunakan dengan durasi yang terlalu lama maka saya memberikan arahan dan nasihatnasihat kepada anak.”<sup>65</sup>

Terakhir, peneliti mewawancarai Mutmainnah ibu dari Vino yang menyatakan hal yang tidak jauh beda dari jawaban-jawaban narasumber sebelumnya, bahwa:

“Iya anak saya bermain *gadget*, bahkan ketika liburpun anak lebih sering main hp. Sejak umur 4 tahun sudah saya perbolehkan liat hp, karena anak sering menghabiskan waktunya bermain dirumah maka jika dia mulai bosan dengan mainan lainnya maka ia akan beralih ke *gadget*. Iya tau nonton *YouTube* dan Tiktok. saya berikan *gadget* kepada anak tidak setiap saat ataupun saat dia merengek memintanya. *Gadget* saya berikan ketika merasa sudah jarang sekali tidak memberikannya baru saya berikan *gadget* tersebut dan dengan durasi yang tidak terlalu lama. Dengan cara tersebut, maka memungkinkan anak tidak kecanduan *gadget* yang dapat mengganggu perkembangan sosial anak.”<sup>66</sup>

---

<sup>64</sup> Novi, Orang Tua Siswa, *Wawancara Langsung*, (10 April 2025)

<sup>65</sup> Khotimah, Orang Tua Siswa, *Wawancara Langsung*, (10 April 2025)

<sup>66</sup> Mutmainnah, Orang Tua Siswa, *Wawancara Langsung*, (10 April 2025)

Hasil wawancara dengan sejumlah orang tua menunjukkan bahwa *gadget* bagi anak usia dini di RA Al-Firdaus memiliki peran ganda, yakni sebagai sarana hiburan sekaligus media pembelajaran. Anak cenderung lebih sering bermain *gadget* setelah pulang sekolah dan terutama pada hari libur, karena waktu luang lebih banyak. Pada umumnya, *gadget* dipakai setiap kali anak merengek atau merasa bosan dengan aktivitas lain. Motivasi orang tua memperbolehkan anak bermain *gadget* yakni digunakan sebagai “penenang” agar anak tidak rewel. Mayoritas anak menonton *YouTube* (kartun, nyanyian anak, video edukasi, konten viral), serta beberapa juga menggunakan TikTok dan bermain game. Orang tua umumnya hanya mengetahui secara umum platform yang diakses, tetapi tidak selalu memantau detail konten yang ditonton. Durasi yang diterapkan bervariasi antara 20 menit hingga 1 jam per hari. Namun, sebagian orang tua membiarkan anak berhenti sendiri ketika baterai habis atau saat anak sudah capek. Walaupun orang tua sadar akan risiko, implementasi batasan masih bersifat situasional dan tergantung tingkat kesibukan atau mood anak. Maka diperlukan pedoman yang lebih konsisten dan pemahaman mendalam tentang konten, agar *gadget* dapat benar-benar berfungsi sebagai sarana edukasi tanpa mengganggu perkembangan sosial-emosional.



Gambar 4.1 Anak Menonton  
*YouTube* di Rumah

Untuk memperkuat hasil wawancara, peneliti juga melakukan observasi pada tanggal 10 April 2025 ke beberapa rumah siswa yang peneliti wawancarai. Peneliti menemukan, pada saat waktu luang saat anak-anak libur, anak-anak akan bermain *gadget* baik sendirian maupun ketika bersama temannya tanpa di dampingi oleh orang tua bisa dilihat pada Gambar 4.1. Mereka bermain hanya beberapa menit, namun setelah merasa bosan mereka akan bermain permainan lainnya, baik itu bermain sendiri ataupun bersama teman-temannya.<sup>67</sup>



Gambar 4.2 Konten Asmaul Husna Yang ditonton Anak

Sebagai pendukung hasil observasi, pada Gambar 4.2 terlihat dokumentasi anak Kelompok B di RA Al-Firdaus yang sering menonton konten *YouTube* berupa lagu anak dan Asmaul Husna, yang terbukti efektif membantu mereka menghafal Asmaul Husna di sekolah.<sup>68</sup>

Dari hasil wawancara, dokumentasi, dan observasi, dapat disimpulkan bahwa *gadget* pada anak di RA Al-Firdaus berfungsi ganda sebagai alat hiburan sekaligus media pembelajaran bagi usia dini, namun penggunaan yang tidak terkontrol menimbulkan potensi gangguan, seperti kecanduan, gangguan penglihatan, dan berkurangnya minat belajar atau interaksi sosial. Mayoritas anak menonton *YouTube* (kartun, nyanyian anak,

<sup>67</sup> Observasi Lapangan, Rumah beberapa anak desa Tambung Pademawu Pamekasan (10 April 2025)

<sup>68</sup> Dokumentasi Konten *YouTube* yang di Tonton Anak Kelompok B di RA Al-Firdaus Tambung Pademawu Pamekasan, (10 April 2025)

video edukasi, konten viral). Pola pemakaian anak didominasi saat selepas pulang sekolah dan pada hari libur, yang sering dipicu rasa bosan dan anak rewel. Meskipun orang tua menerapkan batasan durasi (20–60 menit) dan memantau secara umum, pengendalian penggunaan *gadget* pada anak masih bersifat situasional dan bergantung pada kesibukan atau mood anak. Serta penggunaan *gadget* pada anak sering kali tanpa pendampingan, anak dapat bermain *gadget* sendiri.

Berikut adalah hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada beberapa orang tua anak pada tanggal 9 dan 10 April 2025, dalam pemberian arahan dan aturan dalam bermain *gadget* dan bagaimana cara orang tua dalam mengalihkan anak dari bermain *gadget*. Pertama, Siti Fatimah ibu dari ananda Zaskia memberikan jawaban dari wawancara tentang aturan dan arahan ketika menggunakan *gadget* serta cara agar anak tidak keseringan bermain *gadget*, yang menyatakan bahwa:

“Cara saya agar anak lupa pada *gadget* yakni diajak bermain diluar rumah bersama temannya, diajak beli jajan, menjadwalkan anak untuk mengaji dan belajar. Tapi alhamdulillah, karena sekolah telah menerapkan untuk mengaji sore jadi Zaskia ketika jam 2 sudah berangkat ke mushollah untuk ngaji sehingga kalau dia ngaji otomatis dia gak bakal ingat hp nya dan waktu untuk main hpnya akan sedikit dan jarang. Ketika ingin menggunakan hp saya tidak meberikan aturan sebelum atau saat anak bermain *gadget*, tapi kalau sudah terlalu lama pegang hp saya ambil hp nya karena kalau kelamaan nanti dia malas belajar dan tidak mau mengaji karena teringat hp nya terus. Kalau sudah begitu saya akan menasehatinya dan memberikan arahan-arahan kepada Zaskia, ini dimaksudnya supaya menumbuhkan rasa jujur dan tanggung jawab kepada anak.”<sup>69</sup>

---

<sup>69</sup> Siti Fatimah, Orang Tua Siswa, *Wawancara Langsung*, (9 April 2025)

Selanjutnya, hasil wawancara dari Baitiyah ibu ananda Syafi yang menyatakan bahwa:

“Saya biarkan anak main hp karena saya kadang sibuk bekerja mencari nafkah, supaya anak anteng dirumah tidak keluyuran. Saya tidak memberikan arahan-arahan atau aturan karena terkadang jika saya sibuk maka saya kurang mengontrol pemakaian *gadget* anak dan cenderung membiarkan anak. Tapi kalau saat waktu sore anak saya akan berangkat ngaji karena di sekolah ada program ngaji sore yang meminimalisir anak bermain hp di rumah”<sup>70</sup>

Kemudian, beda lagi dengan jawaban hasil wawancara dari Siti Zairiyah ibu dari ananda Rinda yang mengatakan bahwa:

“Biar anak gak selalu main hp saya ajak jalan jalan dan Dialihkan untuk bermain diluar rumah. Aturan saat main hp yakni hanya membatasi waktu main hp, selebihnya saya tidak memberikan aturan, namun tontonannya tetap saya pantau.”<sup>71</sup>

Sedangkan menurut pernyataan Novi ibu dari ananda Kevin tentang pertanyaan yang peneliti ajukan, bahwa:

“Biar gak main hp terus saya ajak bermian diluar rumah bersama temannya, ya menjadwalkan anak untuk mengaji dan belajar karena sekolah menerapkan ngaji sore di rumah ustadah. Kalau aturan sih cuma sebatas durasi saat bermain hp itu saja sih”<sup>72</sup>

Lain halnya dengan jawaban dari pertanyaan peneliti terhadap Khotimah ibu dari anak yang bernama Rossa, bahwa”

“Ya menjadwalkan anak untuk mengaji dan belajar. Diajak bermian bersama adeknya, Sese kali saya akan berikam *gadget* agar tidak rewel, tetapi juga saya hibur dengan mengajak pergi keluar rumah. iya, arahan-arahan selalu diberikan kepada anak supaya anak bisa memahami dan mengetahui dampak buruknya jika terlalu lama bermain *gadget*.”<sup>73</sup>

---

<sup>70</sup> Baitiyah, Orang Tua Siswa, *Wawancara Langsung*, (9 April 2025)

<sup>71</sup> Siti Zairiyah, Orang Tua Siswa, *Wawancara Langsung*, (9 April 2025)

<sup>72</sup> Novi, Orang Tua Siswa, *Wawancara Langsung*, (10 April 2025)

<sup>73</sup> Khotimah, Orang Tua Siswa, *Wawancara Langsung*, (10 April 2025)

Selanjutnya, peneliti mewawancarai Mutmainnah ibu dari Vino yang menyatakan hal yang tidak jauh beda dari jawaban-jawaban narasumber sebelumnya, bahwa:

“Menjadwalkan untuk mengaji sore, diajak bermain diluar rumah bersama temannya. iya, arahan-arahan serta pemilihan konten atau aplikasi yang akan di gunakan oleh anak selalu saya pantau dan memberi nasihat pelan-pelan supaya anak tau dari dampak hp.”<sup>74</sup>

Berdasarkan dari wawancara dengan orang tua (Zaskia, Syafi, Rinda, Kevin, Rossa, dan Vino), beberapa poin kunci strategi mengendalikan penggunaan *gadget* pada anak usia dini meliputi, yakni orang tua secara rutin mengajak anak bermain di luar, baik bersama teman maupun saudara, serta menyediakan jajanan ringan untuk mengalihkan perhatian dari *gadget*. Kegiatan fisik di luar rumah efektif membuat anak lupa pada layar dan meningkatkan interaksi sosial. Program ngaji sore di sekolah/musholla secara signifikan mengurangi waktu bermain *gadget* anak, karena anak mengaji dari pukul 14.00 hingga 15.00 WIB, yang membuat mereka lebih terfokus pada aktivitas keagamaan.. Orang tua memanfaatkan rutinitas belajar dan mengaji untuk membatasi waktu luang anak di rumah. Sebagian orang tua lebih bersikap reaktif, tidak menetapkan aturan baku sebelum anak bermain, namun mengambil *gadget* bila durasi sudah “terlalu lama.” Beberapa orang tua, karena kesibukan bekerja, cenderung membiarkan anak bermain *gadget* tanpa aturan ketat, namun tetap memanfaatkan jadwal ngaji sebagai “penjeda.” Hanya sebagian yang memantau jenis konten, namun semua orang tua menyadari potensi

---

<sup>74</sup> Mutmainnah, Orang Tua Siswa, *Wawancara Langsung*, (10 April 2025)

kecanduan dan gangguan perkembangan, sehingga Apabila anak terlalu lama menggunakan *gadget*, orang tua memberikan nasihat dan bimbingan agar anak secara bertahap menyadari konsekuensi negatif dari penggunaan *gadget* yang berlebihan.

Observasi yang dilaksanakan pada tanggal 12 April 2025 semakin memperkuat temuan ini di lembaga RA Al-Firdaus Tambung pada gambar 4.3 dimana mereka memiliki program ngaji sore yang cukup ampuh dalam pengendalian penggunaan *gadget*, yang membuat anak otomatis mengurangi waktu bermain *gadget* dikarenakan jarang berada di rumah.<sup>75</sup>



Gambar 4.3 Ngaji Sore

Untuk menguatkan observasi ini, dapat dilihat pada dokumentasi gambar 4.4 dimana pengendalian orang tua dan guru dalam mengurangi waktu anak bermain *gadget* yakni berupa ngaji sore. Ngaji sore merupakan kegiatan sekolah yang termasuk dalam ekstra kulikuler dan penilaian di

---

<sup>75</sup> Observasi Lapangan, Sekolah RA Al-Firdaus Tambung (12 April 2025)

sekolah, sehingga mayoritas anak di RA Al-Firdaus memiliki jadwal belajar yang konsisten.<sup>76</sup>

Kegiatan Ekstra Kurikuler			
1. Berhitung 01-30	A (Baik)	2. Mewarnai	C (Kurang)
3. Baca Latin	-	4. Mengaji Sore	A (Baik)

Informasi mengenai perkembangan anak	
<p>الاستعداد            perkembangan Ananda pada semester ini berkembang sesuai harapan. Kemandirian, tanggung jawab dan kreatifitas Ananda berkembang sesuai usianya. Harapan kami pada semester berikutnya Ananda semakin mampu mengembangkan ide-ide kreatif-nya dan kebiasaan-kebiasaan baik yang sudah ada. Dan semakin menunjukkan perkembangan kesehatan yang baik seiring dengan pola hidup sehat yang diajarkan di sekolah. Semoga guru dan orang tua dapat senantiasa bekerja sama dengan memberikan stimulasi-stimulasi yang dapat memaksimalkan potensi, bakat dan kreatifitasnya demi perkembangan yang optimal</p>	

Ketidak hadirn		Tanda Tangan	
Sakit	: 8	Guru/Wali Kelas	Orang Tua
Izin	: 5		
Tanpa keterangan	: -		

Pamekasan, 21 Desember 2023 M  
07 Jumadil Akhir 1445 H

Kepah RA Al-Firdaus  
Pamekasan, S. Pd.I

Komentar Orang Tua

Gambar 4.4 Raport Anak

Berdasarkan wawancara, observasi, dan dokumentasi, peneliti menyimpulkan bahwa orang tua di RA Al-Firdaus mengendalikan pemakaian *gadget* anak usia dini dengan cara mengalihkan perhatian mereka ke aktivitas fisik dan sosial, menjadwalkan rutinitas keagamaan serta belajar di sore hari di musholla, dan menetapkan aturan penggunaan *gadget*, meski saat orang tua sangat sibuk, terkadang mereka membiarkan anak bermain tanpa pengawasan ketat. Meskipun pemantauan konten hanya bersifat umum, semua orang tua secara aktif memberikan arahan dan nasihat moral agar anak memahami risiko kecanduan dan gangguan perkembangan akibat penggunaan *gadget* berlebihan.

<sup>76</sup> Dokumentasi Raport Penilaian Semester Anak Kelompok B di RA Al-Firdaus Tambung Pademawu Pamekasan, (12 April 2025)

Di era sekarang, penggunaan *gadget* sudah menjadi umum di semua kalangan, mulai dari orang tua hingga anak-anak. Oleh karena itu, sinergi antara orang tua dan guru sangat penting untuk mengurangi dampak negatif akibat pemakaian *gadget* yang tidak terkontrol dan tidak tepat pada anak. Di sekolah guru sebagai pendidik berperan penting dalam mengarahkan, memberikan nasihat, dan mengajarkan bagaimana penggunaan *gadget* yang baik dan tepat, sehingga perkembangan tidak terganggu sesuai dengan usianya dan mampu membangun suasana belajar yang efektif sekaligus menyenangkan bagi anak-anak.

Berikut adalah hasil wawancara kepada guru RA Al-Firdaus Tambung kelompok B pada tanggal 16 April 2025 tentang tanggapan atau respon Ustadzah ketika anak menirukan hal-hal yang mereka tonton atau mainkan di *gadget* dan usaha Ustadzah dalam menekan dampak buruk yang ditimbulkan oleh penggunaan *gadget* pada anak-anak. Ustadzah Lilik menyatakan bahwa:

“Jika anak menirukan hal yang positif dibiarkan sedangkan anak yang menirukan negatif maka ditegur. Bekerjasama dengan orang tua, dengan mengadakan sosialisai ketika pertemuan dengan wali murid bagaimana dampak dari hp atau dengan komunikasi *face to face* dengan orang tua ketika anak sudah menirukan hal yang tidak baik. Untuk meminimalisir dampak negatif, saat di dalam kelas kami biasanya memfasilitasinya dengan kegiatan yang menyenangkan seperti, penyediaan APE baik bahan alam maupun yang sudah jadi serta ice breaking yang menurut anak seru dan tidak membosankan sehingga anak akan sedikit teralihkan dari *gadget* dan dapat meningkatkan pengetahuan dan perkembangannya secara umum serta perkembangan sosial emosionalnya. Dan ketika di kelas sebelum pulang saya sering menasehati dan memberikan arahan bagaimana penggunaan hp yang tepat dan dampak yang buruk ketika bermain hp terlalu lama.”<sup>77</sup>

---

<sup>77</sup> Lilik Royhanah, Guru Kelas Kelompok B Sekolah RA Al-Firdaus Tambung Pademawu Pamekasan, *Wawancara Langsung* (16 April 2025)

Pernyataan ini selaras dengan yang diungkapkan oleh Ustadzah Juma'atun, guru Kelompok B, sesuai dengan hasil wawancara sebagai berikut:

“Jika anak menirukan hal positif dari *gadget* kita biarkan, namun ketika hal-hal negatif kita tegur dan kita nasehati serta kita arahkan agar anak tau mana yang baik dan yang buruk. Tapi kalau anak sudah keterlaluan meniru hal yang tidak baik maka kita sebagai guru akan menghubungi orang tuanya untuk menemukan solusi bersama, kadang kala kami akan membahasnya ketika ada pertemuan antara wali murid. Cara meminimalisir dampak negatif. Biasanya sewaktu sebelum pulang sekolah kita para guru selalu memberikan arahan dan nasehat mengenai penggunaan hp dan dampaknya baik positif maupun negatifnya. Kalau di sekolah biasanya difasilitasi permainan Outdoor yang juga penting untuk mendorong sosial emosional anak ketika bermain dengan teman-temannya kan ya, kalo di Outdoor itu biasanya anak bermain seperti Ayunan, prosotan, jungkat-jungkit, tangga majemuk, biasanya anak bermain Outdoor itu ketika pagi ketika sampai disekolah dan waktu istirahat, namun kadang lanjut ke permainan Indoor seperti bermain lego dan balok, jadi biar gak bosan si anak setiap main dikelas gitu kan.”<sup>78</sup>

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas kelompok B RA Al-Firdaus Tambung yakni, Ustadzah Lilik dan Ustadzah Juma'atun, dapat disimpulkan bahwa para guru menanggapi perilaku meniru konten *gadget* dengan prinsip selektif mendukung yang positif dan menegur yang negatif, serta aktif berkolaborasi dengan orang tua untuk menangani hal-hal yang berulang atau berlebihan. Langkah-langkah yang diambil guru untuk meminimalkan efek buruk penggunaan *gadget* pada anak di antaranya adalah menyediakan aktivitas menarik baik indoor maupun outdoor bagi anak seperti, menyediakan APE (Alat Permainan Edukatif), ice-breaking, dan permainan seperti lego atau balok, fasilitasi taman bermain untuk meningkatkan interaksi sosial dan perkembangan motorik. Selain itu,

---

<sup>78</sup> Juma'atun, Guru Kelas Kelompok B Sekolah RA Al-Firdaus Tambung Pademawu Pamekasan, *Wawancara Langsung* (16 April 2025)

strategi yang digunakan guru dalam meminimalisir dampak *gadget* juga berupa rutinitas sebelum pulang, dimana guru selalu menyampaikan panduan dan nasehat tentang penggunaan *gadget* yang tepat dan mengingatkan konsekuensi negatif jika penggunaan *gadget* berlebihan.



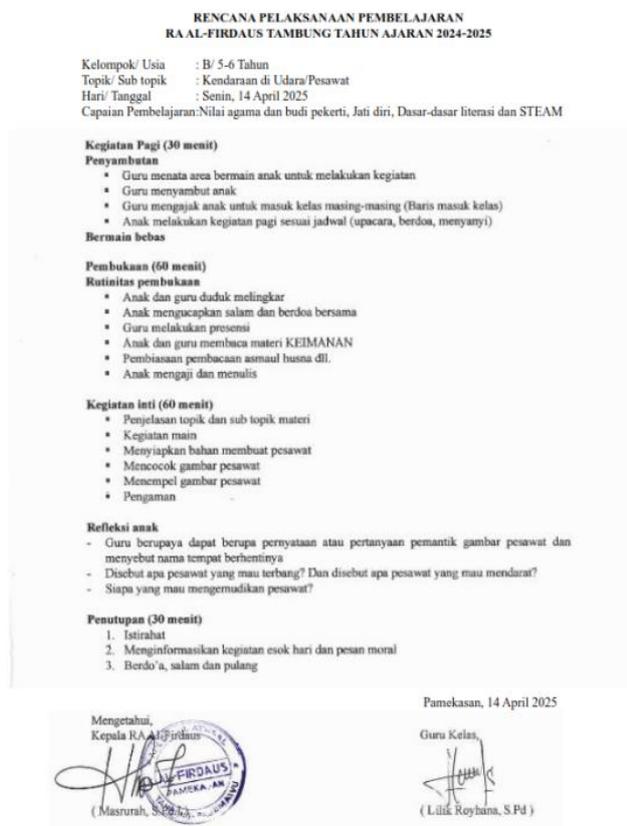
*Gambar 4.5 Anak Mengganggu Temannya*



*Gambar 4.6 Anak Bermain Di Kelas*

Temuan ini didukung oleh observasi peneliti pada 14 - 17 April 2025, yang ditampilkan pada Gambar 4.5 dan 4.6. Pada Gambar 4.5 tampak anak yang bermain dengan tidak wajar dimana terlihat seorang anak mengganggu temannya sehingga guru menegurnya dan memberi nasehat kepada anak. Sedangkan pada gambar 4.6 terlihat seorang anak bermain dengan teman lainnya dan terlihat tidak menggagu teman lainnya sehingga

guru akan membiarkan dan memantau apa yang dilakukan atau dimainkan oleh anak itu.<sup>79</sup>



Gambar 4.7 RPP Hari Senin

Untuk menguatkan observasi, maka dapat dilihat pada gambar dokumen 4.7, dimana guru telah mempersiapkan kegiatan belajar setiap harinya, dalam hal ini guru selalu mempersiapkan kegiatan belajar yang menyenangkan yang pada hari itu guru memberikan kegiatan mencocok, mewarnai, dan menempel kepada anak sehingga menekan dampak negatif dari *gadget*, serta meningkatkan interaksi sosial dan perkembangan motorik.

<sup>79</sup> Observasi lapangan, Ruang kelas kelompok B RA Al-Firdaus Tambung Pademawu Pamekasan (14 dan 17 April 2025).

Selain itu, strategi yang digunakan guru dalam meminimalisir dampak *gadget* juga berupa rutinitas sebelum pulang.<sup>80</sup>

Berdasarkan hasil wawancara, observasi dan dokumentasi, peneliti menyimpulkan bahwasannya pendekatan koreksi perilaku, kolaborasi dengan orang tua, pemberian nasehat yang menjadi rutinitas guru ketika sebelum pulang sekolah, serta penyediaan aktivitas alternatif yang menyenangkan, guru berhasil mengurangi kecenderungan anak meniru konten negatif dan mengurangi pengaruh negatif *gadget* terhadap pertumbuhan sosial dan emosional anak-anak.

### **3. Dampak Dari Penggunaan *Gadget* Pada Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Di RA Al-Firdaus Kelompok B Desa Tambung Kecamatan Pademawu Kabupaten Pamekasan**

*Gadget* merupakan wujud nyata dari kemajuan teknologi di era modern saat ini. Perkembangan teknologi tersebut membawa pengaruh besar terhadap pola hidup manusia, baik dalam cara berpikir maupun dalam bertingkah laku. Dalam kehidupan sehari-hari, penggunaan *gadget* tidak hanya berdampak pada perilaku orang dewasa, tetapi juga memberikan pengaruh terhadap anak-anak, khususnya dalam hal kemampuan berinteraksi secara sosial dan emosional. Hal ini terlihat dari dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini di RA Al-Firdaus, Desa Tambung, Kecamatan Pademawu, Kabupaten Pamekasan.

---

<sup>80</sup> Dokumentasi RPPH Kelompok B di RA Al-Firdaus Tambung Pademawu Pamekasan, ( 14 April 2025)

Berikut merupakan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan orang tua peserta didik serta guru kelas B di RA Al-Firdaus Tambung pada tanggal 9-10 April 2025, mengenai dampak positif maupun negatif dari penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial emosional anak. Penjelasan ini disampaikan oleh Siti Fatmah, ibu dari Zaskia, salah satu siswa kelompok B yang menjadi subjek dalam penelitian ini. Adapun isi wawancara tersebut adalah sebagai berikut:

“Ada dampak positif dan negatif. Dampak positif diantaranya adalah Dampak positif diantaranya adalah anak lebih kreatif, wawasannya tambah luas, lebih mudah menghafal asmaul husna dan nyanyian-nyanyian anak. Dampak negatifnya adalah anak jarang keluar rumah, kadang dia melihat video-video yang tidak sesuai umurnya seperti video viral joget dan nyanyian-nyanyian saat ini. Untuk perkembangan sosial dan emosi nya setelah bermain *gadget* Anak lebih sering emosian, suka marah-marah, ngambekan kalau dilarang main hp suka menyendiri ketika sudah main hp-nya. Sebenarnya anak saya lebih suka bermain bersama temannya karena lebih seru dan rame katanya dan anak sebaya yang bermain bersama kerumah tidak bermain atau membawa hp, karena teman sebayanya kebanyakan tidak memiliki hp sendiri dan tidak diperbolehkan pegang hp oleh orang tuanya.”<sup>81</sup>

Selanjutnya, hasil wawancara dari peneliti ke Baitiyah ibu dari ananda Syafi yang menyatakan bahwa:

“Ada dampak positif dan negatif. Dampak positif diantaranya adalah anak lebih anteng. Dampak negatifnya adalah anak suka meniru kegiatan dan kata yang tidak baik yang ada di *handphone*. Menurut saya lebih banyak dampak negatifnya karena biasanya anak-anak yang seusianya pada umumnya aktif bermain diluar rumah bersama teman-temannya, mulai mengenal dan berinteraksi dengan orang-orang yang baru. Hal ini dikarenakan supaya anak mempunyai perkembangan sosial dan emosional yang sebagaimana semestinya. Ketika anak saya sudah mulai mengenal *gadget* menjadi jarang sekali keluar bermain bersama teman-temannya, lebih sering bermain di dalam rumah dan terkadang kurang merespon ketika orang tuanya memanggil. Lebih suka bermain dengan temannya, namun meskipun bermain dengan temannya, kadang tetap bermain

---

<sup>81</sup> Siti Fatimah, Orang Tua Siswa, *Wawancara Langsung*, (9 April 2025)

hp dan menonton hp dengan temannya. Karena saat bermain temannya Ada yang bawa dan ada yang tidak.”<sup>82</sup>

Kemudian, pernyataan dari hasil wawancara yang dilakukan kepada

Siti Zairiyah ibu ananda rinda yang mengungkapkan bahwa:

“Ada dampak positif dan negatif. Dampak positif diantaranya adalah anak lebih mudah mengetahui lagu lagu anak. Dampak negatifnya adalah anak lebih suka bermain sendiri ketimbang sama temannya. Perkembangan sosial dan emosinya Anak jadi mudah tantrum tidak jelas. Anak saya lebih suka bermain dengan temannya namun terkadang saya tidak memperbolehkannya main keluar, karena menurut saya *gadget* bukan penghambat perkembangan sosial karena ketika anak bermain *gadget* terkadang masih merespon ketika di ajak mengobrol, dengan durasi penggunaan yang tidak terlalu lama maka kemungkinan tidak mengganggu perkembangan sosial anak. Biasanya temanya jarang bawa hp saat bermain karena kemungkinan tidak diperbolehkan oleh orangtuanya”<sup>83</sup>

Hasil wawancara lainnya yang disampaikan oleh Novi ibu dari

ananda kevin yang menyatakan bahwa:

“Ada dampak positif dan negatif. Dampak positif diantaranya adalah lebih mudah menghafal materi pembelajaran sekoah seperti menghafal asmaul husna. Dampak jarang keluar rumah dan lebih memilih bermain hp nya ketimbang teman-temannya. Jarang sekali anak saya bermain dengan temannya karena lebih sering dirumah, dan anak seusianya jarang ada yang membawa hp ketika bermain bersamanya.”<sup>84</sup>

Adapun hasil wawancara dari informan lainnya tentang dampak

*gadget* pada anak, diungkapkan oleh Khotimah ibu dari ananda rossa yang

menyatakan bahwa:

“Ada dampak positif dan negatif. Dampak positif diantaranya adalah lebih mudah menghafal asmaul husna. Dampak negatif yang dirasakan adalah anak menjadi jarang keluar rumah dan kurang berinteraksi dengan teman-temannya karena lebih banyak menghabiskan waktu bermain di dalam rumah. Ketika anak merasa bosan dengan mainan yang biasa, ia cenderung beralih ke *gadget*. Selain *gadget*, media hiburan yang paling disukai anak adalah

---

<sup>82</sup> Baitiyah, Orang Tua Siswa, *Wawancara Langsung*, (9 April 2025)

<sup>83</sup> Siti Zairiyah, Orang Tua Siswa, *Wawancara Langsung*, (9 April 2025)

<sup>84</sup> Novi, Orang Tua Siswa, *Wawancara Langsung*, (10 April 2025)

televisi. Saat sedang menonton film kartun favorit, anak sulit dialihkan perhatiannya ke bentuk permainan lain. Saat sedang bermain hp anak cenderung bermain sendiri. Sebenarnya anak saya lebih senang ketika bermain bersama temannya tapi ketika sudah pegang hp maka anak akan fokus dengan hp nya. Mayoritas temannya tidak membawa hp ketika bermain karena tidak diperbolehkan oleh orang tuanya.”<sup>85</sup>

Selanjutnya, hasil wawancara yang diungkapkan oleh Mutmainnah ibu dari ananda Vino yang tidak jauh berbeda dari pernyataan hasil wawancara para orang tua sebelumnya yang menyatakan bahwa:

“Ada dampak positif dan negatif. Dampak positif diantaranya adalah anak lebih mengetahui lagu anak. Dampak negatifnya adalah anak lebih jarang keluar rumah karena asik dengan bermain hp. Kalau lagi main HP, anak saya cenderung gampang emosi. Soalnya, pas dia lagi asik main *gadget*, dia nggak suka diganggu. Waktu saya ajak ngobrol atau coba alihkan perhatiannya biar mau main di luar, dia sering nggak mau, jawabnya juga kadang cuma sekilas aja. Kalau dia ngerasa terganggu, biasanya langsung pindah ke tempat lain yang menurut dia lebih nyaman buat lanjut main HP-nya. Sesekali anak saya akan bermain dengan temannya ketika telah bosan dengan hp nya, dan temannya ketika bermain tidak membawa hp.”<sup>86</sup>

Merujuk pada hasil wawancara dengan sejumlah orang tua peserta didik di RA Al-Firdaus Tambung dapat disimpulkan dampak Penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak memberikan pengaruh yang bersifat ganda, baik positif maupun negatif. Dampak positif yang dirasakan oleh orang tua antara lain anak menjadi lebih tenang dan menunjukkan kreativitas yang meningkat, serta pengetahuan anak lebih luas dan mudah dalam belajar, seperti mudah menghafal Asmaul Husna, lagu-lagu anak, dan materi belajar lainnya. *Gadget* berfungsi sebagai “penenang” ketika anak rewel, sehingga orang tua dapat menyelesaikan tugas rumah atau pekerjaan.

---

<sup>85</sup> Khotimah, Orang Tua Siswa, *Wawancara Langsung*, (10 April 2025)

<sup>86</sup> Mutmainnah, Orang Tua Siswa, *Wawancara Langsung*, (10 April 2025)

Sementara itu, dampak negatif yang dirasakan oleh orang tua ketika anak menggunakan *gadget* antara lain, anak cenderung jarang keluar rumah ketika asyik dengan *gadget*, interaksi langsung dengan teman sebaya menurun. Saat penggunaan *gadget* dibatasi, anak akan lebih mudah emosional, tantrum, dan menunjukkan emosi negatif. Ketika anak sering menggunakan *gadget*, maka anak meniru kata-kata, gerakan, atau adegan yang tidak sesuai usia, seperti joget atau konten viral karena kurangnya penyaringan dan pendampingan konten. Serta berkurangnya waktu bermain di luar rumah yang pada gilirannya melemahkan aspek perkembangan sosial emosional dan motorik.



*Gambar 4.8 Anak Bermain Gadget Dengan Adiknya*

Hal ini diperkuat dengan observasi yang dilakukan pada tanggal 13 April 2025 yang dilakukan oleh peneliti dimana bisa di lihat pada gambar 4.8 yang menunjukkan bahwa ketika anak menggunakan *gadget* maka aktivitas bermain serta interaksi sosialnya akan berkurang dan seringkali anak tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya. Maka perlu pembatasan durasi, pemantauan konten yang ditonton, serta berikan arahan sebelum dan setelah penggunaan *gadget*, dan dorong interaksi langsung anak dengan teman sebayanya.<sup>87</sup>



Gambar 4.9 Konten Animasi yang Ditonton Anak

Untuk menguatkan observasi, maka dapat dilihat pada dokumentasi gambar 4.9 bahwa terlihat anak sedang asik dengan *gadget*nya dan sedang asik menonton animasi anak, dimana sang anak lebih asik menonton *YouTube* dari pada berinteraksi dengan adek yang disampingnya.<sup>88</sup>

Kesimpulan berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi yang telah dilakukan oleh peneliti tentang dampak dari

---

<sup>87</sup> Observasi Lapangan, Rumah Beberapa Anak Desa Tambung Pademawu Pamekasan (13 April 2025)

<sup>88</sup> Dokumentasi Konten *YouTube* yang di Tonton Anak Kelompok B di RA Al-Firdaus Tambung Pademawu Pamekasan, (13 April 2025)

penggunaan *gadget* pada anak di RA Al-Firdaus maka dapat disimpulkan bahwa dampak positif yang dirasakan orang tua yakni, Anak menjadi lebih kreatif, anteng, bertambahnya wawasan keilmuan anak, memudahkan anak dalam menghafal Asmaul Husna, lagu anak, dan materi edukasi lainnya, serta *gadget* berperan sebagai “penenang,” memberi ruang bagi orang tua untuk menyelesaikan tugas rumah atau bekerja. Sedangkan dampak negatif yang dirasakan orang tua adalah anak cenderung jarang keluar rumah dan kurang berinteraksi dengan teman sebaya. Selain itu ketika *gadget* dibatasi maka anak akan lebih emosional, secara tidak langsung ketika anak menggunakan *gadget* maka anak akan cenderung meniru kata, gerakan, atau adegan viral yang tidak layak, akibat kurangnya penyaringan dan pendampingan. Serta, waktu bermain di luar rumah berkurang, yang dapat melemahkan perkembangan motorik dan kemampuan bersosialisasi.

Saat Anak kecanduan atau sering bermain *gadget*, maka anak akan mengalami penurunan konsentrasi saat belajar, karena mereka hanya teringat pada *gadget*, teringat permainan yang terdapat pada *gadget*. Anak akan malas menulis dan membaca menghambat penguasaan berbahasa dan bersosialisasi, karena anak akan lebih fokus pada *gadget* tanpa memperdulikan teman-teman dan lingkungan sekitarnya. Memberikan efek kecanduan dan ketergantungan, sehingga anak bisa saja menjadi emosional jika dilarang menggunakan *gadget*. Dapat mempengaruhi perilaku anak usia dini, bisa memicu tindak kekerasan pada teman yang mereka tiru dari video atau karakter game. Oleh karena itu, penggunaan *gadget* yang terlalu sering

dapat mengganggu anak di sekolah, baik selama proses pembelajaran maupun di luar jam pelajaran.

Berikut hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 16 April 2025 kepada guru kelas di RA Al-Firdaus Tambung terhadap dampak dari penggunaan *gadget* pada anak yang dirasakan guru ketika saat di sekolah, respon anak ketika sedang proses belajar di kelas, serta interaksi sosial emosional anak ketika di sekolah diungkapkan oleh Ustadah Lilik Royhanah yang merupakan guru kelompok B yang menyatakan bahwa:

“Saat di dalam kelas anak sering tidak terkontrol, suka bosan dan tidak antusias saat di dalam kelas, mengganggu pembelajaran sehingga anak menjadi tidak fokus dan berbicara sendiri, tidak mendengarkan guru pada saat pembelajaran, suka meniru hal-hal yang sedang tren saat ini seperti nyanyian dan joget-joget, serta kata-kata yang tidak pantas diucapkan anak, kalau dalam hal berteman biasanya anak suka bermain secara berkelompok. Saat belajar, anak bisa bekerja sama dengan teman-temannya, bersikap baik, dan ikut aktif dalam tugas kelompok. Namun terkadang anak suka jail, usil, dan mengganggu temannya dengan mengejek, memukul temannya ketika anak tidak merasa cocok dalam berpendapat. Di sekolah, anak bisa menunjukkan emosinya dengan cara yang sesuai dengan situasi yang ada.. Kadang kala ada anak yang tidak mau melakukan tugasnya dengan alasan bosan saat belajar. Namun, kebanyakan anak selalu bermain dengan temannya, dapat bersosialisasi, dan mau berbagi karena guru di sini selalu mengajarkan berbagi dan berteman dengan semua temannya. Hanya sedikit anak yang jarang bermain dengan temannya itupun karena kadang karena malu, kadang lebih memilih bermain sendiri dan tidak mau diganggu temannya ketika bermain.”<sup>89</sup>

Selaras dengan apa yang juga disampaikan oleh ustadzah Juma'atun yang mengungkapkan bahwa:

“Saat kegiatan belajar anak bersikap kooperatif, mampu bekerjasama dengan teman, dan dapat melaksanakan tugas kelompok, serta saat di sekolah anak mampu mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada senang, sedih, takut, malu, antusias, cemas, bosan, marah, ngambek dan Antusias ketika

---

<sup>89</sup> Lilik Royhanah, Guru Kelas Kelompok B Sekolah RA Al-Firdaus Tambung Pademawu Pamekasan, *Wawancara Langsung* (16 April 2025)

melakukan kegiatan. Namun siswa juga sering merasa bosan dan capek ketika kegiatan belajar dimulai. Namun ketika guru memberikan tugas maka setiap anak mampu untuk menyelesaikan tugasnya, karena para Ustadzah mencari solusi agar pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga anak betah dan senang ketika belajar. Masih ada beberapa anak yang belum berkembang Sosial Emosional nya, ada yang belum mau berbagi dengan temanya, ada yang belum mau bermain bersama teman, ada yang belum mau meminjamkan apa yang dia punya pun masih ada, jadi begitu. Namun kebanyakan anak sudah mau berbagi dan berteman dan bermain dengan temannya. Kami sebagai guru juga terus mengajarkan dan menasehati anak agar mau berbagi dan bermain bersama teman temannya.”<sup>90</sup>

Berdasarkan wawancara dengan Ustadzah Lilik dan Ustadzah Juma’atun tentang dampak penggunaan *gadget* berdasarkan persepsi guru di RA Al-Firdaus Kelompok B, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* di rumah juga membawa pengaruh terhadap proses belajar dalam perkembangan sosial-emosional anak di sekolah yakni, anak yang terbiasa bermain *gadget* cenderung mudah bosan, kurang antusias saat kegiatan di kelas. Mereka lebih sulit fokus, terkadang berbicara sendiri atau meniru tren (lagu, joget, dan kata-kata yang tidak pantas) yang dilihat di *gadget*. Meski mengalami gangguan awal, mayoritas anak tetap menunjukkan sikap kooperatif saat kegiatan kelompok, mampu bekerja sama, dan menyelesaikan tugas yang diberikan guru terutama karena guru menerapkan metode pembelajaran yang menyenangkan. Mayoritas anak mampu mengekspresikan berbagai emosi senang, sedih, takut, malu, antusias, cemas, bosan, marah, hingga ngambek sesuai dengan kondisi yang ada saat di sekolah. Namun, ketika terpapar *gadget* berlebihan, kecenderungan emosi negatif (bosan, cemas, marah) meningkat di kelas. Sebagian besar

---

<sup>90</sup> Juma’atun, Guru Kelas Kelompok B Sekolah RA Al-Firdaus Tambung Pademawu Pamekasan, *Wawancara Langsung* (16 April 2025)

anak aktif bermain berkelompok, berinteraksi dengan temannya, dan mau berbagi karena guru secara konsisten menanamkan nilai berbagi dan berteman.



*Gambar 4.10 Kondisi Kelas  
Ketika Pembelajaran*



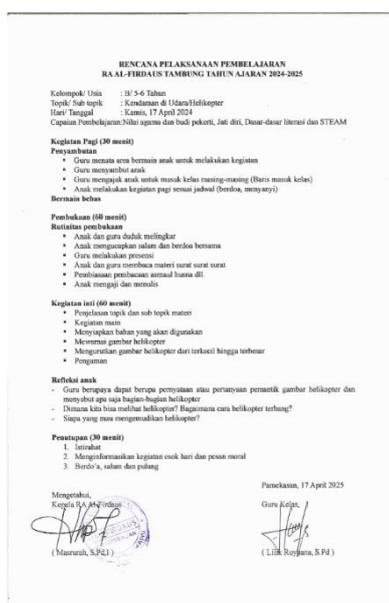
*Gambar 4.11 Sikap Anak Mau  
Berbagi*



*Gambar 4.12 Kegiatan  
Pembelajaran Di Kelas*

Temuan ini semakin didukung oleh hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 16 dan 17 April 2025, sebagaimana terlihat pada Gambar 4.10, 4.11, dan 4.12. Khususnya, Gambar 4.12 memperlihatkan bahwa anak meminjamkan alat mewarnai yang dimilikinya kepada temannya hal ini selaras dengan pernyataan dimana kebanyakan anak mau

berbagi, berteman, dan bekerjasama dengan temannya. Kemudian pada gambar 4.11 yang menunjukkan bahwa anak mampu menyelesaikan tugas yang diberikan guru saat di kelas. Serta pada gambar 4.10 yang menunjukkan bahwa saat pembelajaran berlangsung ada sebagian anak yang fokus, kurang fokus, dan ada juga yang mengganggu temannya ketika anak merasa bosan. Pada gambar tersebut juga menunjukkan bahwa sebagian besar anak aktif bermain berkelompok dan bersosialisasi dengan temannya.<sup>91</sup>



Gambar 4.13 RPP Hari Kamis

Untuk menguatkan observasi, dapat dilihat pada dokumentasi gambar 4.13 Bahwa kegiatan pada hari itu adalah mewarnai, dimana dalam kegiatan mewarnai anak banyak berinteraksi dengan teman. Dikarenakan anak menggunakan *gadget* untuk menonton *YouTube* dengan konten asmaul husna yang menyebabkan mayoritas anak telah menghafalnya, sebagian besar anak tau apa itu kendaraan udara dikarenakan kadang kala ketika

<sup>91</sup> Observasi lapangan, Ruang Kelas Kelompok B RA Al-Firdaus Tambung Pademwu Pamekasan (16 dan 17 April)

menonton animasi, anak akan menemukan konten bersifat edukatif yang tidak menutup kemungkinan anak telah menonton tentang kendaraan yang ada di udara, sehingga mayoritas anak mampu menjawab pertanyaan pematik yang dilontarkan guru<sup>92</sup>

Berdasarkan penyajian hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* memiliki dampak yang signifikan terhadap perkembangan sosial anak usia dini di RA Al-Firdaus Tambung, baik dalam lingkungan rumah maupun di sekolah. Meskipun kebiasaan menggunakan *gadget* di rumah dapat menurunkan fokus dan memicu perilaku meniru yang tidak sesuai usia, dengan strategi pembelajaran yang interaktif dan nilai-nilai sosial emosional yang diajarkan secara konsisten, guru berhasil menjaga motivasi belajar, kerjasama, serta emosi anak tetap positif.

## **B. Temuan Penelitian**

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi, peneliti memperoleh informasi mengenai pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini di kelompok B RA Al-Firdaus Tambung. Berikut ini adalah data yang ditemukan dari hasil penelitian tersebut:

### **1. Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini Di Kelompok B RA AL-Firdaus**

- a. Penggunaan *gadget* pada anak sarana hiburan dan pembelajaran konten edukatif.
- b. Mayoritas anak menonton *YouTube*, TikTok dan Game.

---

<sup>92</sup> Dokumen RPPH Kelompok B di RA Al-Firdaus Tambung Pademawu Pamekasan, (April 2025)

- c. Pola waktu penggunaan *gadget* pada anak yakni, setelah pulang sekolah dan pada hari libur, dengan durasi yang bervariasi antara 20 menit hingga 1 jam per hari.
- d. Strategi orang tua dalam meminimalisir penggunaan *gadget* yakni, pembatasan, mengajak anak bermain di luar, menyediakan jajanan ringan.
- e. Strategi guru dalam menekan dampak negatif *gadget* dengan menjalin kerjasama dengan orang tua, menegur perilaku negatif dengan bijak, rutin memberi nasihat penggunaan *gadget*, dan menyediakan aktivitas alternatif yang merangsang interaksi sosial dan perkembangan anak.

## **2. Dampak Dari Penggunaan *Gadget* Pada Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Di RA Al-Firdaus Kelompok B Desa Tambung Kecamatan Pademawu Kabupaten Pamekasan**

Berikut merupakan hasil temuan data dari wawancara, observasi, dan dokumentasi yang menggambarkan pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak di kelompok B RA Al-Firdaus, baik saat berada di rumah maupun di lingkungan sekolah:

- a. Dampak Positif
  - 1) Anak menjadi lebih kreatif dan anteng, bertambahnya wawasan keilmuan anak
  - 2) Memudahkan menghafal Asmaul Husna, lagu anak, dan materi pembelajaran lain.

- 3) Di sekolah sebagian besar anak aktif bermain berkelompok, berinteraksi, dan mau berbagi dengan teman hasil dari penanaman nilai berbagi dan berteman secara konsisten oleh guru.

b. Dampak Negatif

- 1) Berkurang interaksinya dengan teman sebaya ketika menggunakan *gadget*
- 2) Anak cenderung meniru kata, gerakan, atau adegan viral yang tidak layak atau tidak esuai dengan usia, akibat minimnya penyaringan dan pendampingan konten.
- 3) Menyebabkan potensi gangguan seperti kecanduan *gadget*, keluhan kesehatan mata, dan penurunan minat belajar & interaksi sosial saat *gadget* digunakan.
- 4) Paparan *gadget* berlebihan meningkatkan kecenderungan emosi negatif (bosan, cemas, marah) selama di kelas.

**C. Pembahasan**

Berdasarkan data temuan penelitian yang telah diperoleh, peneliti selanjutnya akan mengolah data yang diperoleh dengan pendekatan deskriptif kualitatif.

**1. Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini Di Kelompok B RA AL-Firdaus**

- a. Penggunaan *Gadget* Pada Anak Sarana Hiburan Dan Pembelajaran Konten Edukatif.

Secara umum, *gadget* digunakan untuk mempermudah aktivitas manusia dalam kehidupan sehari-hari. Beberapa fungsi

*gadget* yakni sebagai media hiburan, pendidikan, alat komunikasi, bisnis, dan penambah wawasan.<sup>93</sup> Adapun menurut Zaini penggunaan *gadget* pada anak dilandaskan pada alasan untuk sarana dalam penganalan teknologi informasi dan komunikasi, sebagai sarana edukasi untuk menambah pengetahuan anak, sekaligus menjadi hiburan agar anak tidak rewel atau mengganggu aktivitas orang tua. Namun, dalam praktiknya, pengawasan dari orang tua sering kali kurang optimal. Banyak orang tua belum secara aktif memantau penggunaan *gadget* oleh anak, seperti dalam memilih aplikasi yang sesuai untuk menunjang tumbuh kembang anak, membatasi waktu penggunaan, serta mengawasi konten video, game, atau aplikasi yang diakses. Akibatnya, hal ini dapat berdampak pada sikap dan perilaku anak saat berada di sekolah.<sup>94</sup> Hal ini juga diperkuat oleh Saputri. Dijelaskan bahwa secara umum, anak-anak menggunakan *gadget* terutama untuk menonton tayangan animasi dan bermain game, sementara waktu yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran relatif lebih sedikit. Selain itu, pola penggunaan *gadget* sangat bervariasi, tergantung pada sejauh mana kontrol dan pengawasan yang diberikan oleh orang tua.<sup>95</sup>

Hal ini selaras dengan apa yang terjadi pada anak kelompok B di RA Al-Firdaus dimana anak menggunakan *gadget* di rumah untuk

---

<sup>93</sup> Yuli Salis Hijriyani & Ria Astuti, "Penggunaan *Gadget* oleh Anak Usia Dini Pada Era Revolusi Industri 4.0", *Thufula*, Vol. 8, No. 1, (2020): 18

<sup>94</sup> Soenarto Zaini M, "Persepsi Orangtua Terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital Di Kalangan Anak Usia Dini", *Jurnal Obsesi : Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 3. No.1, . (2019): 262

<sup>95</sup> Elza Fitriani & Yaswinda, "Hubungan Durasi Waktu Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini" dalam *Jurnal Pelita Paud*, Vol. 4 No. 2, (Juni, 2020): 222.

hiburan dikarenakan digunakan anak ketika memiliki waktu senggang dan ketika sedang merasa bosan, juga *gadget* digunakan anak untuk melihat konten pembelajaran yang bersifat edukatif seperti menghafal Asmaul Husna yang memang di sekolah RA Al-Firdaus dijadikan sebagai rutinitas kegiatan pembelajaran di kelas, lagu anak yang bersifat edukatif maupun tidak, dan kartun animasi.

b. Mayoritas Anak Menonton *YouTube*, Tiktok Dan Game

*YouTube* merupakan salah satu platform media sosial yang sangat digemari oleh berbagai kalangan, mulai dari remaja, ibu rumah tangga, orang tua, hingga anak-anak usia dini. Saat ini, kebanyakan anak sudah familiar dengan aplikasi *YouTube* dan mampu mengoperasikannya sendiri. Kondisi ini tentu berdampak pada perkembangan sosial mereka, karena anak-anak cenderung lebih tertarik menonton *YouTube* dibanding bermain atau berinteraksi dengan teman sebayanya. Hal ini sejalan dengan pernyataan Salehudin yang menyebut bahwa *YouTube* adalah media sosial paling populer di Indonesia, terutama digunakan untuk mendengarkan musik, dan menempati posisi teratas sebagai platform yang paling banyak diakses. Daya tarik utama *YouTube* terletak pada konten video dan audio visualnya yang menarik serta sesuai dengan minat anak-anak.<sup>96</sup>

Tidak dapat dipungkiri bahwa saat ini anak-anak cenderung lebih sering menghabiskan waktu untuk menonton *YouTube*

---

<sup>96</sup> M. Salehudin, "Literasi Digital Media Sosial *YouTube* Anak Usia Dini. Jurnal Ilmiah Potensia", 5(2), (2020):106–115.

dibandingkan belajar atau bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Hal ini cukup memprihatinkan karena pada usia tersebut, anak masih berada dalam tahap perkembangan yang belum stabil, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, dan mudah terdorong menjadi konsumtif. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk memberikan perhatian khusus terhadap penggunaan *YouTube* pada anak-anak. Kurangnya kontrol, pengetahuan, dan pengawasan orang tua dalam penggunaan platform ini membuat anak-anak bisa mengakses berbagai jenis konten yang tidak semuanya sesuai dengan usia mereka. Video yang tersedia di *YouTube* sangat beragam, mulai dari konten edukatif hingga konten yang mengandung unsur kekerasan, horor, atau bahkan pornografi. Sejalan dengan itu, Ratna Pangastuti juga mengungkapkan bahwa *YouTube* turut memengaruhi perilaku dan kemampuan anak dalam berinteraksi sosial, karena mereka lebih memilih menonton *YouTube* daripada bermain dengan teman sebaya.<sup>97</sup>

Hal ini selaras dengan data yang diperoleh peneliti di RA AL-Firdaus Tambung, dimana mayoritas anak kelompok B di RA AL-Firdaus menonton *YouTube* dengan karakteristik konten kartun, nyanyian anak, video edukasi, dan konten viral lainnya yang tidak sengaja lewat di beranda mereka. Namun, Sebagian kecil anak mengakses TikTok dan game dan tanpa pengawasan mendetail dari orang tua atau orang tua hanya mengetahui aplikasi yang diakses,

---

<sup>97</sup> Nabila Pramesthi Salma Reghita, DKK, “Analisis Penggunaan Aplikasi *YouTube* Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini 5-6 Tahun Di Desa Kebonharjo Kecamatan Patebon”, dalam *jurnal PAUDIA*, Volume 13, No. 2, (Desember 2024): 373-374

tetapi tidak tahu secara detail konten yang ditonton dikarenakan banyak anak bermain *gadget* sendirian di rumah tanpa pendampingan langsung orang tua ketika sibuk.

c. Pola Waktu Penggunaan *Gadget* Pada Anak Yakni, Setelah Pulang Sekolah Dan Pada Hari Libur

Penggunaan *gadget* yang terlalu sering pada anak memerlukan perhatian khusus dari orang tua agar tidak menimbulkan ketergantungan. Wahyuni mengungkapkan bahwa dampak *gadget* terhadap interaksi sosial anak sangat dipengaruhi oleh seberapa lama anak menggunakan perangkat tersebut. Jika anak terbiasa memainkan *gadget* dalam durasi yang lama dan dilakukan setiap hari, hal ini berpotensi membentuk karakter anak menjadi kurang peka terhadap lingkungan sosialnya dan cenderung bersikap individualis atau tidak peduli dengan orang di sekitarnya.<sup>98</sup> Hal yang sama juga disampaikan oleh Novita dan Khotimah, yang mengemukakan bahwa penggunaan *gadget* dalam waktu yang lama dapat mengganggu kemampuan anak dalam berinteraksi sosial. Anak menjadi kurang tertarik untuk berkomunikasi dengan lingkungan sekitarnya, sehingga mereka cenderung mengalami kesulitan dalam menjalin hubungan dengan teman sebaya di sekolah dan lebih memilih bersikap menyendiri atau individualis.<sup>99</sup>

---

<sup>98</sup> I Wahyuni S, "Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Dini", *Jurnal Al Hikmah Proceedings OnIslamic Early Childhood Education*, Vol. 1, (2018):471

<sup>99</sup> Elza Fitriani & Yaswinda, "Hubungan Durasi Waktu Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini" dalam *Jurnal Pelita Paud*, Vol. 4 No. 2, (Juni, 2020): 216.

Seperti yang ditemukan oleh peneliti di RA Al-Firdaus kelompok B, pola penggunaan *gadget* oleh anak-anak kelompok B di sana tidak dilakukan sepanjang waktu. *Gadget* digunakan anak untuk mengisi waktu ketika merasa bosan, rewel, setelah pulang sekolah, atau saat hari libur. Namun, terkadang durasi penggunaannya melebihi batas yang ditentukan oleh orang tua ketika tidak ada pengawasan, dengan durasi harian yang bervariasi antara 20–60 menit. Durasi ini dianggap ideal untuk anak berusia 5-6 tahun di RA Al-Firdaus. Hal ini sesuai dengan temuan dalam penelitian Starburger, yang menyebutkan bahwa sebaiknya durasi penggunaan *gadget* oleh anak tidak lebih dari 1 jam dalam sehari.

Hal ini sejalan dengan pernyataan dari asosiasi dokter anak Amerika dan Kanada yang menyatakan bahwa durasi penggunaan *gadget* pada anak perlu dibatasi. Untuk anak usia 3-5 tahun, disarankan maksimal 1 jam per hari, sementara untuk anak usia 6-18 tahun, disarankan 2 jam per hari. Penggunaan *gadget* melebihi waktu yang dianjurkan dapat menimbulkan efek negatif. Durasi penggunaan *gadget* yang ideal bagi anak adalah antara 30 menit hingga 1 jam per hari.<sup>100</sup>

- d. Strategi Orang Tua Dalam Meminimalisir Penggunaan *Gadget* Yakni, Pembatasan, Mengajak Anak Bermain Di Luar, Menyediakan Jajanan Ringan

---

<sup>100</sup> Sylvie Puspita, *Monograf Fenomena Kecanduan Gadget pada Anak Usia Dini*, (Surabaya: Cipta Media Nusantara, 2020), 13-14

Penggunaan *gadget* pada anak usia dini cenderung menimbulkan dampak negatif yang cukup mengkhawatirkan. Oleh karena itu, menurut Imron, peran orang tua sangat penting dalam mengawasi dan mengontrol penggunaan *gadget* oleh anak.<sup>101</sup> Menurut Ariston & Frahasini, ada beberapa langkah yang perlu dilakukan orang tua untuk mengurangi dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak. Langkah-langkah tersebut antara lain mendampingi anak saat menggunakan *gadget*, membuat kesepakatan mengenai durasi penggunaan *gadget*, menentukan aplikasi yang boleh diakses, memberikan contoh yang baik, menyimpan *gadget* dengan benar, dan mengajak anak belajar bersama. Sebagai orang tua, mereka sebaiknya membimbing, memantau, dan memberikan pemahaman yang baik kepada anak agar lebih selektif dalam memilih aplikasi yang akan digunakan.<sup>102</sup> Untuk mengurangi dampak negatif penggunaan *gadget*, orang tua perlu mendidik dan memberikan contoh yang baik kepada anak sejak dini. Orang tua disarankan membatasi waktu penggunaan *gadget* di rumah dan menggantinya dengan aktivitas menarik seperti bermain di luar, berolahraga, bermain musik, atau bersosialisasi dengan teman sebaya.

Dengan demikian hal ini tidak jauh beda dengan fenomena penggunaan *gadget* yang terjadi pada anak di RA Al- Firdaus kelompok B, dimana strategi yang dilakukan orang tua dalam

---

<sup>101</sup> R. Imron, "Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Prasekolah di Kabupaten Lampung Selatan" *Jurnal Keperawatan*, 13(2), (2017): 151.

<sup>102</sup> Y. Ariston & F Frahasini, "Dampak Penggunaan *Gadget* bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar". *Journal of Educational Review and Research*, 1(2), (2018): 86–91

meminimalisir penggunaan *gadget* yakni berupa pembatasan secara situasional, dimana anak diberikan batasan sesuai dengan situasi anak, yang terkadang orang tua memberi batasan kadang juga orang tua lupa untuk memberikan batasan dikarenakan orang tua tidak selalu mendampingi anak ketika menggunakan *gadget* terlebih lagi ketika orang tua sibuk, kadang kala orang tua memantau sekilas yang di tonton anak pada *gadget*, strategi lain yang dilakukan orang tua yakni dengan mengajak anak bermain di luar (bersama teman atau saudara) dan menyediakan jajanan ringan sebagai cara efektif mengalihkan perhatian dari layar, penjadwalan kegiatan belajar dan keagamaan juga dilakukan orang tua dikarenakan di sekolah juga menerapkan ngaji sore yang tercantum dalam penilaian semester berupa raport, yang efektif mengurangi anak bermain *gadget*, beberapa orang tua juga melakukan penetapan aturan dan batasan durasi, serta orang tua juga memberikan arahan dan nasihat moral tentang risiko dalam penggunaan *gadget* ketika anak tidak terkontrol dalam penggunaannya.

- e. Strategi Guru Dalam Menekan Dampak Negatif *Gadget* Dengan Menjalinkan Kerjasama Dengan Orang Tua, Menegur Perilaku Negatif Dengan Bijak, Rutin Memberi Nasihat Penggunaan *Gadget*, Dan Menyediakan Aktivitas Alternatif Yang Merangsang Interaksi Sosial Dan Perkembangan Anak

Pendidikan adalah proses yang terarah dalam perkembangan anak, di mana bimbingan dari orang tua dan guru sangat penting untuk

mencegah hal-hal negatif. Bimbingan ini bisa berupa teori maupun praktik yang diberikan oleh orang tua, guru, atau pihak yang memahami.<sup>103</sup> Menurut Jannah, pendidik di sekolah memiliki tanggung jawab yang setara dengan orang tua di rumah dalam melindungi anak didik dari potensi dampak negatif yang bisa muncul akibat penggunaan *gadget*.<sup>104</sup> Pendapat ini juga sejalan dengan apa yang disampaikan oleh Mizani, yang menyatakan bahwa guru harus secara aktif dan terus-menerus memberikan pemahaman tentang penggunaan media *gadget* yang aman bagi anak-anak. Peran pendidikan di sekolah sangat penting untuk memperkuat pertahanan diri generasi muda dalam menghadapi pengaruh konten *gadget* yang terkadang tidak diinginkan.<sup>105</sup>

Hal ini tidak berbeda dengan yang dilakukan oleh Guru RA Al-Firdaus Tambung dimana sebagai pendidik Guru di RA AL-Firdaus dalam meminimalisir dampak negatif *gadget* guru cenderung menasehati dan menegur anak ketika meniru hal-hal negatif yang diakibatkan oleh penggunaan *gadget*, serta peran guru dalam meminimalkan dampak buruk *gadget* terhadap perkembangan sosial emosional anak yakni bekerjasama dan berkolaborasi dengan orang tua yang biasanya melalui pertemuan rutin dan dengan komunikasi

---

<sup>103</sup> Ayu Fakhra, Dkk, "Faktor Dan Kondisi Yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial Emosional Anak Di Masa Covid 19," *Kumarottama: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 2 (January 31, 2022): 149–58

<sup>104</sup> H. Jannah, "Perilaku Moral Pada Anak Usia Di Kecamatan Ampek. Bentuk Pola Asuh Orang Tua Dalam Menanamkan Perilaku Moral Pada Anak Usia Di Kecamatan Ampek Angkek", 1, (2012): 257–258.

<sup>105</sup> M Mizani, Z, "Komunikasi Orang Tua dan Anak dalam Islam (Tinjauan Pedagogis Komunikasi Nabi Ibrahim dengan Nabi Isma'il dalam Al-Qur'an)", *Ibriez : Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 2(1), (2017):95–106.

lewat WhatsApp, serta guru rutin memberikan nasehat & arahan sebelum pulang pada anak mengenai penggunaan *gadget* yang baik dan bahaya dari penggunaan *gadget* yang berlebihan, namun ketika saat pembelajaran biasanya guru menyediakan aktivitas yang menyenangkan sebagai pengalih dari rasa bosan yang disebabkan oleh penggunaan *gadget* yang berlebihan di rumah, sekaligus merangsang perkembangan motorik dan interaksi sosial.

Kesimpulannya, dalam penggunaan *gadget* pada anak usia dini di RA Al-Firdaus Kelompok B, sebagian besar anak menggunakan *gadget* orang tua mereka untuk menonton *YouTube*, dengan durasi sekitar 20-60 menit. *Gadget* digunakan oleh anak sebagai hiburan saat mereka merasa bosan atau rewel, serta sebagai media pembelajaran edukatif seperti untuk menghafal Asmaul Husna, menonton kartun animasi, nyanyian anak, dan konten viral lainnya. Kebanyakan orang tua menetapkan aturan, batasan, dan memberikan nasihat kepada anak mengenai penggunaan *gadget*. Orang tua juga mengatasi penggunaan *gadget* dengan mengajak anak bermain di luar bersama teman, menyediakan jajanan ringan, serta menjadwalkan waktu untuk ngaji sore yang efektif mengurangi durasi penggunaan *gadget*. Peran orang tua dan guru sangat penting dalam mendampingi, mengawasi, dan mengarahkan pemakaian *gadget* agar dapat mendukung tumbuh kembang anak. Untuk meminimalisir dampak negatif, baik guru maupun orang tua berperan aktif dalam mencegah anak meniru perilaku negatif dari penggunaan *gadget*. Di sekolah, guru cenderung menegur dan memberi nasihat kepada anak ketika mereka

meniru hal negatif, menyediakan kegiatan menenangkan, serta melakukan rutinitas sebelum pulang dengan memberikan arahan dan nasihat tentang penggunaan *gadget* yang baik, benar, dan bahaya yang ditimbulkan oleh *gadget*.

## **2. Dampak Dari Penggunaan *Gadget* Pada Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Di RA Al-Firdaus Kelompok B Desa Tambung Kecamatan Pademawu Kabupaten Pamekasan**

Penggunaan *gadget* kini menjadi hal yang tidak bisa dihindari, bahkan di kalangan anak-anak. Anak usia dini sedang berada dalam tahap kritis perkembangan sosial emosional, di mana mereka belajar mengenali emosi, mengelola perasaan, dan berinteraksi dengan orang lain. Menurut Derry, *gadget* adalah perangkat elektronik yang dirancang untuk membantu pekerjaan manusia secara praktis.<sup>106</sup>

Di sisi lain, penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mempengaruhi kemampuan anak dalam menjalin hubungan sosial dan mengelola emosinya. Anak usia dini berada pada fase yang sangat peka, mudah meniru, egosentris, suka berkelompok, bereksplorasi, dan kadang bersikap pembangkang. Oleh karena itu, orang tua dan guru sebagai pendidik perlu memahami cara menghadapi anak-anak di usia ini, mengingat peran penting mereka dalam membentuk karakter dan perkembangan sosial emosional anak.<sup>107</sup>

---

<sup>106</sup> Derry, Bila Si Kecil Bermain *Gadget*: Panduan Bagi Orang Tua Untuk Memahami Faktofaktor Penyebab Anak Kecanduan *Gadget* (Jakarta: Bisakimia, 2013), 7

<sup>107</sup> Rifda El Fiah, "Bimbingan dan Konseling Anak Usia Dini", (Depok : Rajawali Pers 2017), 31-34

Pengawasan terhadap penggunaan *gadget* oleh anak sangat krusial, karena ada kekhawatiran anak dapat menyalahgunakan perangkat tersebut atau mengakses konten yang tidak sesuai dengan usia mereka. Berikut adalah dampak dari penggunaan *gadget* terhadap sosial emosional anak yang dirasakan orang tua dan guru di RA Al-Firdaus Tambung pada anak kelompok B:

**a. Dampak Positif**

1) Anak Menjadi Lebih Kreatif Dan Anteng, Bertambahnya Wawasan Keilmuan Anak

Menurut Pudyastuti & Kariyadi, *Gadget* memiliki berbagai manfaat bagi manusia, seperti sebagai sarana hiburan dan untuk menambah wawasan.<sup>108</sup> Sejalan dengan pendapat Sundus, penggunaan *gadget* pada anak-anak dapat memberikan dampak positif bagi perkembangan motorik dan kognitif mereka, serta berfungsi sebagai sarana hiburan dan melatih jiwa kompetisi. Dampak positif ini dapat dirasakan jika penggunaannya diawasi dengan baik, tidak berlebihan, dan memilih konten yang bersifat positif, seperti informasi yang dapat menambah pengetahuan. Untuk anak-anak, konten yang ditonton bisa berupa pembelajaran menarik, seperti cara berhitung, membaca, atau cerita-cerita edukatif lainnya.<sup>109</sup>

---

<sup>108</sup> Rita Rena Pudyastuti & Kariyadi, PENGGUNAAN *GADGET* BAGI ANAK, (Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2023), 3-4

<sup>109</sup> Nur Sri Rahayu , Elan , Sima Mulyadi, “Analisis Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini”, dalam *Jurnal PAUD Agapedia*, Vol.5 No. 2 (Desember 2021): 204

Sebagaimana yang peneliti temukan di RA Al-Firdaus Tambung pada anak kelompok B, bahwa dampak yang dirasakan dirasakan oleh orang tua dan guru, anak yang menggunakan *gadget* menjadi lebih kreatif dan anteng saat di rumah, serta wawasan keilmuan anak semakin bertambah karena sering menonton konten edukasi pembelajaran, dan tidak dapat dipungkiri konten edukasi kadang kala muncul dengan sendirinya ketika anak menonton *YouTube*. Selanjutnya, *gadget* berperan sebagai “penenang” atau penangkal rewel bagi orang tua di rumah, dan memberi orang tua waktu untuk menyelesaikan tugas rumah atau ketika sedang bekerja.

## 2) Memudahkan Menghafal Asmaul Husna, Lagu Anak, Dan Materi Pembelajaran Lain

*Gadget* memiliki fungsi dan manfaat yang sesuai dengan penggunaannya. Menurut Rahmawati, dengan menggunakan *gadget*, anak-anak usia pra-sekolah dapat belajar mengenal berbagai materi seperti alfabet, huruf hijaiyah, angka, hewan, tumbuhan, benda-benda di sekitar, serta belajar bernyanyi melalui video di *YouTube*. Bahkan, orang tua juga dapat memanfaatkan *gadget* untuk memberikan latihan yang dapat melatih ingatan dan keterampilan anak.<sup>110</sup> Dalam hal pembelajaran, menurut Rahmawati, penggunaan *gadget* memberikan dampak positif, yaitu anak dapat memperoleh pengetahuan yang lebih luas karena

---

<sup>110</sup> Zuli Dwi Rahmawati, “Penggunaan Media *Gadget* Dalam Aktivitas Belajar Dan Pengaruhnya Terhadap Perilaku Anak”, *Ta'lim: Jurnal Studi Pendidikan Islam*, Vol.3 No.1 (Januari 2020): 102

*gadget* memungkinkan mereka untuk mencari informasi tanpa batasan, baik mengenai topik apapun maupun dari berbagai sumber, menambah semangat belajar, anak lebih mudah memahami pelajaran contohnya seperti pada video-video pembelajaran. Sedangkan menurut Wulandari, Penggunaan *gadget* mempermudah anak dalam belajar melalui media animasi interaktif Asmaul Husna, yang dirancang untuk membuat proses pembelajaran lebih efektif dan bervariasi. Dalam animasi interaktif ini, materi pengenalan Asmaul Husna disajikan dengan cara yang mudah dipahami oleh anak-anak, guna meningkatkan pemahaman mereka tentang Asmaul Husna..<sup>111</sup>

Sebagaimana yang peneliti temukan di RA Al-Firdaus Tambung pada anak kelompok B, bahwa dampak dari penggunaan *gadget* yang sifatnya positif pada anak, yakni anak yang menggunakan *gadget* lebih mudah menghafal Asmaul Husna, lagu anak, dan memahami materi pembelajaran. , hal ini dikarenakan belajar menggunakan *gadget* akan bisa menjumpai contoh konkrit, bukan hanya materi pelajaran.

- 3) Di Sekolah Sebagian Besar Anak Aktif Bermain Berkelompok, Berinteraksi, Dan Mau Berbagi Dengan Teman Hasil Dari Penanaman Nilai Berbagi Dan Berteman Secara Konsisten Oleh Guru.

---

<sup>111</sup> Anggi Sekar Wulandari, *Perancangan Animasi Interaktif Pengenalan Asmaul Husna untuk Anak TK. Tegal: D3 Teknik Elektronika Kon-sentrasi Desain Komunikasi Visual, 2020*

Berbagi merupakan sikap penting yang perlu ditanamkan pada anak usia dini terhadap teman-temannya. Berbagi berarti memberi atau menerima sesuatu seperti barang, cerita, makanan, atau hal-hal penting lainnya dalam kehidupan. Pada anak usia dini, berbagi perlu diajarkan agar mereka dapat mengenal teman sebayanya.

Berbagi adalah sikap penting yang perlu diajarkan pada anak usia dini untuk mengenal teman dan lingkungan sekitar. Menurut Hurlock, berbagi mencerminkan kemurahan hati terhadap sosial. Namun, sebagian anak mungkin sulit berbagi karena sifat egois yang dipengaruhi oleh lingkungan dan ajaran orangtua. Anak perlu dorongan dan bimbingan dari orangtua dan guru untuk belajar berbagi dan memikirkan orang lain.<sup>112</sup>

Sebagaimana yang peneliti temukan di RA Al-Firdaus Tambung pada anak kelompok B, bahwa guru dan orang tua merasakan dampak dari penggunaan *gadget* yang sifatnya positif pada anak, yakni dampak positif yang dirasakan guru di sekolah mayoritas anak aktif bermain berkelompok, berinteraksi, dan mau berbagi dengan teman hasil dari penanaman nilai berbagi dan berteman secara konsisten oleh guru.

#### **b. Dampak Negatif**

- 1) Berkurang Interaksinya Dengan Teman Sebaya Ketika Menggunakan *Gadget*.

---

<sup>112</sup> Nurliana Cipta Apsari, Lia Siti Nurfauziah, Dessy Hasanah Siti Asiah, "Dampak Penggunaan Gawai (*Gadget*) Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Dini" *Social Work*, Vol.13. No1, (2023): 19

Pangastuti menjelaskan bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan dan tidak tepat dapat berdampak negatif, terutama pada interaksi sosial anak. Hal ini dapat mengurangi waktu bermain dengan teman-teman. Anak yang terlalu sering bermain *gadget* cenderung enggan berinteraksi dengan teman sebaya dan kurang peduli terhadap lingkungan sekitarnya.<sup>113</sup> Sedangkan menurut Rozalia, penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menurunkan kemampuan bersosialisasi anak, karena mereka lebih fokus pada *gadget* dan jarang berinteraksi langsung dengan teman sebayanya.<sup>114</sup>

Hal ini selaras dengan fenomena yang terjadi pada anak kelompok B RA Al-Firdaus dimana ketika di rumah interaksi anak dengan teman sebaya berkurang ketika menggunakan *gadget*, namun ketika di sekolah mayoritas anak bermain dan bersosialisasi dengan temannya karena saat disekolah anak tidak bermain *gadget*. Selanjutnya, pemberian batas durasi pada penggunaan *gadget* memicu anak tantrum, marah, atau ngambek ketika *gadget* diambil.

- 2) Anak Cendrung Meniru Kata, Gerakan, Atau Adegan Viral Yang Tidak Layak Atau Tidak Sesuai Dengan Usia, Akibat Minimnya Penyaringan Dan Pendampingan Konten.

---

<sup>113</sup> Nabila Pramesthi Salma Reghita, DKK, “Analisis Penggunaan Aplikasi *YouTube* Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini 5-6 Tahun Di Desa Kebonharjo Kecamatan Patebon”, dalam *jurnal PAUDIA*, Volume 13, No. 2, (Desember 2024): 373-374

<sup>114</sup> Maya Ferdiana Rozalia, “Hubungan Intensitas Pemanfaatan *Gadget* Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar”, *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*, vol. 5 No. 2, (September 2017): 722-731

Hurlock menyatakan bahwa anak-anak memiliki kemampuan untuk meniru apapun yang mereka sukai. Baik sebagai orang yang nyata maupun hanya sebagai benda atau figur abstrak. Seperti meniru karakter animasi yang ia lihat. Perilaku meniru ini akan berdampak negatif apabila anak-anak dapat menikmati tayangan animasi dan sebaliknya.<sup>115</sup> Reghita menyatakan bahwa sebagian besar orang tua menyadari bahwa meskipun *gadget* memiliki banyak manfaat, namun juga mengandung dampak negatif, seperti adanya konten yang tidak sesuai dengan usia anak.<sup>116</sup>

Hal ini selaras dengan fenomena yang terjadi pada anak kelompok B RA Al-Firdaus dimana anak cenderung meniru kata kasar, gerakan, atau adegan viral yang tidak layak atau tidak sesuai dengan usianya, akibat minimnya penyaringan dan pendampingan konten dalam penggunaan *gadget* ketika orang tua sibuk.

- 3) Menyebabkan Potensi Gangguan Seperti Kecanduan *Gadget*, Keluhan Kesehatan Mata, Dan Penurunan Minat Belajar & Interaksi Sosial Saat *Gadget* Digunakan.

Warisya menyebutkan bahwa *gadget* dapat menimbulkan kecanduan pada anak dan bahaya radiasi yang

---

<sup>115</sup> E.B Hurlock, *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, (Jakarta: Erlangga, 1980).

<sup>116</sup> Nabila Pramesthi Salma Reghita, DKK, “Analisis Penggunaan Aplikasi *YouTube* Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini 5-6 Tahun Di Desa Kebonharjo Kecamatan Patebon”, dalam *jurnal PAUDIA*, Volume 13, No. 2, (Desember 2024): 373-374

merusak penglihatan.<sup>117</sup> Sundus menyatakan bahwa *gadget* dapat mempengaruhi kemampuan berbicara, karakter, kualitas belajar, konsentrasi, dan bahkan menyebabkan depresi pada anak.<sup>118</sup> Sedangkan, Rozalia menyatakan bahwa penggunaan *gadget* dapat menurunkan konsentrasi belajar anak, karena mereka cenderung terfokus pada peran dalam game dan terus teringat akan permainan tersebut.<sup>119</sup>

Hal ini selaras dengan fenomena yang terjadi pada anak kelompok B RA Al-Firdaus dimana saat di sekolah anak yang terbiasa bermain *gadget* di rumah sering kali menunjukkan kebosanan dan kurang antusias, berbicara sendiri, tidak mendengarkan guru saat kegiatan kelas, serta fokusnya mudah teralihkan.

#### 4) Paparan *Gadget* Berlebihan Meningkatkan Kecenderungan Emosi Negatif (Bosan, Cemas, Marah)

Menurut Apriani, penggunaan *gadget* dapat membuat anak menjadi antisocial, sering marah, menangis, dan membangkang. Anak juga cenderung tidak mendengarkan orang tua dan tidak memperhatikan guru di sekolah, tidak mengikuti peraturan, serta lebih suka menyendiri daripada

---

<sup>117</sup> L. Syifa, S.Setianingsih, E, & J Sulianto, "Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar", *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), (2019): 538

<sup>118</sup> Nur Sri Rahayu, Elan, Sima Mulyadi, "Analisis Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini", dalam *Jurnal PAUD Agapedia*, Vol.5 No. 2 (Desember 2021): 204

<sup>119</sup> Maya Ferdiana Rozalia, "Hubungan Intensitas Pemanfaatan *Gadget* Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar", *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*, vol. 5 No. 2, (September 2017): 722-731

bergaul dengan teman-temannya.<sup>120</sup> Menurut Midayana, stimulasi berlebihan dari *gadget* seperti ponsel, internet, TV, dan iPad pada otak anak yang sedang berkembang dapat menghambat perkembangan kognitif, mengganggu proses belajar, memicu tantrum, meningkatkan sifat impulsif, dan mengurangi kemampuan anak untuk mandiri. Selain itu, konten yang dapat diakses anak juga dapat menumbuhkan sifat agresif pada mereka.<sup>121</sup>

Hal ini samahalnya dengan fenomena yang terjadi pada anak kelompok B RA Al-Firdaus dimana paparan *gadget* berlebihan meningkatkan kecenderungan emosi negatif (bosan, cemas, marah) selama di kelas. Kemudian, batasan durasi juga memicu anak tantrum, marah, atau ngambek ketika *gadget* diambil.

Kesimpulannya, penggunaan *gadget* pada anak kelompok B di RA Al-Firdaus Tambung memiliki dampak negati dan positif. Dampak positif yang dirasakan guru adalah anak lebih kreatif dan anteng, wawasan keilmuan bertambah, lebih mudah menghafal Asmaul Husna, lagu anak, dan memahami materi pembelajaran, sebagai “penenang” atau penangkal rewel bagi orang tua di rumah, sedangkan di sekolah mayoritas anak aktif bermain berkelompok, berinteraksi, dan mau berbagi dengan teman hasil

---

<sup>120</sup> Helma Amelia Apriani, Sumardi, Elan, “Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun (Studi Kasus di SPS Taam Annuur Kota Tasikmalaya)”, *Jurnal Kewarganegaraan*, Vol. 6 No. 2 (September 2022): 4415

<sup>121</sup> Midayana, “Dampak Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini (Studi Kasus di TK Elekrina Kertapati Palembang)”, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vo. 2 No.1, (2019)

dari penanaman nilai berbagi dan berteman secara konsisten oleh guru. Sedangkan dampak negatif dari penggunaan *gadget* adalah interaksi anak dengan teman sebaya berkurang saat menggunakan *gadget*, anak mudah tantrum, marah, atau ngambek ketika *gadget* diambil, anak cenderung meniru kata kasar, gerakan, atau adegan viral yang tidak layak atau tidak sesuai dengan usianya, berkurangnya aktivitas waktu bermain di luar rumah, memiliki potensi gangguan seperti kecanduan *gadget*, keluhan kesehatan mata, dan penurunan minat belajar & interaksi sosial saat *gadget* digunakan. Serta, saat di sekolah anak sering kali menunjukkan kebosanan dan kurang antusias, berbicara sendiri, tidak mendengarkan guru saat kegiatan kelas, serta fokusnya mudah teralihkan, dan meningkatkan kecenderungan emosi negatif (bosan, cemas, marah) selama di kelas.