



Dampak Penggunaan *Gadget* (Gawai) Pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini

Siti Aminah¹

¹ IAI YPBWI Surabaya, Indonesia

^{a*} sitiamin76@gmail.com;

Informasi artikel	ABSTRAK
<p><i>Received</i> : Januari 09, 2025. <i>Accepted</i> : April 07, 2025. <i>Published</i> : Juni 12, 2025.</p> <p>Kata kunci: <i>Dampak penggunaan gawai; Perkembangan sosial emosional anak usia dini</i></p> <p>DOI: 10.30736/JCE.v9i1.2454</p>	<p>Anak usia 3-6 tahun merupakan masa penting pada tahap perkembangan usia dini. Berbagai stimulasi yang diterima oleh anak usia dini, termasuk penggunaan gawai (<i>gadget</i>), dapat mempengaruhi berbagai dimensi perkembangannya, salah satunya yakni perkembangan sosial emosional. Penelitian kualitatif lapangan ini bertujuan mengidentifikasi pengaruh penggunaan gawai terhadap perkembangan sosial anak usia dini di Kelurahan Sidotopo Surabaya. Subyek yang dilibatkan dalam penelitian ini yakni 10 orang tua yang memiliki anak atau kerabat dekat usia dini yang sehari-harinya berinteraksi dengan gawai. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi partisipatif dan wawancara mendalam. Hasil penelitian menunjukkan: 1) bentuk-bentuk penggunaan gawai oleh anak usia dini di Kelurahan Sidotopo Surabaya sebagian besar untuk menonton video melalui aplikasi Youtube dan untuk mengakses permainan/game. Video maupun permainan tersebut dapat bersifat hiburan maupun yang berkaitan dengan kegiatan belajar anak. 2) dampak penggunaan gawai terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini dapat positif atau negative. Hal ini bergantung pada jenis video atau game yang diakses oleh anak, intensitas dan durasi penggunaan, serta keterlibatan atau pengawasan orang tua dalam penggunaan gawai tersebut. Penggunaan gawai memiliki dampak positif jika aplikasi atau video yang diakses dapat membantu proses pembelajaran atau stimulasi perkembangan anak, dengan intensitas dan durasi penggunaan yang terbatas disertai pengawasan orang tua. Adapun dampak negative penggunaan gawai muncul terutama ketika tidak adanya kontrol atau pengawasan orangtua dalam pemilihan kontent video maupun game, juga tidak adanya control terhadap durasi atau intensitas penggunaannya. Bentuk-bentuk dampak negative penggunaan gawai pada perkembangan sosial emosional anak usia dini di kelurahan Disotopo Surabaya salah satunya yakni adanya kecenderungan mengimitasi perilaku agresif dari video/game yang diakses.</p>
<p><i>Keywords</i>: <i>The impact of gadget use; Social emotional development of early childhood</i></p>	<p>ABSTRACT <i>Age 3-6 years is an important period in early childhood development. Various stimulations received by early childhood, including the use of gadgets, can influence various dimensions of their development, one of which is social emotional development. This qualitative field research aims to identify the influence of gadget use on the social development of early childhood in Sidotopo Village, Surabaya. The subjects involved in this study were 10 parents who have children or close relatives of an early age who interact with gadgets on a daily basis. Data collection was conducted through participatory observation and in-depth interviews. The results of the study showed: 1) the forms of gadget use by early childhood in Sidotopo Village, Surabaya are mostly for watching videos via the Youtube application and for accessing games. The videos and games can be for entertainment or related to children's learning activities. 2) the impact of gadget use on the social emotional development of early childhood can be positive or negative. This depends on the type of video or game accessed by the child, the intensity and duration of use, and the involvement or supervision of parents in the use of the gadget. The use of gadgets has a positive impact if the application or video accessed</i></p>

can help the learning process or stimulate the child's development, with limited intensity and duration of use accompanied by parental supervision. The negative impact of gadget use appears especially when there is no parental control or supervision in selecting video or game content, as well as no control over the duration or intensity of use. The forms of negative impacts of gadget use on the social emotional development of early childhood in Disotopo Village, Surabaya, one of which is the tendency to imitate aggressive behavior from the videos/games accessed.

PENDAHULUAN

Di zaman kita yang berteknologi maju, ketersediaan perangkat elektronik sangat penting bagi orang-orang dari segala usia. Gadget tidak hanya memfasilitasi komunikasi, tetapi juga dapat mempermudah tugas-tugas lain. Plus, sangat jarang orang tua memberikan perangkat elektronik kepada anak-anak mereka akhir-akhir ini. Teknologi telah menggantikan orang tua sebagai panutan utama bagi teman bermain anak-anak mereka. Diri fisik dan mental seseorang mengalami transformasi yang luar biasa selama masa balita. Selama tahap balita, anak melakukan gerakan ekstensif untuk memfasilitasi perkembangan fisik yang baik. Jika balita terlalu asyik dengan gadget, perkembangan sosialnya mungkin kurang optimal.

Sering disebut "zaman keemasan" atau "anak usia dini", periode penting perkembangan seorang anak adalah antara usia satu dan lima tahun. pertumbuhan sedang dilakukan di semua bidang pengembangan kecerdasan-intelektual, emosional, dan spiritual-saat ini, dan pertumbuhan ini akan memengaruhi dan menentukan apa yang akan terjadi selanjutnya.

Selama tahun-tahun pembentukan masa kanak-kanak, anak-anak memiliki kemampuan meniru yang kuat. Anak-anak pada usia itu memiliki kecerdasan lebih dari yang kita lihat, oleh karena itu kita tidak boleh meremehkan mereka. Jika seorang anak seusia itu diberi mainan, itu akan memengaruhi pembelajaran bahasanya. Gangguan pada perkembangan emosi anak-anak lebih memprihatinkan daripada efek bahasa. Banyak game tersedia di perangkat. Ketika anak-anak kalah dalam permainan video, wajar jika orang dewasa merasa frustrasi atau bahkan marah. Mereka mengalami kesulitan mengendalikan emosi mereka, yang bermanifestasi sebagai ketidaksabaran, kemarahan, dan kurangnya pengendalian diri.

Hal-hal menjadi aneh ketika orang tua mencoba menenangkan anak-anak mereka dengan memberi mereka gadget. Tidak sopan dan sarkastik dibandingkan dengan permainan. Karena tujuan perangkat ini bukan untuk mencapai tujuan ini, orang tua yang menggunakan teknologi untuk menenangkan anak-anak mereka tidak berbeda dengan mereka yang tidak lamban. Perspektif anak-anak akan berubah ketika mereka mengetahui bahwa ada perangkat yang dapat digunakan sebagai mainan, dengan permainan yang tersedia untuk mereka, ketika mereka bosan atau tidak tertarik.

Orang tua seringkali tidak menyadari kemajuan perkembangan anak-anak mereka, yang menyebabkan kurangnya pemahaman tentang kecepatan dan keterlambatan pertumbuhan mereka. Namun, jika keterlambatan perkembangan telah terjadi pada anak-anak, intervensi segera diperlukan untuk mengurangi pengaruhnya terhadap perkembangan mereka. (Murni, 2017)

Kreativitas anak akan berkembang ketika orang tua menggunakan pendekatan berwibawa (demokratis), yang ditandai dengan mendengarkan secara aktif, menghargai sudut pandang anak, dan mendorong mereka untuk mengekspresikan diri dengan berani. Jangan menyela anak itu saat dia mengutarakan pandangannya.

(Hastuti, 2012) Setiap orang dalam keluarga mendapat manfaat dari peran keluarga sebagai sekolah; orang tua terutama memainkan peran penting dalam membantu anak-anak mereka tumbuh secara emosional, intelektual, moral, dan profesional saat mereka menavigasi dimensi kognitif, emosional, dan berbasis keterampilan dari kedewasaan jasmani dan rohani. Menurut Mufida (2008)

Bagaimana anak-anak terhubung dengan orang lain di sekitar mereka, baik di rumah maupun di masyarakat, berdampak signifikan pada perkembangan emosional mereka. Akibatnya, perasaan yang dialami akan selaras dengan pemicu emosional yang dihadapi. Menurut Marlina (2008), salah satu aspek perkembangan emosi yang dialami balita adalah kecenderungan untuk mengomunikasikan perasaannya secara terbuka dan bebas. Anak-anak pada usia tersebut seringkali menunjukkan kemarahan dan kecemburuan. Dalam hal bahasa, aman untuk mengatakan bahwa sebagian besar anak-anak, terutama ketika mereka berada dalam kelompok, suka mengobrol dan berbagi cerita. Kelompok bermain dan taman kanak-kanak menyesuaikan pendekatan pengajaran mereka dengan kebutuhan perkembangan unik setiap kelompok usia, dengan fokus pada aktivitas berbasis bermain yang sesuai dengan usia yang tidak memberikan tekanan yang tidak semestinya pada siswa. Program Play Together adalah ilustrasi yang sangat baik tentang model pendidikan yang berpusat pada anak dan berisiko rendah yang menekankan permainan dan eksplorasi.

Salah satu cara untuk mengevaluasi karakter anak adalah dengan melihat mereka tumbuh dewasa. Kematangan fisik dan mental seseorang adalah produk dari gen mereka yang berinteraksi dengan lingkungannya. Faktor lingkungan meliputi pengaturan biologis, fisik, psikologis, dan sosial, sedangkan variabel genetik atau keturunan dikaitkan dengan gen yang diturunkan dari orang tua. Menurut Chamidah (2009), perkembangan sosial balita melibatkan bagaimana mereka menyesuaikan tingkah lakunya agar sesuai dengan norma dan standar masyarakat dalam lingkungan yang berbeda. Ketika perkembangan sosial anak terhambat, hal itu dapat menimbulkan kekhawatiran tentang kemampuan beradaptasi mereka, terutama di bidang-bidang seperti dinamika kelompok, kemandirian, dan, yang paling penting, kemampuan mereka untuk membentuk citra diri yang positif.

Tidak segera mengatasi faktor pemicunya hanya akan memperburuk konsekuensinya. Kecenderungan remaja untuk menggunakan gadget elektronik merupakan salah satu elemen yang dapat mempengaruhi perkembangannya. Setiap hari, pola perilaku Ana akan terpengaruh secara negatif oleh penggunaan gadget teknologinya yang berlebihan. Menggunakan perangkat elektronik setiap hari dapat menjadi kebiasaan bagi anak-anak, yang mengarah pada ketergantungan yang kuat. Tanpa diragukan lagi, anak-anak saat ini menghabiskan lebih banyak waktu terpaku pada layar mereka daripada belajar menjadi peserta aktif di lingkungan mereka. Kecenderungan ini membuat anak-anak lebih materialistis, jadi orang tua perlu mengawasi berapa banyak waktu layar yang didapat anak-anak mereka. Anak-anak sangat rentan terhadap bentuk-bentuk tertentu dari dampak negatif ponsel ini. Semuanya dimulai dengan permainan, konten pornografi, dan kecanduan internet.

Oleh karena itu, mengasuh anak sendiri harus selalu didahulukan. Orang tua harus berpikir dua kali sebelum menyarankan perangkat elektronik kepada anak-anak mereka, karena hal itu dapat mengajari mereka untuk menempatkan perangkat tersebut di depan orang tua mereka. Elektronik anak-anak mereka dapat lebih teratur jika mereka melakukan ini. Merupakan tanggung jawab orang tua untuk mendorong diskusi terbuka tentang bagaimana anak-anak mereka menggunakan semua gadget

elektronik mereka. Ini menunjukkan bahwa waktu luang adalah waktu yang sangat produktif. Bermain adalah alat belajar yang ampuh untuk anak-anak. Pada usia itu, anak-anak sering mengambil kebiasaan kreatif dan imajinatif dengan melihat bagaimana orang dewasa bertindak.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji bagaimana penggunaan perangkat elektronik berdampak pada perkembangan sosial anak-anak di Desa Sidotopo, Surabaya, Kecamatan Sepuluh Teluk. Ini adalah langkah penting yang harus diambil karena penelitian menunjukkan bahwa remaja dan orang tua mereka sering menggunakan perangkat elektronik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam kategori studi lapangan kualitatif karena mengandalkan tanggapan lisan dan tulisan peserta serta tindakan mereka yang memberikan informasi untuk menarik kesimpulan. Subyek yang dilibatkan dalam penelitian ini yakni 10 orang tua yang memiliki anak atau kerabat dekat usia dini yang sehari-harinya berinteraksi dengan gawai. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi partisipatif dan wawancara mendalam. Penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan data secara sistematis secara rasional, memastikan arah dan akuntabilitas, sehingga menjaga integritas ilmiahnya di seluruh urutan tindakan atau prosedur yang terlibat dalam perolehan data / informasi. Lokasi penelitian adalah Desa Sidotopo, Surabaya. Fokus dari penelitian ini adalah perkembangan sosial emosional anak usia dini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Bentuk Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Di Kelurahan Sidotopo Kota Surabaya

Tergantung pada permintaan pemilikinya, Gadget dapat digunakan karena berbagai alasan. Menggunakan perangkat elektronik dimulai pada masa kanak-kanak dan berlanjut hingga dewasa. Perangkat ini banyak digunakan di kalangan orang dewasa untuk berbagai tujuan, termasuk namun tidak terbatas pada: komunikasi, pencarian informasi, penjelajahan, streaming video, bermain game, dan banyak lagi. Namun, sepanjang tahun-tahun awal kehidupan, ini sering digunakan terutama untuk tujuan pendidikan, seperti bermain game dan menonton video. Waktu, lama, dan intensitas penggunaannya juga dapat bervariasi antara anak-anak dan orang dewasa.

Saat pertama kali dirilis, sebagian besar perangkat seluler terutama digunakan untuk bermain game. Bahkan anak-anak yang masih sangat kecil sering menggunakan ponsel atau tablet mereka untuk menonton kartun dan bentuk lain dari televisi anak-anak. Jumlah siswa yang menggunakannya untuk melihat video instruksional atau berkomunikasi dengan orang tua mereka agak sedikit.

Memberikan bimbingan dan pemahaman kepada anak-anak harus dilakukan secara progresif dan metodis. Masa kanak-kanak awal adalah fase kemajuan perkembangan yang signifikan yang secara substansial mempengaruhi kehidupan selanjutnya.

Perbincangan penulis dengan beberapa orang tua di Desa Sidotopo, Surabaya, dengan topik membimbing anak-anak dalam penggunaan perangkat elektronik dan perangkat lunak populer yang tepat disajikan dalam mata pelajaran berikut..

Tabel 1.1

No	Nama Orang Tua	Nama Anak	Usia Anak	Aplikasi yang Sering Digunakan	Bentuk Arahan/Nasihat
1	Ibu Nia Hamidah	Maulana Hanif Dzakiri	6 tahun	Video, YouTube	Memberikan arahan setiap anak menggunakan gadget terlalu lama.
2	Ibu Istikharoh	Muhammad Musthafa Azzam	5 tahun	Game, YouTube	Selalu memantau dan memberi nasihat pelan-pelan agar anak paham.
3	Ibu Syafa'ah	Aulia Safitri	6 tahun	Video, YouTube	Memberikan nasihat sebelum anak menggunakan gadget agar tumbuh rasa tanggung jawab dan kejujuran.
4	Ibu Dita Wahyu	Ria Adi Wijaya	4 tahun	Video	Memberi nasihat jika anak memakai gadget terlalu lama, tetapi kadang kurang mengontrol karena kesibukan.
5	Ibu Yayuk	Lailatus Suykriyah Fatmawati	3 tahun	Foto, Video, Game	Memberi arahan agar anak tahu dampak buruk bermain gadget terlalu lama.

Wawancara dengan lima orang tua dan lima pendidik anak usia dini menunjukkan bahwa memberikan bimbingan kepada anak-anak sangat penting, karena anak-anak kecil tidak memiliki keterampilan penalaran yang memadai dan tidak dapat membedakan antara perilaku yang menguntungkan dan merugikan, ditambah dengan rasa ingin tahu mereka yang tinggi. Tanggung jawab orang tua dalam memberikan bimbingan dan mengawasi penggunaan perangkat anak sangat penting.

Namun, banyak orang tua masih belum mengajari anak-anak mereka perbedaan antara elektronik yang baik dan yang berbahaya. Kecenderungan saya adalah membiarkan anak-anak bermain dengan gadget untuk waktu yang lebih lama daripada yang dianggap sesuai untuk kelompok usia mereka, baik sesuka hati maupun selama waktu luang saya. Aplikasi berdampak besar pada perkembangan sosial dan kebiasaan perilaku anak-anak. Video dan YouTube adalah dua aplikasi paling populer.

B. Dampak Penggunaan gadget Terhadap perkembangan Sosial Anak Usia Dini Di Kelurahan Sidotopo Kota Surabaya

Gadget adalah hal-hal yang dibedakan oleh kualitas yang berbeda, memiliki unit berkinerja tinggi, dan terkait dengan ukuran dan biaya. Awalnya, perangkat ini terutama berfungsi sebagai alat komunikasi; namun, seiring berjalannya waktu, perangkat ini telah berkembang menjadi instrumen canggih yang dilengkapi dengan beragam fitur, memungkinkan pengguna untuk terlibat dalam berbagai aktivitas, termasuk melakukan panggilan, mengirim pesan, menulis email, mengambil foto narsis atau foto objek, melacak waktu, dan banyak lagi.

Kemampuan untuk menyesuaikan perilaku seseorang dengan norma-norma sosial merupakan dasar untuk mempelajari perkembangan sosial. Istilah "perkembangan sosial" menggambarkan bagaimana perilaku anak-anak berubah sepanjang waktu agar sesuai dengan standar masyarakat. Menjamurnya berbagai

perangkat elektronik merupakan akibat langsung dari pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi modern. Perkembangan ilmiah dan teknis modern memiliki pengaruh yang luas terhadap kehidupan manusia, termasuk pada cara berpikir dan berperilaku kita. Anak-anak tidak kebal terhadap efek perilaku dari aktivitas penggunaan gawai yang berlebihan, secara khusus, ini berpengaruh pada kapasitas mereka untuk interaksi sosial.

Bisakah anak-anak muda di Desa Sidotopo, Surabaya menampilkan perilaku sosial yang berbeda setelah mengenal gadget? Hal ini mengingat penggunaan gadget berdampak pada perkembangan sosial anak-anak di sana.

Tabel 1.2. Wawancara Dampak Gadget terhadap Perilaku Sosial Anak

No	Nama Orang Tua	Pengaruh Sosial Anak Setelah Menkenal Gadget
1	Ibu Nia Hamidah	Anak jarang bermain di luar, lebih suka bermain di rumah, dan tidak responsif.
2	Ibu Istikharoh	Anak sulit diajak bicara saat bermain gadget dan menghindar jika diganggu.
3	Ibu Syafa'ah	Tidak ada pengaruh karena penggunaan gadget dibatasi.
4	Ibu Dita Wahyu	Tidak mengganggu perkembangan sosial jika penggunaan dibatasi.
5	Ibu Yayuk	Anak lebih suka bermain gadget atau nonton TV daripada bermain lainnya.

Hasil wawancara mendalam dengan lima orang tua menunjukkan bahwa perangkat teknologi bukan satu-satunya elemen yang berdampak pada perkembangan sosial anak di tahun-tahun awal. Televisi hanyalah salah satu dari beberapa bentuk media yang mungkin berdampak pada perkembangan sosial dan emosional anak di tahun-tahun awal. Tidak ada tempat khusus di mana televisi tidak berfungsi sebagai media hiburan dan informasi. Ada aspek positif dan buruk dari teknologi dan televisi. Namun, pelanggan, terutama anak-anak, berisiko terkena efek berbahaya ketika mereka menggunakan produk ini tanpa pengawasan dan untuk jangka waktu yang lebih lama dari yang disarankan.

Wawancara dan observasi di Desa Sidotopo, Surabaya, menunjukkan bahwa penggunaan perangkat pada awal masa bayi berpengaruh signifikan terhadap perkembangan sosial. Menjadi pendidik utama anak-anak mereka selama tahun-tahun pembentukan mereka, orang tua memainkan peran penting dalam hal ini. Karena potensi anak-anak untuk mendapatkan konten yang tidak pantas atau menyalahgunakan teknologi, sangat penting untuk mengawasi penggunaan perangkat mereka saat mereka masih kecil.

Anak-anak yang menonton media kekerasan mungkin tumbuh menjadi sombong karena meniru tindakan yang mereka lihat di media. Di sini, orang tua berperan sebagai pembimbing, membedakan fakta menurut usia anak-anaknya.

Karena waktu layar yang berlebihan dapat berdampak negatif pada perkembangan sosial anak, orang tua harus berbicara dengan anak-anak mereka tentang risiko menggunakan perangkat elektronik. Sudut pandang anggota keluarga dekat pemuda Surabaya, dengan fokus pada mereka yang tinggal di Desa Sidotopo.

Tabel 1.3. Pendapat saudara terdekat anak-anak usia dini terkait penggunaan Gadget di Kelurahan Sidotopo Kota Surabaya.

No	Nama Informan	Penggunaan Gadget Anak Usia Dini	Arahan dari Orang Tua
1	Ibu Siti Sa'adah	Banyak anak usia dini sudah menggunakan gadget sejak kecil.	Tidak dijelaskan secara rinci.
2	Iin Fribuati	Digunakan untuk bermain game, buka YouTube dan video.	Tidak dijelaskan secara rinci.
3	Bapak Abdul	Menggunakan gadget milik orang tua; jarang untuk belajar.	Ada arahan, tapi jarang digunakan untuk belajar.
4	Bapak Halim	Gadget digunakan untuk game dan video; ada arahan dari orang tua.	Memberi nasihat dan arahan.
5	Ibu Dewi	Penggunaan gadget melebihi durasi dapat berdampak buruk.	Harus ada pengawasan agar tidak disalahgunakan.

Hasil wawancara dengan lima keluarga dengan anak kecil mengungkapkan bahwa kepala rumah tangga tersebut menggunakan beberapa jenis gadget elektronik. Anak-anak belum menemukan teknologi mereka sendiri, jadi mereka memanfaatkan teknologi orang tua mereka. Ketika anak itu meminta untuk bermain rata-rata kurang dari satu jam, orang tuanya menyerahkan perangkatnya. Bahkan setelah menerima saran dan instruksi dari orang tua mereka, pemuda yang geram akan terus menggunakan perangkat elektronik untuk waktu yang lama.

C. Analisis Dampak Penggunaan gadget Terhadap perkembangan Sosial Anak Usia Dini Di Kelurahan Sidotopo Kota Surabaya.

Membatasi akses anak-anak ke perangkat pada saat ini sangat menantang dan tidak praktis. Masalahnya adalah orang tua tidak dapat melepaskan diri dari perangkat ini. Engagement dengan gadget, memfasilitasi komunikasi dengan sanak saudara menggunakan gadget, dan menyelesaikan berbagai kesulitan dalam memanfaatkan gadget. Anak-anak muda ada di dekatnya. Membatasi akses anak-anak ke perangkat elektronik membutuhkan banyak upaya dan merupakan tantangan yang signifikan.

Hasil positif dan negatif dapat dihasilkan dari penggunaan perangkat elektronik anak-anak. Salah satu efek positif dari teknologi adalah peningkatan kecerdasan dan kreativitas anak-anak melalui penggunaan program yang menarik dan ditingkatkan secara visual untuk membaca, menulis, menggambar, dan aktivitas serupa lainnya. Membaca dan menulis di atas kertas tidak membutuhkan lebih banyak tenaga atau waktu bagi anak-anak untuk belajar. Risiko kemunduran akademik, obesitas, dan depresi meningkat ketika anak-anak menggunakan gadget untuk waktu yang lama, yang berdampak buruk bagi kesehatan mereka karena mendorong gaya hidup yang tidak banyak bergerak dan membuat mereka makan lebih banyak makanan cepat saji.

Penggunaan perangkat elektronik berdampak negatif pada pendewasaan dan perkembangan remaja. Kecanduan game mendorong anak-anak kecil untuk meninggalkan aktivitas lain, menyalin urutan animasi semakin banyak, dan lebih sedikit berinteraksi dengan teman sekelas mereka saat mereka memilih keterlibatan dengan perangkat daripada mereka. Orang tua dapat membantu anak-anak mereka dari mengembangkan ketergantungan pada gadget elektronik dan gangguan kecemasan dalam hal berinteraksi dengan orang lain dengan memberi mereka pengawasan dan nasihat. Tubuh manusia melewati periode perkembangan yang

penting selama masa bayi, ketika kepekaan terhadap banyak rangsangan berada pada puncaknya. "Periode sensitif menunjukkan tahap pendewasaan dalam fungsi fisik dan psikologis, siap bereaksi terhadap rangsangan yang berkaitan dengan ranah kognitif, motorik, linguistik, sosio-emosional, religius, dan moral." Tahun lalu, Amrillah

Jadi, gadget hanya boleh digunakan untuk jangka waktu tertentu dan hanya jika orang tua yang tepat hadir saat bayinya masih sangat kecil. Untuk membimbing, mengawasi, dan mengarahkan penggunaan perangkat untuk meningkatkan perkembangan anak usia dini, orang tua memainkan peran penting. Teknologi dapat berfungsi sebagai media pembelajaran dan komunikasi anak-anak, tetapi tidak akan memengaruhi perilaku mereka di masa kanak-kanak dalam kedewasaan.

KESIMPULAN

Penelitian penulis tentang "penggunaan gadget dalam Perkembangan Sosial Anak Usia Dini di Desa Sidotopo Surabaya" menemukan bahwa bayi dan balita menghabiskan rata-rata satu jam setiap hari terpaku pada layar, terlibat dalam berbagai aktivitas berbasis layar seperti bermain game, menonton video kartun, dan mengakses YouTube. Karena anak-anak yang terpapar konten kekerasan di layar berisiko mengalami bahaya, penggunaan perangkat elektronik sepanjang masa kanak-kanak di Desa Sidotopo, Surabaya mengubah perkembangan sosialnya. Seiring dengan interaksi dengan orang-orang sezamannya, hal ini dapat mengarah pada dinamika kelompok. Penelitian yang dilakukan di Desa Sidotopo, Surabaya, menunjukkan bahwa televisi dan bentuk media massa lainnya memiliki peran penting dalam perkembangan sosial anak usia dini..

REFERENSI

- Abu Ahmad dan Munawar Sholeh, Psikologi Perkembangan, Jakarta :PT Rineka Cipta, 2005.
- Achmad Juantika dan Mubiar Agustin, Dinamika Perkembangan Anak dan Remaja, Bandung : PT Refika Aditama, 2011.
- Agus Dariyo, Psikologi perkembangan Anak Tiga Tahun Pertama, Bandung : PT Refika Aditama, 2007.
- Atien Nur Chamidah, Deteksi Dini Gangguan Pertumbuhan dan Perkembangan Anak, Jurnal Pendidikan Khusus, Yogyakarta : Jurusan Pendidikan Luar Biasa FIP UNY, No. 2, Vol. 5 November 2009.
- Fitrica Syafitri, "Memahami Perkembangan Psikologis Keagamaan Anak Usia Dini", Jurnal Of Early Childhood Islamic Education, Bengkulu : IAIN Bengkulu , No. 1, Vol. 2 Juli 2018.
- Juliansyah Noor, Metodologi Penelitian Skripsi, Tesis, Disertai, Dan Karya Ilmiah, Jakarta : Kencana, 2011.
- Lexy J. Moleong, Metode Penelitian Kualitatif, XXXVI, Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2017.
- Morrison, Andy Corry W, dan Farid Hamid, Metode Penelitian Survei, Jakarta : Pemada Media Grub, 2012.
- Mufida, Psikologi Keluarga Islam Berwawasan Gender, Yogyakarta : UIN Malang

Press, 2008.

- Nurhaeda, “Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Dalam Pandangan Islam Di PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu”, *Early Childhood Education Indonesian Journal*, Palu : FKIP Universitas Muhammadiyah Palu, No. 2 Vol. 1
- Okky Rachma Fajrin, Hubungan Tingkat Penggunaan Teknologi Mobile Gadget dan Eksistensi Permainan Tradisional Pada Anak Sekolah Dasar, *Jurnal Idea Societa*, Gresik: SDNU-1 Gresik, No. 6 Vol. 2 November 2015.
- Putri Hana Pebriana, Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini, *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Riau : PGSD FIP universitas Pahlawan Ruanku Tambusai, No. 01 Vol. 1 2017
- Sujiati, “Hubungan Lama dan Frekuensi penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah Di TK Islam Al Irsyad 01 Cilacap”, *Jurnal Kebidanan*, Cilacap : STIKES Al-Islamiah, No. 1, Vol. 8 Oktober 2018.
- Tania Clara Dewanti, Widada, dan Triyono, Hubungan Keterampilan Sosial dan Penggunaan Gadget Smartphone Dengan Prestasi Belajar Siswa SMA Negeri 9 Malang, *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, Malang : Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Malang, No. 3, Vol.1 2016.
- Taufik Amrillah, Memahami Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini Bagi Pengembangan Sosial Emosional Emosioanl Anak Usia Dini, *Jurnal An-Nahdhah*, Jambi : STAI Ma’arif Jambi, No. 02 Vol. 11 Juli-Desember 2017
- Zulfitria, “Pola Asuh Orang Tua Dalam Penggunaan Smartphone Pada Anak Sekolah Dasar”, *Jurnal Ilmiah PGSD*, Tangerang Selatan: Jurusan PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta, No. 2 Vol. 1 November 2017.
- Zulfitria, “Pola Asuh Orang Tua Dalam Penggunaan Smartphone Pada Anak Sekolah Dasar”, *Jurnal Ilmiah PGSD*, Tangerang Selatan: Jurusan PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta, No. 2 Vol. 1 November 2017.