

Dampak Interaksi dengan Gadget Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar: Sebuah Tinjauan Literatur

Helmi¹, Rila Hardiansyah²

¹Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Mataram, Indonesia

²Pendidikan Masyarakat, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi, Universitas Pendidikan Mandalika, Indonesia

helmi@uinmataram.ac.id¹, rilahardiansyah@undikma.ac.id²

Abstract

This research explores the impact of gadget use on elementary school children's emotional and social development through a comprehensive literature review. This study covers Scopus-indexed literature from 2019 to 2023. It focuses on how children's usage of gadgets affects their cognitive, linguistic, physical, and social-emotional development. The findings of the study demonstrate that attention span issues can result from excessive gadget use, sleep problems, and decreased physical activity, hindering children's emotional and social development. Children who frequently use gadgets tend to have lower social skills and are less sensitive to the environment around them. Although technology improves language skills and access to educational information, its negative impacts cannot be ignored. Therefore, parents and educators must monitor and limit children's screen time. This study recommends screen time limits based on the child's age: For kids ages 0 to 2, there should be no screen time; for kids ages 3 to 8, there should be less than 60 minutes per day; and for kids ages 6 to 8, there should be no more than 60 minutes per day. Technology use can be maximized without jeopardizing critical areas of a child's development when it is supervised properly.

Keywords:

Gadgets;
Emotional development;
social development;
use of technology;
primary school children;

Abstrak

Penelitian ini mengeksplorasi dampak Interaksi dengan gadget terhadap perkembangan emosi dan sosial anak sekolah dasar melalui tinjauan literatur yang komprehensif. Studi ini mencakup literatur terindeks Scopus dari tahun 2019 hingga 2023 yang berfokus pada dampak Interaksi dengan gadget terhadap berbagai aspek perkembangan anak, termasuk kognitif, bahasa, fisik, dan sosial-emosional. Temuan penelitian mengungkapkan bahwa Interaksi dengan gadget yang melampaui batas dapat menyebabkan gangguan pada rentang perhatian, masalah tidur, dan penurunan aktivitas fisik, yang dapat menghambat perkembangan emosi dan sosial anak. Anak-anak yang kerap kali memakai gadget cenderung memiliki kemampuan sosial yang lebih rendah dan kurang peka terhadap lingkungan sekitar mereka. Meskipun teknologi memberikan manfaat dalam meningkatkan keterampilan bahasa dan akses informasi pendidikan, dampak negatifnya tidak dapat diabaikan. Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan pendidik untuk mengawasi dan membatasi waktu layar anak-anak. Penelitian ini merekomendasikan batasan waktu layar berdasarkan usia anak: tidak ada waktu layar untuk anak usia 0-2 tahun, kurang dari 60 menit per hari untuk anak usia 3-5 tahun, dan maksimal 60 menit per hari untuk anak usia 6-8 tahun. Dengan pengawasan yang tepat, penggunaan teknologi dapat dioptimalkan tanpa mengorbankan aspek penting dari perkembangan anak.

Corresponding Author:

Helmi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan,
Universitas Islam Negeri Mataram
helmi@uinmataram.ac.id

1. PENDAHULUAN

Dalam era digital saat ini, Interaksi dengan gadget menjadi aspek yang tak terpisahkan dalam aktivitas harian, termasuk di antara anak-anak sekolah dasar. Dampak dari Interaksi dengan gadget pada perkembangan emosi dan sosial anak menjadi perhatian utama bagi para orang tua, pendidik, dan peneliti. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, akan mengeksplorasi secara mendalam dampak Interaksi dengan gadget terhadap perkembangan emosi dan sosial anak sekolah dasar. Interaksi dengan gadget, seperti smartphone, tablet, dan komputer, dapat memberikan berbagai manfaat pendidikan dan hiburan (Marpaung, 2018). Namun, penggunaannya yang melampaui batas atau tidak terkontrol dapat menimbulkan dampak negatif, khususnya pada perkembangan emosi dan sosial anak-anak yang melampaui batas dalam menggunakan gadget cenderung mengalami kesulitan dalam mengelola emosi mereka. Keterlibatan yang melampaui batas dengan gadget bisa mengakibatkan anak menjadi lebih mudah tersinggung, cemas, dan kurang memiliki empati terhadap orang lain. Selain itu, konten yang tidak sesuai usia atau terlalu melampaui batas juga dapat mempengaruhi kestabilan emosi anak. Gadget sering kali mengurangi waktu interaksi tatap muka antara anak dengan teman sebaya dan keluarga (Retalia, 2020). Akibatnya, kemampuan anak dalam berkomunikasi, bekerja sama, dan memahami norma sosial dapat terganggu. Anak yang lebih kerap kali memakai gadget mungkin menghadapi tantangan dalam menjalin hubungan sosial yang sehat dan mempelajari keterampilan sosial yang krusial.

Kita tidak dapat menolak kenyataan bahwa anak-anak di era modern ini terpapar pada gadget sejak usia dini. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa eksposur anak-anak terhadap gadget sekolah dasar dapat berdampak pada berbagai aspek, termasuk perkembangan emosi dan sosial mereka. Studi oleh Smith et al. (2018) menemukan bahwa paparan yang melampaui batas terhadap gadget dapat mengganggu keseimbangan emosional anak, sementara penelitian oleh (Fischer et al., 2016) menunjukkan adanya korelasi antara Interaksi dengan gadget dengan penurunan kemampuan sosial anak. Namun demikian, terdapat kesenjangan dalam literatur yang belum terpenuhi. Meskipun banyak penelitian telah dilakukan dalam konteks ini, masih terdapat kekurangan dalam pemahaman tentang mekanisme dan jangka waktu dampak Interaksi dengan gadget pada perkembangan emosi dan sosial anak sekolah dasar. Studi terbaru oleh (Garcia et al., 2022) menyoroti pentingnya memahami konteks spesifik Interaksi dengan gadget dan pola interaksi sosial anak untuk merumuskan rekomendasi yang lebih tepat. Salah satu permasalahan yang perlu dipahami dengan lebih baik adalah bagaimana pola Interaksi dengan gadget berkontribusi terhadap pembentukan emosi dan interaksi sosial anak-anak (Dini, 2022). Sebagai contoh, sementara beberapa penelitian menunjukkan bahwa Interaksi dengan gadget yang melampaui batas dapat menyebabkan isolasi sosial dan kesulitan dalam berinteraksi dengan orang lain, penelitian lainnya menunjukkan bahwa gadget juga dapat menjadi alat yang memfasilitasi komunikasi dan interaksi sosial anak-anak, terutama dalam konteks pembelajaran dan hiburan.

Penelitian ini juga penting untuk menangkap dinamika perubahan dalam pola Interaksi dengan gadget dan perkembangan anak (Sapardi, 2018). Dengan teknologi terus berkembang, penting untuk terus memperbarui pemahaman kita tentang dampaknya pada anak-anak. Tujuan penelitian ini adalah untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang hubungan antara Interaksi dengan gadget dan perkembangan emosi serta sosial anak sekolah dasar (Rini et al., 2021), serta menyediakan dasar untuk pengembangan strategi pendekatan yang lebih efektif dalam mengelola Interaksi dengan gadget di kalangan anak-anak.

Dalam penelitian ini, unit analisis adalah anak-anak sekolah dasar dan interaksi mereka dengan gadget, baik di rumah maupun di lingkungan sekolah. akan melakukan tinjauan literatur yang komprehensif atas penelitian terbaru dalam sepuluh tahun terakhir untuk memahami perkembangan terkini dalam domain ini. Dengan demikian, penelitian ini akan membahas dampak Interaksi dengan gadget pada perkembangan emosi dan sosial anak sekolah dasar, serta memberikan wawasan yang mendalam tentang permasalahan yang dihadapi dan potensi solusi yang dapat diimplementasikan.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini didasarkan pada tinjauan literatur yang komprehensif tentang dampak Interaksi dengan gadget terhadap perkembangan emosi dan sosial anak sekolah dasar (Rivai et al., 2021). Langkah-langkah yang dilalui memastikan reliabilitas dan validitas temuan

penelitian. Penelitian dimulai dengan menyusun kerangka konseptual yang mencakup pemahaman mendalam tentang konsep-konsep kunci yang terkait dengan Interaksi dengan gadget dan perkembangan anak, seperti teori-teori perkembangan anak, konsep emosi, interaksi sosial, dan dampak teknologi pada perilaku manusia. Kerangka konseptual ini menjadi landasan bagi penelitian.

Pencarian literatur dilakukan secara ekstensif menggunakan basis data akademik dan sumber-sumber informasi terpercaya lainnya. Literatur yang relevan dipilih berdasarkan kriteria inklusi yang telah ditetapkan, termasuk tahun publikasi dalam kurun waktu sepuluh tahun terakhir dan relevansi dengan topik penelitian. Setelah literatur terkumpul, dilakukan analisis mendalam terhadap setiap artikel dan makalah yang dipilih. Temuan-temuan utama, metodologi yang digunakan, dan kerangka konseptual yang mendasari setiap penelitian dieksplorasi. Berdasarkan analisis literatur, instrumen penelitian yang sesuai dikembangkan untuk mengumpulkan data yang diperlukan (Pranata & Sinaga, 2023). Instrumen ini mencakup daftar pertanyaan atau kategori analisis yang akan digunakan dalam tinjauan literatur.

Data dikumpulkan melalui analisis terhadap literatur yang telah terpilih. Pendekatan sistematis digunakan untuk mengumpulkan dan menyusun temuan-temuan yang relevan dari setiap artikel dan makalah. Data yang dikumpulkan ditelaah secara kritis untuk menemukan ragam umum, tren, dan kesimpulan-kesimpulan utama yang muncul dari literatur yang ditinjau (Suhartawan et al., 2024). Analisis dilakukan dengan membandingkan dan mengontraskan temuan dari berbagai sumber literatur (N. P. Nasution et al., 2023). Lokasi penelitian adalah dalam literatur ilmiah yang telah dipublikasikan, dan durasi penelitian ditentukan oleh rentang waktu yang digunakan untuk mencari dan menganalisis literatur yang relevan. Adapun pengecekan keabsahan hasil penelitian dilakukan melalui proses verifikasi terhadap kecocokan antara temuan yang ditemukan dengan teori-teori yang telah disusun dalam kerangka konseptual. Selain itu, sintesis temuan dari berbagai sumber literatur juga memberikan dasar yang kuat untuk keabsahan dan validitas temuan penelitian.

3. PEMBAHASAN

3.1. Gadget

Perangkat elektronik yang dikenal dengan sebutan gadget telah menjadi aspek yang tak terpisahkan dalam kehidupan masa kini (Nuraida, 2023). Gadget dirancang untuk memberikan kemudahan akses dan mobilitas kepada penggunaanya dalam menjalankan berbagai aktivitas sehari-hari. Mulai dari smartphone yang memungkinkan komunikasi dalam jangkauan global hingga tablet yang memfasilitasi pembelajaran online, gadget menyediakan beragam fungsi yang mendukung kebutuhan individu dalam era digital ini (Paramansyah & SE, 2020). Dengan ukuran yang kecil dan kemampuan yang semakin canggih, gadget telah menjadi alat yang sangat populer di kalangan berbagai usia, dari anak-anak hingga dewasa. Meskipun gadget memberikan berbagai manfaat dalam meningkatkan efisiensi dan koneksi antarindividu, penggunaan yang tidak terkontrol dapat memiliki dampak negatif terutama pada anak-anak (Kasingku & Sanger, 2023). Anak-anak yang terlalu banyak terpapar pada gadget cenderung mengalami gangguan dalam perkembangan emosi dan sosial mereka. Interaksi yang melampaui batas dengan layar gadget dapat mengurangi waktu yang dihabiskan untuk interaksi sosial di dunia nyata, menyebabkan isolasi dan kesulitan dalam membangun hubungan antarpersonal (Thoha et al., 2023).

Oleh karena itu, penting untuk memahami dengan baik peran gadget dalam aktivitas harian dan membatasi penggunaannya, terutama pada anak-anak. Pendidikan yang bijaksana tentang Interaksi dengan gadget serta pengawasan yang tepat dari orang tua dan pendidik dapat membantu mengurangi risiko dampak negatif yang mungkin timbul. Dengan demikian, potensi gadget dapat dimanfaatkan secara optimal sambil tetap memperhatikan keseimbangan dan kesejahteraan anak-anak dalam prosesnya.

3.2. Perkembangan Emosi dan Sosial Anak

Perkembangan afeksi dan sosial anak adalah proses yang kompleks dan dinamis yang terjadi sepanjang masa kanak-kanak (Ainiyah, 2018). Emosi anak-anak berkembang seiring waktu, memungkinkan mereka untuk memahami, mengekspresikan, dan mengelola perasaan mereka dengan lebih baik. Ini mencakup kemampuan untuk merasakan empati, mengatasi frustrasi, serta membangun dan memelihara hubungan yang sehat dengan orang lain (Fina, 2024). Secara sosial, anak-anak belajar berinteraksi dengan teman sebaya, memahami norma-norma sosial, dan mengembangkan keterampilan komunikasi yang efektif. Interaksi sosial ini membantu anak-anak dalam membentuk identitas mereka dan mengenali tempat mereka dalam kelompok sosial yang lebih luas (Sukatin et al., 2020).

Keluarga adalah lingkungan pertama dan utama yang mempengaruhi perkembangan emosi dan sosial anak. Interaksi yang penuh kasih sayang, dukungan emosional, dan bimbingan dari orang tua sangat penting (Hasanah, 2016). Anak-anak belajar mengelola emosi mereka dan berinteraksi dengan orang lain melalui contoh yang diberikan oleh orang tua mereka. Komunikasi yang terbuka dan hubungan yang penuh

perhatian membantu anak merasa aman dan dihargai, yang merupakan dasar penting bagi perkembangan emosi yang sehat.

Sekolah memainkan peran penting dalam menyediakan lingkungan di mana anak-anak dapat belajar dan berlatih keterampilan social (Ilsa & Nurhafizah, 2020). Guru yang peduli dan mendukung dapat membantu anak-anak mengatasi tantangan emosional dan sosial, seperti konflik dengan teman sebaya atau tekanan akademis. Selain itu, kegiatan kelompok dan proyek kolaboratif di sekolah memungkinkan anak-anak belajar bekerja sama, berbagi, dan berkomunikasi dengan efektif (Agusniatih & Manopa, 2019).

Hubungan dengan teman sebaya sangat penting dalam perkembangan sosial anak. Melalui interaksi ini, anak-anak belajar tentang kerja sama, negosiasi, dan resolusi konflik (F. N. Nasution et al., 2023). Bermain bersama teman-teman juga membantu anak-anak mengembangkan rasa empati dan belajar memahami perspektif orang lain. Di era digital ini, Interaksi dengan gadget dan media sosial telah menjadi bagian integral dari kehidupan anak-anak (Cholifah, 2017). Sementara teknologi dapat menawarkan manfaat pendidikan dan hiburan, penggunaan yang melampaui batas dapat menghambat perkembangan sosial dan emosional anak. Anak yang menghabiskan banyak waktu di depan layar mungkin kehilangan kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan teman sebaya dan orang dewasa, yang penting untuk pembelajaran sosial dan emosional.

3.1. Sumber Data

Sumber data pada penelitian ini adalah jurnal yang terindeks scopus dengan rentang waktu tahun 2019 sampai 2023 dengan keyword *The Impact of Gadget, Children's Emotional, Social Development*. Dari hasil pengumpulan data didapati 5 jurnal terfokus pada dampak Interaksi dengan gadget terhadap perkembangan emosi dan sosial anak sekolah dasar. Sumber data dapat dilihat dari tabel berikut.

Tabel 1. Sumber Data

No	Cites	Authors	Title	Year	Source	GSRank
1	5	V.N. Panjeti-Madan	<i>"Impact of Screen Time on Children's Development: Cognitive, Language, Physical, and Social and Emotional Domains"</i>	2023	<i>Multimodal Technologies and Interaction</i>	1
2	4	E. Setiawati	<i>"The Effect of Gadget on Children's Social Capability"</i>	2019	<i>Journal of Physics: Conference Series</i>	2
3	1	I. Stevanus	<i>"The Impact of Gadget Usage on the Social and Linguistic Development of Primary School Students"</i>	2023	<i>International journal of online and biomedical engineering</i>	3
4	0	L.R. Amalia	<i>"The Relationship of Youtube Watching Intensity with Children's Social Emotional Development"</i>	2021	<i>ACM International Conference Proceeding Series</i>	4
5	0	M. Iqbal	<i>"A study on environmental education-a barefoot college model understanding"</i>	2020	<i>International Journal of Advanced Science and Technology</i>	5

Dalam temuan oleh Laili Rizki Amalia, Muh. Haris Zubaidillah dan Dony Ahmad Ramadhani, di dapati bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas menonton YouTube dengan perkembangan sosial-emosional anak-anak (Amalia, 2021). Penelitian ini mengungkapkan bahwa meskipun menonton YouTube telah menjadi aktivitas yang umum dan rutin bagi anak-anak, intensitas penggunaannya tidak secara langsung mempengaruhi perkembangan emosi dan interaksi sosial mereka. Namun hasil penelitian juga menyatakan bahwa penting bagi orang tua dan guru untuk lebih memperhatikan dan membimbing anak-anak dalam menonton YouTube agar tidak menimbulkan dampak negatif yang mempengaruhi emosi anak. Penelitian ini juga diharapkan dapat mendorong anak-anak untuk lebih bijaksana

dan selektif dalam menggunakan YouTube, sehingga penggunaan platform ini tidak berdampak buruk pada perkembangan sosial dan emosional mereka.

Iqbal, M mengungkapkannya dalam penelitiannya yang berjudul “*A study on environmental education-a barefoot college model understanding*” mengungkapkan pentingnya pendidikan berbasis keterampilan lingkungan, mengingat tantangan yang dihadapi oleh generasi muda saat ini yang terlalu banyak menghabiskan waktu dengan permainan dalam ruangan dan perangkat elektronik. Kebiasaan ini tidak hanya berdampak negatif pada kesehatan anak-anak tetapi juga menjauhkan mereka dari lingkungan alam dan mengurangi kesadaran akan pentingnya konservasi alam. Selain itu, kekurangan keterampilan di kalangan angkatan kerja merupakan hambatan utama bagi pertumbuhan yang lebih tinggi dan inklusif. Sektor-sektor utama seperti teknologi informasi dan komunikasi (ICT) (Iqbal, 2020), layanan keuangan, pariwisata, ritel, dan manufaktur yang memerlukan keterampilan tinggi menghadapi kekurangan tenaga kerja terampil. Oleh karena itu, perlu meningkatkan kualitas sistem pendidikan tingginya dan memperluas akses, sambil memanfaatkan dan menyebarkan pengetahuan yang diperoleh melalui model pendidikan inovatif yang dikembangkan di dalam dan luar negeri. Studi ini juga menyoroti peran penting organisasi pendidikan lingkungan berbasis keterampilan seperti Barefoot College dalam membekali generasi muda dengan keterampilan yang diperlukan untuk pertumbuhan ekonomi yang berkelanjutan dan pemeliharaan lingkungan.

(Iqbal, 2020) mengungkapkan dalam penelitiannya yang berjudul “*Impact of Screen Time on Children’s Development: Cognitive, Language, Physical, and Social and Emotional Domains*” bahwa penggunaan teknologi memiliki dampak yang signifikan pada berbagai aspek perkembangan anak-anak di bawah delapan tahun, mencakup domain kognitif, bahasa, fisik, dan sosial-emosional. Meskipun terdapat manfaat dari penggunaan teknologi, seperti peningkatan keterampilan bahasa dan akses ke informasi pendidikan, ada juga kerugian yang perlu diperhatikan, seperti gangguan pada rentang perhatian, masalah tidur, dan penurunan aktivitas fisik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemantauan dan pengendalian waktu layar sangat penting untuk memastikan perkembangan anak yang sehat dan seimbang. Untuk mendukung kemajuan yang berkelanjutan dalam semua domain perkembangan, disarankan bahwa waktu layar bagi anak-anak dibatasi sesuai dengan usia tidak ada waktu layar untuk anak usia 0-2 tahun, kurang dari 60 menit per hari untuk anak usia 3-5 tahun, dan maksimal 60 menit per hari untuk anak usia 6-8 tahun. Dengan pendekatan yang tepat, penggunaan teknologi dapat dimanfaatkan secara optimal tanpa mengorbankan aspek-aspek penting dari perkembangan anak.

Dalam judul “*The Effect of Gadget on Children’s Social Capability*” mengungkapkan bahwa penggunaan teknologi berdampak signifikan pada berbagai aspek perkembangan anak-anak di bawah delapan tahun, termasuk domain kognitif, bahasa, fisik, dan sosial-emosional. Meskipun terdapat beberapa manfaat dari penggunaan teknologi, seperti peningkatan keterampilan bahasa dan akses ke informasi pendidikan, ada juga dampak negatif yang perlu diwaspadai, seperti gangguan pada rentang perhatian, masalah tidur, dan penurunan aktivitas fisik. Oleh karena itu, pemantauan dan pengendalian waktu layar sangat penting untuk memastikan perkembangan anak yang sehat dan seimbang (Setiawati, 2019). Rekomendasi spesifik menyarankan bahwa waktu layar bagi anak-anak harus dibatasi sesuai dengan usia mereka: tidak ada waktu layar untuk anak usia 0-2 tahun, kurang dari 60 menit per hari untuk anak usia 3-5 tahun, dan maksimal 60 menit per hari untuk anak usia 6-8 tahun. Dengan pendekatan yang tepat, penggunaan teknologi dapat dimanfaatkan secara optimal tanpa mengorbankan aspek-aspek penting dari perkembangan anak.

Kesimpulan dari penelitian dari penelitian “*The Impact of Gadget Usage on the Social and Linguistic Development of Primary School Students*” oleh (Stevanus, 2023) bahwa Interaksi dengan gadget memiliki dampak signifikan terhadap perkembangan sosial dan linguistik siswa sekolah dasar. Interaksi dengan gadget yang tinggi berkontribusi pada kemampuan sosial anak-anak dalam berinteraksi dengan teman sebaya dan dalam memahami kondisi emosional teman-teman mereka. Namun, ada juga aspek negatif dari Interaksi dengan gadget yang perlu diperhatikan, seperti kecenderungan anak-anak untuk menjadi kurang peka terhadap lingkungan sekitar mereka dan menghabiskan lebih banyak waktu dengan gadget daripada berinteraksi langsung dengan orang lain. Oleh karena itu, penting bagi sekolah dan orang tua untuk menetapkan pedoman etika dan memberikan bimbingan pendidikan terkait Interaksi dengan gadget untuk mengurangi dampak negatifnya dan memastikan perkembangan sosial dan linguistik anak-anak berjalan optimal.

4. KESIMPULAN DAN SARAN/REKOMENDASI

4.1 Kesimpulan

Interaksi dengan gadget memiliki dampak signifikan terhadap perkembangan emosi dan sosial anak-anak sekolah dasar. Gadget, yang kini telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, tidak hanya menyediakan manfaat dalam hal akses informasi dan peningkatan keterampilan bahasa, tetapi

juga membawa berbagai dampak negatif. Interaksi dengan gadget yang melampaui batas dapat menyebabkan gangguan pada rentang perhatian anak, masalah tidur, dan penurunan aktivitas fisik. Ini semua dapat menghambat perkembangan emosi dan sosial anak, yang penting bagi kesejahteraan mereka di masa depan. Hal ini juga didukung oleh penelitian (Zain et al., 2022) yang menyatakan penggunaan gadget memiliki dampak signifikan terhadap perkembangan emosi dan sosial anak-anak sekolah dasar. Penelitian menunjukkan bahwa Interaksi dengan gadget yang melampaui batas dapat menyebabkan berbagai masalah seperti gangguan pada rentang perhatian anak, masalah tidur, dan penurunan aktivitas fisik. Hal ini dapat menghambat perkembangan emosi dan sosial anak, mengurangi kemampuan mereka untuk berinteraksi dengan teman sebaya dan mengelola emosi mereka dengan baik.

Penelitian ini menemukan bahwa anak-anak yang kerap kali memakai gadget cenderung memiliki kemampuan sosial yang lebih rendah dalam berinteraksi dengan teman sebaya dan memahami kondisi emosional orang lain. Interaksi dengan gadget yang tinggi dapat membuat anak-anak menjadi kurang peka terhadap lingkungan sekitar mereka, lebih memilih menghabiskan waktu dengan gadget daripada berinteraksi langsung dengan orang lain. Hal ini dapat menyebabkan isolasi sosial dan kesulitan dalam membangun hubungan interpersonal yang sehat, yang penting untuk perkembangan emosi dan sosial mereka. Hal ini seiring dengan pernyataan (Zain et al., 2022) bahwa anak-anak dari generasi Z dan Alpha sangat terbiasa dengan teknologi sejak lahir, dan Interaksi dengan gadget yang melampaui batas dapat menyebabkan ketergantungan dan adiksi dan adanya korelasi signifikan antara intensitas Interaksi dengan gadget dan perkembangan sosial-emosional anak-anak usia 48-72 bulan, di mana Interaksi dengan gadget yang tinggi dikaitkan dengan penurunan kemampuan sosial-emosional mereka.

Meskipun terdapat beberapa manfaat dari penggunaan teknologi dalam konteks pendidikan, seperti peningkatan keterampilan bahasa dan akses ke informasi pendidikan, dampak negatifnya tidak dapat diabaikan. Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan pendidik untuk memainkan peran aktif dalam memantau dan mengendalikan Eksposur anak-anak terhadap gadget. Pendidikan yang bijaksana tentang Interaksi dengan gadget serta pengawasan yang tepat dari orang tua dan pendidik dapat membantu mengurangi risiko dampak negatif yang mungkin timbul. Penemuan ini juga didukung (Maryville.edu, 2022) yang mengungkapkan paparan yang melampaui batas terhadap teknologi dapat menyebabkan masalah seperti kurangnya perhatian, perilaku agresif, obesitas, masalah tidur, dan risiko depresi. Anak-anak yang menghabiskan terlalu banyak waktu di depan layar cenderung mengalami isolasi sosial dan kesulitan dalam berinteraksi secara langsung dengan orang lain.

Untuk mendukung kemajuan yang berkelanjutan dalam semua domain perkembangan, penelitian ini merekomendasikan batasan waktu layar yang sesuai dengan usia anak-anak. Tidak ada waktu layar untuk anak usia 0-2 tahun, kurang dari 60 menit per hari untuk anak usia 3-5 tahun, dan maksimal 60 menit per hari untuk anak usia 6-8 tahun. Dengan pendekatan yang tepat, penggunaan teknologi dapat dimanfaatkan secara optimal tanpa mengorbankan aspek-aspek penting dari perkembangan anak. Selain itu, menetapkan pedoman etika dan memberikan bimbingan pendidikan terkait Interaksi dengan gadget di rumah dan sekolah menjadi langkah yang sangat penting. Seperti yang diungkapkan pada (Mayoclinic.org, 2022) bahwa Menggunakan teknologi secara bijaksana dan dengan pengawasan yang tepat dapat memaksimalkan manfaatnya tanpa mengorbankan aspek penting dari perkembangan anak. Misalnya, penggunaan program pendidikan yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan hasil sosial, kognitif, dan literasi pada anak usia prasekolah serta mengajarkan kebiasaan sehat. Namun, terlalu banyak waktu layar dapat menyebabkan masalah tidur, obesitas, dan kesulitan sosial.

4.2 Saran/Rekomendasi

Untuk mendukung kemajuan yang berkelanjutan dalam semua domain perkembangan, penelitian ini merekomendasikan batasan waktu layar yang sesuai dengan usia anak-anak. Tidak ada waktu layar untuk anak usia 0-2 tahun, kurang dari 60 menit per hari untuk anak usia 3-5 tahun, dan maksimal 60 menit per hari untuk anak usia 6-8 tahun. Dengan pendekatan yang tepat, penggunaan teknologi dapat dimanfaatkan secara optimal tanpa mengorbankan aspek-aspek penting dari perkembangan anak. Selain itu, menetapkan pedoman etika dan memberikan bimbingan pendidikan terkait Interaksi dengan gadget di rumah dan sekolah menjadi langkah yang sangat penting.

REFERENSI

- Agusniatih, A., & Manopa, J. M. (2019). *Keterampilan sosial anak usia dini: teori dan metode pengembangan*. Edu Publisher.
- Ainiyah, N. (2018). Remaja millennial dan media sosial: media sosial sebagai media informasi pendidikan bagi remaja millennial. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 2(2), 221–236.
- Amalia, L. R. (2021). The Relationship of Youtube Watching Intensity with Children's Social Emotional

- Development. In *ACM International Conference Proceeding Series*.
<https://doi.org/10.1145/3516875.3516944>
- Cholifah, P. S. (2017). Pemahaman perspektif sosial, penalaran moral dan prososial, serta pengaruh teman sebaya pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Tarbiyatuna: Kajian Pendidikan Islam*, 1(2), 1–11.
- Dini, J. (2022). Permasalahan pola asuh dalam mendidik anak di era digital. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1965–1975.
- Fina, R. (2024). *HUBUNGAN ANTARA KEMATANGAN EMOSI DAN KONTROL DIRI PADA SISWA SMP N 3 KESUGIHAN*. Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali.
- Fischer, W. W., Hemp, J., & Johnson, J. E. (2016). Evolution of oxygenic photosynthesis. *Annual Review of Earth and Planetary Sciences*, 44, 647–683.
- Garcia, M. I., Carraig, D. J., Carator, K., Oyco, M. T., Tababa, G. A., Linaugo, J., & De Oca, P. R. (2022). The influence of gadget dependency on the academic procrastination levels of grade 12 stem students. *International Journal of Multidisciplinary: Applied Business and Education Research*, 3(6), 1197–1210.
- Hasanah, U. (2016). Pola asuh orangtua dalam membentuk karakter anak. *Jurnal Elementary*, 2(2), 72–82.
- Ilsa, F. N., & Nurhafizah, N. (2020). Penggunaan metode bermain peran dalam pengembangan kemampuan sosial anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1080–1090.
- Iqbal, M. (2020). A study on environmental education-a barefoot college model understanding. *International Journal of Advanced Science and Technology*, 29(6), 1464–1470.
https://api.elsevier.com/content/abstract/scopus_id/85083995090
- Kasingku, J., & Sanger, A. H. F. (2023). Dunia digital vs dunia rohani: dilema dalam pertumbuhan anak. *Journal of Education Research*, 4(3), 1325–1330.
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh Interaksi dengan gadget dalam kehidupan. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 5(2).
- Maryville.edu. (2022). *Children and Technology: Positive and Negative Effects*.
<https://online.maryville.edu/blog/children-and-technology/>
- Mayoclinic.org. (2022). *Screen time and children: How to guide your child*.
<https://www.mayoclinic.org/healthy-lifestyle/childrens-health/in-depth/screen-time/art-20047952>
- Nasution, F. N., Syahrin, N. H. A., Hasibuan, N. F., Tanjung, Z. F. U., & Al-Hadid, N. H. (2023). Peran Bimbingan Konseling Dalam Perkembangan Sosial-Emosional Anak. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 2(5), 668–675.
- Nasution, N. P., Dinoto, B. A., Simanullang, U. S., Rejeki, T., & Veryawan, M. I. (2023). Implementasi Toleransi Beragama Dalam Perspektif Islam: Sebuah Analisis Literatur. *At-Taqwa: Jurnal Pendidikan Dan Islamic Studies*, 1(1).
- Nuraida, H. (2023). RISIKO GADGET MELAMPAUI BATAS : DAMPAK NEGATIF PADA KARAKTER MENTAL DAN EMOSI ANAK. *Seroja: Jurnal Pendidikan*, 2(4), 387–395.
- Paramansyah, H. A., & SE, M. M. (2020). *Manajemen pendidikan dalam menghadapi era digital*. Arman Paramansyah.
- Pranata, S. P., & Sinaga, A. (2023). Analysis of Brand Awareness and Brand Image Strategies on Lake Toba Tourists' Interest through the F1H20 Power Boat Digital Marketing Strategy in Balige, North Tapanuli. *Journal of Business Management and Economic Development*, 1(02), 240–249.
- Retalia, R. (2020). Dampak Intensitas Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 2(2), 45–55.
- Rini, N. M., Pratiwi, I. A., & Ahsin, M. N. (2021). Dampak Interaksi dengan gadget terhadap perilaku sosial anak usia sekolah dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 7(3), 1236–1241.
- Rivai, A., Pranata, S. P., Fadila, Z., Syahlina, M., & Ginting, B. B. (2021). The Effect of Facilities on Motivation and Its Impact on Accounting Understanding. *International Journal of Science, Technology & Management*, 2(6), 1934–1938.
- Sapardi, V. S. (2018). Hubungan Interaksi dengan gadget dengan perkembangan anak usia prasekolah di PAUD/TK Islam Budi Mulia. *Menara Ilmu: Jurnal Penelitian Dan Kajian Ilmiah*, 12(80).
- Setiawati, E. (2019). The Effect of Gadget on Children's Social Capability. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1179, Issue 1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1179/1/012113>
- Stevanus, I. (2023). The Impact of Gadget Usage on the Social and Linguistic Development of Primary School Students. *International Journal of Online and Biomedical Engineering*, 19(11), 159–172.
<https://doi.org/10.3991/ijoe.v19i11.40903>
- Suhartawan, B., MT, M., Nurmaningtyas, A. R., Deni, H. A., MM, C. Q. M., Santje Magdalena Iriyanto, M. T., Siti Sopiah, S. S., Indah Naryanti, S. K. M., Vanchapo, A. R., & MKes, M. (2024). *Metodologi Penelitian*. Cendikia Mulia Mandiri.
- Sukatin, Q. Y. H., Alivia, A. A., & Bella, R. (2020). Analisis psikologi perkembangan sosial emosional anak

- usia dini. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 6(2), 156–171.
- Thoha, P. M., Kurniawan, R. P., & Faristiana, A. R. (2023). Perubahan Komunikasi Orang Tua Terhadap Anak Di Era Digital. *Student Scientific Creativity Journal*, 1(4), 415–431.
- Zain, Z. M., Jasmani, F. N., Haris, N. H., & Nurudin, S. M. (2022). Gadgets and Their Impact on Child Development. In *Proceedings* (Vol. 82, Issue 1). <https://doi.org/10.3390/proceedings2022082006>