



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 5 Nomor 4 Tahun 2025 Page 12381-12389

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengaruh Intensitas Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun di Kober Ciwaka Kecamatan Walantaka

Sri Wahyuni^{1✉}, Atin Fatimah², Fahmi³

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Email: 2228210030@untirta.ac.id^{1✉}

Abstrak

Penggunaan *gadget* yang semakin meluas pada anak usia dini menjadi perhatian serius, karena berpotensi mempengaruhi perkembangan sosial mereka. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak usia 4-5 tahun di Kober Ciwaka, Kecamatan Walantaka. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan *ex post facto*. Sampel terdiri dari 30 anak yang dipilih dengan teknik *purposive sampling*. Instrumen penelitian berupa kuesioner dan observasi dianalisis menggunakan uji regresi linier sederhana dengan bantuan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan nilai *t*-hitung = -4,098 dengan signifikansi 0,000 (<0,05), serta koefisien korelasi (Beta = -0,612) yang menunjukkan hubungan negatif kuat antara penggunaan *gadget* dan perkembangan sosial anak. Kesimpulannya, semakin tinggi intensitas penggunaan *gadget*, semakin rendah perkembangan sosial anak, terutama dalam keterampilan berinteraksi, bekerja sama, dan berempati. Oleh karena itu, diperlukan pengawasan ketat dari orang tua dan guru terhadap penggunaan *gadget* pada anak usia dini.

Kata Kunci: *Penggunaan Gadget, Perkembangan Sosial, Anak Usia Dini, Intensitas, Interaksi Sosial*

Abstract

The widespread use of *gadgets* among early childhood has raised serious concerns, due to its potential impact on their social development. This study aims to analyze the influence of *gadget* usage intensity on the social development of children aged 4–5 years at Kober Ciwaka, Walantaka District. A quantitative method with an ex post facto approach was used. The sample consisted of 30 children selected through purposive sampling. Data were collected using questionnaires and observations and analyzed with simple linear regression using SPSS. The results showed a t-value of -4.098 with a significance level of 0.000 (<0.05), and a correlation coefficient (Beta = -0.612) indicating a strong negative relationship between *gadget* usage and children's social development. The study concludes that the higher the *gadget* usage intensity, the lower the children's ability to interact, cooperate, and empathize. Therefore, strict supervision by parents and teachers over *gadget* usage in early childhood is essential.

Keywords: *Gadget Usage, Social Development, Early Childhood, Intensity, Social Interaction*

PENDAHULUAN

Perkembangan sosial anak usia dini merupakan aspek fundamental yang berperan dalam membentuk kemampuan mereka untuk berinteraksi, menyesuaikan diri, serta membangun hubungan sosial yang sehat dengan orang lain. Pada usia 4-5 tahun, anak mulai menunjukkan peningkatan dalam keterampilan sosialnya, seperti berbagi, bekerja sama, memahami perasaan orang lain, serta mengikuti aturan dalam interaksi sehari-hari. Masa ini sering disebut sebagai masa emas atau *golden age*, di mana perkembangan anak terjadi secara pesat dalam berbagai aspek, termasuk aspek social (Amini & Aisyah, 2014). Namun, dalam era digital yang semakin maju, perkembangan sosial anak dihadapkan pada tantangan baru, salah satunya adalah tingginya intensitas penggunaan *gadget*.

Gadget kini telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, baik bagi orang dewasa maupun anak-anak. Berdasarkan (Statistik, 2021), sebanyak 47,7% anak prasekolah telah menggunakan *gadget*, dan sekitar 88,99% anak usia 5 tahun ke atas sudah mengakses internet untuk berbagai keperluan, termasuk hiburan dan pendidikan. Fenomena ini menunjukkan bahwa akses terhadap teknologi semakin mudah dijangkau oleh anak-anak, bahkan sejak usia dini. Penggunaan *gadget* dalam batas wajar dapat memberikan manfaat edukatif, seperti meningkatkan kreativitas, memperluas wawasan, serta melatih keterampilan kognitif anak. Namun, penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol dan berlebihan dapat berdampak negatif pada perkembangan sosial anak, karena waktu yang seharusnya digunakan untuk berinteraksi dengan teman sebaya dan keluarga justru tergantikan oleh interaksi pasif dengan layar.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa intensitas penggunaan *gadget* yang tinggi berhubungan dengan penurunan kemampuan interaksi sosial anak. Anak yang

lebih sering menggunakan *gadget* cenderung mengalami kesulitan dalam membangun hubungan sosial, menunjukkan perilaku individualis, kurang mampu memahami emosi orang lain, serta memiliki keterampilan komunikasi yang lebih rendah dibandingkan anak yang lebih banyak berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya dan lingkungannya. Studi yang dilakukan oleh (Andin et al., 2023) menemukan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan *gadget* pada anak usia dini, semakin rendah kemampuan mereka dalam berinteraksi dengan teman sebaya. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Heni & Mujahid, 2018), yang menunjukkan bahwa anak-anak yang sering menggunakan *gadget* dalam waktu lama cenderung mengalami keterlambatan dalam perkembangan sosialnya.

Berdasarkan fenomena tersebut, penting untuk melakukan penelitian lebih lanjut guna memahami sejauh mana pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak usia 4-5 tahun, khususnya dalam lingkungan pendidikan anak usia dini. Dengan memahami hubungan antara kedua variabel ini, orang tua, pendidik, serta masyarakat dapat mengambil langkah yang tepat dalam mengatur penggunaan *gadget* pada anak, sehingga tidak menghambat perkembangan sosial mereka. Anak-anak memperoleh pengalaman belajar paling berharga yang memengaruhi kehidupan mereka di masa depan saat mereka berusia antara 0-8 tahun (Fatimah et al., 2024)

Penelitian ini berlandaskan pada Teori Perkembangan Sosial yang dikemukakan oleh Lev Vygotsky. (Vygotsky, 1978) menyatakan bahwa perkembangan sosial anak sangat bergantung pada interaksi mereka dengan orang lain, baik dengan teman sebaya, orang tua, maupun lingkungan sekitarnya. Dalam teorinya, ia menekankan konsep *Zone of Proximal Development (ZPD)*, yang menunjukkan bahwa anak akan lebih cepat berkembang jika mendapatkan stimulasi sosial yang cukup dari lingkungan dan orang dewasa yang mendampingi. Jika anak lebih sering terpapar *gadget* dan berinteraksi secara pasif dengan layar, maka kemungkinan besar perkembangan sosial mereka akan terhambat karena kurangnya interaksi langsung dengan lingkungan sosialnya.

Selain itu, penelitian ini juga menggunakan Attachment Theory yang dikembangkan oleh (Bowlby et al., 1992), yang menekankan pentingnya hubungan erat antara anak dan pengasuhnya dalam membangun keterampilan sosial yang sehat. Bowlby menjelaskan bahwa anak yang mendapatkan interaksi berkualitas dengan orang tua atau pengasuh utama akan memiliki keterampilan sosial yang lebih baik dibandingkan anak yang kurang mendapatkan perhatian dan lebih banyak menghabiskan waktu dengan *gadget*. Oleh karena itu, dalam konteks penelitian ini, tingginya intensitas penggunaan *gadget* yang

menggantikan interaksi dengan orang tua dan teman sebaya dapat menyebabkan perkembangan sosial anak menjadi kurang optimal.

Untuk menjawab permasalahan di atas, penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan *ex post facto* (Notoatmodjo, 2005). Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk menganalisis pengaruh antara intensitas penggunaan *gadget* dan perkembangan sosial anak tanpa melakukan intervensi langsung. Data dikumpulkan melalui kuesioner dan observasi, di mana kuesioner diberikan kepada orang tua dan guru untuk mengetahui pola penggunaan *gadget* pada anak, sementara observasi dilakukan untuk menilai bagaimana anak berinteraksi dengan teman sebaya dan lingkungannya.

Analisis data dilakukan dengan uji regresi linier sederhana menggunakan SPSS untuk melihat sejauh mana pengaruh antara intensitas penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial anak. Dengan menggunakan metode ini, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang objektif mengenai dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak usia dini. Hasil penelitian ini nantinya dapat menjadi dasar bagi orang tua, pendidik, dan pihak terkait dalam merancang strategi yang tepat untuk mengontrol penggunaan *gadget* pada anak agar tidak menghambat perkembangan sosial mereka. Dengan penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak usia 4-5 tahun.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia 4-5 tahun di Kober Ciwaka, Kelurahan Pengampelan, Kecamatan Walantaka. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi apakah penggunaan gadget memiliki hubungan signifikan dengan kemampuan anak dalam berinteraksi sosial, bekerja sama, dan menunjukkan empati terhadap lingkungan sekitarnya, serta memberikan gambaran ilmiah yang dapat menjadi dasar bagi orang tua, guru, dan pihak terkait dalam mengatur penggunaan gadget secara bijak guna mendukung perkembangan sosial anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan *ex post facto*, yang bertujuan untuk menganalisis hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dan perkembangan sosial anak usia 4-5 tahun di Kober Ciwaka, Kecamatan Walantaka. Menurut (Sugiyono, 2015), penelitian *ex post facto* merupakan penelitian yang dilakukan untuk meneliti hubungan sebab-akibat antara variabel yang telah terjadi tanpa adanya manipulasi langsung dari peneliti. Dalam penelitian ini, variabel independen adalah intensitas

penggunaan *gadget*, sedangkan variabel dependen adalah perkembangan sosial anak usia 4-5 tahun. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner yang diberikan kepada orang tua dan guru, serta dilakukan observasi langsung terhadap anak di lingkungan sekolah. Penggunaan metode ini memungkinkan peneliti untuk memperoleh data yang objektif mengenai pola penggunaan *gadget* pada anak dan bagaimana dampaknya terhadap perkembangan sosial mereka.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan sekunder. Data primer diperoleh langsung dari hasil kuesioner yang diisi oleh orang tua dan guru, serta hasil observasi interaksi sosial anak yang dilakukan di sekolah. Sedangkan data sekunder dikumpulkan dari berbagai penelitian terdahulu, jurnal akademik, buku referensi, dan laporan dari instansi terkait yang mendukung analisis penelitian. Menurut (Dodgson, 2017), data sekunder dapat memberikan dukungan teoretis dan memperkaya hasil penelitian dengan membandingkan temuan sebelumnya. Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia 4-5 tahun yang bersekolah di Kober Ciwaka, dengan sampel yang diambil menggunakan teknik purposive sampling. Menurut (Darma, 2021), purposive sampling adalah teknik penentuan sampel berdasarkan kriteria tertentu yang dianggap relevan dengan tujuan penelitian. Dalam hal ini, sampel penelitian terdiri dari 30 anak yang dipilih berdasarkan kriteria bahwa mereka sudah terbiasa menggunakan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari dan berada dalam tahap perkembangan sosial yang sedang berkembang.

Analisis data dilakukan menggunakan uji regresi linier sederhana dengan bantuan SPSS untuk mengetahui hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dan perkembangan sosial anak. Sebelum dilakukan analisis regresi, dilakukan uji normalitas untuk memastikan bahwa data berdistribusi normal, serta uji validitas dan reliabilitas terhadap instrumen penelitian guna memastikan keakuratan data yang dikumpulkan. Menurut (Putra & Haryadi, 2022), uji regresi linier sederhana digunakan untuk mengetahui hubungan antara variabel independen dan dependen dalam penelitian kuantitatif. Hasil analisis regresi akan menunjukkan apakah ada hubungan yang signifikan antara kedua variabel dengan melihat nilai t-hitung, t-tabel, serta tingkat signifikansi (p-value). Jika nilai $p < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial anak usia dini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di Kober Ciwaka, Kecamatan Walantaka, dengan melibatkan 30 anak usia 4-5 tahun sebagai subjek penelitian. Data dikumpulkan melalui kuesioner mengenai intensitas penggunaan *gadget* yang diisi oleh orang tua dan guru, serta melalui observasi terhadap perilaku sosial anak di lingkungan sekolah. Setelah semua data terkumpul, analisis dilakukan menggunakan program SPSS versi 25 dengan teknik regresi linier sederhana untuk menguji hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial anak usia dini.

Sebelum melakukan analisis utama, dilakukan uji validitas dan reliabilitas pada instrumen penelitian. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa semua butir pernyataan dalam kuesioner memiliki korelasi yang memenuhi syarat valid (r -hitung > r -tabel). Sementara itu, hasil uji reliabilitas menghasilkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,982, yang berarti seluruh instrumen memiliki tingkat konsistensi internal yang sangat tinggi dan layak digunakan untuk penelitian lebih lanjut.

Uji normalitas juga dilakukan untuk memastikan bahwa data berdistribusi normal sebelum dilakukan uji regresi. Hasil uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov menunjukkan nilai signifikansi lebih dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Dengan demikian, analisis regresi linier sederhana dapat dilanjutkan untuk menguji hipotesis penelitian. Hasil uji t untuk mengetahui pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Uji t Pengaruh Intensitas Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Sosial Anak

Model	Unstandardized Coefficients ^a		Standardized Coefficients	t	Sig.
	Coefficients		Coefficients		
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	67.535	4.933		13.691	.000
1 Penggunaan <i>Gadget</i>	-4.206	1.026	-.612	-4.098	.000

a. Dependent Variable: Perkembangan Sosial

Berdasarkan tabel tersebut, nilai B untuk variabel penggunaan *gadget* adalah -4,206 dengan nilai t-hitung = -4,098 dan signifikansi sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara intensitas penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak usia

4-5 tahun. Nilai koefisien negatif menunjukkan bahwa hubungan antara penggunaan *gadget* dan perkembangan sosial bersifat negatif, artinya semakin tinggi intensitas penggunaan *gadget*, semakin rendah perkembangan sosial anak.

Hasil uji regresi ini membuktikan bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan berdampak negatif terhadap perkembangan sosial anak usia dini. Anak-anak yang menghabiskan lebih banyak waktu menggunakan *gadget* cenderung memiliki kesempatan yang lebih sedikit untuk berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya dan lingkungan sekitar. Hal ini berdampak pada berkurangnya kemampuan anak dalam berkomunikasi, bekerja sama, menunjukkan empati, serta mengelola emosi dengan baik.

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan uji regresi linier sederhana, diperoleh nilai t -hitung = -4,098 dan nilai signifikansi = 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Ini berarti hipotesis nol (H_0) yang berbunyi "tidak terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak usia 4-5 tahun" ditolak, dan hipotesis alternatif (H_1) yang berbunyi "terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak usia 4-5 tahun" diterima.

Anak yang sering menggunakan *gadget* cenderung lebih asyik bermain sendiri, kurang responsif saat diajak berbicara, sulit berbagi mainan, serta menunjukkan kesulitan dalam membangun kerja sama saat bermain kelompok. Mereka lebih memilih menonton video atau bermain game daripada berinteraksi langsung dengan teman sebayanya. Sebaliknya, anak yang jarang menggunakan *gadget* terlihat lebih aktif berinteraksi, mudah bergaul, mampu mengekspresikan perasaan dengan jelas, serta lebih cepat dalam memahami aturan permainan bersama. Anak-anak ini juga lebih menunjukkan rasa empati, seperti menolong teman yang kesulitan, serta terbiasa menyelesaikan masalah melalui komunikasi langsung dalam permainan sehari-hari.

Penelitian ini juga sejalan dengan hasil penelitian (Andin et al., 2023), yang menunjukkan bahwa anak-anak yang menggunakan *gadget* dalam durasi tinggi mengalami penurunan dalam keterampilan sosial, seperti berbagi, kerja sama, dan empati. Hal ini menguatkan kesimpulan bahwa *gadget*, jika tidak dikendalikan penggunaannya, dapat menjadi faktor risiko terhadap keterlambatan perkembangan sosial anak usia dini.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menggarisbawahi pentingnya peran aktif orang tua, guru, dan lingkungan sekitar dalam mengatur penggunaan *gadget* pada anak usia dini. Diperlukan pembatasan durasi penggunaan *gadget* dan penggantian sebagian waktu anak dengan aktivitas sosial yang melibatkan interaksi langsung, seperti bermain kelompok, berdiskusi, atau bermain di luar ruangan. Dengan cara ini, perkembangan sosial anak dapat terus tumbuh secara optimal meskipun berada di tengah kemajuan teknologi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di Kober Ciwaka Kecamatan Walantaka terhadap anak usia 4-5 tahun, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara intensitas penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak. Hasil uji regresi linier sederhana menunjukkan bahwa nilai koefisien regresi untuk penggunaan *gadget* adalah -4,206 dengan nilai t-hitung = -4,098 dan signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$). Ini membuktikan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan *gadget*, semakin rendah perkembangan sosial anak, terutama dalam aspek komunikasi, kerja sama, serta empati terhadap orang lain. Oleh karena itu, diperlukan pengawasan yang ketat dari orang tua dan guru dalam mengatur durasi serta konten penggunaan *gadget* pada anak usia dini. Upaya untuk meningkatkan interaksi sosial langsung dengan teman sebaya, keluarga, dan lingkungan sekitar sangat diperlukan agar perkembangan sosial anak dapat berjalan secara optimal di tengah kemajuan teknologi yang semakin pesat.

DAFTAR PUSTAKA

- Amini, M., & Aisyah, S. (2014). Hakikat anak usia dini. Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini, 65, 1–43.
- Andin, N., Fatimah, A., & Sayekti, T. (2023). Pengaruh Gawai Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Di Kel. Cikande Permai, Kab. Serang. PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7(01), 52–63.
- Bowlby, J., Ainsworth, M., & Bretherton, I. (1992). The origins of attachment theory. *Developmental Psychology*, 28(5), 759–775.
- Darma, B. (2021). Statistika Penelitian Menggunakan SPSS (Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Regresi Linier Sederhana, Regresi Linier Berganda, Uji t, Uji F, R²). Guepedia.
- Dodgson, J. E. (2017). About research: Qualitative methodologies. *Journal of Human Lactation*, 33(2), 355–358.
- Fatimah, A., Setyosari, P., Kuswandi, D., & Praherdhiono, H. (2024). Development and validation of assessment tools for literacy and numeracy skills in early childhood education. *International Journal of Advanced and Applied Sciences*, 11(5), 200–208. <https://doi.org/10.21833/ijaas.2024.05.022>
- Heni, H., & Mujahid, A. J. (2018). Pengaruh Penggunaan Smartphone terhadap Perkembangan Personal Sosial Anak Usia Pra-Sekolah. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 2(1), 330–342. <https://doi.org/10.31539/jks.v2i1.341>
- Notoatmodjo, S. (2005). Metodologi penelitian kesehatan.

- Putra, B. P., & Haryadi, R. N. (2022). Pengaruh komunikasi dan disiplin kerja terhadap kinerja karyawan pada PT. Mackessen Indonesia. *Jurnal Ekonomi Utama*, 1(3), 154–159.
- Statistik, B. P. (2021). *Persentase Anak Usia 5 Tahun ke Atas yang Mengakses Internet Menurut Tujuan*. Jakarta (ID): Badan Pusat Statistik.
- Sugiyono, P. (2015). *Metode penelitian kombinasi (mixed methods)*. Bandung: Alfabeta, 28(1), 12.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes* (Vol. 86). Harvard university press.