

PENGARUH PENGGUNAAN GAGDET TERHADAP INTERAKSI SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI

Dini Rindiani¹, Ajeng Rahayu Tresna Dewi²
dinirindiani490@gmail.com¹, ajeng@upmk.ac.id²
Universitas Muhammadiyah Kuningan

Abstrak

Penggunaan gawai pada anak dapat memberikan dampak positif bagi tumbuh kembangnya. Namun, tak menutup kemungkinan bisa juga menjadi dampak negatif jika tidak pandai dalam menggunakannya. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui bagaimana intensitas penggunaan gadget, mengetahui bagaimana interaksi sosial emosional anak, dan untuk mengetahui bagaimana penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial emosional anak usia dini di RA Al-Fauzan. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode kuantitatif dengan menggunakan desain Ex Post Facto. Populasi dan sampel pada penelitian ini yaitu, seluruh siswa/i RA Al-Fauzan dengan menggunakan teknik sampel jenuh. Teknik pengumpulan data dengan cara observasi dan kuesioner dengan instrumen angket. Teknik analisis yang digunakan yaitu, uji normalitas, uji linearitas, dan uji regresi linier sederhana. Hasil dari penelitian ini, pengaruh penggunaan gadget terhadap interaksi sosial emosional anak usia dini adalah 0,435 dengan nilai sigfinikaski 0.002 dengan kata lain tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap interaksi sosial. Hasil koefisiensi determinasi sebesar 0,232 atau 23,2% menunjukkan bahwa penggunaan gadget mempengaruhi sekitar 23,2% dalam interaksi sosial emosional. Sebaliknya, 76,8% dari variasi dalam interaksi sosial emosional anak masih dipengaruhi oleh faktor lain di luar penggunaan gadget.

Kata Kunci: Anak Usia Dini, Gadget, Interaksi Sosiasl Emosional.

Abstract

The use of devices for children can have a positive impact on their growth and development. However, it cannot be ruled out that it could also have a negative impact if you are not clever in using it. The aim of this research is to find out how intense the use of gadgets is, to find out how children's social emotional interactions are, and to find out how the use of gadgets affects the ability of anal social emotional interactions at an early age at RA Al-Fauzan. The method used in this research is a quantitative method using an Ex Post Facto design. The population and sample in this study were all RA Al-Fauzan students using a saturated sampling technique. Data collection techniques are by observation and questionnaires with questionnaire instruments. The analysis techniques used are normality test, linearity test and simple linear regression test. The results of this research show that the influence of gadget use on the social emotional interaction of early childhood is 0.435 with a sigfinikaski value of 0.002, in other words it does not have a significant influence on social interaction. The results of the coefficient of determination of 0.232 or 23.2% show that the use of gadgets influences around 23.2% of emotional social interactions. In contrast, 76.8% of the variation in children's social-emotional interactions is still influenced by other factors outside of gadget use..

Keywords: Early Childhood, Gadgets, Emotional Social Interactions.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini mencakup anak usia 0-6 tahun, dan pendidikan anak usia dini memegang peranan yang sangat penting dalam pengembangan kepribadian anak dan persiapan untuk pendidikan yang lebih tinggi (Fauziddin, 2016). Anak usia dini merujuk pada anak yang berusia 0-8 tahun, sedangkan menurut Beichler dan Snowman (Dwi Yulianti, 2010: 7), anak usia dini merujuk pada anak yang berusia 3-6 tahun.

Hakikat anak usia dini (Augusta, 2012) adalah individu yang unik dengan pola pertumbuhan dan perkembangan tertentu, baik fisik, kognitif, sosio-emosional, kreatifitas, bahasa, dan komunikasi, sesuai dengan tahap perkembangannya, masa kanak-kanak sering disebut dengan masa keemasan (golden age). Selama periode ini, hampir semua anak

mengalami periode sensitif pertumbuhan dan perkembangan yang cepat dan kuat. Karena perkembangan setiap anak itu unik, maka perkembangannya pun tidak sama untuk setiap individu

Di Indonesia, anak usia dini, sebagaimana didefinisikan dalam UU No. 20 Republik Indonesia tahun 2003, mengacu pada anak usia 0 sampai 6 tahun. Pasal 1 ayat 14 Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pendidikan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. NAEYC (National Association for the Education of Young Children) mengacu pada anak usia dini.

Standar pencapaian perkembangan anak usia dini sudah ada dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 pasal 1 ayat 2 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini menyebutkan bahwa Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini adalah kriteria tentang kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan, mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Kartika et al., (2022) menyatakan bahwa Intensitas penggunaan gadget pada anak usia dini (4-6 tahun) di RA Riyadlushshorpiyyah Purbaratu Kota Tasikmalaya sebagian besar berada pada kategori tinggi sebanyak 18 orang (51,4%). Perkembangan sosial pada anak usia dini (4-6 tahun) di RA Riyadlushshorpiyyah Purbaratu Kota Tasikmalaya sebagian besar berada pada kategori kurang sebanyak 16 orang (45,7%). Sehingga terdapat hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan perkembangan sosial pada anak usia dini (4-6 tahun) di RA Riyadlushshorpiyyah Purbaratu Kota Tasikmalaya dengan p-value 0,000 dan memiliki tingkat korelasi yang sangat kuat (0,948). Jenis gadget yang biasa digunakan oleh anak-anak yaitu seperti smartphone, tablet dan laptop

Gadget merupakan media yang digunakan sebagai alat komunikasi modern. Gadget memudahkan aktivitas komunikasi manusia. Dengan munculnya gadget, aktivitas komunikasi semakin berkembang. Gadget adalah perangkat elektronik kecil dengan fungsi khusus. Ini termasuk ponsel pintar seperti iPhone dan BlackBerry, serta netbook (menggabungkan komputer portabel seperti notebook dengan Internet)

Meskipun penggunaan gadget dapat menghambat perkembangan keterampilan sosial dan emosional pada anak-anak, namun terdapat kekurangan dalam pemahaman bagaimana intensitas, durasi, dan jenis konten yang dikonsumsi gadget mempengaruhi aspek-aspek tertentu dari interaksi sosial emosional. Selain itu, kebutuhan untuk memahami peran faktor-faktor lain seperti pendidikan orang tua, lingkungan keluarga, dan jenis interaksi dengan gadget dalam memediasi atau mengurangi dampak negatif dari penggunaan gadget pada anak usia dini (Dinda Berliana et al., 2022). Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengeksplorasi dinamika kompleks antara penggunaan gadget dan perkembangan interaksi sosial emosional pada anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dipakai pada penelitian ini yaitu, metode kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah pengumpulan data pada latar alamiah dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi di mana peneliti sebagai instrument kunci. Sedangkan untuk desain penelitian yang dipakai yaitu, *ex post facto*. *Ex post facto* merupakan desain penelitian yang digunakan untuk mengungkap faktor penyebab terjadinya suatu peristiwa atau gejala sosial. Maka, dalam desain *ex post facto*, data dikumpulkan setelah seluruh kejadian (yang diteliti) berlangsung.

Populasi dari penelitian ini yaitu, seluruh siswa/i RA Al-Fauzan yang menggunakan gadget. Sedangkan untuk sampelnya yaitu, seluruh siswa/i RA Al-Fauzan yang berjumlah 40 siswa. Pengambilan sampel menggunakan teknik *sampling jenu* di mana semua populasi dijadikan sampel.

Teknik pengumpulan data dengan cara observasi, kuesioner dan dokumentasi. Untuk instrumen yang digunakan menggunakan uji validitas instrumen dan uji realibilitas.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu, uji normalitas, uji linieritas, dan uji regresi linier sederhana.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Validitas

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

Item	R hitung	R tabel	Kesimpulan	Item	R hitung	R tabel	Kesimpulan
X.1	0,583	0,312	Valid	Y.1	0,543	0,312	Valid
X.2	0,586	0,312	Valid	Y.2	0,454	0,312	Valid
X.3	0,366	0,312	Valid	Y.3	0,521	0,312	Valid
X.4	0,338	0,312	Valid	Y.4	0,546	0,312	Valid
X.5	0,381	0,312	Valid	Y.5	0,504	0,312	Valid
X.6	0,533	0,312	Valid	Y.6	0,545	0,312	Valid
X.7	0,553	0,312	Valid	Y.7	0,466	0,312	Valid
X.8	0,661	0,312	Valid	Y.8	0,586	0,312	Valid
X.9	0,439	0,312	Valid	Y.9	0,370	0,312	Valid
X.10	0,585	0,312	Valid	Y.10	0,544	0,312	Valid
X.11	0,588	0,312	Valid	Y.11	0,495	0,312	Valid
X.12	0,775	0,312	Valid	Y.12	0,523	0,312	Valid
X.13	0,358	0,312	Valid	Y.13	0,405	0,312	Valid
X.14	0,546	0,312	Valid	Y.14	0,552	0,312	Valid
X.15	0,518	0,312	Valid	Y.15	0,525	0,312	Valid
X.16	0,760	0,312	Valid	Y.16	0,606	0,312	Valid
X.17	0,544	0,312	Valid	Y.17	0,343	0,312	Valid
X.18	0,485	0,312	Valid	Y.18	0,525	0,312	Valid
X.19	0,455	0,312	Valid	Y.19	0,429	0,312	Valid
X.20	0,471	0,312	Valid	Y.20	0,655	0,312	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas yang telah disajikan, semua item pada variabel X dan Y menunjukkan nilai (r) hitung yang lebih besar dari (r) tabel (0,312). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa setiap item pada instrumen penelitian ini valid dan layak digunakan dalam penelitian lebih lanjut.

Azwar (2012) menyatakan bahwa validitas instrumen adalah sejauh mana alat ukur tersebut mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Dengan kata lain, validitas menunjukkan seberapa baik item-item dalam kuesioner mengukur variabel yang diteliti. Instrumen yang tidak valid berpotensi menghasilkan data yang tidak akurat dan kesimpulan yang salah.

Lebih lanjut, Nunnally (1978) menekankan pentingnya validitas dalam penelitian sosial. Ia berpendapat bahwa instrumen yang valid akan menghasilkan data yang valid, yang pada gilirannya akan menghasilkan kesimpulan yang valid. Validitas bukan hanya tentang kesesuaian alat ukur, tetapi juga tentang keakuratan data yang dihasilkan oleh alat tersebut.

Dengan demikian, berdasarkan hasil uji validitas yang telah diperoleh dan didukung oleh pendapat para ahli di bidang metodologi penelitian, dapat dinyatakan bahwa instrumen penelitian ini telah memenuhi syarat validitas. Hal ini memberikan dasar yang kuat untuk melanjutkan penelitian menggunakan instrumen ini, karena data yang dihasilkan diharapkan akurat dan dapat diandalkan

Hasil Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dalam penelitian ini bertujuan untuk menilai sejauh mana data yang diperoleh melalui kuesioner dapat dipercaya dan benar-benar mengungkapkan informasi yang valid. Untuk itu, uji reliabilitas dilakukan dengan mengukur nilai Cronbach's Alpha dari masing-masing variabel. Menurut Ursachi, Horodnic, dan Zait (2015), suatu variabel dianggap reliabel jika nilai Cronbach's Alpha lebih dari 0,60. Hasil uji reliabilitas untuk setiap variabel dalam penelitian ini menunjukkan sebagai berikut

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Alpha	Keterangan
Penggunaan Gadget	0,864	Reliabel
Interaksi Sosial Emosional Anak Usia Dini	0,845	Reliabel

Berdasarkan hasil uji reliabilitas diatas, dapat diketahui bahwa setiap variabel instrumen penelitian berhasil mendapatkan nilai Cronbach'ch Alpha diatas 0.6. Sehingga dapat dikatakan kuesioner yang digunakan dalam penelitian sudah reliabel.

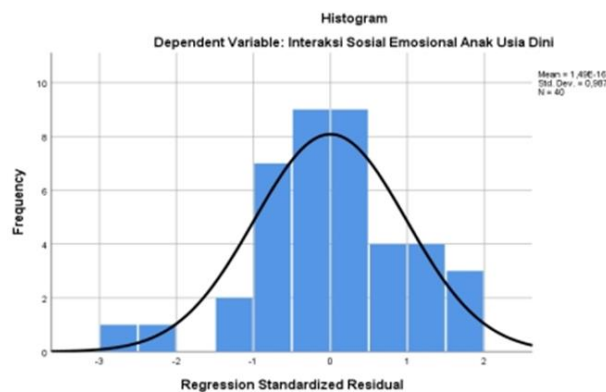
Hasil Statistik Deskriptif

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Penggunaan Gadget	40	39	79	56,18	8,735
Interaksi Sosial Emosional Anak Usia Dini	40	43	80	62,43	7,893
Valid N (listwise)	40				

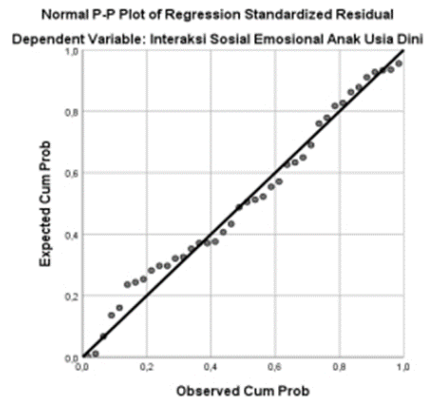
Hasil statistik deskriptif dari penelitian yang melibatkan 40 peserta nilai penggunaan gadget berkisar dari 39 hingga 79, dengan rata-rata 56,18 dan standar deviasi 8,735. Sedangkan, nilai interaksi sosial emosional anak usia dini berkisar antara 43 hingga 80, dengan rata-rata 62,43 dan deviasi standar 7,893.

Hasil ini menunjukkan variasi yang cukup signifikan dalam penggunaan gadget di antara peserta penelitian. Nilai minimum dan maksimum yang berbeda jauh mencerminkan adanya perbedaan yang mencolok dalam intensitas penggunaan gadget. Rata-rata penggunaan gadget sebesar 56,18 dengan deviasi standar 8,735 mengindikasikan bahwa sebagian besar peserta cenderung menggunakan gadget dengan frekuensi sedang, meskipun ada beberapa yang menggunakannya jauh lebih sering atau lebih jarang. Di sisi lain, nilai interaksi sosial emosional anak usia dini yang lebih tinggi dengan rata-rata 62,43 dan deviasi standar 7,893 menunjukkan bahwa anak-anak dalam penelitian ini umumnya memiliki kemampuan interaksi sosial emosional yang baik. Nilai minimum dan maksimum yang lebih tinggi dibandingkan dengan penggunaan gadget menunjukkan bahwa kemampuan interaksi sosial emosional anak-anak relatif lebih seragam.

Uji Normalitas



Berdasarkan histogram di atas, distribusi data berada di bawah lekungan dan lekungan membentuk seperti lonceng. Hal ini berarti bahwa distribusi data adalah normal, untuk menguatkan hasil di atas, dilakukan uji melalui grafik P-P Plot di bawah ini



Berdasarkan hasil uji melalui grafik P-P Plot di atas, terlihat bahwa titik-titik menyebar lurus di dekat garis diagonal, sehingga dapat disimpulkan bahwa data penelitian sudah terdistribusi normal. Untuk menguatkan kedua hasil di atas, dilakukan pengujian melalui Uji One Sample Kolmogorov-Smirnov Test. Uji normalitas dilakukan dengan menguji nilai unstandardized residual (selisih nilai prediksi dengan nilai sebenarnya) model regresi menggunakan Uji One Sample Kolmogorov-Smirnov Test. Data dikatakan normal apabila nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		40
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	0,0000000
	Std. Deviation	6,91906361
Most Extreme Differences	Absolute	0,108
	Positive	0,053
	Negative	-0,108
Test Statistic		0,108
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.

Hasil uji normalitas dapat dilihat pada di atas yang menunjukkan nilai signifikansi 0,200 (lebih besar dari 0,05) sehingga data dikatakan terdistribusi normal.

Uji Linearitas

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Interaksi Sosial Emosional Anak Usia Dini * Penggunaan Gadget	Between Groups	(Combined)	1476,025	2	67,092	1,196	0,357
		Linearity	562,711	1	562,711	10,030	0,006
		Deviation from Linearity	913,314	2	43,491	0,775	0,713
Within Groups			953,750	17	56,103		
Total			2429,775	19			

Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai deviation from linearity yang lebih besar dari 0,05 dan nilai linearity yang lebih kecil dari 0,05 menunjukkan bahwa data penelitian sudah dinyatakan berhubungan linear.

Ghozali (2018) menyatakan bahwa uji linearitas penting untuk memeriksa apakah hubungan antara dua variabel bersifat linear. Hubungan linear memungkinkan prediksi yang lebih akurat dalam model regresi. Pada tabel ANOVA, jika nilai signifikansi linearity kurang dari 0,05 dan nilai deviation from linearity lebih besar dari 0,05, maka hubungan antar variabel

dapat dikatakan linear. Hal ini sesuai dengan hasil uji linearitas pada penelitian ini, di mana hubungan antara penggunaan gadget dan interaksi sosial emosional anak usia dini dinyatakan linear.

Uji Hipotesis Penelitian

Menurut Arikunto (2010), uji hipotesis adalah metode statistik yang digunakan untuk menguji apakah ada perbedaan atau hubungan yang signifikan antara variabel dalam penelitian. Uji ini membantu peneliti untuk memutuskan apakah hasil penelitian mendukung hipotesis yang telah diajukan.

Ha : Terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan gadget terhadap interaksi sosial emosional anak usia dini

Ho : Tidak ada pengaruh signifikan antara penggunaan gadget terhadap interaksi sosial emosional anak usia dini
 Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan perangkat lunak SPSS, yang mana pengujian dilakukan dalam signifikan level 0,05 ($\alpha = 5\%$). Adapun kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut :

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error			
1 (Constant)	37,997	7,303		5,203	0,000
Penggunaan Gadget	0,435	0,128	0,481	3,384	0,002

a. Dependent Variable: Interaksi Sosial Emosional Anak Usia Dini

Variabel Penggunaan Gadget memiliki nilai signifikansi sebesar 0,002 lebih kecil dari 0,05 yang berarti bahwa Penggunaan Gadget secara parsial memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Interaksi Sosial Emosional Anak Usia Dini.

Kriteria pengambilan keputusan :

- Jika nilai signifikansi (p-value) lebih kecil dari 0,05, maka hipotesis nol (Ho) ditolak, dan hipotesis alternatif (Ha) diterima. Ini berarti terdapat pengaruh signifikan antara variabel yang diuji.
- Jika nilai signifikansi (p-value) lebih besar dari 0,05, maka hipotesis nol (Ho) tidak ditolak, dan hipotesis alternatif (Ha) tidak diterima. Ini berarti tidak ada pengaruh signifikan antara variabel yang diuji.

Hasil perhitungan regresi menunjukkan nilai signifikansi untuk variabel Penggunaan Gadget adalah 0,002, yang lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, nilai p-value yang lebih kecil dari 0,05 menunjukkan bahwa penggunaan gadget memiliki pengaruh signifikan terhadap interaksi sosial emosional anak usia dini. Berdasarkan hasil uji hipotesis, hipotesis nol (Ho) ditolak dan hipotesis alternatif (Ha) diterima. Ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget secara signifikan mempengaruhi interaksi sosial emosional anak usia dini.

Uji Regresi Linear Sederhana

Teknik analisis yang digunakan selanjutnya adalah regresi berganda. Pengolahan data dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS 26 yang dalam perhitungannya diperoleh hasil sebagai berikut :

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error			
1 (Constant)	37,997	7,303		5,203	0,000
Penggunaan Gadget	0,435	0,128	0,481	3,384	0,002

a. Dependent Variable: Interaksi Sosial Emosional Anak Usia Dini

Dari tabel diatas, diperoleh persamaan regresi sebagai berikut:

$$Y = 37,997 + 0,435 X$$

Rumus diatas dapat dijelaskan sebagai berikut:

- Nilai konstanta 37,997 menunjukkan bahwa apabila Penggunaan Gadget sebesar 0, maka tingkat Interaksi Sosial Emosional Anak Usia Dini adalah sebesar 37,997.
- Nilai koefisien Penggunaan Gadget sebesar 0,435 nilai positif. Hal ini dapat diartikan bahwa setiap terjadinya peningkatan pada Penggunaan Gadget sebesar 1 kali maka tingkat Interaksi Sosial Emosional Anak Usia Dini meningkat sebesar 0,435

Dalam konteks ini, nilai signifikansi sebesar 0,002 menunjukkan bahwa penggunaan gadget memiliki pengaruh yang signifikan terhadap interaksi sosial emosional anak usia dini. Koefisien regresi sebesar 0,435 menunjukkan bahwa setiap peningkatan penggunaan gadget sebesar 1 unit akan meningkatkan interaksi sosial emosional anak usia dini sebesar 0,435 unit. Ini menandakan adanya hubungan positif antara penggunaan gadget dan interaksi sosial emosional anak usia dini.

Dengan demikian, hasil analisis regresi ini mendukung hipotesis bahwa penggunaan gadget berpengaruh terhadap interaksi sosial emosional anak usia dini, dan dapat digunakan sebagai dasar rekomendasi dalam penelitian lebih lanjut.

Koefisiensi Dterminasi

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.481 ^a	0,232	0,211	7,010

a. Predictors: (Constant), Penggunaan Gadget

b. Dependent Variable: Interaksi Sosial Emosional Anak Usia Dini

Dari hasil analisis regresi, yang dilakukan menggunakan SPSS 26 diperoleh nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,232 atau 23,2% Ini menunjukkan bahwa 23,2% dari variasi dalam Interaksi Sosial Emosional Anak Usia Dini dapat dijelaskan oleh variabel independen dalam model, yaitu Penggunaan Gadget Dengan kata lain, model ini menjelaskan seberapa besar perubahan dalam interaksi sosial emosional anak usia dini yang dapat diprediksi berdasarkan penggunaan gadget.

Namun, nilai 76,8% dari variasi dalam interaksi sosial emosional anak usia dini tidak dapat dijelaskan oleh model ini. Ini mengindikasikan bahwa ada banyak faktor lain di luar penggunaan gadget yang mempengaruhi interaksi sosial emosional anak.

Pembahasan

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, diketahui bahwa nilai regresi linear sederhana untuk Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Emosional Anak Usia Dini adalah 0,435, dengan nilai signifikansi 0,002. Karena nilai signifikansi ini kurang dari 0,05, maka hipotesis bahwa Penggunaan Gadget tidak berpengaruh signifikan terhadap Interaksi Sosial Emosional Anak Usia Dini ditolak. Artinya, Penggunaan Gadget berpengaruh signifikan terhadap Interaksi Sosial Emosional Anak Usia Dini.

Pengujian juga diperkuat dengan melihat besarnya nilai koefisien determinasi (R^2), di mana nilai R^2 sebesar 0,232 atau 23,2%. Ini menunjukkan bahwa Penggunaan Gadget mempengaruhi sekitar 23,2% dari variasi dalam Interaksi Sosial Emosional Anak Usia Dini. Dengan kata lain, model regresi ini menjelaskan bahwa sekitar 23,2% dari perubahan dalam Interaksi Sosial Emosional Anak Usia Dini dapat diprediksi berdasarkan Penggunaan Gadget. Sedangkan 76,8% dari variasi masih dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar Penggunaan Gadget.

Dengan demikian, peningkatan atau perubahan dalam Penggunaan Gadget di masa depan dapat memiliki implikasi yang lebih signifikan terhadap Interaksi Sosial Emosional Anak. Penelitian lebih lanjut dengan memasukkan variabel tambahan dan analisis longitudinal akan memberikan wawasan lebih mendalam mengenai pengaruh jangka panjang dan faktor-faktor lain yang berkontribusi. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar untuk merancang intervensi yang efektif untuk meminimalkan dampak negatif dan memaksimalkan manfaat dari penggunaan

gadget dalam mendukung perkembangan sosial emosional anak usia dini

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial emosional pada anak usia dini. Dengan menggunakan metode *ex post facto* dan melibatkan 40 anak sebagai sampel, data dikumpulkan melalui angket yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya menggunakan SPSS 26. Berdasarkan hasil analisis data, ditemukan bahwa nilai regresi linear sederhana untuk pengaruh penggunaan gadget terhadap interaksi sosial emosional anak usia dini adalah 0,435, dengan nilai signifikansi 0,002. Karena nilai signifikansi ini kurang dari 0,05, hipotesis yang menyatakan bahwa penggunaan gadget tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap interaksi sosial emosional anak usia dini ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget memberikan dampak signifikan terhadap interaksi sosial emosional anak usia dini.

Koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,232 atau 23,2% menunjukkan bahwa penggunaan gadget mempengaruhi sekitar 23,2% dari variasi dalam interaksi sosial emosional anak usia dini. Dengan kata lain, model regresi ini menjelaskan bahwa sekitar 23,2% dari perubahan dalam interaksi sosial emosional anak usia dini dapat diprediksi berdasarkan penggunaan gadget. Sebaliknya, 76,8% dari variasi dalam interaksi sosial emosional anak masih dipengaruhi oleh faktor lain di luar penggunaan gadget.

Temuan ini menekankan pentingnya peran aktif orang tua dalam mengelola penggunaan gadget anak. Orang tua disarankan untuk membatasi waktu penggunaan gadget dan lebih mendorong aktivitas yang mendukung interaksi sosial langsung. Lembaga pendidikan dan pemerintah diharapkan untuk memberikan edukasi mengenai dampak penggunaan gadget serta menawarkan alternatif kegiatan yang mendukung perkembangan sosial emosional anak.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar untuk merancang intervensi yang efektif untuk meminimalkan dampak negatif dan memaksimalkan manfaat dari penggunaan gadget dalam mendukung perkembangan sosial emosional anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariston, Y., & Frahasini, F. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 1(2), 86. <https://doi.org/10.26737/jerr.v1i2.1675>
- Indanah, & Yulisetyaningrum. (2019). Perkembangan Sosial Emosional Anak Prasekolah. *Jurnal Ilmu Keperawatan Dan Kebidanan*, 10(1), 221–228.
- Khoiruddin, M. A. (2018). Perkembangan Anak Ditinjau dari Kemampuan Sosial Emosional. *Jurnal Pemikiran Keislaman*, 29(2), 425–438. <https://doi.org/10.33367/tribakti.v29i2.624>
- Oktafia, D. P., Triana, N. Y., & Suryani, R. L. (2021). Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial pada Anak Usia Prasekolah: Literatur Review. *Borneo Nursing Journal*, 4(1), 31–47. <https://akperyarsismd.ejournal.id/BNJ>
- Pratiwi, P. Y., & Budisetyani, I. G. A. P. W. (2013). Emosi dan Penggunaan Warna Dominan Pada Kegiatan Mewarnai Anak Usia Dini. *Jurnal Psikologi Udayana*, 1(1), 160–170. <https://doi.org/10.24843/jpu.2013.v01.i01.p16>
- Rismala, Y., Aguswan, Priyantoro, D. E., & Suryadi. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *El-Athfal : Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Anak*, 1(01), 46–55. <https://doi.org/10.56872/elathfal.v1i01.273>
- Santoso, L. E. C., Bramatijo, & Sutanto, R. P. (2013). Perancangan Kampanye Sosial Bagi Orang Tua Tentang Bahaya Tablet Pc Bagi Anak Usia 2 Tahun Kebawah. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna*, 1, 1–11. <https://www.edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/87/pdf>
- Y, D. S. A. P., & DIRECTOR:, C. R. L. R. (2013). Title. *Integration of Climate Protection and Cultural Heritage: Aspects in Policy and Development Plans*. Free and Hanseatic City of Hamburg, 26(4), 1–37.
- Yannuansa, N., Mutrofin, A., Samudra, A., Ramadhani, R., & Kurniadi W, H. (2020). Pengaruh gadget

pada anak-anak (Issue 55)
Borrego, A. (2021). No Title. 10, 6. Fauziddin, M. (2016). Penerapan Belajar Melalui Bermain Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Curricula*, 1(3), 1–11.
<https://doi.org/10.22216/jcc.2016.v1i3.1277>