Jurnal Ilmiah Cahaya Paud
Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
P-ISSN. 2407-1064 E-ISSN. 2807-5552

Penggunaan Gadget dan Interaksi Sosial Anak Usia 3-6 Tahun

Yosefany Ryzki Meylinda[1], Muthmainah[2], Dafid Slamet Setiana[3]
Universitas Negeri Yogyakarta
Jl. Colombo No. 1, Karang Malang, Caturtunggal, Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55281
Email: yosefanyryzki.2026@student.uny.ac.id[1], muthmainnah@uny.ac.id[2]
dafidslametsetiana@uny.ac.id[3]

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan gadget dan interaksi sosial anak usia 3–6 tahun di SPS Kembang Kristal. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif dan melibatkan 15 orang tua siswa sebagai informan. Data dikumpulkan melalui angket terbuka menggunakan *Google Form*. Keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber, sedangkan analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa durasi penggunaan gadget umumnya berkisar antara 15 menit hingga 1 jam per hari, tetapi pada kondisi tertentu dapat mencapai 5 jam ketika orang tua sibuk. Berdasarkan persepsi orang tua, penggunaan gadget secara terarah dapat membantu anak mengenal kosakata baru. Namun, durasi penggunaan yang lebih lama dilaporkan berkaitan dengan kecenderungan anak menjadi lebih pasif dan kurang berinisiatif dalam berinteraksi. Beberapa orang tua juga mengamati bahwa anak lebih sering bermain sendiri (*solitary play*) dan mengalami tantangan dalam komunikasi verbal. Kondisi tersebut menunjukkan pentingnya stimulasi untuk mendukung perkembangan interaksi sosial anak, khususnya dalam peralihan menuju permainan asosiatif (*associative play*) dan kooperatif (*cooperative play*). Penelitian ini menyimpulkan bahwa pendampingan orang tua dalam penggunaan gadget serta penyediaan kesempatan bermain secara langsung dengan teman sebaya merupakan aspek penting dalam mendukung perkembangan interaksi sosial anak.

Kata kunci: *Gadget, Interaksi Sosial, Anak Usia Dini, Pengasuhan Digital, Teman Sebaya*

***Abstract*:** *This study aims to describe gadget use and social interaction among children aged 3–6 years at SPS Kembang Kristal. This research employed a descriptive qualitative approach involving 15 parents as informants. Data were collected through open-ended questionnaires administered using Google Forms. Data trustworthiness was examined through source triangulation, while data were analyzed through data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The findings indicate that gadget use generally ranged from 15 minutes to 1 hour per day, although it could reach up to 5 hours when parents were occupied with other activities. Based on parental perceptions, guided gadget use can help children acquire new vocabulary. However, longer durations of gadget use were reported to be associated with children's tendency to become more passive and less initiative in social interactions. Some parents also observed that their children engaged more frequently in solitary play and experienced challenges in verbal communication. These findings highlight the importance of providing stimulation to support children's social interaction development, particularly their transition toward associative and cooperative play. This study concludes that parental guidance in gadget use and opportunities for direct play with peers are important in supporting children's social interaction development.*

Keywords: *Gadget, Social Interaction, Early Childhood, Digital Parenting, Peers*

A. Pendahuluan

Anak usia dini merupakan individu yang berada pada masa pertumbuhan dan perkembangan yang berlangsung pesat dalam berbagai aspek, termasuk fisik-motorik,

kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan kemandirian. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, anak usia dini merupakan anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Pada masa ini, anak membutuhkan berbagai pengalaman dan stimulasi yang dapat mendukung perkembangan secara optimal, termasuk pengalaman dalam berinteraksi dengan lingkungan sosialnya.

Pada fase krusial ini, interaksi sosial menjadi salah satu aspek penting yang memerlukan stimulasi secara optimal. Melalui hubungan timbal balik dengan orang tua, guru, dan teman sebaya, anak belajar membangun keterampilan interpersonal, seperti bekerja sama, berbagi, menghargai, serta membantu orang lain (Ballerina, 2020; Santrock et al., 2023). Perkembangan interaksi sosial tersebut terbentuk secara bertahap melalui berbagai aktivitas bermain sehari-hari (Berk, 2015; Şendil & Erden, 2012), yang mencerminkan peningkatan kemampuan anak dalam berkomunikasi, memahami perasaan orang lain, serta membangun keterlibatan aktif dengan lingkungannya. Oleh karena itu, penyediaan kesempatan bagi anak untuk berinteraksi secara langsung menjadi bagian yang sangat fundamental dalam proses perkembangan sosial mereka.

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan dalam aktivitas sehari-hari anak, termasuk dalam cara anak bermain dan memperoleh hiburan. Gadget dapat digunakan untuk berbagai aktivitas, seperti bermain permainan digital, menonton video, mengakses hiburan, maupun mengikuti kegiatan pembelajaran. Penggunaan media digital secara tepat dan disertai pendampingan dapat memberikan manfaat bagi pengalaman belajar anak. Namun, penggunaan yang berlebihan atau tidak terkontrol dapat mengurangi kesempatan anak untuk melakukan aktivitas fisik dan berinteraksi secara langsung dengan lingkungan sosialnya (Amaruddin et al., 2020; Umah et al., 2022).

Penggunaan gadget pada anak usia dini tidak hanya ditentukan oleh durasi penggunaan di depan layar, tetapi juga dipengaruhi oleh konteks pemakaian, jenis konten, serta cara lingkungan keluarga mengatur paparan media digital tersebut (Khatimah et al., 2026). Kompleksitas dan dinamika pengasuhan digital dalam setiap rumah tangga menunjukkan bahwa dampak paparan layar bersifat kontekstual. Oleh karena itu, diperlukan pengamatan yang lebih mendalam terhadap respons dan pola interaksi harian anak.

Pada lingkup wilayah penelitian, penggunaan teknologi digital telah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat di Kabupaten Sleman. Data Badan Pusat Statistik menunjukkan bahwa persentase penduduk berusia lima tahun ke atas yang menggunakan internet di Kabupaten Sleman pada tahun 2024 mencapai 86,43%. Gambaran ini mencerminkan tingginya tingkat penggunaan teknologi digital dalam kehidupan masyarakat, termasuk di lingkungan keluarga di wilayah Sleman.

Penelitian-penelitian terdahulu mengenai penggunaan gadget dan interaksi sosial anak menunjukkan temuan yang bervariasi. Beberapa penelitian menemukan adanya penurunan keterlibatan sosial akibat penggunaan gadget (Rohmah et al., 2024; Nugraheni et al., 2026), sementara penelitian lain menemukan variasi pola interaksi yang dipengaruhi oleh tingkat pendampingan orang tua (Febriani et al., 2024). Keberagaman hasil tersebut mengisyaratkan bahwa konteks penggunaan gadget, pola pengasuhan digital, serta dinamika interaksi harian anak memegang peranan penting

yang tidak dapat dijelaskan hanya melalui data kuantitatif. Oleh karena itu, pendekatan kualitatif dengan pengumpulan data deskriptif-naratif diperlukan untuk menggali secara mendalam bagaimana orang tua mengamati, memahami, dan menceritakan dinamika interaksi sosial anak mereka di tengah penggunaan gadget sehari-hari.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam persepsi dan pengamatan orang tua mengenai penggunaan gadget serta dinamika interaksi sosial anak usia 3–6 tahun di SPS Kembang Kristal, Kecamatan Sleman, Kabupaten Sleman, melalui instrumen kuesioner kualitatif berbasis Google Form. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang kontekstual dan substantif bagi orang tua dan pendidik dalam mengelola penggunaan gadget pada anak.

B. Landasan Teori

1. Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini

Penggunaan gadget pada anak usia dini mencakup pemanfaatan perangkat digital untuk berbagai aktivitas sehari-hari, seperti bermain gim interaktif dan menonton tayangan video (Hadi & Sumardi, 2023). Dalam konteks tumbuh kembang, pemahaman mengenai penggunaan gadget tidak terbatas pada durasi pemakaian, tetapi juga mencakup konteks penggunaan, jenis konten yang diakses, bentuk pendampingan atau pembatasan oleh orang tua (Byrne et al., 2021), serta respons emosional dan perilaku anak ketika berhadapan dengan layar. Fenomena ini mencerminkan bagaimana pola paparan media di lingkungan rumah dapat membentuk kebiasaan dan perilaku sehari-hari anak (Khatimah et al., 2026).

Untuk menjaga keseimbangan antara paparan media dan perkembangan fisik serta sosial anak, lembaga kesehatan internasional menetapkan panduan terkait durasi waktu layar (*screen time*). *American Academy of Pediatrics* (AAP) dan *Canadian Paediatric Society* (CPS) menekankan bahwa anak usia 0–2 tahun tidak dianjurkan menggunakan gadget, sedangkan anak usia 3–5 tahun dibatasi maksimal satu jam per hari (Hill et al., 2016; CPS, 2017). Sejalan dengan hal tersebut, *World Health Organization* (WHO, 2019) mengeluarkan panduan mengenai *sedentary screen time* bagi anak usia di bawah lima tahun sebagai berikut:

a. Usia di bawah 1 tahun: *Screen time* tidak direkomendasikan sama sekali (0 jam).
b. Usia 1–2 tahun: *Screen time* tidak direkomendasikan untuk anak usia 1 tahun. Sementara itu, anak usia 2 tahun diperbolehkan mengakses layar dengan durasi maksimal 1 jam per hari (*less is better*).
c. Usia 3–4 tahun: *Screen time* dibatasi maksimal 1 jam per hari.

Pembatasan waktu *screen time* tersebut direkomendasikan oleh (WHO, 2019) untuk memberikan kesempatan yang cukup bagi anak dalam melakukan interaksi langsung dengan lingkungan sekitarnya serta melakukan aktivitas fisik secara aktif.

Penelitian ini mengadopsi dan memodifikasi dimensi instrumen *Digital Screening Questionnaire* (DSEQ) yang diadaptasi ke dalam bahasa Indonesia oleh

(Khatimah et al., 2026). Penggunaan instrumen difokuskan pada butir-butir yang relevan tanpa mengadopsi keseluruhan item DSEQ. Dimensi yang digunakan mencakup empat aspek utama, yaitu: (1) durasi dan frekuensi penggunaan harian, (2) jenis aktivitas media, seperti bermain gim digital dan mengonsumsi video pendek, (3) jenis konten yang diakses, baik hiburan maupun edukasi, serta (4) bentuk pendampingan dan aturan pengawasan orang tua.

2. Interaksi Sosial Anak Usia Dini

Interaksi sosial anak usia dini berkembang melalui hubungan timbal balik dengan lingkungan sekitarnya, terutama orang tua, pengasuh, dan teman sebaya. (Santrock, 2023) menekankan pentingnya pengalaman sosial secara langsung bagi anak dalam membangun keterampilan interpersonal dasar. Dalam konteks tumbuh kembang, (Berk, 2015) menjelaskan bahwa interaksi sosial anak prasekolah (*peer sociability*) berkembang secara bertahap melalui berbagai tingkatan aktivitas bermain, mulai dari aktivitas nonsosial, bermain paralel, hingga interaksi sosial yang lebih kompleks, yaitu bermain asosiatif dan kooperatif.

a. Aktivitas Nonsosial (*Nonsocial Activity*): Ditunjukkan melalui perilaku pasif (*unoccupied*), sekadar mengamati teman yang sedang bermain (*onlooker behavior*), atau bermain sendiri tanpa melibatkan interaksi dengan lingkungan sekitar (*solitary play*).
b. Bermain Paralel (*Parallel Play*): Ditunjukkan melalui perilaku bermain di dekat atau di samping anak lain dengan menggunakan mainan yang serupa, tetapi belum terdapat upaya untuk saling berinteraksi atau memengaruhi aktivitas bermain satu sama lain.
c. Bermain Asosiatif (*Associative Play*): Merupakan bentuk interaksi awal yang ditunjukkan melalui perilaku saling meminjamkan atau bertukar mainan, serta memberikan tanggapan maupun komentar terhadap aktivitas teman.
d. Bermain Kooperatif (*Cooperative Play*): Merupakan bentuk interaksi sosial yang lebih kompleks, ditunjukkan melalui kerja sama untuk mencapai tujuan bersama, mematuhi aturan permainan, serta berbagi peran dalam aktivitas bermain kelompok (*make-believe theme*).

Perlu dipahami bahwa tahapan bermain sosial menurut (Berk, 2015) tidak ditafsirkan sebagai urutan perkembangan yang kaku atau berlaku mutlak bagi setiap anak. Perpindahan antartahap bermain dapat berlangsung secara fleksibel, bergantung pada konteks situasi, tingkat kenyamanan anak, jenis permainan, serta stimulasi dan pendampingan yang diberikan oleh lingkungan sekitarnya.

Peningkatan tahapan bermain tersebut mencerminkan perkembangan kemampuan anak dalam berkomunikasi, memahami perasaan orang lain, dan membangun keterlibatan aktif dalam lingkungan sosialnya. Sejalan dengan hal tersebut, Helms dan Turner sebagaimana dikutip dalam (Ballerina, 2020) mengemukakan empat indikator utama perilaku sosial anak, yaitu kerja sama (*cooperating*), menghargai teman, berbagi (*sharing*), dan membantu orang lain (*helping others*). Dalam penelitian kualitatif ini, dinamika interaksi sosial tersebut digali melalui persepsi dan narasi pengamatan orang tua terhadap perilaku bermain anak dalam kehidupan sehari-hari.

3. Dinamika Penggunaan Gadget dan Interaksi Sosial

Penggunaan gadget pada anak usia dini memiliki dinamika dua sisi yang dapat memengaruhi perkembangan anak, baik secara positif maupun negatif. Di satu sisi, penggunaan gadget dengan pendampingan yang tepat dapat memberikan dampak positif, seperti merangsang kreativitas dan memperluas pengetahuan anak melalui media edukatif (Ishwidharmaja, 2014; Plowman & McPake, 2013). Anak yang menunjukkan perkembangan perilaku sosial positif tetap mampu memperlihatkan sikap prososial, seperti membantu orang lain, bekerja sama saat bermain, serta berbagi makanan dengan teman maupun keluarga (Apsari et al., 2023).

Namun, di sisi lain, penggunaan gadget yang melebihi batas waktu berpotensi menimbulkan dampak negatif terhadap perkembangan psikologis dan perilaku sosial anak. Penggunaan gadget dapat memengaruhi kualitas dan frekuensi interaksi sosial anak, terutama ketika perangkat digital mengalihkan perhatian anak dari lingkungan sekitarnya (Agustina et al., 2022). (Apsari et al., 2023) menemukan bahwa kecenderungan perilaku negatif akibat penggunaan gadget mencakup sikap asyik dengan dunianya sendiri, keengganan untuk berinteraksi atau bermain dengan teman, hingga munculnya perilaku kurang menghargai milik orang lain.

Dampak lanjutan dari keterikatan terhadap gadget tersebut adalah terganggunya keberfungsian sosial anak, yaitu penurunan kemampuan anak dalam melaksanakan fungsi, peran, dan tugas-tugas sosial sesuai dengan tahap perkembangannya (Raharjo, 2017). Meskipun demikian, dampak penggunaan gadget pada anak sangat bergantung pada konteks interaksi keluarga dan bentuk pengawasan yang diterapkan oleh orang tua (Rahayu et al., 2023). Oleh karena itu, pendekatan kualitatif diperlukan untuk mengeksplorasi secara mendalam beragam persepsi, pengalaman, dan narasi pengasuhan yang melingkupi interaksi sosial anak dalam kehidupan sehari-hari.

4. Kerangka Konseptual dan Indikator Analisis

Penelitian kualitatif ini dirancang untuk mengeksplorasi persepsi dan narasi pengamatan orang tua mengenai penggunaan gadget serta dinamika interaksi sosial anak usia 3–6 tahun di SPS Kembang Kristal. Kerangka analisis penelitian ini mengadopsi dan memodifikasi dimensi instrumen *Digital Screening Questionnaire* (DSEQ) dari (Khatimah et al., 2026) sebagai dasar kajian penggunaan gadget, serta menerapkan teori tahapan bermain sosial dari (Berk, 2015) sebagai dasar kajian interaksi sosial anak.

Pada fokus kajian penggunaan gadget, indikator analisis mencakup empat aspek utama, yaitu durasi dan frekuensi penggunaan harian (lama pemakaian serta kebiasaan anak meminta gadget), variasi aktivitas digital (bermain gim, menonton YouTube, dan mengonsumsi video pendek), jenis konten yang diakses (hiburan maupun edukasi), serta bentuk pendampingan dan pengawasan yang diterapkan orang tua di rumah.

Sementara itu, pada fokus kajian interaksi sosial anak, indikator analisis diturunkan dari tahapan bermain sosial menurut (Berk, 2015) yang mencakup tiga aspek utama, yaitu *parallel play* (perilaku bermain berdampingan dan ketertarikan

terhadap teman), *associative play* (perilaku berbagi atau bertukar mainan serta komunikasi verbal, seperti memberikan komentar dan merespons ajakan), dan *cooperative play* (kemampuan bekerja sama, mematuhi aturan kelompok, berbagi peran dalam permainan pura-pura, serta menyesuaikan diri). Selain itu, penggalian data dilengkapi dengan indikator dinamika interaksi untuk memperoleh gambaran mengenai persepsi orang tua terhadap perubahan perilaku sosial anak dalam kaitannya dengan kebiasaan penggunaan gadget. Seluruh indikator tersebut menjadi acuan utama dalam penyusunan pertanyaan deskriptif pada instrumen Google Form serta dalam menganalisis data lapangan secara sistematis.

C. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif kualitatif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan memahami secara mendalam fenomena penggunaan gadget serta pengalaman, persepsi, dan pengamatan orang tua terhadap interaksi sosial anak usia 3–6 tahun berdasarkan narasi tertulis yang dikumpulkan secara daring (Creswell, 2018; Kim et al., 2017).

Penelitian ini dilaksanakan di SPS Kembang Kristal, Kecamatan Berbah, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Pengumpulan data dilakukan secara daring (*online*) melalui Google Form yang disebarkan kepada orang tua siswa pada bulan Oktober 2026. Partisipan penelitian berjumlah 15 orang tua atau pengasuh utama yang memiliki anak berusia 3–6 tahun di SPS Kembang Kristal dan menggunakan perangkat digital dalam kehidupan sehari-hari. Pemilihan partisipan dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu berdasarkan kriteria yang sesuai dengan tujuan penelitian (Palinkas et al., 2015). Kriteria partisipan meliputi orang tua atau pengasuh utama yang memiliki anak berusia 3–6 tahun, mengetahui kebiasaan penggunaan gadget dan pola interaksi sosial anak, serta bersedia berpartisipasi dengan memberikan tanggapan tertulis melalui Google Form.

Fokus penelitian ini mencakup dua kajian utama, yaitu penggunaan gadget dan interaksi sosial anak usia 3–6 tahun, serta satu kajian tambahan mengenai dinamika penggunaan gadget dan interaksi sosial berdasarkan persepsi orang tua. Data dikumpulkan menggunakan instrumen kuesioner kualitatif terbuka (*open-ended qualitative questionnaire*) melalui Google Form (Braun et al., 2021). Instrumen penelitian terdiri atas 10 pertanyaan terbuka yang disusun berdasarkan kerangka analisis penelitian. Pada fokus penggunaan gadget, indikator mengacu pada dimensi instrumen *Digital Screening Questionnaire* (DSEQ) dari (Khatimah et al., 2026), yang mencakup durasi dan frekuensi penggunaan, kebiasaan anak meminta gadget, variasi aktivitas digital, jenis konten, serta pendampingan dan pengawasan orang tua. Sementara itu, fokus interaksi sosial mengacu pada tahapan bermain sosial menurut (Berk, 2015), yang meliputi *parallel play* (bermain berdampingan dan menunjukkan ketertarikan terhadap teman), *associative play* (berbagi atau bertukar mainan serta melakukan komunikasi verbal saat bermain), dan *cooperative play* (bekerja sama, mematuhi aturan kelompok, berbagi peran, dan menyesuaikan diri dalam permainan). Kajian tambahan diarahkan untuk menggali persepsi orang tua mengenai keterkaitan

kebiasaan penggunaan gadget dengan pola interaksi sosial anak. Tautan Google Form disebarkan melalui grup komunikasi orang tua siswa SPS Kembang Kristal. Rincian fokus kajian, aspek, dan indikator pertanyaan disajikan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

Fokus Kajian	Aspek	Indikator Butir Pertanyaan
Penggunaan Gadget	Durasi Penggunaan	Gambaran rata-rata lama waktu pemakaian *gadget* anak setiap kali penggunaan dalam sehari.
	Frekuensi & Kebiasaan Menagih	Intensitas pemakaian *gadget* harian dan pola perilaku anak dalam meminta/menagih *gadget* secara berulang.
	Aktivitas Penggunaan	Variasi kegiatan digital anak (bermain gim, menonton YouTube, video pendek/Reels/TikTok).
	Jenis Konten	Kecenderungan jenis tayangan yang diakses anak (konten hiburan & edukasi) beserta contohnya.
	Pendampingan & Pengawasan	Bentuk kontrol orang tua (pendampingan langsung, pembatasan waktu, atau pemeriksaan konten)
Interaksi Sosial Anak	Bermain Paralel	Kecenderungan anak bermain berdampingan di dekat teman dan tingkat ketertarikannya (mendekat/memberi tanggapan).
	Bermain Asosiatif	Sikap prososial anak dalam meminjamkan mainan, meminjam mainan teman, atau bertukar mainan.
		Interaksi verbal anak saat bermain (asosiatif): memberi komentar, menanggapi kegiatan teman, dan merespon ajakan.
	Bermain Kooperatif	Kemampuan bermain kooperatif: mematuhi aturan bersama, berbagi peran saat *role play*, dan menyesuaikan diri.
Dinamika Penggunaan *Gadget* & Interaksi	Pandangan Orang Tua	Persepsi dan pengamatan orang tua mengenai dampak kebiasaan *gadget* terhadap perubahan pola interaksi sosial anak.

Menurut Lincoln & Guba ntuk memastikan keterpercayaan data (*trustworthiness*), penelitian ini mengacu pada empat kriteria, yaitu kredibilitas, transferabilitas, dependabilitas, dan konfirmabilitas (Korstjens & Moser, 2018). Kredibilitas dilakukan melalui perbandingan jawaban tertulis dari 15 orang tua untuk mengidentifikasi kesamaan dan perbedaan informasi mengenai penggunaan gadget serta interaksi sosial anak. Apabila terdapat jawaban yang memerlukan penjelasan lebih lanjut, peneliti melakukan klarifikasi kepada partisipan melalui kontak yang

tersedia. Transferabilitas didukung melalui penyajian deskripsi hasil penelitian secara terperinci (*thick description*) yang dilengkapi dengan kutipan langsung dari jawaban partisipan. Sementara itu, dependabilitas dan konfirmabilitas didukung melalui dokumentasi proses pengumpulan data, pengodean, pengelompokan informasi, dan penarikan kesimpulan sebagai bentuk pelacakan audit (*audit trail*), sehingga keseluruhan proses analisis dapat ditelusuri dan dipertanggungjawabkan.

Data naratif tertulis yang diperoleh melalui Google Form dianalisis menggunakan analisis tematik (*Thematic Analysis*) berdasarkan tahapan Braun dan (Clarke, 2019). Analisis diawali dengan pengenalan data (*data familiarization*), yaitu membaca seluruh jawaban partisipan secara berulang untuk memahami isi dan pola informasi yang terkandung di dalamnya. Selanjutnya, peneliti melakukan pengodean awal (*generating initial codes*) dengan mengidentifikasi bagian-bagian jawaban yang relevan dengan fokus penelitian. Kode-kode yang memiliki kesamaan makna kemudian dikelompokkan untuk menemukan pola dan membentuk tema awal (*searching for themes*). Tema yang terbentuk selanjutnya ditinjau kembali (*reviewing themes*) untuk memastikan kesesuaiannya dengan keseluruhan data. Tahap berikutnya adalah menetapkan definisi dan nama tema (*defining and naming themes*), kemudian menyajikan hasil analisis dalam bentuk deskripsi naratif yang didukung oleh kutipan langsung dari jawaban partisipan.

D. Penggunaan Gadget dan Interaksi Sosial Anak Usia 3-6 Tahun

1. Hasil Penelitian
   a. Pola Penggunaan Media Digital dan Dinamika Pengawasan di Rumah

Berdasarkan hasil analisis terhadap jawaban 15 orang tua siswa di SPS Kembang Kristal, ditemukan bahwa penggunaan gadget pada anak usia 3–6 tahun memiliki pola yang bervariasi. Variasi tersebut terlihat dari durasi penggunaan, aktivitas digital yang dilakukan, jenis konten yang diakses, serta bentuk pendampingan dan pengawasan orang tua. Secara umum, temuan penelitian dapat dikelompokkan ke dalam tiga aspek berikut.

Aspek pertama, yaitu variasi durasi dan kebiasaan penggunaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa durasi penggunaan gadget anak bervariasi. Sebanyak 8 orang tua melaporkan bahwa anak menggunakan gadget sekitar 30 menit hingga 1 jam per hari. Sementara itu, 5 orang tua melaporkan durasi penggunaan lebih dari 1 jam, bahkan pada beberapa anak mencapai sekitar 3–5 jam. Adapun orang tua lainnya melaporkan durasi penggunaan kurang dari 30 menit. Penggunaan gadget umumnya dilakukan setelah anak pulang sekolah, pada waktu istirahat, atau ketika berada di rumah. Beberapa orang tua juga menyampaikan bahwa durasi penggunaan dapat meningkat pada hari libur atau ketika orang tua sedang sibuk dengan pekerjaan rumah tangga maupun pekerjaan lainnya.

Selain durasi, kebiasaan anak dalam meminta gadget juga menunjukkan variasi. Ada anak yang berulang kali meminta gadget, sedangkan anak lainnya tidak terlalu sering meminta atau masih dapat menerima ketika orang tua membatasi penggunaannya. Dengan demikian, kebiasaan penggunaan gadget tidak hanya terlihat dari lamanya waktu penggunaan,

tetapi juga dari frekuensi dan respons anak terhadap aturan yang diberikan orang tua.

Aspek kedua, yaitu aktivitas penggunaan dan jenis konten digital. Aktivitas anak dalam menggunakan gadget didominasi oleh kegiatan menonton video melalui YouTube atau YouTube Kids dan bermain gim. Beberapa tayangan yang disebutkan orang tua antara lain kartun Upin & Ipin, Ultraman, dan Bing Bunny. Selain itu, terdapat anak yang mengakses permainan seperti Roblox dan Free Fire, serta video pendek melalui platform digital. Jenis konten yang diakses anak juga tidak sepenuhnya sama. Sebagian besar jawaban orang tua menggambarkan penggunaan gadget untuk hiburan, seperti menonton kartun dan video. Namun, beberapa orang tua juga menyampaikan bahwa gadget digunakan untuk mengenalkan materi pembelajaran, seperti membaca, mengenal huruf vokal, dan mendengarkan lagu anak.

Aspek ketiga, yaitu bentuk pendampingan dan pengawasan orang tua. Pada aspek ini ditemukan pola pengawasan yang beragam. Beberapa orang tua menerapkan pembatasan waktu, memeriksa konten yang ditonton, serta mendampingi anak ketika menggunakan gadget. Namun, terdapat pula orang tua yang belum dapat melakukan pengawasan secara konsisten karena kesibukan pekerjaan atau kegiatan rumah tangga. Pada kondisi tertentu, gadget diberikan kepada anak agar anak dapat tetap tenang atau teralihkan ketika orang tua sedang melakukan aktivitas lain. Salah satu orang tua yang memiliki kegiatan berjualan menyampaikan bahwa anak sering menggunakan HP sendiri ketika orang tua sedang bekerja. Kondisi serupa juga ditemukan pada orang tua yang memberikan gadget ketika sedang memasak atau membersihkan rumah. Dengan demikian, pengawasan penggunaan gadget tidak selalu dilakukan dengan cara yang sama, tetapi dipengaruhi oleh aturan penggunaan, keterlibatan orang tua, serta situasi keluarga.

b. Gambaran Perkembangan Interaksi Sosial Anak Usia Dini

Hasil analisis terhadap jawaban 15 orang tua menunjukkan bahwa interaksi sosial anak di SPS Kembang Kristal memperlihatkan variasi dalam perilaku bermain, berbagi mainan, berkomunikasi, dan bekerja sama dengan teman sebaya. Gambaran tersebut dianalisis berdasarkan indikator tahapan bermain sosial menurut (Berk, 2015), yang meliputi *parallel play*, *associative play*, dan *cooperative play*.

Pada indikator *parallel play*, hasil penelitian menunjukkan bahwa anak memiliki ketertarikan yang beragam terhadap aktivitas bermain bersama teman sebaya. Beberapa orang tua menyampaikan bahwa anak bersedia bermain di dekat teman, menggunakan mainan masing-masing, atau mengikuti aktivitas yang sedang dilakukan teman. Namun, terdapat pula anak yang lebih sering mengamati permainan sebelum memutuskan untuk bergabung. Perbedaan juga terlihat dalam respons anak ketika teman mengajak bermain. Sebagian anak dapat langsung mengikuti ajakan tersebut, sedangkan anak lainnya hanya memperhatikan atau bergabung apabila permainan yang dilakukan menarik perhatiannya. Hal ini menunjukkan bahwa keterlibatan

anak dalam aktivitas bermain berdampingan memiliki bentuk dan tingkat keaktifan yang berbeda.

Pada indikator *associative play*, hasil penelitian menunjukkan adanya variasi dalam kemampuan anak untuk berbagi mainan, meminjam atau bertukar mainan, serta melakukan komunikasi verbal selama bermain bersama teman. Beberapa orang tua menyampaikan bahwa anak sudah terbiasa meminjamkan mainan dan bergantian menggunakan mainan dengan teman. Namun, terdapat pula anak yang belum konsisten dalam berbagi dan terkadang masih enggan meminjamkan mainannya kepada orang lain. Berdasarkan aspek komunikasi, beberapa anak digambarkan aktif mengobrol, memberikan tanggapan, menyampaikan keinginan, dan merespons ajakan teman. Di sisi lain, terdapat anak yang cenderung lebih banyak diam, mengikuti permainan tanpa banyak berbicara, atau belum jelas dalam mengucapkan kata-kata tertentu. Salah satu orang tua juga menyampaikan bahwa meskipun anaknya terkadang mengalami kesulitan menyampaikan maksud ketika bermain, kosakatanya justru lebih cepat bertambah saat berinteraksi dengan teman. Temuan ini memperlihatkan bahwa kemampuan berbagi dan berkomunikasi selama bermain menunjukkan variasi berdasarkan pengamatan masing-masing orang tua.

Pada indikator *cooperative play*, hasil penelitian menunjukkan bahwa beberapa anak telah mampu mengikuti aturan permainan, berbagi peran, dan bekerja sama dengan teman. Kemampuan tersebut terlihat dalam aktivitas bermain pura-pura, seperti bermain jualan atau sekolah-sekolahan. Beberapa orang tua juga menyampaikan bahwa anak dapat mengikuti kesepakatan sederhana dan menyesuaikan diri dengan aktivitas kelompok. Namun, kemampuan tersebut belum terlihat secara konsisten pada semua anak. Ada anak yang masih membutuhkan arahan orang dewasa untuk mengikuti aturan atau mempertahankan keterlibatan dalam permainan. Selain itu, terdapat anak yang terkadang meninggalkan permainan ketika merasa bosan atau tidak tertarik dengan aktivitas yang sedang dilakukan. Hal ini menunjukkan bahwa keterlibatan anak dalam permainan kooperatif memiliki tingkat perkembangan dan konsistensi yang beragam.

2. Pembahasan

a. Pola Penggunaan Gadget dan Peran Pengawasan Orang Tua di SPS Kembang Kristal

Temuan penelitian menunjukkan bahwa pola penggunaan gadget pada anak usia 3–6 tahun tidak hanya berkaitan dengan durasi pemakaian, tetapi juga dipengaruhi oleh pola pengawasan dan keterlibatan orang tua dalam mengatur aktivitas digital anak. Sebagian orang tua telah menerapkan pembatasan waktu, memeriksa konten yang diakses, serta mengarahkan anak untuk melakukan aktivitas alternatif yang memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan teman sebaya. Hal ini terlihat dari pernyataan salah satu orang tua berikut:

"Dibatasi waktunya dan cek konten yang ditonton. Kalau ada teman sebaya untuk bermain, mendingan anak dibiarkan bermain dengan

temannya tetapi tetap dalam pengawasan orang tua daripada main gadget." (Orang Tua Anak_3)

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa pengawasan orang tua tidak hanya diwujudkan melalui pembatasan durasi penggunaan gadget, tetapi juga melalui upaya mengarahkan anak pada aktivitas yang lebih melibatkan interaksi sosial secara langsung. Sikap orang tua yang memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain bersama teman sebaya mencerminkan adanya kesadaran bahwa pengalaman sosial secara langsung merupakan bagian penting dalam proses perkembangan anak. Temuan ini sejalan dengan pandangan (Byrne et al., 2021) dan (Rahayu et al., 2023) yang menekankan pentingnya keterlibatan orang tua dalam mendampingi, membatasi, dan mengawasi penggunaan media digital pada anak usia dini.

Meskipun demikian, hasil penelitian juga memperlihatkan bahwa pengawasan orang tua tidak selalu dapat dilakukan secara konsisten. Kesibukan pekerjaan dan kegiatan rumah tangga menjadi salah satu kondisi yang memengaruhi keterlibatan orang tua dalam mendampingi anak menggunakan gadget. Kondisi tersebut terlihat dari pernyataan Orang Tua Anak_15 berikut:

"Karena jualan, jadi sering dia pegang HP sendiri... Ya pasti ada pengaruhnya, tapi saya tidak tahu apa. Apa karena anak saya lebih pasif dan belum banyak ngomong sama teman, masih seringnya ikut saja." (Orang Tua Anak_15)

Pernyataan tersebut menggambarkan bahwa keterbatasan waktu orang tua dalam menjalankan aktivitas pekerjaan dapat menyebabkan anak lebih sering menggunakan gadget secara mandiri. Menariknya, orang tua juga menghubungkan kebiasaan tersebut dengan pengamatan terhadap perilaku anak yang cenderung pasif dan belum banyak berkomunikasi dengan teman sebaya. Namun, pengamatan tersebut tidak dapat dijadikan dasar untuk menyimpulkan bahwa penggunaan gadget secara langsung menyebabkan perubahan perilaku sosial anak. Temuan ini lebih menunjukkan adanya kekhawatiran dan persepsi orang tua mengenai kemungkinan keterkaitan antara kebiasaan penggunaan gadget dengan pola interaksi sosial anak.

Kondisi tersebut sejalan dengan (Apsari et al., 2023) yang menjelaskan bahwa keterbatasan waktu dan kesibukan orang tua dapat mendorong penggunaan gadget sebagai sarana untuk mengalihkan perhatian anak. Dalam situasi demikian, diperlukan penerapan pengasuhan digital yang tidak hanya berorientasi pada pembatasan waktu penggunaan, tetapi juga memperhatikan jenis konten dan keterlibatan orang tua selama anak mengakses media digital. Pendampingan dapat dilakukan melalui pemilihan konten yang sesuai, pemberian penjelasan, serta komunikasi dua arah agar penggunaan gadget tetap berada dalam pengawasan orang tua.

Dengan demikian, pola penggunaan gadget pada anak di SPS Kembang Kristal memperlihatkan bahwa pengawasan orang tua dipengaruhi oleh aturan keluarga, tingkat keterlibatan, dan kondisi aktivitas sehari-hari. Pengelolaan penggunaan gadget tidak cukup hanya dilakukan melalui pembatasan durasi,

tetapi juga membutuhkan pendampingan yang konsisten serta penyediaan kesempatan bagi anak untuk terlibat dalam aktivitas sosial secara langsung.

b. Dinamika Emosi dan Perilaku Anak dalam Penggunaan Gadget

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget berkaitan dengan beragam respons emosional dan perilaku anak berdasarkan pengamatan orang tua. Respons tersebut terutama terlihat ketika anak diminta menghentikan penggunaan gadget atau ketika akses terhadap perangkat digital dibatasi. Beberapa orang tua menyampaikan bahwa anak menunjukkan rasa kesal, tantrum, atau penolakan ketika tidak diperbolehkan menggunakan gadget. Hal ini terlihat dari pernyataan berikut:

> "Kalau dipanggil susah respons dan menjadi kesal karena merasa terganggu. Sisi negatif dari gadget, anak jadi malas segalanya, berani membantah orang tua." (Orang Tua Anak_4)
>
> "Kalau tidak dikasih tantrum... Interaksi sama temannya berkurang." (Orang Tua Anak_2)

Kedua pernyataan tersebut memperlihatkan adanya variasi respons emosional anak ketika penggunaan gadget dihentikan atau tidak diberikan. Sebagian anak digambarkan menunjukkan rasa kesal dan kurang memberikan respons ketika dipanggil, sedangkan anak lainnya memperlihatkan reaksi tantrum ketika tidak mendapatkan gadget. Temuan ini menunjukkan bahwa pengalaman orang tua dalam menghadapi pembatasan penggunaan gadget tidak sepenuhnya sama. Respons tersebut juga memperlihatkan bahwa pengaturan penggunaan gadget dapat menjadi situasi yang membutuhkan perhatian dan pendekatan pengasuhan yang sesuai dengan karakteristik masing-masing anak.

Temuan tersebut dapat dikaitkan dengan pembahasan (Agustina et al., 2022) dan (Ishwidharmaja, 2014) mengenai penggunaan media digital dan perilaku anak. Namun, berdasarkan pendekatan dan desain penelitian ini, respons emosional yang disampaikan orang tua tidak dapat secara langsung ditetapkan sebagai akibat penggunaan gadget. Faktor lain, seperti kondisi emosional anak, kebiasaan dalam keluarga, dan cara orang tua menerapkan aturan, juga dapat berkaitan dengan munculnya respons tersebut. Oleh karena itu, temuan ini lebih tepat dipahami sebagai gambaran persepsi dan pengalaman orang tua dalam mengamati serta mengelola perilaku anak ketika menggunakan gadget.

Selain respons emosional, penelitian ini juga menemukan bahwa penggunaan gadget memiliki variasi dalam pemanfaatan konten digital. Beberapa orang tua menyampaikan bahwa anak memperoleh kosakata baru, mengenal istilah tertentu, serta mempelajari huruf melalui tayangan yang diakses. Hal ini menunjukkan bahwa gadget tidak selalu dimanfaatkan sebagai sarana hiburan, tetapi juga dapat digunakan sebagai media pengenalan informasi dan pembelajaran. Temuan tersebut sejalan dengan pandangan (Ishwidharmaja, 2014) yang menjelaskan potensi pemanfaatan konten digital yang sesuai untuk menambah pengetahuan dan imajinasi anak.

Meskipun demikian, pemanfaatan konten digital tetap memerlukan perhatian dan pengawasan orang tua. Anak usia dini masih berada dalam tahap perkembangan kemampuan memahami informasi dan meniru perilaku dari lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, jenis tayangan yang diakses perlu disesuaikan dengan usia dan kebutuhan perkembangan anak. Pengawasan terhadap konten juga penting agar anak memperoleh pengalaman digital yang lebih bermanfaat serta terhindar dari tayangan yang kurang sesuai.

Dengan demikian, dinamika emosi dan perilaku anak dalam penggunaan gadget tidak dapat dipahami hanya dari frekuensi atau durasi pemakaian. Jenis konten, respons anak ketika akses dibatasi, serta pola pendampingan orang tua merupakan aspek yang perlu diperhatikan secara bersamaan. Penggunaan gadget berpotensi memberikan pengalaman belajar bagi anak, tetapi tetap membutuhkan pengaturan dan pendampingan agar tidak mengurangi kesempatan anak untuk mengembangkan keterampilan sosial dan emosional melalui interaksi langsung.

c. Perkembangan Interaksi Sosial dengan Teman Sebaya

Temuan penelitian menunjukkan bahwa interaksi sosial anak usia 3–6 tahun di SPS Kembang Kristal memiliki variasi dalam keterlibatan bermain, kemampuan berkomunikasi, berbagi mainan, dan bekerja sama dengan teman sebaya. Salah satu kondisi yang ditemukan adalah adanya anak yang lebih memilih menonton tayangan televisi dibandingkan mengikuti ajakan teman untuk bermain. Hal tersebut terlihat dari pernyataan salah satu orang tua berikut:

> "Iya mempengaruhi. Saat ada waktunya dia menonton TV, dan temannya datang ke rumah, dia lebih memilih menonton TV." (Orang Tua Anak_1)

Pernyataan tersebut menggambarkan bahwa dalam situasi tertentu, ketertarikan anak terhadap tayangan digital dapat membuatnya memilih melanjutkan aktivitas menonton dibandingkan bergabung dengan teman sebaya. Jika dikaitkan dengan teori bermain sosial (Berk, 2015), kondisi tersebut menunjukkan bahwa kesempatan anak untuk terlibat dalam permainan bersama dapat berkurang ketika perhatian lebih banyak diarahkan pada aktivitas menonton. Padahal, permainan asosiatif (*associative play*) dan kooperatif (*cooperative play*) memberikan kesempatan kepada anak untuk membangun komunikasi, berbagi, bertukar mainan, serta bekerja sama dalam mencapai tujuan permainan.

Namun, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa hubungan antara durasi penggunaan gadget dan kemampuan interaksi sosial anak tidak memperlihatkan pola yang seragam. Beberapa anak dengan durasi penggunaan gadget lebih dari satu jam, bahkan mencapai beberapa jam sehari, tetap digambarkan oleh orang tuanya mampu bermain bersama teman, merespons ajakan, berbagi mainan, dan mengikuti aturan permainan. Sebaliknya, terdapat pula anak yang menghadapi tantangan dalam berinteraksi meskipun durasi penggunaan gadget relatif lebih singkat. Variasi tersebut menunjukkan bahwa durasi penggunaan gadget saja belum cukup untuk

menjelaskan kondisi interaksi sosial anak. Kesempatan bermain, pengalaman berinteraksi dengan teman sebaya, pendampingan orang tua, serta karakteristik dan kondisi masing-masing anak juga perlu diperhatikan.

Temuan tersebut memperlihatkan bahwa dinamika interaksi sosial anak bersifat kontekstual dan tidak dapat digeneralisasikan hanya berdasarkan lamanya waktu penggunaan gadget. Dalam konteks ini, penggunaan gadget perlu dipahami bersama dengan aktivitas lain yang dilakukan anak dalam kehidupan sehari-hari. Anak yang memperoleh kesempatan bermain dan berinteraksi secara langsung tetap memiliki ruang untuk mengembangkan keterampilan sosial, meskipun dalam kesehariannya juga menggunakan perangkat digital.

Selain keterlibatan dalam permainan, penelitian ini juga menemukan adanya variasi kemampuan komunikasi verbal anak berdasarkan pengamatan orang tua. Beberapa orang tua menyampaikan bahwa anak masih mengalami kesulitan dalam mengucapkan kata-kata secara jelas atau menyampaikan maksud ketika bermain bersama teman. Hal ini terlihat dari pernyataan Orang Tua Anak_14 berikut:

> "Ngomongnya belum jelas, jadi kalau main sama temannya sering miskomunikasi... Tapi saat bermain sama temannya memang kosakatanya lebih cepat nambah." (Orang Tua Anak_14)

Pernyataan tersebut memperlihatkan dua kondisi yang menarik dalam perkembangan komunikasi anak. Di satu sisi, orang tua mengamati adanya kesulitan anak dalam menyampaikan maksud sehingga terkadang terjadi kesalahpahaman ketika berinteraksi dengan teman. Di sisi lain, orang tua juga melihat bahwa kegiatan bermain bersama memberikan kesempatan bagi anak untuk memperoleh kosakata baru. Hal ini menunjukkan bahwa interaksi langsung dengan teman sebaya dapat menjadi pengalaman sosial yang mendukung perkembangan komunikasi anak melalui percakapan, pemberian tanggapan, dan keterlibatan dalam aktivitas bermain.

Temuan tersebut sejalan dengan pandangan (Santrock, 2023) serta Helms dan Turner sebagaimana dikutip dalam (Ballerina, 2020) mengenai pentingnya pengalaman sosial dalam mengembangkan keterampilan interpersonal anak. Melalui kegiatan bermain bersama, anak memperoleh kesempatan untuk melatih kemampuan bekerja sama (*cooperating*), berbagi (*sharing*), menghargai teman, dan membantu orang lain (*helping others*). Pengalaman tersebut juga berkaitan dengan tahapan bermain sosial menurut (Berk, 2015), khususnya ketika anak mulai terlibat dalam permainan asosiatif dan kooperatif yang membutuhkan komunikasi serta keterlibatan bersama. Meskipun demikian, pengamatan orang tua mengenai kesulitan komunikasi verbal tidak dapat digunakan untuk menetapkan adanya keterlambatan bicara atau hambatan perkembangan bahasa anak karena penelitian ini tidak melakukan pemeriksaan perkembangan secara khusus.

Secara keseluruhan, temuan penelitian menunjukkan bahwa interaksi sosial anak berkembang melalui pengalaman bermain, komunikasi, dan keterlibatan dengan teman sebaya. Penggunaan gadget dalam situasi tertentu

dapat mengurangi kesempatan anak untuk berpartisipasi dalam aktivitas sosial secara langsung. Akan tetapi, durasi penggunaan gadget yang lebih tinggi tidak selalu disertai dengan rendahnya kemampuan interaksi sosial anak. Hal ini memperlihatkan bahwa perkembangan interaksi sosial dipengaruhi oleh berbagai kondisi yang saling berkaitan, termasuk kesempatan bermain, pengalaman komunikasi, pola pengasuhan, dan lingkungan sosial anak. Oleh karena itu, penyediaan ruang bermain bersama dan pengalaman interaksi langsung tetap menjadi bagian penting dalam mendukung perkembangan sosial anak usia dini.

d. Implikasi bagi Pengasuhan dan Pembelajaran di SPS Kembang Kristal

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian dan pembahasan, terdapat beberapa implikasi yang dapat dipertimbangkan dalam mendukung pengasuhan dan penyelenggaraan pembelajaran di SPS Kembang Kristal. Implikasi ini diarahkan pada penguatan peran orang tua dalam mendampingi penggunaan gadget serta penyediaan pengalaman bermain yang dapat mengembangkan keterampilan sosial anak.

Pertama, penguatan literasi digital bagi orang tua. Temuan penelitian menunjukkan bahwa pola pengawasan penggunaan gadget masih bervariasi dan sebagian orang tua mengalami keterbatasan waktu untuk mendampingi anak karena kesibukan pekerjaan maupun kegiatan rumah tangga. Oleh karena itu, pihak pengelola SPS Kembang Kristal dapat menyelenggarakan kegiatan sosialisasi atau *parenting class* secara berkala yang membahas pengaturan waktu layar (*screen time*), pemilihan konten sesuai usia, serta strategi pengasuhan digital (*digital parenting*). Materi kegiatan dapat mengacu pada panduan (WHO, 2019) dan AAP (Hill et al., 2016), sehingga orang tua memperoleh pemahaman mengenai pentingnya keseimbangan antara penggunaan media digital, aktivitas fisik, dan interaksi sosial anak.

Kedua, revitalisasi permainan tradisional dan aktivitas fisik. Temuan penelitian memperlihatkan bahwa kesempatan bermain bersama teman sebaya memiliki peran penting dalam mengembangkan keterampilan komunikasi, berbagi, dan bekerja sama. Oleh karena itu, sekolah dan masyarakat sekitar SPS Kembang Kristal dapat menyediakan lebih banyak kegiatan bermain kelompok dan aktivitas luar ruangan yang melibatkan interaksi langsung antaranak. Permainan tradisional, permainan kelompok sederhana, serta aktivitas fisik bersama dapat menjadi alternatif kegiatan yang menarik untuk mengurangi ketergantungan anak pada hiburan digital sekaligus memberikan pengalaman sosial yang lebih beragam.

Ketiga, penguatan stimulasi sosial-emosional dalam pembelajaran. Kegiatan pembelajaran harian di SPS Kembang Kristal dapat dirancang dengan memberikan lebih banyak kesempatan kepada anak untuk terlibat dalam permainan kooperatif, bermain peran (*role play*), dan diskusi kelompok kecil. Kegiatan tersebut dapat disesuaikan dengan tahapan bermain sosial menurut (Berk, 2015), sehingga anak memperoleh kesempatan untuk berlatih berkomunikasi, menyampaikan keinginan, merespons ajakan teman, mengikuti aturan bersama, berbagi peran, dan bekerja sama dalam kelompok.

Melalui kegiatan tersebut, pendidik juga dapat mengamati perkembangan keterampilan sosial anak serta memberikan stimulasi sesuai dengan kebutuhan masing-masing.

Dengan demikian, implikasi penelitian ini menegaskan pentingnya sinergi antara keluarga dan lembaga PAUD dalam mengelola penggunaan gadget serta mendukung perkembangan interaksi sosial anak. Pembatasan penggunaan gadget perlu disertai dengan pendampingan orang tua, pemilihan konten yang sesuai, dan penyediaan alternatif aktivitas yang bermakna. Sementara itu, lembaga PAUD memiliki peran dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang memberikan ruang bagi anak untuk bermain, berkomunikasi, dan membangun hubungan sosial dengan teman sebaya.

E. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian kualitatif dan pembahasan mengenai penggunaan gadget serta dinamika interaksi sosial anak usia dini di SPS Kembang Kristal, dapat ditarik beberapa simpulan sebagai berikut:

1. Pola Penggunaan Media Digital dan Pengawasan Orang Tua. Pola penggunaan gadget pada anak di SPS Kembang Kristal menunjukkan variasi dalam durasi, frekuensi, aktivitas, dan jenis konten yang diakses. Sebagian besar anak menggunakan gadget sekitar 30 menit hingga 1 jam per hari, sedangkan beberapa anak memiliki durasi penggunaan lebih dari 1 jam, bahkan mencapai 3–5 jam. Penggunaan gadget juga berkaitan dengan kondisi dan kesibukan orang tua. Dalam beberapa situasi, gadget diberikan untuk mengisi waktu anak ketika orang tua bekerja atau menyelesaikan pekerjaan rumah. Bentuk pengawasan yang diterapkan orang tua pun beragam, mulai dari pembatasan waktu dan pemilihan konten hingga pendampingan yang belum dilakukan secara konsisten.
2. Perilaku dan Emosi Anak dalam Penggunaan Gadget. Berdasarkan persepsi orang tua, penggunaan gadget memiliki potensi manfaat sekaligus tantangan bagi perilaku anak. Konten edukatif dilaporkan membantu anak mengenal kosakata baru dan memperoleh pengetahuan sederhana. Di sisi lain, beberapa orang tua mengamati respons emosional anak, seperti marah, tantrum, atau membantah ketika penggunaan gadget dihentikan atau perangkat tidak diberikan. Temuan ini menggambarkan adanya variasi respons emosional dan perilaku anak dalam penggunaan gadget. Namun, penelitian ini tidak dapat memastikan bahwa perilaku tersebut merupakan akibat langsung dari penggunaan gadget.
3. Interaksi Sosial Anak dengan Teman Sebaya. Interaksi sosial anak dengan teman sebaya terlihat melalui aktivitas bermain berdampingan (*parallel play*), berbagi mainan dan berkomunikasi saat bermain (*associative play*), serta bekerja sama dalam permainan (*cooperative play*). Kemampuan anak dalam menunjukkan perilaku tersebut bervariasi, baik dalam berbagi mainan, merespons ajakan teman, berkomunikasi, maupun mengikuti aturan permainan. Beberapa orang tua juga menyampaikan adanya tantangan dalam komunikasi verbal anak, seperti pengucapan yang belum jelas atau kecenderungan anak lebih pasif ketika bermain. Meskipun demikian, penelitian ini menemukan bahwa durasi penggunaan gadget

tidak selalu sejalan dengan kualitas interaksi sosial anak. Dengan demikian, keterkaitan penggunaan gadget dengan interaksi sosial perlu dipahami dengan mempertimbangkan aktivitas digital, pendampingan orang tua, kesempatan bermain, dan karakteristik masing-masing anak.

DAFTAR PUSTAKA

Agustina, R., et al. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.

Amaruddin, H., et al. (2020). Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.

Apsari, N. C., Nurfauziah, L. S., & Asiah, D. H. S. (2023). Dampak Penggunaan Gawai (Gadget) Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Dini. *Focus: Jurnal Pekerjaan Sosial, 6*(1), 115–124. https://doi.org/10.24198/focus.v6i1.41723

Ballerina, T. (2020). Perkembangan Perilaku Sosial Anak Usia Dini Dan Faktor Yang Memengaruhinya. *Jurnal Psikologi Perkembangan*.

Berk, L. E. (2015). *Child Development* (9th ed.). Pearson Higher Education AU.

Braun, V., & Clarke, V. (2019). Reflectivity And Thematic Analysis Process. *Qualitative Research in Psychology*.

Braun, V., Clarke, V., Boulton, E., Lymn, E., & Mojtahedi, D. (2021). The Online Open-Ended Questionnaire: Statistical Or Qualitative Tool? *International Journal of Social Research Methodology*.

Byrne, R., et al. (2021). Measurement Of Screen Time In Children Aged 0–6 Years: A Systematic Review. *Pediatric Research*.

Canadian Paediatric Society. (2017). Screen Time And Young Children: Promoting Health And Development In A Digital World. *Paediatrics & Child Health, 22*(8), 461–468. https://doi.org/10.1093/pch/pxx123

Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, And Mixed Methods Approaches* (5th ed.). SAGE Publications.

Febriani, L., et al. (2024). Lama Penggunaan Gadget Dan Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Kesehatan Masyarakat*.

Hadi, S., & Sumardi. (2023). Penggunaan Perangkat Digital Pada Anak Usia Dini Di Lingkungan Keluarga. *Jurnal PAUD Agapedia*.

Hennink, M., & Kaiser, B. N. (2022). Sample Size For Saturation In Qualitative Research: A Systematic Review Of Empirical Tests. *Social Science & Medicine*.

Hill, D., Ameenuddin, N., Reid Chassiakos, Y. L., Cross, C., Hutchinson, J., Levine, A., Boyd, R., Mendelson, R., Moreno, M., & Swanson, W. S. (2016). Media And Young Minds. *Pediatrics, 138*(5), e20162591. https://doi.org/10.1542/peds.2016-2591

Iswidharmaja, D. (2014). *Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan Bagi Orangtua Untuk Memahami Faktor-Faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget*. Google Books.

Khatimah, H., et al. (2026). Validation Of The Indonesian Version Of The Digital Screen Exposure Questionnaire (DSEQ) For Young Children. *Journal of Child and Media Studies*.

Korstjens, I., & Moser, A. (2018). Series: Practical Guidance To Qualitative Research. Part 4: Trustworthiness And Publishing. *European Journal of General Practice*.

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.

Nugraheni, A., et al. (2026). Paparan Media Digital Dan Kemampuan Interaksi Sosial Anak Prasekolah. *Jurnal Ilmiah Perkembangan Anak*.

Raharjo, S. T. (2017). *Keterampilan Pertolongan Pertama Pekerjaan Sosial Dan Keberfungsian Sosial*. Unpad Press.

Rahayu, S., et al. (2023). Penggunaan Gadget Dan Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan dan Pengasuhan Anak*.

Rohmah, N., et al. (2024). Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*.

Santrock, J. W., Deater-Deckard, K., & Lansford, J. E. (2023). *Child Development* (16th ed.). McGraw-Hill Education.

Şendil, G., & Erden, F. T. (2012). Examination Of The Social Play Behaviors Of Preschool Children In Terms Of Play Types And Teacher Intervention. *Early Child Development and Care, 182*(11), 1435–1448. https://doi.org/10.1080/03004430.2011.619000

Umah, K., et al. (2022). Pengaruh Screen Time Terhadap Perkembangan Motorik Dan Sosial Anak. *Jurnal Kesehatan Anak*.

World Health Organization. (2019). *Guidelines On Physical Activity, Sedentary Behaviour And Sleep For Children Under 5 Years Of Age*. World Health Organization.