



Dinamika Permasalahan Anak Usia Dini: Analisis Pada Aspek Emosional, Sosial, Dan Perilaku

Faradillah Rusliana

Universitas Negeri Makassar

Jl. Tamalate 1, Kec. Rappocini, Kota Makassar, Sulawesi Selatan

Email: faradillah.rusliana@unm.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dinamika permasalahan anak usia dini di era digital yang mencakup aspek emosional, sosial, dan perilaku, serta mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhinya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Subjek penelitian melibatkan 20 anak usia 5–6 tahun, 4 orang guru, dan 15 orang tua di PAUD Al-Ma'arif Makassar. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sementara itu, analisis data menggunakan model interaktif yang meliputi tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak dengan tingkat penggunaan gadget yang tinggi cenderung mengalami hambatan dalam pengelolaan emosi, rendahnya kemampuan interaksi sosial, serta munculnya perilaku agresif dan kurang disiplin. Faktor-faktor yang memengaruhi kondisi tersebut antara lain penggunaan gadget yang tidak terkontrol, pola asuh orang tua, serta terbatasnya interaksi sosial anak. Selain itu, lingkungan keluarga dan kurangnya pengawasan terhadap konten digital juga turut memengaruhi perkembangan perilaku anak. Temuan penelitian ini mengindikasikan pentingnya penerapan strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan kolaboratif, serta perlunya peningkatan peran orang tua dalam mendampingi penggunaan teknologi pada anak. Dengan demikian, sinergi antara sekolah dan keluarga sangat diperlukan guna menciptakan penggunaan teknologi yang sehat, terarah, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini.

Kata kunci: *Anak Usia Dini, Era Digital, Permasalahan Perkembangan, Gadget*

Abstract: *This study aims to examine the dynamics of problems experienced by early childhood in the digital era, covering emotional, social, and behavioral aspects, as well as to identify the factors influencing them. This research employed a qualitative approach with a descriptive design. The research subjects involved 20 children aged 5–6 years, 4 teachers, and 15 parents at PAUD Al-Ma'arif Makassar. Data collection techniques were conducted through observation, interviews, and documentation. Meanwhile, data analysis used an interactive model consisting of data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results showed that children with high levels of gadget use tended to experience difficulties in emotional regulation, low social interaction skills, as well as aggressive and undisciplined behavior. Factors influencing these conditions included uncontrolled gadget use, parenting styles, and limited social interaction among children. In addition, the family environment and the lack of supervision over digital content also contributed to children's behavioral development. These findings indicate the importance of implementing more interactive and collaborative learning strategies, as well as enhancing parents' roles in supervising children's use of technology. Therefore, synergy between schools and families is highly necessary to create healthy, guided, and developmentally appropriate technology use for early childhood.*

Keywords: *Early Childhood, Digital Era, Developmental Problems, Gadgets*

A. Pendahuluan

Masa anak usia dini, khususnya pada rentang usia 0–6 tahun, dikenal sebagai periode *golden age* yang memiliki peran sangat penting dalam pembentukan kepribadian dan perilaku anak. Pada tahap ini, anak memiliki kemampuan yang tinggi

dalam menyerap berbagai informasi serta membentuk kebiasaan melalui interaksi dengan lingkungan sekitarnya (Wasis, 2022; Yusuf et al., 2023). Oleh karena itu, proses pendidikan pada usia dini perlu dirancang secara sistematis dan menyeluruh guna mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan anak.

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam pendidikan anak usia dini. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) memungkinkan penggunaan media pembelajaran digital yang lebih interaktif dan menarik sehingga dapat mendukung proses belajar anak secara lebih efektif (Bachtiar et al., 2025; Fitriani & Sulastri, 2021; Hasmawaty et al., 2023). Media visual dan digital juga terbukti mampu meningkatkan perhatian serta pemahaman anak dalam kegiatan pembelajaran (Sidiq et al., 2025).

Di sisi lain, anak usia dini saat ini tumbuh sebagai generasi digital yang sejak awal kehidupannya telah terbiasa berinteraksi dengan *gadget* (Itsna & Rofi'ah, 2021). Penggunaan teknologi ini memiliki dampak yang bersifat dualistik, yaitu dapat memberikan stimulasi kognitif, tetapi juga berpotensi menimbulkan permasalahan perkembangan apabila digunakan secara berlebihan dan tanpa pengawasan (Fairuz et al., 2025; Khoirani & Syamsudin, 2025).

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang tinggi dapat berdampak pada rendahnya kemampuan interaksi sosial, munculnya perilaku menarik diri, serta ketidakstabilan emosi anak (Nuraini & Wardhani, 2023). Selain itu, penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol juga berkontribusi terhadap menurunnya kemampuan komunikasi, kualitas interaksi sosial, serta meningkatnya ketergantungan emosional terhadap perangkat digital (RA & Diana, 2023). Kondisi ini diperkuat oleh kebiasaan orang tua yang sering menggunakan gadget sebagai sarana untuk menenangkan anak (Novianti & Garzia, 2020). Bahkan, penggunaan gadget secara berlebihan juga berkaitan dengan kesulitan regulasi emosi, seperti anak menjadi mudah marah dan frustrasi (Mardiyah, 2023).

Hasil observasi awal di PAUD Al-Ma'arif Makassar menunjukkan bahwa sebagian besar anak mengalami kesulitan dalam mengontrol emosi, kurang mampu berinteraksi dengan teman sebaya, serta sulit mempertahankan fokus dalam kegiatan pembelajaran. Hasil wawancara dengan guru dan orang tua juga mengungkapkan bahwa penggunaan *gadget* yang tinggi serta kurangnya pengawasan menjadi faktor utama yang memengaruhi kondisi tersebut. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* secara berlebihan dapat berdampak pada rendahnya kemampuan sosial dan gangguan regulasi emosi anak (Mardiyah, 2023; Nuraini & Wardhani, 2023).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa permasalahan anak usia dini di era digital merupakan fenomena yang kompleks dan melibatkan berbagai aspek perkembangan, khususnya aspek emosional, sosial, dan perilaku. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dinamika permasalahan tersebut serta mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhinya.

B. Landasan Teori

1. Teknologi Digital dan Penggunaan Gadget dalam Perkembangan Anak Usia Dini

Perkembangan teknologi digital dalam beberapa tahun terakhir telah membawa perubahan signifikan dalam kehidupan anak usia dini. Anak-anak saat ini tumbuh sebagai generasi digital yang sejak awal kehidupannya telah berinteraksi dengan berbagai perangkat teknologi, khususnya *gadget*. Kondisi ini menjadikan teknologi sebagai bagian integral dalam aktivitas sehari-hari anak, baik dalam konteks bermain maupun belajar (Itsna & Rofi'ah, 2021).

Dalam konteks pendidikan anak usia dini, teknologi digital dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Penggunaan aplikasi edukatif pada *gadget* mampu memberikan stimulasi kognitif serta meningkatkan minat belajar anak. Namun demikian, pemanfaatan teknologi digital perlu disesuaikan dengan tahap perkembangan anak agar tidak menimbulkan dampak negatif. Teknologi digital memiliki karakter dualistik, yaitu dapat memberikan manfaat edukatif sekaligus berpotensi menjadi faktor risiko apabila penggunaannya tidak dikontrol dengan baik (Ridanti & Suryana, 2024).

Selain itu, penggunaan *gadget* pada anak usia dini juga dipengaruhi oleh faktor lingkungan keluarga dan kebiasaan yang terbentuk sejak dini. Studi yang dilakukan oleh (Ramadani et al., 2025) dan (Laily & Ratnasari, 2021) menunjukkan bahwa intensitas penggunaan *gadget* pada anak meningkat seiring dengan kemudahan akses dan minimnya pembatasan dari orang tua. Hal ini memperkuat bahwa *gadget* tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga telah menjadi bagian dari pola hidup anak.

2. Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Anak Usia Dini

Penggunaan *gadget* pada anak usia dini memiliki dampak yang bersifat kompleks dan multidimensional, mencakup aspek kognitif, sosial, emosional, dan perilaku. Dalam kondisi tertentu, gadget dapat memberikan stimulasi kognitif melalui media interaktif. Namun, penggunaan yang berlebihan dan tidak terkontrol dapat menghambat perkembangan anak secara menyeluruh.

Intensitas penggunaan *gadget* yang tinggi dapat menurunkan kualitas interaksi sosial anak serta menghambat kemampuan komunikasi dengan lingkungan sekitar (RA & Diana, 2023; Zudeta et al., 2023). Selain itu, penggunaan *gadget* juga memiliki pengaruh terhadap perkembangan sosial-emosional anak. Anak yang menggunakan *gadget* secara berlebihan cenderung mengalami kesulitan dalam bersosialisasi, mudah marah, serta menunjukkan perilaku menarik diri dari lingkungan (Nuraini & Wardhani, 2023).

Perkembangan sosial pada anak usia dini berkaitan dengan kemampuan anak dalam berinteraksi, menyesuaikan diri dengan lingkungan, serta memahami norma dan aturan yang berlaku. Kemampuan ini menjadi dasar dalam membentuk hubungan sosial yang sehat dan perilaku yang sesuai dengan harapan masyarakat (Mahdia et al., 2025). Sementara itu, perkembangan emosional mencakup kemampuan anak dalam mengenali, mengekspresikan, dan mengendalikan emosi dalam berbagai situasi.

Dalam perspektif teori perkembangan kognitif, anak usia 5–6 tahun berada pada tahap praoperasional menurut Piaget, yaitu tahap ketika anak mulai

memahami simbol, aturan sederhana, serta struktur sosial melalui pengalaman interaksi dengan lingkungannya. Pada tahap ini, anak juga mulai belajar memahami konsekuensi dari setiap tindakan yang dilakukan sehingga menjadi fase yang tepat untuk menanamkan nilai-nilai sosial dan karakter (Rusliana et al., 2025).

Penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol berkaitan dengan munculnya gangguan emosional dan perilaku sosial, seperti meningkatnya agresivitas dan kesulitan dalam regulasi emosi (Mardiyah, 2023; Rahayu, 2022). Penggunaan *gadget* secara intensif juga dapat memicu ketergantungan atau kecanduan pada anak. Kondisi ini menyebabkan anak lebih fokus pada layar dibandingkan interaksi sosial di lingkungan nyata sehingga berdampak pada penurunan kemampuan sosial dan kontrol diri (Khoirani & Syamsudin, 2025; Vironica et al., 2025). Dengan demikian, dapat dipahami bahwa dampak penggunaan gadget tidak hanya terbatas pada satu aspek perkembangan, tetapi mencakup berbagai dimensi yang saling berkaitan.

3. Peran Orang Tua dalam Penggunaan Gadget Anak Usia Dini

Peran orang tua merupakan faktor yang sangat menentukan dalam penggunaan *gadget* pada anak usia dini. Orang tua memiliki tanggung jawab dalam mengontrol, mengawasi, serta mendampingi anak dalam menggunakan teknologi secara bijak. Pengawasan yang tepat dapat membantu anak memanfaatkan gadget sebagai sarana pembelajaran tanpa mengganggu perkembangan mereka.

Kurangnya pengawasan orang tua dapat meningkatkan risiko munculnya perilaku negatif, seperti ketergantungan terhadap *gadget* dan kesulitan dalam mengendalikan emosi (Novianti & Garzia, 2020). Selain itu, keterlibatan aktif orang tua dalam mendampingi anak saat menggunakan *gadget* dapat meminimalisasi dampak negatif serta meningkatkan kualitas interaksi sosial anak (RA & Diana, 2023).

Pemberian panduan penggunaan *gadget* yang tepat oleh orang tua sangat penting untuk mengoptimalkan perkembangan anak serta mencegah munculnya ketergantungan terhadap perangkat digital (Yuniarni et al., 2023). Dengan demikian, peran orang tua tidak hanya sebagai pengawas, tetapi juga sebagai fasilitator yang membantu anak dalam menggunakan teknologi secara sehat dan seimbang.

Berdasarkan kajian teori yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* pada anak usia dini memiliki pengaruh yang kompleks terhadap perkembangan anak. Teknologi digital memberikan peluang dalam meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga berpotensi menimbulkan permasalahan pada aspek sosial, emosional, dan perilaku apabila digunakan secara berlebihan. Dampak tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti intensitas penggunaan gadget, tingkat ketergantungan anak terhadap teknologi, serta peran orang tua dalam melakukan pengawasan dan pendampingan. Oleh karena itu, diperlukan keseimbangan antara pemanfaatan teknologi digital dan interaksi sosial agar perkembangan anak usia dini dapat berlangsung secara optimal.

C. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Kegiatan penelitian dilaksanakan di PAUD Al-Ma'arif Makassar dengan melibatkan subjek penelitian yang terdiri atas 20 anak usia 5–6 tahun, 4 orang guru, serta 15 orang tua. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dinamika permasalahan anak usia dini di era digital yang meliputi aspek emosional, sosial, dan perilaku, sekaligus mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhinya.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memperoleh data yang mendalam sesuai dengan kondisi di lapangan. Analisis data dilakukan menggunakan model interaktif yang mencakup tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pendekatan ini digunakan karena penelitian kualitatif berorientasi pada pemahaman fenomena secara menyeluruh dalam konteks alamiah (Moleong, 2021; Sugiyono, 2019).

D. Dinamika Permasalahan Anak Usia Dini: Analisis Pada Aspek Emosional, Sosial, Dan Perilaku

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingginya intensitas penggunaan gadget pada anak usia 5–6 tahun di PAUD Al-Ma'arif Makassar berkaitan erat dengan munculnya berbagai permasalahan perkembangan, khususnya pada aspek emosional, sosial, dan perilaku. Temuan ini menunjukkan bahwa anak yang lebih sering terpapar perangkat digital cenderung mengalami kesulitan dalam mengendalikan emosi, kurang mampu berinteraksi secara efektif dengan teman sebaya, serta menunjukkan kecenderungan perilaku agresif dan kurang disiplin. Kondisi ini menegaskan bahwa penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol dapat menjadi faktor risiko dalam perkembangan anak usia dini.

1. Permasalahan pada Aspek Emosional, Sosial, dan Perilaku

Berdasarkan data hasil observasi dan wawancara, anak yang memiliki durasi penggunaan *gadget* tinggi cenderung menunjukkan ketidakstabilan emosi, seperti mudah marah, frustrasi, dan sulit menenangkan diri ketika keinginannya tidak terpenuhi. Fenomena ini dapat dijelaskan melalui konsep regulasi emosi, yaitu kemampuan anak dalam mengenali dan mengelola perasaannya. Anak usia dini masih berada pada tahap belajar dalam mengembangkan kemampuan tersebut. Penelitian (Twenge & Campbell, 2018) menunjukkan bahwa paparan layar yang berlebihan berhubungan dengan rendahnya kemampuan regulasi emosi serta meningkatnya gejala emosional negatif pada anak.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat dipahami bahwa tingginya intensitas penggunaan *gadget* berkontribusi terhadap rendahnya kemampuan regulasi emosi anak usia dini. Anak yang terbiasa memperoleh stimulus instan dari *gadget* cenderung mengalami kesulitan dalam menunda keinginan serta mengelola emosi ketika menghadapi situasi yang tidak sesuai dengan harapan. Kondisi ini menyebabkan anak lebih mudah menunjukkan reaksi emosional yang berlebihan, seperti marah, frustrasi, dan tantrum.

Hal ini sejalan dengan penelitian (Pebriana, 2017) yang menyatakan bahwa penggunaan *gadget* secara intensif dapat mengurangi kemampuan anak dalam berinteraksi secara langsung serta memengaruhi perkembangan sosial-

emosionalnya. Anak menjadi kurang terbiasa menghadapi situasi nyata yang menuntut pengendalian emosi dan penyesuaian diri. Selain itu, penelitian (Nuraini & Wardhani, 2023) menunjukkan bahwa durasi penggunaan *gadget* yang tinggi memiliki hubungan dengan rendahnya perkembangan sosial-emosional anak, termasuk dalam kemampuan mengelola perasaan dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar.

Dari hasil penelitian ditemukan bahwa anak dengan intensitas penggunaan *gadget* tinggi cenderung memiliki keterampilan sosial yang lebih rendah, seperti kurangnya kemampuan berbagi, bekerja sama, dan berkomunikasi dengan teman sebaya. Anak juga terlihat lebih sering menyendiri dan kurang aktif dalam kegiatan kelompok. Anak yang sering menggunakan *gadget* cenderung memiliki keterbatasan dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman sebaya. Hal ini disebabkan oleh berkurangnya kesempatan untuk melakukan interaksi sosial secara langsung. Penelitian (Ramadani et al., 2025) juga mengungkapkan bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menghambat perkembangan keterampilan sosial anak, seperti kemampuan bekerja sama, berbagi, dan memahami orang lain. Berdasarkan hal tersebut, dapat dipahami bahwa keterbatasan interaksi sosial yang dialami anak dalam penelitian ini disebabkan oleh berkurangnya kesempatan untuk melatih keterampilan sosial secara langsung di lingkungan nyata.

Dilihat dari aspek perilaku, hasil penelitian juga menunjukkan munculnya perilaku agresif dan kurang disiplin pada anak yang sering menggunakan *gadget*. Anak cenderung menunjukkan perilaku impulsif, sulit mengikuti aturan, serta mudah terlibat konflik dengan teman sebaya. Kondisi ini mengindikasikan bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat memengaruhi perkembangan kontrol diri dan perilaku sosial anak. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Rahayu, 2026) yang menyatakan bahwa paparan teknologi digital yang berlebihan dapat berdampak pada munculnya perilaku bermasalah, termasuk agresivitas dan rendahnya kontrol diri pada anak usia dini. Selain itu, (Susilawati & Hayati, 2025) juga menegaskan bahwa penggunaan *gadget* tanpa pengawasan yang memadai berkontribusi terhadap menurunnya kedisiplinan serta meningkatnya perilaku negatif pada anak.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perkembangan emosional, sosial, dan perilaku anak usia dini tidak hanya dipengaruhi oleh faktor internal, tetapi juga sangat ditentukan oleh kualitas stimulasi lingkungan, khususnya pola penggunaan *gadget*. Oleh karena itu, diperlukan pengelolaan penggunaan *gadget* yang bijak melalui pembatasan durasi, pendampingan orang tua, serta peningkatan interaksi sosial secara langsung agar perkembangan anak dapat berlangsung secara optimal.

2. Faktor yang Memengaruhi Perkembangan Anak di Era Digital

Perkembangan anak usia dini merupakan hasil interaksi berbagai faktor yang saling memengaruhi, baik yang bersumber dari dalam diri anak (*intrinsic*) maupun dari luar diri anak (*extrinsic*). Faktor intrinsik mencakup kondisi biologis, karakter temperamen, serta kapasitas emosional yang dimiliki anak. Sementara itu, faktor ekstrinsik meliputi pola asuh orang tua, lingkungan keluarga, relasi

dengan teman sebaya, lingkungan sekolah, serta pengaruh perkembangan teknologi digital. Sejalan dengan hal tersebut, berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget sebagai bagian dari lingkungan eksternal memiliki kontribusi yang cukup besar terhadap perkembangan anak, baik dalam aspek kognitif, sosial, maupun emosional (Nisaa, 2024; Pasa & Botutihe, 2015).

Dalam era digital, penggunaan *gadget* menjadi salah satu faktor eksternal yang memiliki pengaruh signifikan terhadap perkembangan anak. Penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol dapat mengurangi kualitas interaksi sosial, menghambat kemampuan komunikasi, serta memengaruhi kestabilan emosi dan perilaku anak. Sebaliknya, apabila digunakan secara bijak dan disertai pendampingan, *gadget* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang interaktif dan mampu meningkatkan minat belajar anak.

Namun demikian, meningkatnya intensitas penggunaan *gadget* pada anak usia dini sering kali tidak diimbangi dengan pengawasan yang optimal dari orang tua maupun guru. Kondisi ini berpotensi menimbulkan berbagai permasalahan perkembangan, khususnya pada aspek sosial, emosional, dan perilaku. Pola asuh orang tua memiliki peran penting dalam membentuk kebiasaan penggunaan *gadget* pada anak. Orang tua yang kurang memberikan batasan waktu penggunaan *gadget* atau menggunakan gadget sebagai sarana untuk menenangkan anak dapat meningkatkan risiko ketergantungan terhadap perangkat digital. Kurangnya pengawasan orang tua dalam penggunaan *gadget* dapat berdampak pada menurunnya kualitas interaksi antara orang tua dan anak serta melemahnya kemampuan regulasi emosi anak. Oleh karena itu, diperlukan peran aktif orang tua dan pendidik dalam mengontrol, membatasi, serta mendampingi penggunaan teknologi agar tetap memberikan dampak positif bagi perkembangan anak secara optimal.

Secara teoritis, pentingnya pengaruh lingkungan terhadap perkembangan anak ditegaskan dalam berbagai literatur PAUD di Indonesia. Perkembangan anak berlangsung secara holistik yang dipengaruhi oleh interaksi antara faktor internal dan lingkungan eksternal, termasuk pola asuh dan pengalaman belajar anak (Haryono et al., 2024). Selanjutnya, (Rahman, 2026) menjelaskan bahwa masa usia dini merupakan periode *golden age* yang sangat menentukan pembentukan karakter, sosial-emosional, dan potensi anak sehingga stimulasi lingkungan harus diberikan secara tepat dan terarah. Selain itu, keberhasilan perkembangan anak tidak hanya ditentukan oleh kemampuan individu, tetapi juga oleh kualitas lingkungan belajar, interaksi sosial, serta metode pembelajaran yang diberikan kepada anak (Supardi et al., 2025).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* sebagai bagian dari lingkungan modern perlu dikelola secara bijak. Keseimbangan antara pemanfaatan teknologi digital dan interaksi sosial secara langsung menjadi kunci utama dalam mendukung perkembangan anak usia dini secara optimal.

3. Implikasi Penggunaan Gadget terhadap Pembelajaran Anak Usia Dini

Berdasarkan keseluruhan temuan penelitian, dapat dipahami bahwa permasalahan anak usia dini di era digital tidak hanya berkaitan dengan penggunaan *gadget*, tetapi juga menyangkut proses pembentukan karakter,

terutama kedisiplinan, serta kualitas interaksi sosial yang dialami anak. Penggunaan teknologi yang tidak terarah dapat mengganggu keseimbangan perkembangan anak sehingga diperlukan pengelolaan yang tepat agar tetap memberikan manfaat dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu, diperlukan keterlibatan aktif guru dan orang tua dalam mengarahkan penggunaan *gadget* melalui pengawasan, pembatasan durasi, serta pemberian pendampingan saat anak menggunakan teknologi. Selain itu, pembiasaan sikap disiplin juga perlu ditanamkan sejak dini melalui aturan yang konsisten, baik di rumah maupun di sekolah. Lingkungan belajar juga perlu dirancang lebih interaktif, menyenangkan, dan mendorong anak untuk aktif berpartisipasi.

Strategi pembelajaran yang dapat diterapkan antara lain kegiatan bermain kelompok, pembelajaran berbasis proyek, serta aktivitas kolaboratif yang memungkinkan anak berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya. Hal ini penting untuk meningkatkan kemampuan sosial-emosional anak, khususnya dalam hal kerja sama, komunikasi, dan pengendalian diri. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Pebriana, 2017) yang menegaskan bahwa interaksi sosial secara langsung memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan sosial anak usia dini dibandingkan penggunaan media digital yang berlebihan. (Nuraini & Wardhani, 2023) juga menyebutkan bahwa pembatasan penggunaan *gadget* serta peningkatan aktivitas sosial di lingkungan nyata dapat membantu meningkatkan perkembangan sosial-emosional anak secara lebih optimal.

Selain itu, penggunaan media digital juga dapat memberikan dampak positif terhadap perkembangan sosial-emosional anak usia dini apabila digunakan secara tepat. Media digital mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, interaktif, dan partisipatif sehingga mendorong keterlibatan aktif serta interaksi sosial antar anak. Melalui aktivitas berbasis permainan, anak belajar mengenali dan mengelola emosi, membangun kepercayaan diri, mengembangkan empati, serta menjalin hubungan sosial yang positif dengan teman sebaya. Dengan demikian, media digital tidak hanya berfungsi sebagai sarana pembelajaran, tetapi juga efektif dalam mendukung pembentukan karakter dan kompetensi sosial-emosional anak secara menyeluruh (Islami et al., 2025).

Dengan demikian, penggunaan teknologi dalam pembelajaran anak usia dini tetap dapat memberikan manfaat apabila diimbangi dengan pengawasan, pembatasan, serta penguatan interaksi sosial. Kolaborasi antara guru dan orang tua menjadi kunci utama dalam menciptakan lingkungan belajar yang sehat, seimbang, dan mendukung perkembangan anak secara menyeluruh.

E. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai dinamika permasalahan anak usia dini di PAUD Al-Ma'arif Makassar, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* memiliki keterkaitan yang signifikan dengan perkembangan aspek emosional, sosial, dan perilaku anak usia 5–6 tahun. Anak yang memiliki intensitas penggunaan gadget tinggi cenderung mengalami hambatan dalam regulasi emosi,

seperti mudah marah, frustrasi, dan kesulitan menenangkan diri ketika keinginannya tidak terpenuhi.

Pada aspek sosial, anak menunjukkan keterbatasan dalam kemampuan berinteraksi, bekerja sama, dan berkomunikasi dengan teman sebaya sehingga lebih cenderung bermain secara individual. Sementara itu, pada aspek perilaku ditemukan kecenderungan munculnya perilaku agresif, impulsif, serta kurang disiplin dalam mengikuti aturan yang berlaku di lingkungan sekolah maupun lingkungan sosial.

Secara keseluruhan, permasalahan tersebut tidak hanya dipengaruhi oleh faktor internal anak, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh faktor eksternal, terutama pola penggunaan *gadget*, pola asuh orang tua, serta terbatasnya interaksi sosial di lingkungan sekitar. Oleh karena itu, dapat ditegaskan bahwa perkembangan anak usia dini di era digital membutuhkan keseimbangan antara pemanfaatan teknologi dan interaksi sosial secara langsung agar perkembangan emosional, sosial, dan perilaku anak dapat berlangsung secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Bachtiar, M. Y., Hasmawaty, Islami, A. N. M., & Faradillah. (2025). Workshop pemanfaatan media pembelajaran berbasis IT pada anak pra sekolah. *Madaniya*, 6(1), 270–276.
- Fairuz, L., Fitabeliya, N. A., Lestari, B. W., Jannah, A. M., Natasya, D. A., Handayani, I. D. G. A. M., Arista, S. A., Kania, R., Sumarni, S., & Pagarwati, L. D. A. (2025). Dampak penggunaan gadget dalam perkembangan motorik halus dan keterampilan menulis anak usia 4–5 tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(3), 735–744. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i3.6356>
- Fitriani, A., & Sulastri, H. (2021). Inovasi pembelajaran anak usia dini berbasis digital. *Jurnal PGPAUD Nusantara*, 10(1), 19–31.
- Haryono, P., Loso, J., Maidartati, Dian, H., & Nurul, A. (2024). *Dasar-dasar pendidikan usia dini: Konsep, teori & perkembangan*. PT Green Pustaka Indonesia.
- Hasmawaty, Muliati, & Bachtiar, M. Y. (2023). Optimalisasi aplikasi Platform Merdeka Mengajar (PMM) melalui komunitas belajar gugus PAUD. *Madaniya*, 4(2), 574–581.
- Islami, A. N. M., Sidiq, N. J., Rusliana, F., & Manga, D. (2025). The effectiveness of using Kahoot-based digital media in enhancing children's social-emotional skills. *EDUSOSHUM Journal of Islamic Education and Social Humanities*, 5(1), 185–194.
- Itsna, N. M., & Rofi'ah, D. (2021). Dampak penggunaan gadget pada interaksi sosial. *Ummul Qura: Jurnal Institut Pesantren Sunan Drajat (INSUD) Lamongan*, 16(1), 60–70.
- Khoirani, A. N., & Syamsudin, A. (2025). Analisis pengembangan instrumen kecanduan gadget pada anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(6), 2761–2768. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i6.7159>
- Laily, I. N., & Ratnasari, D. A. C. (2021). Kajian wacana dampak penggunaan gadget (gawai) terhadap kemampuan sosial emosional pada anak usia dini. *Jurnal Warna: Jurnal*

Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini, 6(1).
<https://doi.org/10.24903/jw.v4i2.679>

Mahdia, N., Rusmayadi, Kurnia, R., & Rusliana, F. (2025). Pengaruh permainan tradisional ular naga terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini. *Jurnal Ar-Raihanah: Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(2), 228–235.

Mardiyah, S. (2023). Dilema keluarga di era digitalisasi: Antara kecanduan gadget, gangguan emosional, perilaku sosial pada anak usia dini dan tawaran sekolah alternatif. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 661–673.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3530>

Moleong, L. J. (2021). *Metodologi penelitian kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.

Nisaa, R. D. (2024). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan anak usia dini. *DAIWI WIDYA Jurnal Pendidikan*, 11(1), 61–70.

Novianti, R., & Garzia, M. (2020). Penggunaan gadget pada anak usia dini: Tantangan baru orang tua milenial. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 1000–1010. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.490>

Nuraini, F., & Wardhani, J. D. (2023). Hubungan durasi bermain gadget dengan perkembangan sosial emosional anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 2245–2256. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4198>

Pasa, A., & Botutihe, M. H. (2015). Dampak gadget pada perkembangan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Mosikolah*, 4(2), 470–476.

Pebriana, P. H. (2017). Analisis penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1–11.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>

RA, A., & Diana, R. R. (2023). Strategi orang tua dalam mengatasi dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 2463–2473.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3700>

Rahayu, S. M. (2026). Dampak teknologi digital terhadap perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 1–13.
<https://doi.org/10.47134/paud.v3i2.2453>

Rahman, T. (2026). *Konsep dasar PAUD*. Metro Press Indonesia.

Ramadani, F., Khodijah, S., Rizki, C. A., & Hasanuddin, M. (2025). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia 3–6 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini (JUPAUD)*, 1(1), 14–19. <https://doi.org/10.64803/jupaud.v1i1.69>

Ridanti, J. F., & Suryana, D. (2024). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan anak usia dini. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 13(2), 315–324. <https://doi.org/10.26877/paudia.v13i2.391>

- Rusliana, F., Rusmayadi, & Amal, A. (2025). Peran guru dalam menanamkan nilai disiplin pada anak usia dini di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal Daya. *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, 12(3), 1501–1513.
- Sidiq, N. J., Islami, A. N. M., Rusliana, F., Manga, D., & Hasmawaty. (2025). Pentingnya penggunaan media visual dalam meningkatkan pemahaman nilai agama pada anak usia dini. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 14(3), 488–504. <https://doi.org/10.26877/paudia.v14i3.1504>
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kualitatif*. Alfabeta.
- Supardi, Nasution, N. K., Anggraini, E., & Murniati, W. (2025). *Wawasan pembelajaran anak usia dini*. Menara Press Indonesia.
- Susilawati, E., & Hayati, D. J. (2025). Persepsi guru dan orang tua terhadap pengaruh gadget dalam perkembangan sosial anak usia dini. *AURA: Jurnal Pendidikan AURA*, 6(2), 173–181. <https://doi.org/10.37216/aura.v6i2.2518>
- Twenge, J. M., & Campbell, W. K. (2018). Associations between screen time and lower psychological well-being among children and adolescents: Evidence from a population-based study. *Preventive Medicine Reports*, 12, 271–283. <https://doi.org/10.1016/j.pmedr.2018.10.003>
- Vironica, W., Mindani, & Andani, F. (2025). Dampak penggunaan gadget terhadap emosi anak usia dini di lingkungan RT 06 Gunung Ayu Bengkulu Selatan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 22076–22085.
- Wasis, S. (2022). Pentingnya penerapan merdeka belajar pada pendidikan anak usia dini (PAUD). *Pedagogy*, 9(2).
- Yuniarni, D., Lukmanulhakim, Linarsih, A., Miranda, D., & Halida. (2023). Pengembangan buku saku panduan penggunaan gadget untuk optimalisasi perkembangan anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 2820–2828. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4145>
- Yusuf, R. N., Khoeri, N. S. T. A., Herdiyanti, G. S., & Nuraeni, E. D. (2023). Urgensi pendidikan anak usia dini bagi tumbuh kembang anak. *Jurnal Plamboyan Edu (JPE)*, 1(1), 37–44. <https://jurnal.rakeyansantang.ac.id/index.php/plamboyan/article/view/320>
- Zudeta, E., Novembli, M. S., & Hasanah, N. (2023). Sumbangan gadget bagi keterlambatan bicara anak usia dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 55–62. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v6i2.13724>