

Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Pada Anak Usia Dini

The Relationship Between Gadget Use and Development in Early Childhood

¹Evi Yuniarti,²Ayu Nina Mirania

¹²Universitas Katolik Musi Charitas, Indonesia
Email : eviyuniarti@ukmc.ac.id

Submisi: 12 September 2025; Penerimaan: 10 Desember 2025; Publikasi 30 Desember 2025

Abstrak

Gadget adalah suatu bukti majunya perkembangan di dunia teknologi, Dampak besar gadget yang mempengaruhi perkembangan sosial seiring perkembangan zaman, sehingga sering terlihat anak bermain gadget cenderung lebih asik dengan gadget nya sehingga hubungan sosial antara sesama menjadi menurun. Tujuan umum penelitian ini untuk mengetahui hubungan antara penggunaan gadget dengan perkembangan anak usia dini, sedangkan tujuan khususnya adalah untuk mengidentifikasi perkembangan dan penggunaan serta mengetahui hubungan antara penggunaan gadget dengan perkembangan anak usia dini. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan *cross sectional*. Populasi penelitian ini adalah seluruh anak didik usia 3-5 tahun di TK Ulil Albab Palembang, Penelitian dilakukan dari bulan Juni hingga Agustus tahun 2024, sedangkan sampel penelitian ini yaitu yang sesuai dengan kriteria inklusi dan eksklusi. menggunakan sampel acak dari setiap populasi yang berjumlah 44 responden Penelitian ini menggunakan instrumen kuesioner untuk mengetahui penggunaan gadget dan menggunakan lembar kuesioner pra skrining perkembangan (KPSP) untuk mengobservasi perkembangan anak. Teknik pengolahan analisis menggunakan *chi square*. Hasil penelitian didapatkan Nilai *p value* yang diperoleh dari hasil analisis = 0,000 ($<0,05$) menunjukkan adanya hubungan yang bermakna antara penggunaan gadget dengan perkembangan anak usia dini. Kesimpulan Penggunaan gadget pada anak usia dini mayoritas rendah sebanyak (34,1%), mayoritas penggunaan gadget sedang sebanyak (34,1%), sedangkan mayoritas penggunaan gadget tinggi sebanyak (31,8%). Perkembangan anak pada usia dini mayoritas yang sesuai dengan perkembangannya sebanyak (52,3%), sedangkan anak yang perkembangannya meragukan sebanyak (47,7%). Penggunaan perangkat elektronik secara signifikan terkait dengan perkembangan anak kecil, seperti yang ditunjukkan oleh nilai *p* sebesar 0,01 ($>\alpha=0,05$)

Kata Kunci: Penggunaan Gadget, Perkembangan anak usia dini

Abstract

Gadgets are a proof of the advancement of development in the world of technology. The big impact of gadgets that influence social development along with the development of the times, so that it is often seen that children playing gadgets tend to be more engrossed with their gadgets so that social relationships between each other are declining. The general objective of this study is to determine the relationship between gadget use and early childhood development, while the specific objective is to identify development and use and to determine the relationship between gadget use and early childhood development. This type of research is quantitative with a cross-sectional approach. The population of this study is all students aged 3-5 years at Ulil Albab Kindergarten Palembang. The study was conducted from June to August 2024, while the sample of this study is those who meet the inclusion and exclusion criteria. using random samples from each population totaling 44 respondents. This study used a questionnaire instrument to determine gadget use and used a pre-development screening questionnaire sheet (KPSP) to observe child development. The analysis processing technique used chi square. The results of the study obtained a *p-value* obtained from the analysis results = 0.000 (<0.05) indicating a significant relationship between gadget use and early childhood development. Conclusion The use of gadgets in early childhood is mostly low (34.1%), the majority of gadget use is moderate (34.1%), while the majority of gadget use is high (31.8%). The development of children at an early age is mostly in accordance with their development as much as (52.3%), while children whose development is doubtful are (47.7%). The use of electronic devices is significantly related to the development of young children, as shown by a *p-value* of 0.01 ($>\alpha=0.05$).

Keywords: Gadget Use, Early Childhood Development

Pendahuluan

Dunia tumbuh kembang anak mulai merasakan dampak dari ledakan media dan digital. Efek sampingnya antara lain membahayakan kesehatan, perkembangan terhambat, peningkatan risiko perilaku kriminal, perubahan perilaku, gangguan perhatian di dunia nyata, gangguan fungsi korteks prefrontal, dan peningkatan ketergantungan pada perangkat elektronik (Introvert). Cara terbaik bagi orang tua untuk membantu anak-anak mereka mengatasi masalah ini adalah dengan memantau setiap gerakan mereka dengan cermat sehingga mereka dapat melacak kemajuan mereka menuju tonggak perkembangan yang positif (Anggraini, E. 2019).

Radiasi dari perangkat elektronik dapat membahayakan otak dan jaringan saraf anak jika mereka sering menggunakannya. Penurunan tingkat aktivitas dan keterampilan sosial anak adalah hasil lain yang mungkin terjadi. Akibatnya, anak muda itu menarik diri dari orang lain dan menghabiskan lebih banyak waktu dengan perangkat elektroniknya. Hasilnya adalah kurangnya empati dan kepedulian terhadap lingkaran sosial anak, termasuk orang tua dan teman temannya. Ketika orang tua menawarkan alat kepada anak-anak mereka yang ingin tahu, anak-anak muda itu sangat gembira. Mereka dengan cepat menjadi mahir dengan fitur perangkat. Tentunya sebagai orang tua kita perlu mengontrol anak kita yang menggunakan perangkat tersebut. Ada waktu bagi anak untuk berbicara di ponselnya, ada waktu untuk bersama orang tuanya, dan ada waktu bagi anak untuk bermain dengan temannya. (Hidayati, A. 2016). Mainan dengan banyak kekuatan mungkin berdampak negatif pada perkembangan emosi dan sosial anak-anak; misalnya, anak-anak yang bermain dengan banyak kekuatan biasanya berperilaku agresif, menghindari interaksi dengan orang lain, dan bahkan kesulitan belajar berbicara. Pada tahun 2019, Sukmawati menerbitkan sebuah penelitian.

Temuan menunjukkan bahwa ada peningkatan risiko keterlambatan bicara setelah 30 menit penggunaan perangkat (Puspita, S, 2020).

Tidak ada yang bisa membantah kehadiran gadget sebagai semacam kemajuan teknis, karena menjadi bukti kemajuan teknologi dunia. Pengaruh perangkat elektronik pada kematangan sosial seseorang Anak-anak kecil dan mereka yang berada di prasekolah telah tumbuh dengan teknologi dan mampu beradaptasi dengan situasi baru dengan mudah. Orang dewasa dan anak-anak tidak hanya menghabiskan banyak waktu terpaku pada perangkat elektronik mereka, tetapi prevalensi komunikasi dua arah berarti bahwa orang cenderung tidak berinteraksi satu sama lain secara langsung. Semua orang tahu bahwa teknologi menjadi lebih baik dan lebih baik setiap saat. Salah satu bentuk teknologi yang paling umum adalah gadget.

Menurut Wulandari dan Lestari (2021), hubungan anak dengan orang tua dan lingkungannya bisa rusak jika sering bermain-main dengan perkakas. Semua orang di sini sadar bahwa teknologi berkembang dengan pesat. Penggunaan gadget merupakan indikasi maraknya teknologi. Menurut Fernando, F, dkk, (2019), istilah gadget berasal dari bahasa Inggris dan mempunyai berbagai fitur unik yang sangat berguna bagi manusia. Gadget tersebut antara lain smartphone, laptop, kamera, dan lainnya. Banyak orang yang belum mengetahui bahwa negara kita menduduki peringkat kelima dunia dalam hal penggunaan ponsel pintar. Sedangkan pada tahun 2014, 14% pengguna smartphone atau 47 juta orang terlibat dalam penggunaan smartphone ini. Seorang anak pada usia ini hanya dapat menggunakan perangkat selama satu jam. Namun kenyataannya, Anak-anak kecil mungkin benar-benar menghabiskan empat hingga lima kali lipat waktu bermain dengan perangkat elektronik seperti yang dinyatakan. Iswidharmajaya dan agensinya

menyatakan dalam buku mereka tahun 2014, "When Children Play Gadgets," bahwa salah satu poin utama dari tesis mereka adalah efek merugikan dari perangkat ini terhadap anak-anak. Ketika seorang anak muda mulai menganggap perangkat elektroniknya sebagai bagian integral dari kehidupan sehari-harinya dan mengembangkan kecanduannya. Dengan demikian, ikatan antara anak dan orang tuanya serta anak dan lingkungannya terputus jika anak selalu disibukkan dengan bermain dengan gadgetnya. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan orang tua serta guru di TK Ulil Albab Palembang, diketahui bahwa penggunaan gadget sudah menjadi bagian dari aktivitas sehari-hari anak. Gadget umumnya digunakan untuk menonton video dan bermain game. Data awal menunjukkan bahwa sebagian besar anak menggunakan gadget selama 2–4 jam per hari, terutama pada waktu sepulang sekolah dan malam hari. Pengawasan orang tua terhadap penggunaan gadget bervariasi, beberapa orang tua menerapkan pembatasan waktu, sementara yang lain masih memberikan kebebasan kepada anak dalam menggunakan gadget. Kondisi ini menjadikan lokasi penelitian relevan untuk mengkaji aktivitas penggunaan gadget pada anak serta dampaknya terhadap perkembangan anak.

Metode Penelitian

Desain penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan *cross sectional*. Populasi penelitian ini adalah seluruh anak didik usia 3-5 tahun di TK

Ulil Albab Palembang, Penelitian dilakukan dari tanggal 13 Juni hingga 20 Agustus tahun 2024, sedangkan sampel penelitian ini yaitu yang sesuai dengan kriteria inklusi dan eksklusi. menggunakan sampel acak dari setiap populasi yang berjumlah 44 responden Penelitian ini menggunakan instrumen kuesioner untuk mengetahui penggunaan gadget dan menggunakan lembar kuesioner pra skrining perkembangan (KPSP) untuk mengobservasi perkembangan anak. Teknik pengumpulan data menggunakan data primer yang didapatkan peneliti dari hasil kuesioner kepada responden Teknik pengolahan analisis menggunakan *chi square*. Pada penelitian ini menggunakan definisi operasional variable independen yaitu penggunaan gadget dengan mengukur durasi dan frekuensi penggunaan gadget, sedangkan variable independent yaitu perkembangan anak usia dini dengan mengukur Kemampuan gerak kasar, gerak halus, bahasa dan sosial. Analisa data pada penelitian ini dilakukan dengan analisis univariat dilakukan untuk memperjelas karakteristik responden, serta variabel independen dan dependen, melalui penggunaan tabel distribusi frekuensi, sedangkan analisis bivariat dilakukan untuk memahami hubungan antara penggunaan gadget dan perkembangan anak. Untuk penelitian ini, menggunakan uji Chi-square, korelasi antara penggunaan gadget dan perkembangan anak dapat disimpulkan jika nilai-*p* kurang dari atau sama dengan 0,05, dan non-korelasi dapat disimpulkan jika nilai-*p* lebih dari 0,05.

Hasil dan Pembahasan

Tabel 1. Karakteristik Responden

Karakteristik Responden	Kategori	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Umur Anak	3–4 Tahun	5	11,4
	>4–5 Tahun	27	61,4
	>5–6 Tahun	12	27,3
	Total	44	100
Pendidikan Ibu	Perguruan Tinggi	36	81,8
	SMA	8	18,2
	Total	44	100
Pekerjaan Ibu	Ibu Rumah Tangga	21	47,7
	Karyawan Swasta	16	36,4
	PNS	7	15,9
	Total	44	100

Tabel 1 didapatkan hasil dari 44 orang responden, mayoritas umur anak > 4-5 tahun sebanyak 27 orang (61,4%), sedangkan umur anak > 5-6 tahun 12 orang (27,3%) dan umur anak 3-4 tahun 5 orang (11,4%). Karakteristik Responden berdasarkan Pendidikan Ibu di TK. Ulil Albab didapatkan hasil dari 44 responden, mayoritas Pendidikan ibu perguruan tinggi ada 36 orang (81,8%), sedangkan ibu yang memiliki Pendidikan SMA ada 8 orang (18,2%). Karakteristik Responden berdasarkan Pekerjaan Ibu didapatkan hasil dari 44 orang responden, mayoritas pekerjaan IRT ada 21 orang (47,7%), pekerjaan ibu karyawan swasta sebanyak 16 orang (36,4%), sedangkan ibu yang bekerja sebagai pegawai negeri sipil (PNS) ada 7 orang (15,9%).

Tabel 2. Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini di TK. Ulil Albab

Jenis Umur	frekuensi (n)	Presentase(%)
Rendah	15	34.1
Sedang	15	34.1
Tinggi	14	31.8
Total	44	100

Tabel 2 didapatkan hasil dari 44 responden, penggunaan gadget pada anak usia dini mayoritas rendah sebanyak 15 orang (34,1%), mayoritas penggunaan gadget sedang ada 15 orang (34,1%), sedangkan mayoritas penggunaan gadget tinggi sebanyak 14 orang (31,8%).

Tabel 3. Perkembangan Anak Pada Usia Dini di TK. Ulil Albab

Jenis Umur	frekuensi (n)	Presentase(%)
Meragukan	21	47.7
Sesuai	23	52.3
Total	44	100

Tabel 3 didapatkan hasil dari 44 responden, perkembangan anak pada usia dini mayoritas yang sesuai dengan perkembangannya sebanyak 23 orang (52,3%), sedangkan anak yang perkembangannya meragukan sebanyak 21 orang (47,7%).

Tabel 4. Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Anak Pada Usia Dini di TK. Ulil Albab

Penggunaan Gadget	Perkembangan				Total		<i>p-value</i>
	Meragukan		Sesuai		n	%	
	n	%	n	%			
Rendah	3	6.8	12	27.2	15	34.1	0,01
Sedang	8	18.2	7	16	15	34.1	
Tinggi	10	22.7	4	9.1	14	31.8	
Total	21	47.7	23	52.3	44	100	

Tabel 4 hasil analisis responden yang menggunakan gadget dengan kategori tinggi ada 14 responden (31,8%) dengan perkembangan kategori meragukan sebanyak 10 orang (22,7%), sedangkan responden yang menggunakan gadget dengan kategori sedang ada 15 responden (34,1%) dengan perkembangan kategori meragukan sebanyak 8 orang (18,2%) dan perkembangan sesuai sebanyak 7 orang (16%), yang menggunakan gadget dengan kategori rendah ada 15 orang (34,1%) dengan perkembangan kategori meragukan total keseluruhan tiga individu (6,8%), dengan dua belas (27,2%) termasuk dalam kelompok pengembangan yang sesuai. Hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dan Perkembangan Anak Usia Dini ditunjukkan oleh nilai P yang diperoleh dari penelitian tersebut, yaitu 0,01 ($<0,05$).

Pembahasan

Hasil analisis mengungkapkan bahwa dari 44 responden, anak-anak yang penggunaan gadgetnya termasuk dalam kategori tinggi memiliki tingkat perkembangan kategori meragukan tertinggi sebesar 22,7%; mereka yang penggunaan gadgetnya termasuk dalam kategori sedang memiliki tingkat perkembangan tertinggi sebesar 8,2%; mereka yang penggunaan gadgetnya termasuk dalam kategori rendah memiliki tingkat perkembangan terendah sebesar 6,8%; dan mereka yang penggunaan gadgetnya termasuk dalam kategori yang sesuai memiliki tingkat perkembangan tertinggi sebesar 27,2%. Ada hubungan yang relevan antara penggunaan gadget dan perkembangan anak, seperti yang ditunjukkan oleh nilai p masing-masing 0,000 ($<0,05$) dan nilai p 0,01 ($<0,05$) dalam analisis ini didapatkan

adanya hubungan antara penggunaan gadget dan Perkembangan Anak Usia Dini. Masalah baru akan muncul jika penggunaan gadget dilakukan dengan berlebihan oleh anak yang dapat mengakibatkan rusaknya hubungan interaksi di dalam keluarga. Hal ini berdampak adanya gangguan privasi, kreatifitas berkurang, tidak bisa tidur (insomnia) serta memperburuk komunikasi yang buruk di dalam berkeluarga dikarenakan tidak tatap muka secara baik. Hal ini sesuai dengan temuan penelitian Nugroho Rivo, dkk. (2022). yang berjudul: "Pengaruh durasi penggunaan Gadget terhadap pencapaian perkembangan sosial anak prasekolah di taman kanak-kanak dan PAUD Jogodayuh." Tujuan penelitian ini untuk mengkaji dampak durasi penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak prasekolah di Kecamatan Geger Kabupaten Madiun. Studi ini menemukan bahwa sementara 26,1% anak-anak dengan

riwayat penggunaan perangkat yang lama memiliki perkembangan sosial yang khas, 73,9% dari mereka dengan riwayat yang lebih pendek memiliki perkembangan rata-rata, dan 82,6% dari mereka dengan riwayat yang lebih panjang memiliki perkembangan sosial yang meragukan. Peneliti menemukan pengaruh jangka panjang penggunaan perangkat terhadap perkembangan sosial anak prasekolah di Jogodayuh dan program PAUD lainnya, menurut temuan penganalisis data menggunakan uji Chi-square, dengan nilai p sebesar 0,000. Perkembangan sosial yang dapat diabaikan mungkin merupakan konsekuensi dari penggunaan perangkat dengan jangka waktu yang lama. Pertumbuhan dan perkembangan yang tepat, terutama perkembangan sosial dalam kaitannya dengan lingkungan sekitar, bergantung pada kemampuan anak-anak untuk mengelola penggunaan gadget mereka, itulah sebabnya orang tua harus menetapkan batasan yang jelas untuk anak-anak mereka.

Rihlah, dkk. (2021) menemukan bahwa anak pra sekolah di TK Gugus IX Kabupaten Sleman Yogyakarta memiliki hubungan antara peran orang tua dan lamanya penggunaan gadget dengan perkembangannya. Hasil penelitian ini konsisten dengan temuan tersebut, dengan analisis nilai- p sebesar 0,005, artinya $p < 0,05$. Misalnya, jika terganggu saat bermain, anak-anak yang menghabiskan banyak waktu di perangkat elektronik dapat bertindak lebih agresif, Menurut Sofia, Ainiatus (2021), menjelaskan bahwa ketika anak-anak tidak dapat langsung mengekspresikan diri, mereka bertindak lebih angkuh dengan meninju, menangis tersedu-sedu, atau berteriak. Hal ini menyebabkan masalah mental dan emosional pada anak-anak, yang jika

tidak ditangani, dapat menimbulkan konsekuensi serius. Selain itu, anak tersebut mungkin tidak terlalu aktif, tidak menanggapi panggilan dengan baik, pelupa, atau kesulitan melacak waktu. Selain itu, anak-anak saat ini asyik dengan perangkat elektronik mereka sampai-sampai mereka lalai menyelesaikan makan. Selain itu, hal itu menimbulkan kekhawatiran yang meresahkan. Berhenti melirik ke samping atau tidak memperhatikan orang lain di sekitarnya, atau bahkan tidak menyapa orang dewasa, dapat berdampak negatif pada interaksi sosial anak baik di rumah maupun di masyarakat. Hal ini dapat terjadi jika orang tua tidak membatasi anak-anak mereka untuk bermain gadget, melainkan hanya mengamati mereka saat mereka menggunakannya tanpa membicarakan hal-hal yang mereka tonton. Berdasarkan hasil penelitian dan teori yang ada, peneliti menyimpulkan bahwa ada hubungan antara penggunaan gadget dengan perkembangan anak usia dini.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil analisis, ditemukan bahwa intensitas penggunaan gadget oleh anak usia dini memiliki hubungan yang sangat erat dengan capaian perkembangan mereka. Secara umum, tingkat penggunaan gadget di kalangan anak-anak cukup merata, namun dampak yang ditimbulkan terhadap proses tumbuh kembang mereka terlihat sangat nyata. Sebagian besar anak telah menunjukkan kemajuan perkembangan yang ideal dan selaras dengan tahapan usia mereka. Meski demikian, masih terdapat kelompok anak yang menunjukkan tanda-tanda perkembangan yang kurang optimal atau berada dalam kategori yang memerlukan perhatian lebih lanjut. Bagi Pendidik TK ulil albab diharapkan untuk memasukkan

penelitian ini sebagai salah satu acuan bahan pembelajaran. Bagi Peneliti Sebagai bahan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya, idealnya dengan ukuran sampel yang lebih besar dan variasi karakteristik yang lebih luas. Bagi Masyarakat diharapkan bagi orangtua agar selalu memperhatikan perkembangan anak dan mengawasi anak ketika menggunakan gadget.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terimakasih kepada responden penelitian yang telah bersedia untuk berpartisipasi dengan baik serta pengurus di TK Ulil Albab Kota Palembang yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian di wilayah kerja tersebut.

Referensi

- Anggraini, E. (2019). *Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*. Indonesia: Serayu Publishing.
- Fernando, F., Etriyanti, E., & Pebrina, M. (2019). *Hubungan Stimulasi Orang Tua Terhadap Perkembangan Bicara Dan Bahasa Anak Usia Batita*. Jik-Jurnal Ilmu Kesehatan, 3(2), 140. <https://doi.org/10.33757/jik.v3i2.144>
- Hidayati, A. (2016). *Merangsang Pertumbuhan Dan Perkembangan Anak Dengan Pembelajaran Tematik Terpadu*. Sawwa.
- Iswidharmanjaya, D. A. (2014). *Bila Si Kecil Bermain Gadget*. Jakarta: Bisakimia.
- Novitasari, W. (2019). *Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak. Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak*, Vol 15(1).
- Nugroho, R., Artha, I. K. A. J., Nusantara, W., Cahyani, A. D., & Patrama, M. Y. P. (2022). Peran orang tua dalam mengurangi dampak negatif penggunaan gadget. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5425–5436. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2980>
- Puspita, S. (2020). *Monograf: Fenomena Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini*. Surabaya: Cipta Media Nusantara.
- Rihlah, J., Shari, D., & Anggraeni, A. R. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Di Masa Pandemi COVID-19 Terhadap Perkembangan Bahasa dan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 45–55.
- Setianingsih, S. (2018). Dampak penggunaan gadget pada anak usia prasekolah dapat meningkatkan resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas. *Gaster*, 16(2), 191–205. <https://doi.org/10.30787/gaster.v16i2.297>
- Sofia, A. (2021). *Hubungan durasi penggunaan gadget dan pendampingan orang tua dengan masalah mental emosional anak usia 36–60 bulan (studi di PAUD ANNA Husada Kecamatan Bangkalan, Kabupaten Bangkalan)*. STIKes Ngudia Husada Madura. <https://repository.stikesnhm.ac.id/id/eprint/998/>
- Wulandari, D., & Lestari, T. (2021). *Pengaruh gadget terhadap*



perkembangan emosi anak.
Jurnal Pendidikan Tambusai,
5(1), 1689–1695.

<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1162>