

ISSN (ONLINE) 2598-9936



INDONESIAN JOURNAL OF INNOVATION STUDIES

PUBLISHED BY
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SIDOARJO

Indonesian Journal of Innovation Studies

Vol. 27 No. 1 (2026): January
DOI: 10.21070/ijins.v27i1.1829

Table Of Contents

Journal Cover	1
Author[s] Statement	3
Editorial Team.....	4
Article information	5
Check this article update (crossmark)	5
Check this article impact.....	5
Cite this article.....	5
Title page.....	6
Article Title.....	6
Author information	6
Abstract	6
Article content.....	7

Indonesian Journal of Innovation Studies

Vol. 27 No. 1 (2026): January

DOI: 10.21070/ijins.v27i1.1829

Originality Statement

The author[s] declare that this article is their own work and to the best of their knowledge it contains no materials previously published or written by another person, or substantial proportions of material which have been accepted for the published of any other published materials, except where due acknowledgement is made in the article. Any contribution made to the research by others, with whom author[s] have work, is explicitly acknowledged in the article.

Conflict of Interest Statement

The author[s] declare that this article was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>

Indonesian Journal of Innovation Studies

Vol. 27 No. 1 (2026): January
DOI: 10.21070/ijins.v27i1.1829

EDITORIAL TEAM

Editor in Chief

Dr. Hindarto, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Managing Editor

Mochammad Tanzil Multazam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Editors

Fika Megawati, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Mahardika Darmawan Kusuma Wardana, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Wiwit Wahyu Wijayanti, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Farkhod Abdurakhmonov, Silk Road International Tourism University, Uzbekistan

Bobur Sobirov, Samarkand Institute of Economics and Service, Uzbekistan

Evi Rinata, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

M Faisal Amir, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Dr. Hana Catur Wahyuni, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

How to submit to this journal ([link](#))

Indonesian Journal of Innovation Studies

Vol. 27 No. 1 (2026): January

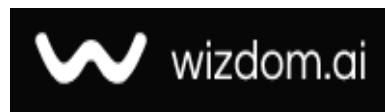
DOI: 10.21070/ijins.v27i1.1829

Article information

Check this article update (crossmark)



Check this article impact (*)



Save this article to Mendeley



(*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

Gadget Use and Social Interaction and Social Emotional Conditions in Preschool Children

Penggunaan Gadget dan Interaksi Sosial serta Kondisi Sosial Emosional Anak Prasekolah

Sofiana Dewi Nugraheni, nugrahenisofiana1@gmail.com, (1)

Program Studi Sarjana Keperawatan, Universitas Muhammadiyah Kudus, Indonesia

Indanah Indanah, indanah@umkudus.ac.id, ()

Program Studi Sarjana Keperawatan, Universitas Muhammadiyah Kudus, Indonesia

Sri Karyati, srikaryati@umkudus.ac.id, ()

Program Studi Sarjana Keperawatan, Universitas Muhammadiyah Kudus, Indonesia

(1) Corresponding author

Abstract

General Background: Preschool children undergo rapid social and emotional development during early childhood while simultaneously experiencing increasing exposure to digital technology. **Specific Background:** Gadget use has become a routine activity among preschool children and is commonly associated with variations in social interaction behavior and social-emotional conditions in both home and school environments. **Knowledge Gap:** Previous studies tend to examine gadget use in general populations, with limited evidence focusing on specific kindergarten settings that concurrently assess social interaction behavior and social-emotional conditions. **Aims:** This study aimed to examine the relationship between gadget use, social interaction behavior, and social-emotional conditions among preschool children at Aisyiyah Bustanul Athfal V Gondangmanis Kindergarten. **Results:** Employing a quantitative correlational design with a cross-sectional approach involving 68 preschool children, the findings indicated a significant negative relationship between gadget use and social interaction behavior ($r = -0.288$; $p = 0.017$) and a significant positive relationship between gadget use and social-emotional problems ($r = 0.334$; $p = 0.005$). **Novelty:** This study integrates gadget use, social interaction behavior, and social-emotional conditions within a specific kindergarten context, providing localized empirical evidence. **Implications:** The findings underline the importance of structured parental and teacher guidance in regulating gadget use to support healthy social interaction and social-emotional development in preschool children.

Highlights

- Higher gadget use was associated with lower levels of social interaction behavior
- Increased gadget use corresponded with a higher occurrence of social-emotional problems
- The kindergarten-based context revealed distinctive behavioral and emotional patterns

Keywords

Gadget Use; Social Interaction; Social Emotional Conditions; Preschool Children; Early Childhood

Development

Published date: 2026-01-06

I. Pendahuluan

Anak usia prasekolah merupakan kelompok anak yang berada dalam rentang usia 4-6 tahun dan sedang mengalami perkembangan pesat di berbagai aspek, termasuk fisik, kognitif, sosial, dan emosional. Periode ini sering disebut sebagai "golden age" atau masa emas karena hampir seluruh potensi anak mengalami perkembangan yang optimal apabila mendapatkan stimulasi yang tepat. Dalam masa ini, anak mulai mengembangkan keterampilan komunikasi, kemandirian, dan interaksi sosial dengan lingkungan sekitar, baik dengan teman sebaya maupun orang dewasa di sekitarnya [1].

Interaksi sosial adalah suatu hubungan dengan orang lain tanpa memandang apapun dan dengan siapapun. Interaksi sosial bisa disebut sebagai kunci dari seluruh aspek kehidupan manusia. Karena itu, kehidupan manusia tidak mungkin terjadi tanpa adanya interaksi sosial di dalam masyarakat. Interaksi sosial harus dipupuk sejak anak masih kecil guna mendidik anak agar mampu bersosialisasi dengan sesama. Hal tersebut nantinya akan mengajarkan anak bagaimana cara hidup dengan baik di masyarakat [2]. Seperti yang kita ketahui, orang tua memiliki peran utama dan sangat penting dalam mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak mereka [3]. Dukungan sosial yang baik dapat membantu anak menumbuhkan dan mengembangkan kemampuan anak dalam berinteraksi dengan lingkungan serta orang-orang di sekitarnya [4].

Perkembangan sosial emosional anak prasekolah merupakan faktor penting dalam membentuk hubungan sosial anak dengan teman sebayanya [5]. Perkembangan sosial emosional anak berkaitan erat dengan hubungan positifnya dengan orang lain. Tanpa adanya interaksi yang positif maka tumbuh kembang anak tidak akan optimal [6]. Ciri sosial anak prasekolah biasanya bersosialisasi dengan orang di sekitarnya [3].

Perkembangan emosional yang dialami anak prasekolah yaitu anak-anak cenderung mengekspresikan emosinya dengan bebas dan terbuka [7]. Perkembangan sosial emosional anak terlihat dari perilakunya dalam berbagai situasi sosial. Contohnya, anak dapat membersihkan mainan bersama, membantu teman mencari mainan yang hilang, berbagi makanan, merasa takut pada orang asing, senang ketika dipuji, sedih saat teman jatuh, atau merasa penasaran terhadap orang asing [8]. Pada usia tersebut, anak juga sering menunjukkan sikap marah dan iri hati. Mereka sering kali bersaing untuk mendapatkan perhatian dari guru [3].

Perkembangan anak saat ini sangat dipengaruhi oleh pesatnya kemajuan teknologi digital. Salah satu produk digital yang memiliki dampak besar terhadap anak adalah gadget [9]. Berdasarkan data terbaru Badan Pusat Statistik (BPS), jumlah anak di Indonesia yang mencakup kelompok usia 0-6 tahun, mencapai sekitar 30,2 juta anak pada tahun 2023. Jumlah ini mencakup 10,91% dari total populasi Indonesia [10]. Berdasarkan survei Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2022, sekitar 33,44% anak usia 0-6 tahun di Indonesia telah menggunakan gadget, dan 24,96% dari mereka sudah mengakses internet. Anak usia 5-6 tahun memiliki tingkat penggunaan gadget yang lebih tinggi (52,76%) dibandingkan anak usia 0-4 tahun (25,5%) [11].

Kehadiran teknologi memudahkan aktivitas manusia. Perkembangan teknologi pada zaman modern ini menghadirkan beragam bentuk media berbasis digital. Salah satu contoh teknologi yang sangat populer adalah gadget [12]. Gadget merupakan suatu bentuk nyata dari perkembangan teknologi yang begitu pesat dan hadir dengan berbagai jenis fitur yang semakin maju. Semenjak adanya bantuan dari gadget dapat memudahkan berbagai aktivitas manusia agar tidak memakan waktu yang lama. Penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya berpengaruh pada orang dewasa, tetapi juga berpengaruh pada anak-anak [2].

Tidak dapat dipungkiri bahwa gadget saat ini sangat digemari oleh anak-anak. Hal ini karena gadget di zaman modern ini sangat berbeda dengan gadget generasi awal yang hanya berfungsi untuk telepon dan mengirim pesan, serta desainnya yang kurang menarik. Gadget pada masa kini telah berkembang pesat dengan desain yang menarik, teknologi layar sentuh, dan berbagai aplikasi yang membuatnya semakin diminati. Beragam aplikasi yang tersedia, seperti permainan edukatif dan petualangan dengan karakter serta warna yang menarik, membuat anak-anak semakin tertarik menggunakan gadget [13].

Pada anak-anak, penggunaan gadget memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positifnya, gadget dapat membantu anak mengasah kreativitas dan kecerdasan melalui aplikasi seperti mewarnai, belajar membaca, dan menulis huruf. Aplikasi ini memudahkan anak belajar tanpa harus menggunakan buku atau kertas, serta membuat mereka lebih semangat karena dilengkapi dengan gambar yang menarik. Namun, dampak negatifnya juga cukup serius. Kemudahan akses teknologi membuat anak-anak cenderung malas bergerak dan lebih suka duduk diak menikmati gadget. Mereka mulai melupakan kesenangan bermain dengan teman atau keluarga, yang berakibat mengganggu interaksi sosial anak [13]. Penggunaan gadget yang berlebihan juga akan berdampak pada hilangnya fokus saat kegiatan belajar mengajar [14].

Durasi penggunaan gadget yang terlalu lama akibat kurangnya pengawasan orang tua dapat memicu berbagai masalah, salah satunya adalah gangguan perkembangan emosional anak. Ketika anak terlalu asyik bermain gadget, mereka sering melupakan kewajibannya, seperti belajar dan bersosialisasi [9]. Hal ini tentunya berdampak karena anak akan terbiasa dibiarkan dan dibebaskan untuk bermain. Ketika tiba-tiba dilarang, anak cenderung menolak untuk menurut karena sudah terbiasa mendapatkan kebebasan [15]. Anak juga cenderung mengabaikan perintah orang tua, bahkan ada yang menunjukkan perilaku marah saat gadget diambil oleh orang tuanya [9]. Jika kondisi ini terus berlangsung, dikhawatirkan akan mengganggu proses interaksi sosial anak. Anak yang seharusnya mampu berinteraksi dengan baik di lingkungan sekitarnya dapat mengalami hambatan karena pengaruh gadget, sehingga kemampuan mereka untuk berkomunikasi dan bersosialisasi menjadi terganggu [13].

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada guru yang dilakukan oleh peneliti di TK Aisyiyah Bustanul Athfal V Gondangmanis pada Kelas A, ditemukan beberapa dinamika perilaku anak. Terkadang anak menangis ketika sudah sampai di

[ISSN 2598-9936 \(online\)](https://doi.org/10.21070/ijins.v27i1.1829), <https://ijins.umsida.ac.id>, published by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY).

sekolah karena tidak mau bersekolah. Terdapat beberapa anak yang kurang bersosialisasi dengan teman dan lingkungannya. Mereka cenderung bermain sendiri sepanjang kegiatan di kelas, seperti bermain balok, bermain kursi atau keluar kelas untuk bermain di depan kelas. Ada juga anak yang menunjukkan perilaku yang lebih aktif dan ekspresif dengan bermain sendiri sambil berlari-larian dan berteriak. Tidak jarang mereka menjadi tantrum dengan menangis dan melempar barang ketika keinginannya tidak terpenuhi seperti saat ditegur guru untuk tidak bermain sendiri. Guru mengungkapkan bahwa perilaku ini terkadang membuat anak yang mengikuti kegiatan dengan baik merasa iri karena ada temannya yang bermain sendiri. Ada juga anak yang pemalu yang sering membutuhkan bujukan dari guru untuk berpartisipasi, terutama dalam kegiatan bermain bersama. Terkadang ada beberapa momen kelas menjadi tidak kondusif, seperti ketika anak-anak berlarian, tidak mendengarkan instruksi dari guru ataupun beberapa anak yang tiba-tiba bertengkar. Meskipun demikian, guru berhasil menangani dengan cepat.

Menurut informasi yang didapatkan dari hasil wawancara kepada orang tua, anak-anak menggunakan gadget untuk menonton video dan bermain game. Rata-rata waktu yang digunakan untuk menonton berkisar antara 10 menit hingga 4 jam per harinya. Penggunaan gadget biasanya didampingi oleh orang tua, dengan waktu bermain gadget yang beragam, seperti saat pulang sekolah, menjelang tidur, saat libur sekolah, atau sore hari ketika sedang beristirahat atau bersantai. Orang tua juga menyatakan bahwa penggunaan gadget berpengaruh terhadap interaksi anak, di mana anak cenderung fokus pada gadget dan kurang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Selain itu, anak sering menjadi emosional ketika gadget diminta, tetapi hal ini dapat diatasi oleh orang tua melalui bujukan dan mengajak anak bermain bersama.

Kerjasama guru dan orang tua sangat diperlukan untuk memantau dan menginformasikan penggunaan gadget [16]. Peran orang tua dalam mendidik anak sangat penting untuk membentuk generasi yang cerdas, dan berakhlik mulia di era digital saat ini. Dengan mendampingi anak saat menggunakan gadget, orang tua dapat membimbing mereka agar menggunakan dengan bijak dan sesuai kebutuhan [17]. Di sekolah, guru menjadi orang tua kedua yang mengembangkan potensi dan social emosional anak melalui proses yang melibatkan hubungan dengan orang lain [16].

Berdasarkan pemaparan di atas, terlihat adanya kekurangan penelitian yang meneliti hubungan spesifik antara penggunaan gadget dengan perilaku interaksi sosial dan kondisi sosial emosional anak di tingkat TK tertentu, khususnya di TK Aisyiyah Bustanul Athfal V Gondangmanis. Penelitian sebelumnya lebih banyak bersifat umum atau menggunakan sampel yang luas tanpa focus pada konteks local. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan (novelty) karena memadukan variable penggunaan gadget, interaksi sosial, dan social emosional anak pada lokasi yang spesifik, sehingga memberikan kontribusi praktis bagi guru dan orang tua dalam mendampingi anak di era digital.

II. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, karena data yang dikumpulkan berbentuk angka dan dianalisis menggunakan metode statistik. Desain penelitian yang digunakan adalah desain korelasional dengan pendekatan cross-sectional. Desain korelasional dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara penggunaan gadget dengan perilaku interaksi sosial dan kondisi sosial emosional anak usia prasekolah di TK Aisyiyah Bustanul Athfal V Gondangmanis.

1. Tahapan Penelitian

a. Alur Penelitian

Penelitian ini terdiri dari beberapa tahapan seperti berikut:

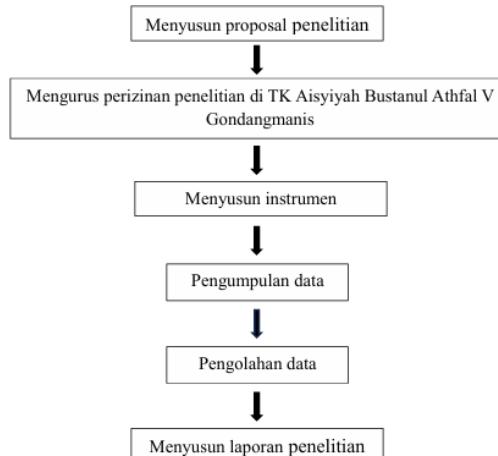


Figure 1. Tahapan Penelitian

2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal V Gondangmanis, yang berlokasi di Kecamatan Bae, Kabupaten Kudus, Jawa Tengah.

ISSN 2598-9936 (online), <https://ijins.umsida.ac.id>, published by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY).

3. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Dalam penelitian ini, populasi yang digunakan adalah seluruh anak yang terdaftar di Kelas A TK Aisyiyah Bustanul Athfal V Gondangmanis pada tahun ajaran 2024/2025, yang berjumlah 68 anak. Data jumlah populasi diperoleh berdasarkan hasil observasi dan konfirmasi peneliti kepada kepala sekolah dan wali kelas TK A pada bulan Januari 2025.

b. Sampel

Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 68 anak. Meskipun subjek penelitian adalah anak, instrumen penelitian (kuesioner) diisi oleh orang tua anak, dengan bantuan guru kelas sebagai pengamat (observer) di sekolah. Hal ini dilakukan karena anak usia prasekolah belum mampu memberikan jawaban secara mandiri terhadap pertanyaan penelitian. Teknik total sampling dipilih karena jumlah populasi relatif kecil dan masih memungkinkan untuk diteliti secara menyeluruh, sehingga dapat memberikan hasil yang lebih akurat dan mencerminkan kondisi nyata tanpa bias sampel.

4. Teknik Pengumpulan Data

a. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari sumber pertama melalui teknik pengumpulan data seperti wawancara, observasi, atau kuesioner. Data ini dikumpulkan oleh peneliti secara langsung untuk menjawab permasalahan penelitian [18]. Dalam penelitian ini, data primer diperoleh dari orang tua atau wali murid anak usia prasekolah di Kelas A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal V Gondangmanis.

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah data-data yang diperoleh dari sumber-sumber tidak langsung, seperti dokumentasi, laporan resmi, buku, jurnal, dan data yang telah dikumpulkan oleh pihak lain sebelumnya [18]. Data sekunder dalam penelitian ini diperoleh dari dokumen dan catatan administratif di Kelas A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal V Gondangmanis, seperti jumlah peserta didik, data usia anak, serta literatur internet yaitu jurnal penelitian terdahulu sebagai data pendukung referensi teori yang digunakan.

c. Definisi Operasional

Definisi operasional variabel adalah penjabaran atau penjelasan rinci dari suatu konsep atau variabel yang akan diukur [18]. Definisi operasional variabel biasanya disusun dalam bentuk tabel seperti berikut:

Variabel	Definisi Operasional	Indikator	Alat dan Cara Ukur	Hasil Ukur	Skala
Variabel Independen: Penggunaan Gadget	Aktivitas anak usia 3-6 tahun dalam menggunakan gadget.	1. Frekuensi penggunaan gadget 2. Durasi penggunaan gadget 3. Jenis penggunaan gadget Dampak penggunaan gadget	Diukur menggunakan kuesioner penggunaan gadget yang terdiri dari 10 pertanyaan (9 positif, 1 negatif) dengan skala Likert 4 poin. Untuk pertanyaan positif dengan kriteria sangat sering (4), sering (3), jarang (2), sangat jarang (1), dan pertanyaan negatif	Hasil pengukuran dengan menjumlahkan seluruh skor. Dikategorikan menjadi: 1. Rendah = 1-20 Tinggi = 21-40	Ordinal

Indonesian Journal of Innovation Studies

Vol. 27 No. 1 (2026): January

DOI: 10.21070/ijins.v27i1.1829

			dengan kriteria sangat sering (1), sering (2), jarang (3), sangat jarang (4). Orangtua diminta memberikan tanda centang (✓) sesuai aktivitas penggunaan gadget oleh anak (Safitri, 2022).		
Variabel Dependen: Perilaku Interaksi Sosial	Kemampuan anak dalam berkomunikasi, meminta bantuan, membantu teman, bekerja sama, dan berpartisipasi dalam kegiatan kolaborasi.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak mampu berkomunikasi 2. Anak mampu meminta bantuan 3. Anak mampu membantu teman 4. Anak mampu bekerja sama dengan teman <p>Anak mampu berpartisipasi dalam kegiatan kolaborasi</p>	<p>Diukur menggunakan Instrumen Penilaian Kemampuan Interaksi Sosial Anak. Pengisian dilakukan sesuai dengan kondisi anak, dengan pilihan kriteria/skor 1-4 (Nabilla et al., 2023).</p>	<p>Skor total dihitung dengan rumus:</p> $\text{Total Skor} = (\text{Skor Tercapai/Skor Maksimal yang Dapat Dicapai}) \times 100.$ <p>Hasil akhir dinyatakan dalam bentuk persentase, berdasarkan rentang skor sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 0-25% = Belum Berkembang (BB) 2. 26-50% = Mulai Berkembang (MB) 3. 51-75% = Berkembang Sesuai Harapan (BSH) <p>76-100% = Berkembang Sangat Baik (BSB)</p>	Ordinal
Variabel Dependen: Kondisi Sosial Emosional	Kondisi sosial emosional anak usia 36-72 bulan.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ekspresi Emosi 2. Interaksi Sosial 3. Kontrol Diri 4. Kesehatan Psikologis <p>Perkembangan Sosial</p>	<p>Diukur menggunakan Kuesioner Masalah Perilaku dan Emosional (KMPE), yang terdiri dari 14 pertanyaan dengan pilihan jawaban "Ya" atau "Tidak". (Kemenkes, 2019) dalam buku Pedoman Pelaksanaan Stimulasi, Deteksi, dan Intervensi Dini</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak ada jawaban "Ya" = Normal 2. Ada 1 jawaban "Ya" = Kemungkinan bermasalah <p>Ada 2 jawaban "Ya" = Bermasalah</p>	Ordinal

Indonesian Journal of Innovation Studies

Vol. 27 No. 1 (2026): January

DOI: 10.21070/ijins.v27i1.1829

(SDIDTK).

Table 1. Definisi Operasional

5. Metode Analisis Data

a. Analisa Univariat

Pada tahap analisis univariat, data dari masing-masing variabel akan dianalisis untuk menggambarkan karakteristik responden serta distribusi data penelitian. Variabel yang dianalisis secara univariat meliputi penggunaan gadget, perilaku interaksi sosial, dan kondisi sosial emosional. Data akan disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi dan persentase untuk memberikan gambaran mengenai pola penggunaan gadget, perilaku interaksi sosial, dan kondisi sosial emosional anak prasekolah.

b. Analisa Bivariat

Analisis bivariat dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perilaku Interaksi Sosial dan Kondisi Sosial Emosional Anak Usia prasekolah di TK Aisyiyah Bustanul Athfal V Gondangmanis. Hubungan antar variabel akan dianalisis menggunakan uji statistik Korelasi Pearson apabila data terdistribusi normal dan Korelasi Spearman apabila data tidak terdistribusi normal. Hasil uji korelasi akan disajikan dalam bentuk tabel uji statistik dan diinterpretasikan berdasarkan nilai koefisien korelasi serta nilai signifikansi (p-value) dengan batas $p < 0.05$.

c. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat pengumpulan data dalam penelitian. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan kuesioner dan lembar observasi. Kuesioner merupakan daftar pertanyaan yang biasanya dibagikan kepada responden dan diisi sendiri oleh responden [19]. Adapun isi kuesioner dan lembar observasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Adapun isi kuesioner yaitu sebagai berikut:

1) Penggunaan Gadget

Instrumen untuk mengukur aktivitas anak usia 3–6 tahun dalam menggunakan gadget berupa kuesioner yang terdiri dari 10 pertanyaan (9 positif, 1 negatif) dengan skala Likert 4 poin. Untuk pertanyaan positif dengan kriteria sangat sering (4), sering (3), jarang (2), sangat jarang (1), dan pertanyaan negatif dengan kriteria sangat sering (1), sering (2), jarang (3), sangat jarang (4). Tujuannya adalah untuk mengetahui seberapa sering, berapa lama, jenis penggunaan, dan dampak dari penggunaan gadget terhadap anak. Indikator yang digunakan yaitu:

- a) Frekuensi penggunaan gadget
- b) Durasi penggunaan gadget
- c) Jenis penggunaan gadget
- d) Dampak penggunaan gadget

Orang tua diminta untuk memberikan tanda centang (✓) pada aktivitas yang sesuai dengan kebiasaan anak. Skor dihitung dari jumlah total jawaban dan dikategorikan sebagai berikut:

- a) 1-20 = Tinggi
- b) 21-40 = Tinggi

Skala pengukuran bersifat ordinal. Instrumen ini diadaptasi dari penelitian (Safitri, 2022) dan telah dinyatakan valid dan reliabel.

2) Perilaku Interaksi Sosial Anak

Instrumen ini bertujuan untuk menilai kemampuan anak usia 3–6 tahun dalam berinteraksi sosial dengan teman sebayanya. Penilaian dilakukan oleh guru menggunakan lembar observasi yang berisi lima indikator:

- a) Anak mampu berkomunikasi
- b) Anak mampu meminta bantuan
- c) Anak mampu membantu teman

Indonesian Journal of Innovation Studies

Vol. 27 No. 1 (2026): January

DOI: 10.21070/ijins.v27i1.1829

- d) Anak mampu bekerja sama dengan teman
- e) Anak mampu berpartisipasi dalam kegiatan kolaborasi

Skor diberikan berdasarkan skala 1–4, kemudian dihitung dalam bentuk persentase dengan kategori:

- a) 0–25% = Belum Berkembang (BB)
- b) 26–50% = Mulai Berkembang (MB)
- c) 51–75% = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- d) 76–100% = Berkembang Sangat Baik (SBB)

Instrumen ini mengacu pada indikator penilaian perkembangan sosial anak usia dini [20].

3) Kondisi Sosial Emosional Anak

Instrumen ini menggunakan Kuesioner Masalah Perilaku dan Emosional (KMPE) yang terdiri dari 14 pertanyaan dengan pilihan jawaban “Ya” atau “Tidak”. Indikator dalam instrumen ini meliputi:

- a) Ekspresi emosi
- b) Interaksi social
- c) Kontrol diri
- d) Kesehatan psikologis
- e) Perkembangan sosial

Skor dikategorikan berdasarkan jumlah jawaban “Ya” sebagai berikut:

- a) Tidak ada jawaban “Ya” = Normal
- b) Ada 1 jawaban “Ya” = Kemungkinan Bermasalah
- c) Ada 2 jawaban “Ya” = Bermasalah

Instrumen ini diadaptasi dari buku Pedoman Pelaksanaan Stimulasi, Deteksi, dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang Anak [21] dan menggunakan skala ordinal.

III. Hasil dan Pembahasan

A. Gambaran Umum Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal V Gondangmanis, yang beralamat di Gondangmanis RT 07 RW 02, Desa Gondangmanis, kecamatan Bae, Kabupaten Kudus, Provinsi Jawa Tengah. Secara geografis, sekolah ini berada di kawasan yang strategis dan mudah dijangkau, terletak di lingkungan permukiman yang aman, asri, serta mendukung kegiatan belajar anak usia dini. TK Aisyiyah Bustanul Athfal V Gondangmanis berfokus pada pengembangan anak usia prasekolah dengan pendekatan berbasis nilai-nilai islam, yang menekankan pembentukan karakter, kemandirian, serta kemampuan social dan emosional anak.

Proses pembelajaran dilaksanakan setiap hari Senin hingga Sabtu mulai pukul 07.30–10.30 WIB, dengan kegiatan belajar yang dikemas dalam bentuk bermain sambil belajar. Lingkungan sekolah tergolong kondusif dan menyenangkan, dengan fasilitas yang memadai seperti ruang kelas yang bersih dan nyaman, halaman bermain yang luas, alat permainan edukatif, sarana ibadah, serta area hijau terbuka yang digunakan untuk kegiatan luar ruang. Fasilitas tersebut mendukung pelaksanaan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan berorientasi pada perkembangan sosial dan emosional anak.

Pada tahun ajaran 2024/2025, TK Aisyiyah Bustanul Athfal V Gondangmanis memiliki tiga kelas kelompok A, yaitu TK A1, TK A2, dan TK A3, dengan total 68 anak. Rinciannya meliputi 22 anak di kelas TK A1, 22 anak di kelas TK A2, dan 24 anak di kelas TK A3. Berdasarkan jenis kelamin, terdapat 26 anak laki-laki dan 42 perempuan. Data tersebut diperoleh melalui hasil observasi dan konfirmasi langsung kepada kepala sekolah serta wali kelas pada bulan Januari 2025. Pemilihan TK Aisyiyah Bustanul Athfal V Gondangmanis sebagai lokasi penelitian didasarkan pada hasil observasi dan wawancara awal yang dilakukan peneliti bersama orang tua dan guru. Berdasarkan hasil wawancara, orang tua menjelaskan bahwa beberapa anak memiliki frekuensi penggunaan gadget yang cukup tinggi serta menunjukkan perubahan dalam kondisi social emosional,

Indonesian Journal of Innovation Studies

Vol. 27 No. 1 (2026): January

DOI: 10.21070/ijins.v27i1.1829

seperti mudah marah atau sulit focus. Sementara itu, guru mengamati adanya perbedaan dalam perilaku interaksi sosial anak di sekolah, seperti kecenderungan kurang berkomunikasi atau berpartisipasi dalam kegiatan kelompok. Kondisi tersebut relevan dengan fokus penelitian ini, yaitu untuk mengetahui hubungan antara penggunaan gadget dengan perilaku interaksi sosial dan kondisi sosial emosional anak usia prasekolah. Selain itu, pihak sekolah memberikan izin dan dukungan penuh terhadap pelaksanaan penelitian serta memiliki jumlah peserta didik yang sesuai dengan kriteria penelitian.

Pelaksanaan penelitian diawali dengan permohonan izin penelitian kepada pihak sekolah pada bulan Desember 2024, kemudian dilanjutkan dengan observasi langsung ke TK Aisyiyah Bustanul Athfal V Gondangmanis pada bulan Januari 2025. Pengambilan data dilakukan pada tanggal 26 Mei hingga 14 Juni 2025, dengan melibatkan anak-anak kelompok A. Karena anak usia prasekolah belum mampu mengisi instrumen secara mandiri dan objektif, maka pengisian instrumen penelitian dilakukan oleh orang tua dan guru. Orang tua mengisi instrumen penggunaan gadget dan instrumen kondisi sosial emosional anak, karena lebih memahami kebiasaan dan perilaku anak di rumah. Guru kelas mengisi instrumen perilaku interaksi sosial anak berdasarkan hasil observasi langsung terhadap perilaku anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Seluruh proses penelitian dilaksanakan setelah mendapatkan persetujuan (informed consent) dari orang tua dan pihak sekolah.

B. Karakteristik Responden

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal V Gondangmanis tahun 2025, maka dapat digambarkan karakteristik responden sebagai berikut:

a. Karakteristik Anak Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi (n)	Presentase (%)
Laki-Laki	26	38.2
Perempuan	42	61.8
Total	68	100.0

Table 2. Distribusi Frekuensi Karakteristik Anak Berdasarkan Jenis Kelamin di TK Aisyiyah Bustanul Athfal V Gondangmanis

Sumber: Data Primer, 2025

Berdasarkan Tabel 2 dapat diketahui bahwa dari 68 anak, terdapat 42 anak (61.8%) berjenis kelamin perempuan dan 26 anak (38.2%) berjenis kelamin laki-laki.

b. Karakteristik Anak Berdasarkan Usia

Variabel	Mean	SD	Minimal-Maksimal	95%CI
Usia Anak (tahun)	5.03	0.41	4-6	4.93-5.13

Table 3. Distribusi Frekuensi Karakteristik Anak Berdasarkan Usia di TK Aisyiyah Bustanul Athfal V Gondangmanis

Sumber: Data Primer, 2025

Berdasarkan Tabel 3 dapat diketahui bahwa rata-rata usia anak adalah 5.03 tahun dengan standar deviasi 0.41. Usia minimum anak adalah 4 tahun dan maksimum 6 tahun. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak berada pada usia pertengahan masa prasekolah, yaitu 5 tahun.

c. Karakteristik Orang Tua Berdasarkan Pekerjaan

Pekerjaan Orang Tua	Frekuensi (n)	Presentase (%)
Ibu Rumah Tangga	14	20.6
Karyawan Swasta	24	35.3
Wiraswasta	5	7.4
Wirausaha	2	2.9
Buruh	18	26.5

Indonesian Journal of Innovation Studies

Vol. 27 No. 1 (2026): January

DOI: 10.21070/ijins.v27i1.1829

Guru	3	4.4
ASN	1	1.5
TNI	1	1.5
Total	68	100.0

Table 4. Distribusi Frekuensi Karakteristik Orang Tua Berdasarkan Pekerjaan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal V Gondangmanis

Sumber: Data Primer, 2025

Berdasarkan Tabel 4 diketahui bahwa dari total 68 orang tua dari anak, sebagian besar bekerja sebagai karyawan swasta sebanyak 24 orang (35.3%), sedangkan sebagian kecil sebagai ASN dan TNI, masing-masing sebanyak 1 orang (1.5%). Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas pekerjaan orang tua di TK Aisyiyah Bustanul Athfal V Gondangmanis berada di sektor swasta dan buruh, sedangkan profesi formal seperti ASN dan TNI jumlahnya relatif sedikit.

C. Analisa Univariat

Berdasarkan hasil penelitian tentang Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perilaku Interaksi Sosial dan Kondisi Sosial Emosional Anak Usia Prasekolah di TK Aisyiyah Bustanul Athfal V Gondangmanis, maka dapat hasil sebagai berikut:

a. Penggunaan Gadget

Penggunaan Gadget	Frekuensi (n)	Presentase (%)
Rendah	16	23.5
Tinggi	52	76.5
Total	68	100.00

Table 5. Distribusi Frekuensi Penggunaan Gadget Anak Usia Prasekolah di TK Aisyiyah Bustanul Athfal V Gondangmanis

Sumber: Data Primer, 2025

Berdasarkan Tabel 5 dapat diketahui bahwa sebagian besar anak usia prasekolah memiliki tingkat penggunaan gadget tinggi, yaitu sebanyak 52 anak (76.5%), sedangkan 16 anak (23.5%) memiliki tingkat penggunaan gadget yang rendah. Adapun hasil distribusi persentase jawaban berdasarkan kuesioner penggunaan gadget yang disajikan pada Tabel 4.5.

No	Pertanyaan (dalam 1 bulan terakhir)	Sangat Sering	Sering	Jarang	Sangat Jarang	Total
1	Anak saya menggunakan gadget setiap hari	19.1	48.5	26.5	5.9	100.0
2	Anak saya menggunakan gadget lebih dari 30 menit setiap hari	7.4	50.0	30.9	11.8	100.0
3	Anak saya menggunakan gadget untuk menelpon seseorang	1.5	7.4	29.4	61.8	100.0
4	Anak saya menggunakan gadget untuk mengirim pesan kepada seseorang	1.5	4.4	20.6	73.5	100.0
5	Anak saya menggunakan gadget untuk bermain game	0.0	44.1	38.2	17.6	100.0
6	Anak saya menggunakan gadget untuk mengakses YouTube	7.4	54.4	35.3	2.9	100.0

Indonesian Journal of Innovation Studies

Vol. 27 No. 1 (2026): January

DOI: 10.21070/ijins.v27i1.1829

7	Gadget dapat meringankan beban keseharian anak saya	0.0	10.3	61.8	27.0	100.0
8	Gadget dapat meningkatkan kualitas hidup anak saya	0.0	17.6	54.4	27.9	100.0
9	Gadget dapat memberikan dampak positif bagi kehidupan anak saya	0.0	22.1	66.2	11.8	100.0
10	Gadget dapat memberikan dampak negatif bagi kehidupan anak saya	4.4	23.5	51.5	20.6	100.0

Table 6. Persentase Jawaban Berdasarkan Kuesioner Penggunaan Gadget di TK Aisyiyah Bustanul Athfal V Gondangmanis

Berdasarkan Tabel 6 diketahui bahwa sebagian besar anak menggunakan gadget setiap hari dengan kategori sering (48.5%), menggunakan gadget untuk mengakses YouTube dengan kategori sering (54.5%), serta menggunakan gadget lebih dari 30 menit setiap harinya dengan kategori sering (50.0%). Sementara itu, aktivitas yang paling jarang dilakukan adalah menggunakan gadget untuk mengirim pesan kepada seseorang dengan kategori sangat jarang (73.5%).

b. Perilaku Interaksi Sosial

Perilaku Interaksi Sosial	Frekuensi (n)	Presentase (%)
Belum Berkembang	6	8.8
Mulai Berkembang	17	25.0
Berkembang Sesuai Harapan	21	30.9
Berkembang Sangat Baik	24	35.3
Total	68	100.0

Table 7. Distribusi Frekuensi Perilaku Interaksi Sosial Anak Usia Prasekolah di TK Aisyiyah Bustanul Athfal V Gondangmanis

Sumber: Data Primer, 2025

Berdasarkan Tabel 7 diketahui bahwa sebagian besar anak memiliki perilaku interaksi sosial dalam kategori berkembang sangat baik, yaitu sebanyak 24 anak (35.5%). Sementara itu, 21 anak (30.9%) berada pada kategori berkembang sesuai harapan, 17 anak (25.0%) pada kategori mulai berkembang, dan 6 anak (8.8%) pada kategori belum berkembang. Adapun hasil distribusi persentase jawaban berdasarkan kuesioner perilaku interaksi sosial yang disajikan pada Tabel 8.

No	Indikator Penilaian (dalam 1 bulan terakhir)	Pencapaian Penilaian	%	Total
1	Anak mampu berkomunikasi	Anak tidak mau mendekat dengan temannya/menyendiri	10.3	100.0
		Anak mulai mencoba mendekat dengan temannya	20.6	
		Anak sudah mulai mengajak temannya berbicara/berkomunikasi	23.5	
		Anak mampu mengajak temannya berbicara secara intens	45.6	
2	Anak mampu meminta bantuan	Anak tidak mau meminta bantuan kepada teman atau guru	11.8	100.0

Indonesian Journal of Innovation Studies

Vol. 27 No. 1 (2026): January

DOI: 10.21070/ijins.v27i1.1829

No	Indikator Penilaian (dalam 1 bulan terakhir)	Pencapaian Penilaian	%	Total
3	Anak mampu membantu teman	Anak masih malu-malu meminta bantuan kepada teman atau guru	25.0	100.0
		Anak meminta bantuan kepada teman atau guru tanpa mengatakan kata "tolong"	33.8	
		Anak meminta bantuan kepada teman dan guru dengan mengucapkan kata "minta tolong" dengan sopan	29.4	
4	Anak mampu bekerja sama	Anak tidak mau membantu teman sekelompoknya	14.7	100.0
		Anak mulai mau membantu temannya apabila ditegur oleh gurunya	33.8	
		Anak membantu temannya dengan senang hati	30.9	
		Anak mampu membantu lebih dari satu teman	20.6	
5	Anak mampu berpartisipasi dalam kegiatan kolaborasi	Anak tidak mau bekerja sama dengan teman	17.6	100.0
		Anak mulai mau bekerja sama dengan temannya apabila ditegur oleh guru	27.9	
		Anak mau bekerja sama dengan temannya namun terkadang masih mengerjakan sendiri	30.9	
		Anak antusias dan semangat ketika bekerja sama dengan teman	23.5	

Table 8. Persentase Jawaban Berdasarkan Kuesioner Perilaku Interaksi Sosial di TK Aisyiyah Bustanul Athfal V Gondangmanis

Berdasarkan Tabel 8 diketahui bahwa sebagian besar anak sudah mampu berkomunikasi dengan baik dengan teman sebaaya maupun guru, hal ini terlihat dari pencapaian penilaian anak mampu mengajak temannya berbicara secara intens (45.6%). Namun, terdapat aspek yang perlu mendapatkan perhatian, yaitu pada kemampuan anak dalam membantu teman. Anak mulai mau membantu temannya apabila ditegur oleh gurunya (33.8%).

c. Kondisi Sosial Emosional

Kondisi Sosial Emosional	Frekuensi (n)	Presentase (%)
Normal	10	14.1
Kemungkinan Bermasalah	13	19.1
Bermasalah	45	66.2

Indonesian Journal of Innovation Studies

Vol. 27 No. 1 (2026): January

DOI: 10.21070/ijins.v27i1.1829

Total	68	100.0
-------	----	-------

Table 9. Distribusi Frekuensi Kondisi Sosial Emosional Anak Usia Prasekolah di TK Aisyiyah Bustanul Athfal V Gondangmanis

Sumber: Data Primer, 2025

Berdasarkan Tabel 9 diketahui bahwa sebagian besar anak memiliki kondisi sosial emosional dalam kategori bermasalah, yaitu sebanyak 45 anak (66.2%). Sebanyak 13 anak (19.1%) berada pada kategori kemungkinan bermasalah, dan hanya 10 anak (14.7%) yang berada pada kategori normal. Adapun hasil distribusi persentase jawaban berdasarkan kuesioner kondisi sosial emosional yang disajikan pada Tabel 10.

No	PERTANYAAN (dalam 1 bulan terakhir)	Ya	Tidak	Total
1	Apakah anak anda sering bereaksi negatif, marah atau tegang tanpa sebab yang jelas? (bereaksi negatif contohnya rewel, tidak sabaran, banyak menangis, mudah tersinggung atau bereaksi berlebihan bila merasa situasi tidak seperti yang diharapkannya atau kemauannya tidak terpenuhi)	51.5	48.5	100.0
2	Apakah anak anda tampak lebih memilih untuk menyendiri atau bermain sendiri, atau menghindar dari anak seumurannya atau orang dewasa? (ingin sendirian, menyendiri dengan ekspresi murung, tidak bersemangat, sedih, atau kehilangan minat terhadap hal-hal yang biasa sangat dinikmati)	1.5	98.5	100.0
3	Apakah anak anda cenderung bersikap menentang? (membantah, melawan, tidak mau menurut atau melakukan hal yang sebaliknya dari apa yang diminta, serta tampak tidak peduli ketika diberitahu atau ditegur)	20.6	79.4	100.0
4	Apakah anak anda mudah takut atau cemas berlebihan tanpa sebab yang jelas? (misalnya takut pada binatang atau benda yang tidak berbahaya, terlihat cemas ketika tidak melihat ibu/pengasuhnya)	7.4	92.6	100.0
5	Apakah anak anda sering sulit konsentrasi, perhatiannya mudah teralihkan atau banyak bergerak/tidak bisa diam? (misalnya anak tidak bisa bertahan lama untuk bermain dengan satu permainan, mudah mengalihkan perhatian bila ada hal yang lebih menarik perhatian seperti bunyi atau gerakan, tidak bisa duduk dengan tenang, banyak bergerak atau cenderung berjalan/berlari mondarmandir)	39.7	60.3	100.0
6	Apakah anak anda lebih banyak menempel/selalu minta ditemani, mudah cemas dan tidak percaya diri? (seakan minta perlindungan atau minta ditemani pada berbagai situasi, terutama ketika berada dalam situasi baru atau ada orang yang baru dikenalnya; mengekspresikan kecemasan serta terlihat tidak percaya diri)	22.1	77.9	100.0
7	Apakah anak anda menunjukkan adanya perubahan pola tidur? (seperti sulit tidur, terjaga sepanjang hari, sering terbangun di waktu tidur malam oleh karena mimpi buruk, mengigau, menangis di dalam tidurnya)	5.9	94.1	100.0
8	Apakah anak anda mengalami perubahan pola makan dari yang biasanya? (kehilangan nafsu makan, tidak mau makan sama sekali, atau sebaliknya makan berlebihan, sangat memilih jenis makanan atau membiarkan makanan lama di mulut tanpa dikunyah/diemut)	0.0	100.0	100.0
9	Apakah anak anda seringkali mengeluh sakit kepala, sakit perut atau keluhan fisik lainnya dalam waktu-waktu tertentu?	1.5	98.5	100.0
10	Apakah anak anda mudah putus asa atau frustasi dan sering menunjukkan emosi yang negatif? (seperti sedih atau kecewa yang berkepanjangan, mudah mengeluh, marah atau protes, misal ketika anak merasa kesulitan menggambar, lalu berteriak minta tolong,	0.0	100.0	100.0

	marah, atau kertasnya disobek)			
11	Apakah anak anda menunjukkan kemunduran pola perilaku dari kemampuan yang sudah dimilikinya? (seperti mengopol kembali, menghisap jempol, atau tidak mau berpisah dengan orang tua/pengasuhnya)	1.5	98.5	100.0
12	Apakah anak anda sering berkelahi, bertengkar, atau menyerang anak lain baik secara verbal maupun non-verbal? (seperti misalnya mengejek, meneriaki, merebut permainan, atau memukul temannya)	0.0	100.0	100.0
13	Apakah anak anda sering diperlakukan tidak menyenangkan oleh anak lain atau orang dewasa? (seperti misalnya ditinggal bermain, dihindari, diejek, dikata-katai, direbut mainannya atau disakiti secara fisik)	0.0	100.0	100.0
14	Apakah anak anda cenderung berperilaku merusak atau cenderung selalu ingin menang atau menguasai? (misalnya merusak benda, menyakiti dirinya atau binatang)	0.0	100.0	100.0

Table 10. Persentase Jawaban Berdasarkan Kuesioner Kondisi Sosial Emosional di TK Aisyiyah Bustanul Athfal V Gondangmanis

Berdasarkan Tabel 10 diketahui bahwa anak paling sering bereaksi negatif seperti marah atau tegang tanpa sebab yang jelas (51.5%).

D. Analisa Bivariat

Analisis bivariat dilakukan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel penelitian, yaitu antara penggunaan gadget dengan perilaku interaksi sosial, serta penggunaan gadget dengan kondisi sosial emosional anak usia prasekolah di TK Aisyiyah Bustanul Athfal V Gondangmanis.

a. Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perilaku Interaksi Sosial

Penggunaan Gadget	Perilaku Interaksi Sosial										p-value	
	BB		MB		BSH		BSB		Total			
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%		
Rendah	1	6	2	1	7	4	6	3	1	10	0.017	
	.	.	2.	2.	3.	3.	7.	7.	6	0.		
	3	5	5	8	8	5	5	5	0	0		
Tinggi	5	9	1	2	1	2	1	3	5	10		
	.	.	5	8.	4	6.	8	4.	2	0.		
	6	8	8	9	9	6	6	6	0	0		
Jumlah	6	8	1	2	2	3	2	3	6	10		
	.	.	7	5.	1	0.	4	5.	8	0.		
	8	0	0	9	9	3	3	3	0	0		

Table 11. Distribusi Frekuensi Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perilaku Interaksi Sosial Anak Usia Prasekolah di TK Aisyiyah Bustanul Athfal V Gondangmanis

Berdasarkan hasil uji statistik Spearmans rho diperoleh nilai korelasi sebesar $r = -0.288$ dengan nilai signifikansi (p) = 0.017 ($p < 0.05$). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara penggunaan gadget dengan perilaku interaksi sosial anak usia prasekolah di TK Aisyiyah Bustanul Athfal V Gondangmanis.

Arah hubungan negatif menunjukkan bahwa semakin tinggi penggunaan gadget, maka perilaku interaksi sosial anak cenderung menurun. Meskipun demikian, hasil tabulasi silang menunjukkan bahwa sebagian anak dengan penggunaan gadget tinggi masih memiliki perilaku interaksi sosial yang baik. Hal ini dapat disebabkan oleh pendampingan orang tua dalam penggunaan gadget, serta pemilihan konten yang bersifat edukatif dan interaktif, sehingga penggunaan gadget tidak selalu berdampak negatif terhadap perilaku sosial anak.

Dalam penelitian ini, kuesioner penggunaan gadget dan kondisi sosial emosional diisi oleh orang tua, sedangkan kuesioner perilaku interaksi sosial diisi oleh guru yang mengamati perilaku anak selama di sekolah. Hal ini dilakukan agar data yang diperoleh lebih objektif, karena guru lebih memahami perilaku sosial anak dalam konteks interaksi di lingkungan sekolah, sedangkan orang tua lebih mengetahui penggunaan gadget dan kondisi emosional anak di rumah.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan dengan kekuatan lemah ($r = -0.288$) antara penggunaan gadget dengan perilaku interaksi sosial anak usia prasekolah.

b. Hubungan Penggunaan Gadget dengan Kondisi Sosial Emosional

[ISSN 2598-9936 \(online\)](https://ijins.umsida.ac.id), <https://ijins.umsida.ac.id>, published by [Universitas Muhammadiyah Sidoarjo](#)

Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY).

Penggunaan Gadget	Kondisi Sosial Emosional								p-value	
	Normal		Kemungkinan Bermasalah		Bermasalah		Total			
	n	%	n	%	n	%	n	%		
Rendah	2 5	12. 5	9 3	56. 3	5 3	31. 3	16 0	100. 0	0.005	
Tinggi	8 4	15. 4	4	7.7	4 0	76. 9	5 2	100. 0		
Total	1 0 7	14. 7	1 3	19.1	4 5	66. 2	6 8	100. 0		

Table 12. Distribusi Frekuensi Hubungan Penggunaan Gadget dengan Kondisi Sosial Emosional Anak Usia Prasekolah di TK Aisyiyah Bustanul Athfal V Gondangmanis

Berdasarkan hasil uji statistik Spearmans rho diperoleh nilai korelasi sebesar $r = 0.334$ dengan nilai signifikansi (p) = 0.005 ($p < 0.01$). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara penggunaan gadget dengan kondisi sosial emosional anak usia prasekolah di TK Aisyiyah Bustanul Athfal V Gondangmanis.

Arah hubungan positif berarti bahwa semakin tinggi penggunaan gadget, maka kondisi sosial emosional anak cenderung meningkat (semakin banyak muncul masalah sosial emosional). Hasil ini menggambarkan bahwa penggunaan gadget yang tinggi dapat memengaruhi aspek sosial emosional anak, misalnya anak menjadi lebih mudah marah, sulit diatur, atau kurang mampu mengelola emosi saat berinteraksi dengan orang lain.

Dalam penelitian ini, kuesioner penggunaan gadget dan kondisi sosial emosional diisi oleh orang tua, karena orang tua dianggap paling mengetahui kebiasaan anak dalam menggunakan gadget serta kondisi emosional anak selama di rumah. Dengan demikian, hasil yang diperoleh merepresentasikan pengamatan langsung dari pihak yang paling dekat dengan anak dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan dengan kekuatan sedang ($r = 0.334$) antara penggunaan gadget dengan kondisi sosial emosional anak usia prasekolah.

E. Pembahasan

a. Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perilaku Interaksi Sosial Anak Usia Prasekolah

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dengan perilaku interaksi sosial anak usia prasekolah di TK Aisyiyah Bustanul Athfal V Gondangmanis ($p < 0.05$). Temuan ini menunjukkan bahwa semakin tinggi penggunaan gadget, maka kecenderungan perilaku interaksi sosial anak menjadi lebih rendah. Artinya, intensitas penggunaan gadget berpengaruh terhadap kemampuan anak untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, baik dengan teman sebaya maupun guru di sekolah.

Berdasarkan hasil isian kuesioner penggunaan gadget, aspek penggunaan gadget yang paling membutuhkan perhatian adalah kebiasaan anak menggunakan gadget setiap hari dengan kategori sering (48.5%), menggunakan gadget untuk mengakses YouTube dengan kategori sering (54.5%), serta menggunakan gadget lebih dari 30 menit setiap harinya dengan kategori sering (50.0%). Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas menonton YouTube setiap hari dengan durasi lebih dari 30 menit merupakan bentuk penggunaan gadget yang paling dominan pada anak usia prasekolah. Aktivitas tersebut bersifat pasif dan berpotensi mengurangi kesempatan untuk berlatih keterampilan sosial. Sementara itu, aktivitas yang paling jarang dilakukan anak adalah menggunakan gadget untuk mengirim pesan kepada seseorang dengan kategori sangat jarang (73.5%), yang menunjukkan bahwa penggunaan gadget oleh anak prasekolah lebih bersifat hiburan dibandingkan sarana komunikasi atau pembelajaran interaktif.

Kondisi ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sari (2019), anak yang memiliki durasi penggunaan gadget lebih lama cenderung menunjukkan penurunan kemampuan berinteraksi sosial, karena waktu bermain yang seharusnya digunakan untuk berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya menjadi berkurang [22]. Anak yang terlalu sering menggunakan gadget lebih fokus pada dunia virtual sehingga mengalami kesulitan dalam berkomunikasi secara langsung dan menunjukkan empati terhadap orang lain.

Hal ini juga didukung oleh penelitian Pebriana (2017) yang menyatakan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan berdampak negatif terhadap kemampuan anak dalam menjalin hubungan sosial dan memahami emosi teman sebayanya [23]. Anak yang terbiasa berinteraksi dengan media digital dalam waktu lama akan lebih sulit beradaptasi dengan situasi sosial nyata yang membutuhkan kontak mata, ekspresi wajah, dan kemampuan mendengarkan.

Namun, hasil penelitian Puspitasari et al. (2021) di SDN Margomulyo Tayu Pati menunjukkan bahwa tidak semua dampak penggunaan gadget selalu signifikan secara langsung. Penelitian tersebut menemukan bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan smartphone dengan fungsi penglihatan anak ($p=0.082$) [24]. Temuan ini menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan gadget dapat bervariasi tergantung pada faktor-faktor lain seperti intensitas, durasi, pencahayaan, serta posisi dan pengawasan dari orang tua. Dalam konteks interaksi sosial, hasil ini memberikan gambaran bahwa dampak penggunaan gadget juga tidak sepenuhnya bersifat negatif apabila disertai dengan pendampingan dan kontrol dari lingkungan sekitar.

Jika dilihat dari hasil penilaian perilaku interaksi sosial, aspek yang perlu mendapatkan kewaspadaan adalah kemampuan anak dalam membantu teman. Anak mulai mau membantu temannya apabila ditegur oleh gurunya (33.8%). Hal ini menunjukkan

Indonesian Journal of Innovation Studies

Vol. 27 No. 1 (2026): January

DOI: 10.21070/ijins.v27i1.1829

bahwa kemampuan anak untuk berinisiatif dalam interaksi sosial masih terbatas. Adapun dalam aspek kemampuan berkomunikasi, sebagian besar anak sudah mampu berkomunikasi dengan baik. Hal ini terlihat dari pencapaian penilaian anak mampu mengajak temannya berbicara secara intens (45.6%), baik dengan teman sebaya maupun dengan guru. Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun komunikasi dasar sudah berkembang, kemampuan sosial yang melibatkan empati dan kolaborasi masih memerlukan stimulasi lebih lanjut.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Yulisetyaningrum et al. (2018) mengenai hubungan dukungan sosial dengan kemampuan sosialisasi anak autisme di Yayasan Pondok Pesantren ABK Al-Achsaniyah Kudus. Penelitian tersebut menunjukkan adanya hubungan yang sangat kuat dan signifikan antara dukungan sosial dengan kemampuan sosialisasi anak ($p=0,000$; $r=0,958$) [4]. Dukungan sosial yang baik dari orang tua dan lingkungan sekitar membantu anak belajar berinteraksi, berempati, dan memahami respon sosial dari orang lain. Hal ini menguatkan hasil penelitian bahwa anak usia prasekolah yang sering menggunakan gadget tanpa pendampingan cenderung memiliki perilaku interaksi sosial yang kurang baik karena kurangnya kesempatan untuk memperoleh dukungan sosial dari lingkungan nyata.

Namun, hasil tabulasi silang pada penelitian ini juga menunjukkan bahwa beberapa anak dengan tingkat penggunaan gadget tinggi masih memiliki perilaku interaksi sosial yang tergolong berkembang sesuai harapan bahkan berkembang sangat baik. Fenomena ini dapat dijelaskan oleh faktor pendampingan orang tua dan guru. Jika penggunaan gadget dilakukan dengan batasan waktu, pemilihan konten yang edukatif, serta adanya interaksi dua arah dengan orang dewasa, maka efek negatif gadget dapat diminimalisir. Penelitian Baderi dan Nurjanah (2018) di TK Dharma Wanita Sidoarjo juga mendukung hal tersebut, bahwa anak yang mendapat bimbingan dari orang tua saat menggunakan gadget tetap mampu menunjukkan perilaku sosial yang baik [25].

Selain itu, hasil penelitian ini juga memperlihatkan bahwa kuesioner perilaku interaksi sosial diisi oleh guru yang menilai anak berdasarkan pengamatan langsung selama di sekolah. Hal ini memberi gambaran lebih objektif terhadap perilaku sosial anak di lingkungan pendidikan formal. Faktor lingkungan sekolah yang mendukung, seperti adanya kegiatan kelompok dan pembiasaan komunikasi aktif, juga dapat memengaruhi perkembangan sosial anak meskipun di rumah anak cukup sering menggunakan gadget.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget memang memiliki hubungan yang signifikan terhadap perilaku interaksi sosial anak usia prasekolah. Namun, besar kecilnya pengaruh tersebut sangat tergantung pada pola pendampingan orang tua, jenis dan durasi penggunaan gadget, serta lingkungan sekolah dan peran guru dalam menstimulasi kemampuan sosial anak agar dapat berkembang secara optimal.

b. Hubungan Penggunaan Gadget dengan Kondisi Sosial Emosional Anak Usia Prasekolah

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dengan kondisi sosial emosional anak usia prasekolah di TK Aisyiyah Bustanul Athfal V Gondangmanis ($p<0.01$). Nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0.01 ini menandakan bahwa hubungan antara kedua variabel sangat kuat. Semakin tinggi tingkat penggunaan gadget, maka semakin besar pula kemungkinan anak mengalami masalah dalam aspek sosial emosional seperti kesulitan mengatur emosi, mudah marah, atau kurang peka terhadap lingkungan sekitar.

Berdasarkan hasil isian kuesioner penggunaan gadget, aspek penggunaan gadget yang paling membutuhkan perhatian adalah kebiasaan anak menggunakan gadget setiap hari dengan kategori sering (48.5%), menggunakan gadget untuk mengakses YouTube dengan kategori sering (54.5%). Aktivitas menonton bersifat pasif dan tidak melibatkan interaksi sosial, sehingga dapat menghambat perkembangan kemampuan regulasi emosi dan empati anak. Sementara itu, aktivitas yang paling jarang dilakukan anak adalah menggunakan gadget untuk mengirim pesan kepada seseorang dengan kategori sangat jarang (73.5%), yang menunjukkan bahwa gadget belum banyak dimanfaatkan sebagai sarana komunikasi interaktif oleh anak prasekolah.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Nuraini dan Wardhani (2023) yang menunjukkan bahwa durasi bermain gadget yang tinggi berkorelasi positif dengan munculnya masalah social emosional pada anak usia 4-5 tahun [26]. Anak yang menggunakan gadget dalam waktu lama cenderung memiliki control emosi yang buruk, mudah frustasi, dan sulit focus. Hal ini disebabkan oleh stimulasi berlebihan dari layar gadget dapat mempengaruhi perkembangan sistem saraf dan regulasi emosi anak. Selain itu, penelitian Mursidah et al. (2024) juga menemukan bahwa penggunaan gadget berlebihan dapat menyebabkan anak lebih mudah tersinggung, mengalami perubahan suasana hati, serta menunjukkan perilaku agresif [27]. Paparan konten yang tidak sesuai usia dapat memperburuk kondisi ini, terutama jika anak tidak mendapat pendampingan dari orang tua. Gadget sering kali menjadi "pengalih perhatian" ketika anak menangis atau rewel, yang dalam jangka panjang dapat membuat anak kurang mampu mengekspresikan dan mengatur emosinya secara sehat.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Masithoh et al. (2020) yang menunjukkan bahwa penggunaan gadget berlebihan berdampak pada gangguan psikologis seperti kesulitan tidur dan penurunan konsentrasi, yang merupakan manifestasi dari ketidakseimbangan emosi [14].

Penelitian ini juga sejalan dengan hasil penelitian Amiq et al. (2025) yang dilakukan di PAUD Ananda Desa Margoyoso. Penelitian tersebut menunjukkan adanya hubungan signifikan antara durasi screen time dan perkembangan anak usia dini [28]. Anak dengan durasi screen time tinggi cenderung mengalami hambatan perkembangan, termasuk aspek sosial dan emosional. Hal ini mendukung temuan penelitian ini bahwa semakin sering anak terpapar gadget, semakin besar pula kemungkinan mereka mengalami kesulitan dalam mengatur emosi dan berinteraksi dengan lingkungan.

Adapun pada variabel kondisi sosial emosional, hasil penelitian menunjukkan bahwa beberapa aspek perilaku anak yang paling perlu mendapatkan kewaspadaan adalah kecenderungan anak bereaksi negatif, mudah marah atau tegang tanpa sebab yang jelas (51.5%). Beberapa anak juga sulit berkonsentrasi, perhatian mudah teralihkan, serta cenderung banyak bergerak atau tidak bisa diam. Anak juga menunjukkan perilaku menempel atau selalu ingin ditemani, mudah cemas dan kurang percaya diri, serta bersikap menentang terhadap aturan atau arahan. Gejala-gejala ini menggambarkan bahwa sebagian anak mengalami kesulitan dalam mengendalikan emosi dan menyesuaikan diri secara sosial. Faktor pemicu utama kondisi tersebut diduga berasal dari kebiasaan penggunaan gadget yang berlebihan tanpa pendampingan, sehingga anak kurang mendapatkan

Indonesian Journal of Innovation Studies

Vol. 27 No. 1 (2026): January

DOI: 10.21070/ijins.v27i1.1829

kesempatan untuk belajar mengelola emosi melalui interaksi nyata dengan orang lain.

Dalam penelitian ini, pengisian kuesioner kondisi sosial emosional dilakukan oleh orang tua. Hal ini memberi gambaran mengenai perilaku anak di lingkungan rumah yang mungkin berbeda dengan di sekolah. Kondisi di rumah menjadi konteks utama di mana anak menggunakan gadget, sehingga orang tua memiliki peran penting dalam mengamati dan menilai dampak penggunaannya terhadap emosi anak. Kamilla et al. (2025) menegaskan bahwa kecanduan gadget berpengaruh terhadap kemampuan regulasi emosi anak, di mana anak menjadi lebih reaktif, mudah bosan, dan kesulitan beradaptasi dalam situasi sosial baru[29].

Nilai signifikansi yang lebih kuat pada hubungan antara penggunaan gadget dan kondisi social emosional dibandingkan dengan interaksi sosial dapat dijelaskan karena aspek emosional cenderung lebih sensitive terhadap efek langsung dari penggunaan gadget. Ketika anak berinteraksi dengan layar dalam waktu lama, otaknya menerima stimulasi visual dan audio yang cepat tanpa adanya respons emosional dari manusia lain. Situasi ini dapat menghambat perkembangan empati, pengendalian diri, dan kemampuan anak dalam memahami ekspresi emosi orang lain. Hal ini sejalan dengan temuan Muawanah et al. (2022) yang mengemukakan bahwa anak yang sudah mengalami gangguan pada perkembangan emosional akan sulit mengendalikan diri terhadap emosi, akibatnya anak akan mempunyai sikap mudah marah dan cenderung egois, apalagi tentang gadget jika tidak diberikan maka anak akan merengek terus sampai menangis terkadang anak sampai tantrum untuk mendapatkan gadgtnya [9].

Temuan dalam penelitian ini juga didukung oleh penelitian Indanah dan Yulisetyaningrum (2019) yang menunjukkan bahwa perkembangan sosial emosional anak usia prasekolah sangat dipengaruhi oleh faktor lingkungan keluarga, seperti pola asuh, pendidikan, dan pendapat orang tua [4]. Mereka menemukan bahwa pola asuh otoriter dan pendidikan orang tua yang rendah berhubungan signifikan dengan meningkatnya masalah sosial emosional anak. Hasil ini menguatkan temuan penelitian bahwa selain penggunaan gadget, kurangnya pendampingan orang tua dalam mengatur waktu dan konten penggunaan gadget turut memperburuk kondisi sosial emosional anak. Dengan kata lain, baik faktor lingkungan keluarga maupun kebiasaan penggunaan gadget memiliki peran penting dalam membentuk regulasi emosi dan kemampuan sosial anak usia prasekolah.

Penelitian Hidayah (2023) menunjukkan bahwa kegiatan finger painting dapat menstimulasi perkembangan sosial emosional anak melalui aktivitas kreatif yang melibatkan interaksi nyata dan ekspresi diri, berbeda dengan penggunaan gadget yang cenderung pasif dan individual [30]. Aktivitas langsung yang melibatkan interaksi sosial terbukti membantu keseimbangan emosi anak.

Selain itu, penelitian Siswanti dan Sukesih (2017) menegaskan bahwa komunikasi hangat dan dukungan emosional dari orang dewasa membantu anak mengendalikan stres dan emosi negatif, sejalan dengan hasil penelitian ini yang menunjukkan bahwa kurangnya interaksi nyata dapat meningkatkan masalah sosial emosional akibat penggunaan gadget [31].

Hasil penelitian Tristanti et al. (2020) juga mendukung temuan ini, bahwa anak prasekolah dengan gangguan pemuatan perhatian dan hiperaktivitas (GPPH) cenderung kesulitan mengontrol emosi dan beradaptasi sosial. Stimulasi berlebih, termasuk dari media digital, dapat memperburuk kondisi ini [3]. Oleh karena itu, orang tua perlu membatasi penggunaan gadget maksimal dua jam per hari untuk menjaga stabilitas emosi anak.

Meskipun mayoritas anak dengan penggunaan gadget tinggi berada pada kategori sosial emosional bermasalah, terdapat juga sejumlah anak yang tidak menunjukkan masalah emosional yang berat. Hal ini mengindikasikan adanya variasi respons individual terhadap paparan gadget; beberapa anak mungkin terlindungi oleh faktor-faktor protektif seperti pendampingan orang tua, pembatasan waktu penggunaan, dan pemilihan konten yang tepat. Temuan ini konsisten dengan hasil Kamilla et al. (2025) yang menyatakan bahwa pengawasan aktif dan komunikasi positif antara orang tua dan anak dapat mengurangi risiko gangguan emosi akibat penggunaan gadget, meskipun secara keseluruhan data pada penelitian ini menegaskan adanya kecenderungan peningkatan masalah sosial-emosional pada anak dengan intensitas penggunaan gadget yang tinggi [29]. Dengan demikian, hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa penggunaan gadget yang tinggi dapat berdampak negative terhadap perkembangan social emosional anak, terutama jika tidak diimbangi dengan pengawasan dan interaksi positif dari lingkungan sekitar. Oleh karena itu, peran orang tua dan guru menjadi sangat penting dalam mengatur durasi serta kualitas penggunaan gadget agar anak tetap mampu mengembangkan kemampuan social dan emosional secara optimal.

IV. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal V Gondangmanis mengenai Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perilaku Interaksi Sosial dan Kondisi Sosial Emosional Anak Usia Prasekolah, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Sebagian besar anak memiliki tingkat penggunaan gadget tinggi (76.5%), menunjukkan bahwa gadget telah menjadi bagian dari aktivitas sehari-hari anak.
2. Perilaku interaksi sosial anak berada pada kategori berkembang sesuai harapan (30.9%), menandakan bahwa anak masih mampu berinteraksi dan bekerja sama dengan teman maupun guru.
3. Sebagian besar anak mengalami masalah social emosional (66,2%), menunjukkan adanya dampak negative dari penggunaan gadget yang tinggi terhadap kemampuan mengatur emosi dan perilaku social.
4. Terdapat hubungan signifikan antara penggunaan gadget dengan perilaku interaksi sosial anak usia prasekolah ($p=0.017$), di mana semakin tinggi penggunaan gadget, semakin rendah kemampuan interaksi sosial anak.
5. Terdapat hubungan signifikan antara penggunaan gadget dalam kondisi sosial emosional anak usia prasekolah ($p=0.005$), menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan berdampak negative terhadap perkembangan social emosional anak.

Indonesian Journal of Innovation Studies

Vol. 27 No. 1 (2026): January

DOI: 10.21070/ijins.v27i1.1829

Implikasi praktis dari temuan ini perlunya pendampingan orang tua dan guru dalam mengatur penggunaan gadget, dengan menekankan stimulasi interaksi social dan pengelolaan emosi anak. Disarankan agar orang tua membatasi durasi penggunaan gadget memilih konten edukatif, serta meningkatkan kegiatan bermain interaktif dan komunikasi dua arah. Penelitian selanjutnya dapat memperluas sampel diberbagai TK dan meneliti intervensi yang efektif untuk menyeimbangkan penggunaan gadget dan pengembangan social emosional anak.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada TK Aisyiyah Bustanul Athfal V Gondangmanis atas izin dan dukungan yang telah diberikan selama proses penelitian berlangsung. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh orang tua dan anak usia prasekolah yang telah bersedia menjadi responden, serta kepada guru dan pihak sekolah yang telah membantu dalam pelaksanaan kegiatan penelitian dan pengumpulan data.

References

1. F. Nurmatalitasari, "Perkembangan sosial emosi pada anak usia prasekolah," *Buletin Psikologi*, vol. 23, no. 2, pp. 103–111, 2015, doi: 10.22146/bpsi.10567.
2. A. Oktaviana, "Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia dini perspektif hadis," *Kindergarten: Journal of Islamic Early Childhood Education*, vol. 4, no. 2, pp. 145–153, 2021.
3. I. Tristanti, Indanah, and T. I. Prasetyo, "Kejadian gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas (GPPH) pada anak prasekolah di RSUD Dr. Loekmonohadi Kudus," *Jurnal Kebidanan*, vol. 4, no. 1, pp. 23–30, 2020.
4. M. Yulisetyaningrum, A. R., and I. Z. Alfijannah, "Hubungan dukungan sosial dengan kemampuan sosialisasi anak autisme di Yayasan Pondok Pesantren ABK Al-Achsaniyah Kudus," *Jurnal Ilmu Keperawatan dan Kebidanan*, vol. 9, no. 1, pp. 44–50, 2018.
5. A. Aryani, S. Warsini, and F. Haryanti, "Relationship between quality of care of young mothers and social-emotional development in preschool children," *Belitung Nursing Journal*, vol. 4, no. 1, pp. 31–38, 2018, doi: 10.33546/bnj.344.
6. A. F. Simanjuntak, G. Indriati, and R. Woferst, "Gambaran perkembangan sosial emosional pada anak usia prasekolah," *Health Care: Jurnal Kesehatan*, vol. 11, no. 1, pp. 43–51, 2022.
7. A. Hidayat, "Pengaruh gadget terhadap perkembangan emosional anak usia dini di Desa Ujunggurap Kecamatan Padangsidimpuan Batunadua," *Al-Irsyad: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, vol. 4, no. 2, pp. 317–334, 2022.
8. J. Suteja, "Dampak pola asuh orang tua terhadap perkembangan sosial-emosional anak," *Awlady: Jurnal Pendidikan Anak*, vol. 3, no. 1, 2017, doi: 10.24235/awlady.v3i1.1331.
9. R. A. Muawanah, N. Nihwan, A. K. Umam, and R. A. Fitri, "Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional anak usia 4–6 tahun di PAUD PGRI 15 A Iringmulyo Kota Metro," *IJIGAEd: Indonesian Journal of Islamic Golden Age Education*, vol. 2, no. 2, pp. 42–49, 2022, doi: 10.32332/ijigaed.v2i2.4744.
10. Badan Pusat Statistik, "Data jumlah anak usia dini di Indonesia tahun 2023," *Dataindonesia*, 2023.
11. Badan Pusat Statistik, "Penggunaan internet oleh anak usia dini di Indonesia tahun 2022," *Katadata*, 2022.
12. N. K. Fauziyah, Adnan, and A. Putri, "Analisis interaksi sosial anak usia dini pengguna gadget dengan teman sebaya," *Ash-Shudur: Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, vol. 2, no. 1, pp. 29–42, 2022.
13. W. Novitasari and N. Khotimah, "Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5–6 tahun," *Jurnal PAUD Teratai*, vol. 5, no. 3, pp. 182–186, 2016.
14. A. R. Masithoh et al., "The correlation between gadget and learning motivation towards insomnia incident of the nursing students," in Proc. 1st Int. Conf. Science, Health, Economics, Education and Technology (ICoSHEET 2019), vol. 27, pp. 284–287, 2020, doi: 10.2991/ahsr.k.200723.071.
15. A. Rosiana, M. Purnomo, E. Wibowo, and Sumiati, "Hubungan pola asuh pengasuh (non keluarga) dengan kedisiplinan anak di TK Pertiwi 01 Yayasan Dian Dharma Pati," *Jurnal Perawat*, vol. 3, no. 2, pp. 30–37, 2018.
16. S. Prayito, E. Rusdianah, and F. Yuliana, "Hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial-emosional pada anak usia prasekolah (4–6 tahun)," *Jurnal Penelitian Perawat Profesional*, vol. 6, no. 5, pp. 2229–2238, 2024.
17. E. N. Rohmah et al., "Parenting patterns in the digital era of preschool children in Village Sridadi Rembang," in Proc. Univ. Research Colloquium, pp. 263–272, 2021.
18. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.
19. S. Notoatmodjo, *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta, 2018.
20. A. R. Nabilla, S. W. D. S. Saputri, and L. P. I. Budyawati, "Efektivitas kegiatan kolaborasi seni terhadap kemampuan interaksi sosial anak," *Jurnal Pendidikan Anak*, vol. 12, no. 2, pp. 115–121, 2023.
21. Kementerian Kesehatan RI, *Pedoman Pelaksanaan Stimulasi, Deteksi dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta: Kemenkes RI, 2019.
22. I. Y. Sari, "Hubungan durasi penggunaan gadget dengan interaksi sosial anak usia prasekolah," *Jurnal Kesehatan*, vol. 7, no. 1, pp. 9–17, 2019, doi: 10.35913/jk.v7i1.128.
23. P. H. Pebriana, "Analisis penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak usia dini," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 1, pp. 1–11, 2017, doi: 10.31004/obsesi.vii.26.
24. I. Puspitasari et al., "Hubungan penggunaan smartphone dengan fungsi penglihatan pada anak sekolah," in Proc. Univ. Research Colloquium, pp. 66–71, 2021.
25. Baderi and D. Nurjanah, "Penggunaan gadget dengan perkembangan interaksi sosial anak usia prasekolah," *Nursing Journal of STIKES Insan Cendekia Medika Jombang*, vol. 15, no. 1, pp. 6–11, 2018.
26. F. Nuraini and J. D. Wardhani, "Hubungan durasi bermain gadget dengan perkembangan sosial emosional anak," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 2, pp. 2245–2256, 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i2.4198.
27. U. Mursidah, Y. P. Sari, and Y. Bachri, "Hubungan durasi penggunaan gadget terhadap emosional anak usia sekolah," *Jurnal Keperawatan Suaka Insan*, vol. 9, no. 2, pp. 179–187, 2024.
28. M. F. Amiq, H. Siswanti, and S. Karyati, "Hubungan screen time dengan perkembangan anak usia 3–5 tahun," *Jurnal Penelitian Medis Berkelanjutan*, vol. 9, no. 8, 2025.
29. K. N. Kamilla, A. A. P. Putri, and Azainil, "Dampak kecanduan gadget pada kemampuan regulasi emosi anak usia 4–5 tahun," *Aulad: Journal on Early Childhood*, vol. 8, no. 2, pp. 878–888, 2025, doi: 10.31004/aulad.v8i2.1173.
30. N. Hidayah, "Meningkatkan kemampuan motorik halus melalui kegiatan finger painting pada anak usia 4–5 tahun," *Skripsi*, Universitas Terbuka, 2023.
31. H. Siswanti and Sukesih, "Hubungan komunikasi terapeutik dengan kecemasan akibat hospitalisasi pada anak usia prasekolah," *Jurnal Keperawatan*, vol. 8, no. 2, pp. 84–88, 2017.