

---

## PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL DAN MORAL ANAK USIA DINI DI TK MUSLIMAT NU 6 AL-FAQIH SUKOANYAR-MALANG

Nurhayati<sup>1\*</sup>, Siti Nurhayati<sup>2</sup>

<sup>1\*</sup> Universitas Al-Qolam Malang, Indonesia

<sup>2</sup> Universitas Al-Qolam Malang, Indonesia

[nurhayati@alqolam.ac.id](mailto:nurhayati@alqolam.ac.id), [sitnurhayati@alqolam.ac.id](mailto:sitnurhayati@alqolam.ac.id)

---

### Info Artikel

#### Riwayat Artikel

Diterima : 23 Mei 2025

Disetujui : 28 Mei 2025

---

### ABSTRAK

**Abstract:** *Current technological developments have a major influence on children's behavior. Moreover, there are many AI (Artificial Intelligence) features through gadgets. The purpose of the study was to determine the effect of gadgets on children's social and moral behavior. The research methodology used is quantitative, combining survey/instrument data, interviews, documentation. The results of the research and discussion that have been managed are 52.3% to 54.5% identifying the existence of excessive gadget usage time limits, so that the impact of social behavior appears to be a change in personality attitudes that like to be alone and the resulting thinking patterns show passive and aggressive attitudes. Aggressiveness is shown in children's emotional attitudes that cannot be controlled, in addition, language patterns follow the work of the brain's imagination that imitates the meaning of words that appear in animated videos on YouTube or online games. If the analysis in terms of children's moral abilities is found to be lazy and lack of self-awareness to worship or when studying. Consequently, parents should not allow it, in reality, parents easily give gadgets after children have done the tasks given. The conclusion of the study is that the use of gadgets is very important to apply rules of limitation regarding the time of use, there needs to be a firm attitude regarding the use of gadgets, and self-agreement by parents in limiting the use of gadgets in front of children. This is done to pay attention to the growth and development of early childhood and can be done consistently.*

---

### Kata Kunci :

Penggunaan Gadget,  
Perkembangan Sosial,  
Moral, Anak Usia Dini

**Abstrak:** Perkembangan teknologi saat ini memiliki pengaruh besar pada perilaku anak. Terlebih banyak fitur AI (Artificial Intelligence) melalui gadget. Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh gadget pada perilaku sosial dan moral anak. Metodologi penelitian yang digunakan kuantitatif, mengkombinasikan data survei/instrumen, wawancara, dokumentasi. Hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikelolah terdapat 52,3 % sampai 54,5 % mengidentifikasi terkait adanya batas waktu penggunaan gadget yang berlebihan, sehingga dampak perilaku sosial muncul perubahan sikap kepribadian yang suka menyendiri dan pola berfikir yang timbul menunjukkan sikap pasif dan agresif. Agresif ditunjukkan pada sikap emosional anak yang tidak dapat dikontrol, selain itu pola bahasa mengikuti kerja imajinasi otak yang menirukan dari makna kata yang muncul pada video animasi dalam youtube maupun game online. Jika analisis dari segi kemampuan moral anak di temukan sikap malas dan kurang kesadaran diri untuk beribadah ataupun pada saat belajar. Secara sadar, seharusnya dilakukan orangtua tidak memperbolehkan, pada kenyataan bahwasannya orangtua dengan mudah memberikan gadget setelah anak melakukan tugas yang diberikan. Simpulan penelitian bahwasannya penggunaan gadget sangat penting menerapkan aturan pembatasan terkait waktu penggunaan, butuh adanya sikap tegas terkait penggunaan gadget, dan kesepakatan diri oleh orangtua dalam pembatasan penggunaan gadget didepan anak. Hal tersebut dilakukan untuk memperhatikan masa pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini dan dapat dilakukan secara konsisten

## PENDAHULUAN

Seiring perkembangan didunia ilmu pengetahuan dan teknologi. Arus pemberitaan dan pengetahuan semakin cepat sekali berkembang keseluruh dunia. Dengan perkembangan teknologi yang demikian pesatnya maka banyak sekali muncul barang-barang hasil rekayasa teknologi. Barang-barang tersebut tidak hanya dikonsumsi oleh orang dewasa saja tetapi juga sampai dikalangan anak muda bahkan anak yang masih dalam usia yang sangat dini. Dari penggunaan barang-barang hasil rekayasa teknologi tersebut sudah seyogyanya kita sikapi dengan sikap yang bijaksana, yaitu dengan mengatur atau menjadwalkan penggunaan gadget dengan baik. Sehingga dapat bermanfaat dan tidak menimbulkan masalah dikemudian hari. Karena pada zaman modern saat ini yang dikenal dengan era 5.0, hampir semua kegiatan menggunakan atau melibatkan IT. Gadget adalah perangkat atau instrument elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terhadap pekerjaan manusia. Gadget yang selalu dianggap lebih luar biasa atau cerdas dirancang dibanding dengan teknologi normal pada saat penemuan mereka. Menurut Aprianti.,et.al. (2022) membahas tentang gadget merupakan suatu alat elektronik yang berukuran kecil yang bisa dibawa kemana-mana yang memiliki fitur sangat menarik dan aplikasi yang lengkap guna untuk memenuhi kebutuhan komunikasi manusia secara maksimal. Adanya gadget yang sangat marak berkembang bahkan boleh dibilang sudah menjamur disemua kalangan pada saat ini. Penggunaan gadget memberikan dampak yang sangat besar dalam kehidupan manusia baik itu dampak yang positif maupun yang negatif, wajar saja jika para orang tua sangat khawatir dengan keberadaan gadget yang digunakan putra- putrinya yang masih usia dini (Chaerunissa & Risdiana,2023 ; Dewi & Agustina., 2024) .

Pada dasarnya gadget memiliki dampak positif yang cukup banyak akan tetapi sebagai orang tua kita harus bisa mengatur penggunaannya. Untuk anak yang belum berusia 2 tahun maka tidak boleh dikenalkan gadget terlebih dahulu. Apabila anak telah berusia lebih dari 2 tahun maka boleh dikenalkan dengan durasi penggunaan sekitar 2 jam per hari. Namun banyak sekali para orang tua yang masih belum mengerti cara mengatur penggunaan gadget pada putra putri mereka. Para orang tua bahkan sengaja memfasilitasi anaka-anak mereka dengan gadget, padahal bagi anak usia dini benda tersebut belum mempunyai manfaat yang bertarti bagi perkembangannya. Kenyataannya gadget juga memberikan pengaruh terhadap perkembangan sosial dan moral anak usia dini, walaupun gadget memiliki dampak yang positif namun apabila digunakan pada anak usia dini maka, dampak negatif yang ditimbulkan jauh lebih besar (Rahayu & Maba.,2023). Karena penggunaan gadget pada anak usia dini biasanya hanya berkutat pada game dan video. Sedangkan didalam video banyak sekali fitur atau tontonan video yang tidak layak tonton oleh anak-anak usia dini, sedangkan anak usia dini masih belum memiliki sikap selektif. Mereka hanya bisa melihat, merasakan dan melakukan apa yang mereka lihat. Oleh karena itu, sebagai orang tua harus mempunyai tanggung jawab yang besar terhadap penggunaan gadget terutama pada anak usia dini yang masih dalam masa keemasan (*Golden Age*). Sikap anak yang terbentuk akan dipengaruhi oleh faktor keluarga dan lingkungan. Karena mustahil perkembangan anak akan berjalan dengan baik sesuai harapan jika hanya diserahkan ke pihak sekolah saja.

Perkembangan merupakan suatu proses pembentukan *social self* (pribadi dalam masyarakat), yakni pembentukan pribadi dalam keluarga, bangsa dan budaya. Perkembangan merupakan istilah yang digunakan untuk menyatakan pertumbuhan dalam aspek psikologi atau kejiwaan, seperti aspek kognitif, sosial, emosional, moral, dan agama (Putri & Khadijah.,2024). Dengan demikian perkembangan adalah sesuatu yang menyangkut semua dimensi psikis manusia. Sedangkan, sosial sendiri menurut Firmansyah,et.,al. (2023) merupakan suatu cara mengenai bagaimana tiap-tiap individu saling berhubungan satu dengan yang lain. Perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan atau interaksi sosial serta mendapatkan proses belajar untuk menyesuaikan diri dengan norma-norma kelompok, tradisi dan moral (Jalilah,2022 ; Kusmiati, dkk.,2025). Perkembangan sosial dapat dipastikan merupakan perkembangan moral, sebab perilaku moral pada umumnya merupakan unsur dasar dalam bertingkah laku sosial, seorang anak hanya dapat berperilaku sosial tertentu secara memadai, apabila menguasai norma perilaku moral yang diperlukan untuk bersosialisasi dengan lingkungan (Nuraini&Wardhani.,2023; Pratama & Sudirman.,2023). Menurut John Piaget (dalam Erviana & Nugraha.,2023) menjelaskan bahwa moral yakni semua tata karma atau akhlak terdiri atas sistem peraturan. Inti dari moral adalah mencoba untuk menghormati satu sama lain berdasarkan aturan yang diperoleh. Moral juga merupakan suatu sistem yang dikirim atau dicontohkan oleh orang dewasa kepada anak-anak. Lawrence Kohlberg (dalam penelitian oleh Nihaya, dkk.,2024) mengemukakan perkembangan moral didasarkan terutama pada penalaran moral dan berkembang secara bertahap seperti halnya perkembangan lainnya perkembangan sosial dan moral juga dipengaruhi proses belajar baik dari lingkungan sekolah, keluarga maupun dilingkungan masyarakat. Apabila pembelajaran sosial dan moral berjalan baik maka proses selanjutnya akan berjalan lancar dan baik pula tentunya.

Perkembangan moral (*Moral of Development*) berkaitan tentang apa yang seharusnya dilakukan oleh manusia dalam interaksi dengan orang lain, istilah morality, moral dapat diartikan bahwa anak dilahirkan tidak dengan konstruksi moral hati nurani (Erviana & Nugraha.,2023). Tetapi mereka dilahirkan dengan bakat natural, kapasitas biologi yang membuat mereka berkapasitas menjadi manusia yang bermoral. Sikap moral anak sangat tergantung kepada lingkungan yang membentuk menjadi identifikasi. Identifikasi tidak hanya pada anak-anak tetapi akan bertahan sampai anak tersebut menjadi dewasa dan akan membentuk menjadi karakter. kecerdasan moral bisa dipelajari oleh orang tua semenjak anaknya masih balita, meskipun dalam usia tersebut anak masih belum mempunyai kecerdasan kognitif dalam melakukan penalaran moral yang cukup kompleks (Oktilenia & Zulkarnaen.,2024). Tetapi pada saat itulah dasar- dasar kebiasaan moral seperti besikap adil, berempati, menunjukkan rasa hormat dan melatih mengontrol diri mulai dipelajari. Prespektif penelitian oleh Wati & Putri., (2025) menjelaskan bahwa perilaku moral dapat dipelajari tetapi tidak bisa menjamin dapat tercapai secara sadar dan bertumbuh dalam pola pemikirannya. Orang tua merupakan instruktur moral pertama dan terpenting. Karena semakin cepat orang tua menanamkan kecerdasan moral anak, maka semakin besar kesempatannya membangun kemampuan berfikir, berkeyakinan dan bertindak sesuai dengan nilai-nilai moral.

Dalam kamus besar bahasa Indonesia anak diartikan dengan manusia yang masih kecil yaitu yang baru berumur enam tahun. Jadi secara bahasa anak usia dini diartikan sebagai anak yang berusia 0 sampai 6 tahun. Pada usia dini, anak mulai memiliki kemampuan menyesuaikan diri dari sikap, berpusat pada diri sendiri, sikap bekerjasama atau sosiometris. Anak mulai berminat terhadap kegiatan-kegiatan teman sebaya, dan bertambah kuat keinginannya untuk diterima menjadi anggota kelompok. Berdasarkan penjelasan yang panjang diatas dapat diambil kesimpulan bahwa perkembangan sosial dan moral anak usia dini adalah berbagai pertumbuhan terkait dengan kemampuan anak usia 0-6 tahun dalam menjalin relasi dengan dirinya sendiri maupun orang lain yang sesuai dengan norma atau nilai-nilai yang berlaku untuk mendapatkan sesuatu yang diinginkannya. Pada kenyataannya perkembangan moral ini tidak dapat berjalan dengan baik sesuai dengan yang diharapkan. karena adanya perkembangan teknologi yang sangat pesat yang membawa berbagai dampak terhadap perkembangan anak usia dini. Dampak dari perkembangan teknologi yang pesat yaitu penggunaan gadget pada anak usia sekolah atau usia dini. hal ini akan sangat berpengaruh pada perkembangan terutama perkembangan sosial dan moaral. Banyak bukti dan penelitian yang mengangkat bahwa penggunaan gadget akan membawa efek candu pada anak. Bahkan pernah ada anak yang harus melakukan fisioterapy karena sangat kecanduan dengan gadget.

Pada anak taman kanak-kanak hampir 80% anak sudah bisa bahkan mahir untuk mengoperasikan gadget. Hal ini bisa terjadi karena para orang tua memberikan kesempatan kepada anak-anaknya yang masih berusia dini untuk memegang dan menggunakannya. Bahkan diantara para orang tua, ada yang karena merasa terganggu oleh banyak pertanyaan dan permintaan dari anaknya. maka orang tua memeberikan gadget agar anaknya anteng dalam bermain dan tidak banyak bertingkah laku. Orang tua banyak yang tidak mengetahui akan perkembangan yang terjadi pada anaknya, sehingga mereka tidak tahu akan kecepatan atau keterlambatan yang terjadi pada perkembangan anak mereka. Padahal, apabila terjadi keterlambatan perkembangan pada anak-anak membutuhkan penanganan yang cepat agar tidak berkelanjutan. Para orang tua tersebut tidak pernah berfikir panjang apa yang akan terjadi pada putra putrinya, lima atau sepuluh tahun yang akan datang dikarenakan senang bermain gadget. Kreativitas anak akan berkembang jika orang tua selalu bersikap otoriter (demokratis), yaitu mau mendengarkan perkataan anak, menghargai pendapat anak, mendorong anak untuk berani berekspresi. Jangan menyela anak-anak Ketika mereka ingin mengungkapkan pikiran mereka.

Ketika anak sedang bermain gadget panggilan dari para orang tua pun tidak akan dihiraukan. Hal ini disebabkan karena konsentrasi anak fokus tertuju pada benda yang dipegangnya. Menurut hasil penelitian oleh Putri,dkk., (2024) menjelaskan bahwa gadget mampu mengubah sikap yang akan mengakibatkan anak terbiasa untuk menyendiri. Anak akan merasa terganggu apabila ada orang yang menunggu atau menyertainya. Sedangkan, usia dini adalah usia anak untuk mengenal lingkungan dan orang-orang yang ada disekitarnya. Tidaak hanya sampai disitu perkembangan moral pun akan dapat terganggu. Hal ini disebabkan karena apa yang ditonton anak melalui gadget akan diduplikasi oleh anak dalam kehidupan. Tontonan melalui gadget akan menjadi sangat berbahaya apabila orang tua tidak sempat untuk melihat aplikasi apa

yang ditonton oleh putra putrinya yang masih sangat dini. Hal ini akan menjadi pekerjaan rumah yang paling besar bagi para orang tua dan pendidik dalam menyelaraskan pendidikan yang sesuai bagi anak, baik itu disekolah maupun dirumah. Bukankah keluarga merupakan tempat pendidikan bagi semua anggotanya dimana orang tua memiliki peran yang cukup penting untuk membawa anak menuju kedewasaan dalam dimensi kognisi, afektif maupun skill, dengan tujuan untuk mengembangkan aspek mental spiritual, moral, intelektual, dan profesional (Sari,et.al.,2024 ; Sari., 2024).

Dengan menyamakan persepsi dan pandangan tentang gadget terhadap anak usia dini maka diharapkan dapat meminimalisir dampak negatif yang akan ditimbulkan. Dengan kata lain, Ketika sedang bermain gadget anak akan sangat anteng dan diam dengan dunia gadgetnya, Pernah ada kasus balita umur dua tahun sudah sangat kecanduan dengan gadget (Rofiqo & Fauziah.,2023). Sampai pada suatu saat anak ini berusia 5 tahun anak tersebut belum bisa berbicara dan tidak terbiasa untuk berbicara. Jadi apabila anak tersebut bertemu dengan teman, orang tua atau guru, anak tersebut tidak terbiasa untu menyapa dan memberi salam. Hal ini sangat bertolak belakang dengana perkembangan anak usia dini yang normal pada umunya. Masa ingin tahu dan selalu ceriwis dengan berbagai hal, anak akan cenderung menyapa kepada orang yang sudah dia kenal, mustahil anak yang berkembang dengan normal akan diam saja apabila bertemu dengan orang-orang yang sudah dikenal (Rusnedy.et. al.,2023 ; Putri & Miranti.,2021). Pastilah secara spontan anak akan berteriak baik itu memberi salam ataupun hanya memanggil namanya saja. Hal inilah yang menjadi masa keunikan dan keindahan anak usia dini ketika bersosialisasi dengan orang-orang dilingkungan sekitar tempat tinggalnya. Hal ini dapat terjadi karena daya ingat anak usia dini itu sangat tajam Anak cenderung diam dan tidak mau bersosialisasi baik secara sosial maupun moral. Hal inilah yang telah mengikis perkembangan anak dimasa-masa emasnya.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka penulis merasa sangat terdorong untuk mengkaji dan meneliti lebih lanjut mengenai pengaruh gadget terhadap perkembangan sosial dan moral anak usia dini. Berdasarkan tujuan penelitian meliputi untuk mengetahui penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial dan mengetahui penggunaan gadget terhadap perkembangan moral anak usia dini di TK muslimat NU 6 Al-Faqih Desa Sukoanyar Kecamatan Pakis.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Jenis penelitian yang dilaksanakan dalam penelitian ini, menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan diskriptif dikarenakan peneliti hanya mengumpulkan data sebanyak-banyaknya mengenai dampak-dampak dari variabel, kemudian dianalisis untuk menanamkan peranan antar variabel peneliti. Variabel yang diteliti adalah pengaruh penggunaan gadget, perkembangan sosial dan perkembangan moral. Rancangan peneliti ini adalah eksplanatory reseach (penelitian penjelasan). Penulis memilih metode ini dengan alasan peneliti ingin mengetahui adanya hubungan antara penggunaan gadget dan perkembangan sosial dan perkembangan moral pada anak usia dini. Tempat penelitian ini dilakukan di Taman kanak-kanak (TK) Muslimat NU 6 Al-Faqih yang ada di Desa Sukoanyar Kecamatan Pakis Kabupaten Malang. Uji validitas merupakan ukuran yang menunjukkan suatu tingkat kevalidan atau ke shohihan suatu

instrument. Dengan demikian untuk menentukan item soal diperlukan kontrol langsung terhadap teori-teori yang melahirkan indikator yang di pakai.<sup>38</sup> Penelitian yang menggunakan uji coba angket, dalam pelaksanaannya memerlukan suatu alat pengumpulan data yang harus di uji reabilitasnya. Uji reabilitas merupakan alat ukur yang dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data, karena instrument tersebut sudah cukup baik sehingga mampu memunculkan data yang terpercaya. Uji reabilitas dalam sebuah penelitian wajib dilakukan. Uji reabilitas menggunakan angket dapat ditempuh dengan Melakukan uji coba angket kepada peserta didik taman kanak-kanak muslimat NU 6 Al-Faqih Sukoanyar, Hasil uji coba dikelompokan kedalam kelompok A dan B, hasil item kelompok A dan B dikorelasikan dengan productmoment

Teknik pengumpulan data, Survei Pengumpulan data yang dilakukan langsung dengan cara melakukan survei pada objek penelitian, guna memperoleh gambaran yang jelas terhadap permasalahan yang diteliti. Yaitu peneliti mendatangi lokasi atau tempat penelitian yaitu di Taman kanak-kanak Muslimat NU 6 Al-Faqih di desa Sukoanyar, kecamatan Pakis. dokumentasi adalah informasi yang berasal dari catatan penting baik dari Lembaga atau organisasi maupun perorangan. Dokumentasi penelitian ini merupakan pengambilan data. Sugiyono mengungkapkan dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumentasi merupakan pengumpulan data oleh peneliti dengan cara mengumpulkan dokumen- dokumen dari sumber yang terpercaya yang mengetahui tentang narasumber. Arikunto berpendapat dokumentasi yaitu mencari data mengenai variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah notula rapat dan sebagainya. Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa metode dokumentasi adalah metode pengumplan data yang dilakukan peneliti dengan mengumpulkan data dari berbagai sekolah Pendidikan anak usia dini di Desa Sukoanyar Kecamatan Pakis. Angket melalui cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis pada responden untuk dijawab. prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrument penelitian. Jadi instrument penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati, secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian.

Indikator pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial meliputi bentuk sikap tidak mau meminjamkan, sering membantah perintah orang tua, marah atau menangis apabila tidak diberikan izin, suka bermain sendiri dari pada bermain bersama teman sejawat, menunjukan/memamerkan, rewel (menangis/menggelayut pada anada), bersikap acuh Ketika dipanggil, anak suka memukul atau melempar, lebih suka dibujuk menggunakan gadget, selalu ingin terlihat lebih pandai dalam hal bermain gadget, kurang kooperatif, berselisih dan berbeda pendapat saat berkomunikasi. Indikator pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan moral meliputi belum mampu hormat, belum mampu menghormati perbedaan yang ada disekitarnya, belum dapat membedakan sifat baik dan sikap buruk yang dicontohkan dalam gadget, belum dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya, belum mampu membantu orang lain, belum mampu membersihkan tempat makan, belum mampu meminta maaf Ketika berkata kasar, belum mampu meminta maaf Ketika berkata kasar, belum dapat mengikuti aturan

permainan yang di instruksikan guru seperti merapikan alat permainan dan meletakkan Kembali ketempat semula, dan belum mampu berkata jujur.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Kualitas responden mengingat prosedur kelompok kelas, hasil ujian ini disosialisasikan kepada orangtua anak di TK Al-Faqih 6 Muslimat NU di kelas B, menambahkan hingga 20 pendamping untuk melakukan survei secara lebih mendalam. Hasil data yang terlampir akan memahami informasi ketika data yang telah diperoleh dan dianalisa oleh para ahli meliputi ahli pengamat dari aspek perkembangan teknologi, perkembangan sosial dan perkembangan moral. Selain itu, peneliti melakukan uji validitas instrumen untuk survei tentang perlakuan orangtua tentang penggunaan gadget untuk anak usia dini. Uji validitas dilakukan dua tahap meliputi survei wawancara yang dilakukan di sekolah dan survei nyata yang dilakukan di rumah. survei orientasi menunjukkan pada aspek perlakuan terkait perbedaan gender. Data terlihat pada tabel 4. Sebagai berikut :

**Tabel 4** Apropriasi Responden Berdasarkan Orientasi Pada Perbedaan Gender

<b>Valid of Gender</b>	<b>Frequency</b>	<b>Percentage</b>	<b>Valid of percentage</b>	<b>Cumulative of percentage</b>
Laki-laki	9	45	45	45
Perempuan	11	55	55	100
Total	20	100	100	

Hasil data tabel 4 tentang apropriasi responden terkait perbedaan gender menunjukkan 20 responden dengan validasi rata-rata 45% pada data laki-laki dan 55% pada data perempuan yang menyatakan bahwa ada perbedaan perlakuan gender saat dirumah dimana anak perempuan lebih dominan dalam penggunaan gadget. Akses digital yang sering dilakukan pada aplikasi youtube dan tiktok. Pengaruh yang gadget menunjukkan pada aspek perkembangan sosial bahwasannya trend tiktok menjadi lebih menarik untuk diikuti dalam mengekspresikan emosional diri melalui gerakan. Tidak ada rasa takut ataupun canggung saat video ekspresi diri di upload ke tiktok. Adapun pihak orangtua menjadikan ekspresi anak dalam bentuk video perlu diupload dan menganggap moment dalam fase pertumbuhan dan perkembangan anak sebagai pengabdian yang perlu disimpan. Berbeda dengan aktivitas laki-laki saat menggunakan gadget dalam bentuk bermain game online. Perubahan sikap yang ditunjukkan anak tidak mengingat tanggung jawab sebagai pelajar yaitu belajar, malas, dan tidak beribadah. Berdasarkan data yang dinalisa menunjukkan ada pengaruh gadget terhadap perubahan pola sosial dan moral anak. Adapun survei data tahap kedua menunjukkan tentang perbedaan usia, data terlihat pada tabel 5 tentang distrubusi responden terkait perbedaan usia. Sebagai berikut :

**Tabel 5** Distribusi Responden Pada Perbedaan Usia

<b>Valid of Age</b>	<b>Frequency</b>	<b>Percentage</b>	<b>Valid of percentage</b>	<b>Cumulative of percentage</b>
5	1	5	5	5
6	15	75	75	80
7	4	20	20	100

<b>Valid of Age</b>	<b>Frequency</b>	<b>Percentage</b>	<b>Valid of percentage</b>	<b>Cumulative of percentage</b>
<i>Total</i>	<i>20</i>	<i>100</i>	<i>100</i>	

Berdasarkan tabel 5 distribusi responden pada perbedaan usia. Data menunjukkan bahwasannya perbedaan usia juga mempengaruhi pada aspek perkembangan sosial dan moral anak. Terlihat pada tabel responden berjumlah 20 peserta didik. Serta, Data validasi menunjukkan usia anak lebih mendominasi pada saat anak berusia 6 tahun dengan hasil prosentase 75% sangat memiliki antusias yang sangat tinggi dalam menggunakan gadget. Trend sosial media memang memberikan pengaruh besar pada masa pertumbuhan anak. Terlebih lagi banyak platform yang menjadi mediator anak dalam menggunakan gadget baik dari platform game online, atau sosial media. Sehingga, menjadi bentuk tuntutan sebagai perubahan gaya hidup. Adapun analisa data dalam segi ranah pengetahuan, keterampilan, sikap menurut teori piaget. Terlihat pada tabel 6 data realibilitas indeks, Sebagai berikut :

**Tabel 6** Data Realibilitas Indeks Pada Ranah Pengetahuan, Keterampilan, dan Sikap

<b>Aspek</b>	<b>Pengetahuan</b>	<b>Keterampilan</b>	<b>Sikap</b>
Perkembangan Sosial	9,3%	38,4%	52,3%
Perkembangan Moral	8,5%	37%	54,5%

Hasil data tabel 6, menunjukkan bahwasannya pengaruh gadget terdapat kemampuan sosial anak dari hasil realibilitas indeks pada ranah pengetahuan mencapai prosentase 9,3% mengidentifikasi bahwa gadget mampu mengeksplorasi daya ingat anak dalam mempelajari bentuk strategi belajar yang dapat diterapkan saat aktivitas belajar disekolah. jika dilihat dari segi ranah keterampilan mencapai 38,4% menunjukkan bahwa gadget dapat memberikan dampak pada anak untuk mencari informasi yang dibutuhkan dalam menyelesaikan tugas karya, informasi tersebut diperoleh melalui youtube, artinya youtube menjadi fasilitas belajar anak pada saat dirumah. Pada aspek sikap mencapai 52,3% bahwasannya pengaruh gadget berdampak pada perubahn sikap anak terutama pada kepribadian. Makna kata disini mengindikasikan bahwasannya anak seperti memiliki dunia sendiri saat dalam menggunakan gadget. Sedangkan, pada data realibilitas indeks kemampuan moral pada anak mencapai 8,5% dalam ranah pengetahuan dimana anak mampu memahami batasan waktu penggunaan gadget bersifat aktif. Serta, hasil data keterampilan mencapai 37% bahwasannya gadget memberikan pengaruh pada pembentukan wawasan literasi yang dicari oleh setiap peserta didik seperti buku cerita, dongeng digital, dan video animasi. Hasil data pada ranah sikap mencapai prosentase 54,5% bawahsannya gadget memberikan pengaruh dalam bentuk tanggung jawab secara personal terkait pola belajar , beribadah, dan waktu istirahat anak.

### **SIMPULAN DAN SARAN**

Penelitian pengaruh gadget terhadap perkembangan sosial dan moral di lihat dari segi ranah pengetahuan, keterampilan, dan sikap teridentifikasi adanya perkembangan usia dan perbedaan gender. Kemampuan perkembangan sosial dan moral menitikberatkan pada ranah sikap. Perubahan sikap anak menjadi terdampak ketika anak menggunakan gadget di luar batas waktu. indeks data menunjukan prosentase 52,3% hingga 54,5%. Data menunjukkan bahwasannya aspek

sosial dipengaruhi perubahan kepribadian anak yang terlihat dari sikap tidak bertanggung jawab atas kewajibannya seperti belajar, beribadah, jika selalu berikan tugas rumah orangtua selalu mengatakan malas. Sedangkan, pada aspek moral seperti anak memiliki dunia sendiri saat menggunakan gadget. Cara mengatasinya pentingnya orangtua bersikap tegas kepada anak dalam penggunaan gadget seperti memberikan batas waktu, membiarkan anak walaupun pada saat kondisi marah atau tantrum, menciptakan budaya tidak menggunakan gadget pada saat dibutuhkan saja. Saran penelitian dilakukan bahwasannya gadget memiliki fleksibilitas secara positif dan negatif. Namun, membutuhkan budaya yang lebih disiplin dalam mengaplikasikan gadget. Walaupun dunia pendidikan saat ini mengintegrasikan pembelajaran dalam perkembangan teknologi. Jika kebutuhan dalam pembelajaran diharapkan orangtua mengambil peran dalam memberikan pengawasan pada anak saat menggunakan gadget. Tapi berbeda sangat jauh dari kenyataannya orangtua saat ini lebih mementingkan untuk melepaskan anak secara *full time* saat menggunakan gadget. Artinya gadget tidak bisa terlepas dalam kehidupan anak. Selalu dibawa setiap pagi,siang,sore, dan malam. Hal tersebut akan mengakibatkan pertumbuhan dan perkembangan karakter yang sesungguhnya.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Aprianti,F.,et al. (2022). *The Impact of Gadgets on Student Learning Outcomes : a Case Study in Indonesia Junior High School Students*. Bina Bangsa University. IJEIT : International Journal of Education, Information Technology and Others, Vol.5. No.5, pp : 121-130, (online) <https://jurnal.peneliti.net/index.php/IJEIT/article/view/3140>
- Chaerunissa,R.V & Risdiana, R. (2023). *Pengaruh penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sossial Pada Remaja di SMK Pelita Alam Kota Bekasi Tahun 2023*. STIKes Abdi Nusantara Jakarta, Innovative : Journal Of Social Science Research, Vol 3 No 3, (Online) <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/2232>
- Dewi,R.K & Agustina,Y., (2024). *Efektivitas Penggunaan Gadget dengan Kualitas Tidur Pada Anak Sekolah Kelas IV dan V di SD Negeri Pejuang VII Kota Bekasi*. Stikes Abdi Nusantara Jakarta. Manuju : Malahayati Nursing Journal, Vol 6 No 2, (Online) <https://ejournalmalahayati.ac.id/index.php/manuju/article/view/10903>
- Erviana,R & Nugraha,M.S., (2023). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Moral Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Ma Asy-Syari'ah*. Institut Madani Nusantara. JOUPI : Jurnal Pendidikan Indonesia, Vol 1, No 3, (Online) <https://scholar.google.com/citations?user=7LD4WvrmVSwC&hl=id>
- Firmansyah,A. et.,al. (2023). *The Effect Of Gadgets on Changes In The Personality Of Children*. Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang. Proceeding Conference on Psychology and Behavioral Sciences, Vol.2, (Online) <https://proceedings.dokicti.org/index.php/CPBS/article/view/50>
- Jalilah, Sri R. (2022). *Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Fisik dan Perubahan Perilaku Pada Anak Sekolah Dasar*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

Yogyakarta, Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan, Vol 4 Nomor 1, (Online) <https://edukatif.org/edukatif/article/view/1716>

- Kusmiati,N.M.,dkk., (2025). *Pengaruh Lama Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Pra Sekolah Usia 5-6 Tahun di TK Aisyiyah VII Desa Dukuhmaja Kecamatan Luragung Kabupaten Kuningan* . Puskesmas Kalimanggis Kuningan. Asian Research Midwifery And Basic Science Journal, Vol 2, No 1. (Online) <https://ejurnal2.poltekkestasikmalaya.ac.id/index.php/arimbi/article/view/817>
- Nuraini,F &Wardhani,J.D., (2023). *Hubungan Durasi Bermain Gadget Dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak*. Universitas Muhammadiyah Surakarta. Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 7, No 2, (Online) <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/4198>
- Nihaya,F.,dkk.,(2024). *Dampak Penggunaan Gadget Pada Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun*. Universitas Sebelas Maret. Jurnal Kumara Cendekia, Vol. 12 No 1, (Online) <https://jurnal.uns.ac.id/kumara/article/view/65867/44708>
- Oktilenia,T & Zulkarnaen., (2024). *Pengaruh Gadget pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini*. Universitas Muhammadiyah Surakarta. Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 5 No 1, (Online) <https://murhum.ppjpaud.org/index.php/murhum/article/view/544/222>
- Rahayu,R & Maba,A.P., (2023). *Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Pada Anak Usia Dini*. Universitas Ma'arif Lampung. Berkala Ilmiah Pendidikan, Vol 3 No 3, (Online) <https://journal.kurasinstitute.com/index.php/bip/article/view/1015>
- Rofiqo,M.I & Fauziah,L.H., (2023). *Dampak Teknologi dan Gadget pada Perkembangan Sosial-Emosional Pada Anak-Anak*. Universitas Merdeka Malang, Sinopsy : Seminar Nasional Psikologi, (Online) <https://prosidingsinopsi.unmer.ac.id/index.php/sinopsi/article/view/96/97>
- Rusnedy,H., et. al., (2023). *The Impact of Gadget Using Analytical on Toddler (Research in TK Tunas Harapan Salo)*. Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. Journal of Engineering Science and Technology Management, Vol.3 No. 2, (Online) <https://jestm.org/index.php/jestm/article/view/122>
- Sari, D.A.,et.al. (2024). *Parental Education and Gadget Knowledge : Their Impact on Gadget Use Behavior in Children Aged 5-6 Years*. Universitas Muhammadiyah Jakarta, Golden Age : Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini, Vol.9 No.1, (Online) <https://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/goldenage/article/view/8575/3235>
- Sari,P.I., (2024). *The Relationship of Gadget Use to Social Behavior of Children*. Universitas Pendidikan Indonesia. Tunas Siliwangi : Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD. Vo.10. No.2, (Online) <https://e-journal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/tunas-siliwangi/article/view/5011>

- Pratama,M.R & Sudirman,N., (2023). *The Effect Of Gadgets On Early Children 's Development*. Universitas Negeri Makassar. PJAHS : Pinisi Journal of Art, Humanity And Social Studies, Vol.3 No. 5. (Online) <https://ojs.unm.ac.id/PJAHS/article/view/50801>
- Putri,A & Khadijah., (2024). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, Aulad : Jurnal on Early Childhood, Vol 7 Issue 2, (Online) DOI: [10.31004/aulad.v7i2.677](https://doi.org/10.31004/aulad.v7i2.677)
- Putri,L.D & Miranti,P. (2021). *Waspada Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini*. Universitas Negeri Padang, Jurnal Cendekiawan Ilmiah PLS, Vol 6 No 1, (Online) <https://jurnal.unsil.ac.id/index.php/jpls/article/view/3205>
- Putri,J.N. dkk., (2024) *Penggunaan Gadget dan Perubahan Perilaku Remaja Sekolah Menengah Atas Tuban*. Poltekkes Kemenkes Surabaya. JIK-MC : Jurnal Ilmu Kesehatan Mandira Cendikia, Vol 3 No 8, (online) <https://journal.mandiracendikia.com/index.php/JIK-MC/article/view/1389>
- Wati,D.F.,& Putri, M.A., (2025). *Overview Impact of Gadget on Mental Emotional Heath of Preschool Age Children In Bukittinggi*. Fort De Kock University. Journal of Health Science and Medical Therapy, Vol. 3 Issue 01, (Online) <https://risetpress.com/index.php/jhsmt/article/view/1242>