

Hubungan Durasi (*Screen Time*) dalam Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Interaksi Sosial Anak Usia Prasekolah di TK Muslimat NU 28 Hasyim Asy'ari Kabupaten Malang

Dewi Nawang Sari¹, Rahmawati Maulidia²

^{1,2} STIKes Maharani Malang

Email Korespondensi: nawangsaridewi82@gmail.com

Abstrak

Penggunaan gadget pada anak usia prasekolah saat ini menjadi fenomena yang tidak terhindarkan. Durasi paparan layar (*screen time*) yang tidak terkontrol pada masa keemasan (*golden period*) diduga kuat menjadi faktor pemicu yang menghambat optimalisasi kemampuan anak dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara durasi (*screen time*) dalam penggunaan gadget dengan perkembangan interaksi sosial anak usia prasekolah di TK Muslimat NU 28 Hasyim Asy'ari Kabupaten Malang. Penelitian kuantitatif ini menggunakan desain korelasi dengan pendekatan cross-sectional. Responden penelitian melibatkan 86 orang tua murid dari anak usia prasekolah yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Instrumen pengumpulan data menggunakan kuesioner intensitas penggunaan gadget dan kuesioner perkembangan interaksi sosial. Analisis data bivariat dilakukan menggunakan uji statistik spearman rank. Hasil analisis data menunjukkan bahwa sebagian besar anak berada pada kategori penggunaan gadget sedang (76,7%), dan perkembangan interaksi sosial anak sebagian besar berada dalam kategori baik (65,1%). Hasil uji statistik menunjukkan nilai p-value sebesar 0,033 ($p < 0,05$) dengan nilai $X^2 = 4,536$, sehingga hipotesis diterima. Temuan ini membuktikan secara empiris bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara screen time dalam penggunaan gadget dengan perkembangan interaksi sosial anak usia prasekolah. Pola hubungan menunjukkan bahwa pembatasan durasi paparan layar digital secara bijak berimplikasi langsung pada optimalnya kualitas komunikasi verbal, perilaku kooperatif, dan kematangan emosi sosial anak. Orang tua diharapkan memperketat pengawasan serta mendampingi anak secara aktif guna membatasi durasi penayangan layar digital demi menunjang kecerdasan interpersonal anak.

Kata Kunci: *Screen Time*, Gadget, Interaksi Sosial, Anak Prasekolah.

Abstract

The use of gadgets among preschool children has become an inevitable phenomenon today. Uncontrolled screen time during the golden period is strongly suspected to be a triggering factor that hinders the optimization of children's ability to interact with their surrounding environment. This study aims to determine the relationship between screen time durations in gadget usage and the development of social interaction in preschool children at TK Muslimat NU 28 Hasyim Asy'ari, Malang Regency. This quantitative study employed a correlation design with a cross-sectional approach. The respondents involved 86 parents of preschool children selected using a purposive sampling technique. Data collection instruments utilized a gadget usage intensity questionnaire and a social interaction development questionnaire. Bivariate data analysis was conducted using the spearman rank. The results of the data analysis showed that most children fell into the moderate gadget usage category (76.7%), and the development of children's social interaction was mostly in the good category (65.1%). The statistical test results revealed a p-value of 0.033 ($p < 0.05$) with an X^2 value of 4.536, thereby accepting the working hypothesis. These findings empirically prove that there is a significant relationship between screen time in gadget usage and the development of social interaction in preschool children. The pattern of the relationship indicates that wisely limiting digital screen exposure directly implicates the optimal quality of verbal communication, cooperative behavior, and social-emotional maturity in children. Parents are expected to tighten supervision and actively accompany children to limit digital screen time to support children's interpersonal intelligence.

Keywords: *Screen Time*, Gadget, Social Interaction, Preschool Children.

1. PENDAHULUAN

Anak usia prasekolah merupakan anak yang berada pada rentang usia 3 sampai 6 tahun dan termasuk ke dalam *golden period*, yaitu masa pertumbuhan dan perkembangan yang sangat penting serta hanya terjadi satu kali dalam kehidupan anak. Pada usia tersebut, anak mengalami perkembangan yang sangat pesat, baik secara emosional, mental, intelektual, maupun fisik. Otak anak berkembang sangat pesat pada masa ini. Hampir seluruh jaringan sel otak berperan dalam mengendalikan berbagai aktivitas dan rutinitas anak sehari-hari. Anak mempelajari berbagai pengalaman baru melalui proses eksplorasi terhadap lingkungan sekitarnya (Jafri & Defega, 2020).

Salah satu masalah yang terjadi di lingkungan masyarakat saat ini adalah meningkatnya penggunaan gadget pada anak. Fenomena perkembangan teknologi digital dalam dua dekade terakhir telah mengubah pola interaksi sosial manusia secara fundamental, termasuk pada anak usia prasekolah. Perangkat digital seperti smartphone, tablet, dan televisi kini menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari dalam keluarga modern. Anak usia prasekolah yang berada pada rentang usia 3–6 tahun merupakan kelompok yang semakin dini terekspos pada perangkat berbasis layar (*screen-based devices*).

Fenomena ini tidak hanya terjadi di negara maju, tetapi juga meningkat secara signifikan di negara berkembang, termasuk Indonesia (Saputri dkk., 2023).

Menurut Databoks, penggunaan smartphone di Indonesia terus mengalami peningkatan dari tahun ke tahun. Pada tahun 2015, hanya sekitar 28,6% populasi di Indonesia yang menggunakan smartphone. Seiring dengan semakin terjangkaunya harga perangkat serta meningkatnya kebutuhan masyarakat terhadap teknologi digital, jumlah pengguna smartphone terus bertambah. Pada tahun 2018, lebih dari setengah populasi Indonesia atau sekitar 56,2% telah menggunakan smartphone. Angka tersebut meningkat menjadi 63,3% pada tahun 2019 dan diperkirakan mencapai 89,2% pada tahun 2025. Peningkatan penetrasi smartphone ini menunjukkan bahwa perangkat digital semakin mudah diakses oleh berbagai kalangan, termasuk anak usia dini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 42,1% anak prasekolah memiliki tingkat penggunaan smartphone yang relatif tinggi, terutama untuk menonton video dan bermain game. Penggunaan smartphone pada anak usia dini dapat memberikan dampak positif maupun negatif terhadap perilaku sosial anak, yang sangat dipengaruhi oleh pengawasan dan pendampingan orang tua dalam mengatur penggunaan perangkat tersebut (Novianti & Garzia, 2020).

Screen time merupakan durasi waktu yang dihabiskan seseorang saat menggunakan media berbasis layar. Media tersebut meliputi televisi maupun perangkat gawai seperti laptop, smartphone, dan tablet (Priyoambodo & Suminar, 2021).

Penggunaan screen time yang berlebihan dapat memberikan dampak negatif terhadap kesehatan fisik maupun psikososial anak. Pada anak usia dini, paparan layar yang terlalu lama dapat mengurangi aktivitas bermain aktif serta membatasi kesempatan anak untuk berinteraksi secara langsung dengan lingkungan sosialnya. Padahal, interaksi sosial merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan anak usia prasekolah. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk memantau dan membatasi penggunaan gadget agar anak tetap dapat menikmati pengalaman bermain yang mendukung perkembangan fisik dan sosial mereka (Sari dkk., 2024).

Interaksi sosial merupakan hubungan antara individu dengan individu lain, individu dengan kelompok, maupun kelompok dengan kelompok. Interaksi sosial dapat terjadi jika adanya hubungan sosial serta adanya komunikasi antar individu yang berupa komunikasi langsung maupun tidak langsung (melalui perantara) (Batinah dkk., 2022). Interaksi sosial pada anak usia prasekolah merupakan fondasi penting dalam pembentukan berbagai kemampuan sosial, seperti empati, kemampuan berbagi, kerja sama, komunikasi verbal, serta kemampuan mengelola emosi. Interaksi sosial juga merupakan salah satu bentuk perkembangan yang terjadi pada anak. Interaksi sosial anak dapat dipengaruhi oleh kemampuan dalam mengambil peran

sosial. Melalui proses tersebut, anak belajar memahami dirinya sendiri serta sikap terhadap orang lain (Batinah dkk., 2022).

Menurut teori perkembangan psikososial Erik Erikson, anak usia prasekolah berada pada tahap *initiative versus guilt*, yaitu tahap ketika anak mulai aktif mengeksplorasi lingkungan sosialnya melalui permainan, komunikasi, dan interaksi dengan teman sebaya. Pada tahap ini, kesempatan untuk berinteraksi secara langsung sangat penting dalam membangun rasa percaya diri, inisiatif, serta kemampuan bekerja sama dengan orang lain. Oleh karena itu, pembatasan penggunaan gadget menjadi penting agar anak tetap memiliki kesempatan yang cukup untuk berinteraksi secara sosial dengan lingkungan sekitarnya (Irmayani dkk., 2021).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan adanya hubungan antara penggunaan gadget dengan perkembangan interaksi sosial pada anak usia dini. Penelitian yang dilakukan oleh Pitayanti, Kuswanto, dan Suryawan (2024) menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dengan interaksi sosial anak usia 3–5 tahun ($r = -0,362$; $p = 0,001$), yang menunjukkan bahwa semakin tinggi penggunaan gadget maka semakin rendah tingkat interaksi sosial anak. Penelitian lain yang dilakukan oleh (Serlan dkk., 2021) juga menemukan adanya hubungan yang signifikan dan sangat kuat antara penggunaan gadget dengan interaksi sosial anak usia dini ($r = 0,808$; $p = 0,000$), dengan hasil bahwa semakin tinggi durasi penggunaan gadget maka semakin buruk interaksi sosial anak dengan lingkungan sekitarnya. Selain itu, penelitian (Afifah & Azizah, 2023) menunjukkan bahwa terdapat hubungan signifikan antara screen time dengan perkembangan sosial anak usia prasekolah ($p\text{-value } 0,001 < 0,05$), dimana mayoritas anak memiliki screen time kategori tinggi (81,0%) dan perkembangan sosial kategori kurang (45,8%).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti pada tanggal 5 Maret 2026 di TK Muslimat NU 28 Hasyim Asy'ari Kabupaten Malang pukul 08.00 WIB melalui wawancara dengan kepala sekolah di temukan bahwa dari semua anak didik didapatkan 2 orang anak yang suka menyendiri dan tidak senang berbaur dengan teman sebaya cenderung menyendiri dan kurang interaksi dengan teman sebaya ketika berada di lingkungan sekolah. Dan berdasarkan hasil dari wawancara dengan tiga orang tua wali murid, diketahui bahwa dari anak-anak mereka ketika di rumah kebanyakan bermain gadget lebih dari 1 jam dan ada pula orangtua yang mengatakan bahwa anak mereka diberikan waktu durasi yaitu 1-2 jam/hari dan berinteraksi baik dengan teman sebaya di rumah. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget berpotensi mempengaruhi pola interaksi sosial anak, perilaku anak dengan teman sebaya menjadi kurang dikarenakan terlalu keasikan bermain gadget. Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa sebagian besar anak menggunakan gadget setiap hari dengan durasi lebih dari satu dua jam per hari, terutama untuk menonton video You Tube dan bermain game.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, dapat diketahui bahwa penggunaan screen time dalam penggunaan gadget berpotensi memberikan dampak terhadap perkembangan interaksi sosial anak usia prasekolah. Meskipun beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan adanya hubungan antara penggunaan gadget dengan perkembangan sosial anak, penelitian yang secara khusus mengkaji hubungan screen time dengan perkembangan interaksi sosial anak usia prasekolah di lingkungan TK Muslimat NU masih terbatas, khususnya di Kabupaten Malang. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan tentang hubungan durasi (*screen time*) dalam penggunaan gadget dengan perkembangan interaksi sosial anak usia prasekolah di TK Muslimat NU 28 Hasyim Asy'ari Kabupaten Malang.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara durasi (*screen time*) dalam penggunaan gadget dengan perkembangan interaksi sosial anak usia prasekolah di TK Muslimat NU 28 Hasyim Asy'ari Kabupaten Malang.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain kuantitatif korelatif dengan pendekatan cross-sectional. Penelitian ini didasarkan pada teori perkembangan sosial Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses perkembangan anak. Selain itu, teori Erikson juga menyatakan bahwa anak usia prasekolah berada pada tahap *initiative versus guilt*, di mana interaksi sosial sangat berperan dalam membentuk kepercayaan diri dan kemampuan sosial anak. Oleh karena itu, penggunaan gadget yang berlebihan melalui screen time diduga dapat mempengaruhi perkembangan interaksi sosial anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara *screen time* dalam penggunaan gadget dengan perkembangan interaksi sosial pada anak usia prasekolah di TK Muslimat NU 28 Hasyim Asy'ari Kabupaten Malang.

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh orang tua anak usia prasekolah di TK Muslimat NU 28 Hasyim Asy'ari Kabupaten Malang yang berjumlah 97 orang. Sampel pada penelitian ini menggunakan *purposive sampling*. Besaran sampel dalam penelitian ini ditentukan menggunakan rumus Slovin, jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 80 orang tua anak usia prasekolah di TK Muslimat NU 28 Hasyim Asy'ari Kabupaten Malang.

Kuesioner dalam penelitian ini disusun berdasarkan indikator variabel yang mengacu pada teori perkembangan sosial anak. Instrumen *screen time* mencakup indikator durasi penggunaan, pola waktu penggunaan, serta tingkat pengawasan orang tua. Sedangkan instrumen perkembangan interaksi sosial disusun berdasarkan indikator komunikasi verbal, bermain kooperatif, kemampuan berbagi, ekspresi emosi sosial, dan inisiatif menjalin hubungan sosial yang mengacu pada teori Vygotsky dan Soekanto.

Etika dalam penelitian ini memperoleh persetujuan etik dari komite etik. Penelitian Kesehatan Universitas Noor Huda Mustofa (UNHM). Berdasarkan hasil kaji etik penelitian ini dinyatakan lolos uji etik dan telah diberikan surat keterangan dengan nomor registrasi yang tercantum: 3478/KEPK/UNIV-NHM/EC/V/2026.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Berdasarkan Jenis Kelamin Responden Anak Pra Sekolah TK Muslimat NU 28 Hasyim Asy'ari Kabupaten Malang.

Jenis Kelamin	Frekuensi (n)	Presentase (%)
Laki-Laki	42	48,8%
Perempuan	44	51,2%
Total	86	100%

(Sumber Data Primer 2026)

Berdasarkan hasil analisis data pada Tabel 1 diketahui bahwa dari total 86 responden, sebagian besar berjenis kelamin perempuan yaitu sebanyak 44 anak (51,2%).

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Berdasarkan Usia Responden Anak Pra Sekolah TK Muslimat NU 28 Hasyim Asy'ari Kabupaten Malang.

Usia	Frekuensi (n)	Presentase (%)
5 Tahun	22	25,6%
6 Tahun	64	74,4%
Total	86	100%

Berdasarkan hasil pada *tabel 2* diketahui bahwa sebagian besar hasil karakteristik usia responden yaitu berusia 6 tahun dengan frekuensi 64 (74,4%).

Tabel 3. Penggunaan Gadget Anak Pra Sekolah
TK Muslimat NU 28 Hasyim Asy'ari Kabupaten Malang

Penggunaan Gadget	Frekuensi (n)	Presentase (%)
Rendah	20	23,3%
Sedang	66	76,7%
Total	86	100%

(Sumber Data Primer 2026)

Berdasarkan hasil pada *tabel 3* diketahui bahwa pada karakteristik penggunaan gadget hampir keseluruhan responden menunjukkan hasil dengan kategori sedang (76,7%).

Tabel 4. Interaksi Sosial Anak Pra Sekolah
TK Muslimat NU 28 Hasyim Asy'ari Kabupaten Malang

Interaksi Sosial	Frekuensi (n)	Presentase (%)
Baik	56	65,1%
Cukup	30	34,9%
Total	86	100%

(Sumber Data Primer 2026)

Berdasarkan hasil pada *tabel 4* diketahui bahwa pada karakteristik Interaksi Sosial sebagian besar responden menunjukkan hasil dengan kategori baik (65,1%).

Tabel 5. Hubungan *Screen Time* dalam Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Interaksi Sosial Anak Usia Prasekolah di TK Muslimat NU 28 Hasyim Asy'ari Kabupaten Malang

Penggunaan Gadget	Interaksi Sosial				Total	
	Baik		Cukup			
	F	%	F	%	F	%
Rendah	17	85.0	3	15.0	20	100
Sedang	39	59.1	27	40.9	66	100
Total	56	65.1	30	34.9	86	100

(Sumber Data Primer 2026)

Berdasarkan hasil pada *tabel 5* Menunjukkan hasil antara penggunaan gadget dan perkembangan interaksi sosial anak usia prasekolah di TK Muslimat NU 28 Hasyim Asy'ari Kabupaten Malang menunjukkan Kategori Penggunaan Gadget Rendah (Mayoritas Interaksi Sosial Baik). Dari total 20 responden yang berada pada kategori penggunaan gadget rendah, mayoritas anak menunjukkan tingkat interaksi sosial yang Baik, yaitu sebanyak 17 anak (85.0%). Kategori Penggunaan Gadget Sedang (Didominasi Interaksi Sosial Baik)

Pada kelompok responden dengan tingkat penggunaan gadget sedang (total 66 anak), angka tertinggi juga didominasi oleh anak dengan interaksi sosial yang Baik, yaitu mencapai 39 anak (59.1%).

Tabel 6. Hasil Uji Spearman RHO Anak PraSekolah
di TK Muslimat NU 28 Hasyim Asy'ari Kabupaten Malang

		Penggunaan Gadget	Interaksi Sosial
Spearman RHO	Penggunaan gadget	<i>correlation coefficient</i>	1000
		<i>sig. (2-tailed)</i>	023
		<i>N</i>	86
	Interaksi sosial	<i>correlation coefficient</i>	-246*
		<i>sig. (2-tailed)</i>	023
		<i>N</i>	86

Berdasarkan hasil uji korelasi Spearman Rho diperoleh nilai koefisien korelasi (r) sebesar **-0,246** dengan nilai signifikansi (**p-value**) sebesar **0,023** ($p < 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara durasi penggunaan gadget (screen time) dengan perkembangan interaksi sosial anak usia prasekolah di TK Muslimat NU 28 Hasyim Asy'ari Kabupaten Malang. Nilai koefisien korelasi yang negatif menunjukkan bahwa hubungan kedua variabel bersifat berlawanan arah, sedangkan besarnya koefisien menunjukkan tingkat hubungan yang lemah.

PEMBAHASAN

1) Pembahasan Data Umum (Karakteristik Responden)

Berdasarkan hasil analisis data pada tabel 1, diketahui bahwa dari total 86 responden orangtua anak prasekolah di TK Muslimat NU 28 Hasyim Asy'ari Kabupaten Malang, sebaran jenis kelamin menunjukkan bahwa terdapat 42 anak (48,8%) berjenis kelamin laki-laki dan 44 anak (51,2%) berjenis kelamin perempuan. Data tersebut menunjukkan bahwa proporsi responden laki-laki dan perempuan relatif seimbang, dengan jumlah responden perempuan sedikit lebih banyak dibandingkan laki-laki.

Keseimbangan proporsi jenis kelamin dalam penelitian ini memberikan gambaran objektif bahwa paparan perangkat digital maupun pembentukan kemampuan interaksi sosial dialami secara merata oleh anak laki-laki maupun perempuan pada usia prasekolah. Secara teoretis, tidak ada perbedaan biologis yang mencolok dalam cara anak mengeksplorasi gadget, namun kecenderungan konten yang diakses kerap bervariasi bergantung pada jenis kelamin anak.

Hal yang terpenting pada fase ini adalah bagaimana stimulasi lingkungan sekitar tetap berjalan seimbang tanpa membedakan gender, demi menunjang optimalisasi masa keemasan (*golden period*) anak.

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 2, diketahui bahwa sebagian besar karakteristik usia responden berada pada rentang usia akhir prasekolah, yaitu sebanyak 64 anak (74,4%) berusia 6 tahun, sedangkan sisanya sebanyak 22 anak (25,6%) berusia 5 tahun. Dominasi responden usia 6 tahun memungkinkan kemampuan interaksi sosial yang lebih matang dibandingkan usia yang lebih muda karena anak telah lebih sering berinteraksi dengan teman sebaya maupun lingkungan sekolah.

Menurut Soetjiningsih (2018), anak berusia 4 sampai 6 tahun umumnya mulai aktif keluar dari lingkaran internal keluarga dan menunjukkan kecenderungan kuat untuk berinteraksi dengan teman sebaya. Mereka mulai belajar berbagi, mengalah, dan sabar menunggu giliran saat bermain bersama. Kehadiran usia 6 tahun sebagai mayoritas responden mencerminkan fase krusial di mana anak seharusnya mematangkan komunikasi verbal dan kemampuan kooperatifnya sebelum memasuki jenjang pendidikan sekolah dasar. Usia ini juga merupakan bagian dari *golden period*, yaitu masa perkembangan intelektual, mental, dan

emosional yang sangat pesat yang hanya terjadi satu kali dalam kehidupan anak. Oleh karena itu, besarnya paparan layar (*screen time*) pada rentang usia ini akan sangat menentukan bagaimana jalinan sinapsis otak anak dalam mengendalikan respons sosial mereka sehari-hari. Menurut opini peneliti, keseimbangan proporsi jenis kelamin antara anak laki-laki (48,8%) dan perempuan (51,2%) dalam penelitian ini menunjukkan bahwa di era digital saat ini, daya tarik terhadap perangkat layar (gadget) tidak lagi didominasi oleh gender tertentu. Peneliti beropini bahwa baik anak laki-laki maupun perempuan memiliki kesempatan dan ketertarikan yang sama besar dalam mengeksplorasi gawai di rumah. Peneliti juga beropini bahwa hal ini dipengaruhi oleh ketersediaan gawai dalam keluarga modern yang dapat diakses secara bebas oleh siapa saja tanpa memandang jenis kelamin anak.

Opini peneliti, karakteristik responden yang didominasi oleh anak usia 6 tahun (74,4%) dibandingkan anak usia 5 tahun (25,6%) menunjukkan bahwa sebagian besar responden berada pada tahap perkembangan yang penting dalam aspek psikososial. Pada usia ini, anak mulai mempersiapkan diri untuk memasuki jenjang pendidikan dasar sehingga diharapkan memiliki kemampuan berkomunikasi, mengelola emosi, serta menjalin interaksi sosial yang semakin baik.

Peneliti beropini bahwa pada usia 6 tahun, anak sedang berada pada masa perkembangan yang pesat, termasuk perkembangan fungsi kognitif, bahasa, dan sosial-emosional. Oleh karena itu, penggunaan gadget dengan durasi (*screen time*) yang berlebihan perlu mendapat perhatian karena berpotensi mengurangi kesempatan anak untuk memperoleh pengalaman belajar melalui interaksi langsung dengan lingkungan dan teman sebaya. Interaksi tersebut merupakan bagian penting dalam mendukung perkembangan kemampuan sosial dan kesiapan anak menghadapi lingkungan sekolah yang lebih kompleks.

2) Penggunaan Gadget

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 3 mengenai karakteristik penggunaan *gadget*, ditemukan data bahwa hampir keseluruhan responden menunjukkan hasil dengan kategori sedang, yaitu sebanyak 66 anak (76,7%). Sementara itu, sisanya sebanyak 20 anak (23,3%) berada dalam kategori rendah, dan tidak ada anak yang dilaporkan berada dalam kategori tinggi berdasarkan interpretasi skor kombinasi durasi dan frekuensi.

Tingginya persentase anak dalam kategori penggunaan gadget tingkat sedang (76,7%) mencerminkan fenomena modern di mana gadget telah menjadi bagian tak terpisahkan dari pengasuhan keluarga digital saat ini. Berdasarkan teori pengawasan orang tua, kondisi ini dipengaruhi oleh pola asuh dan kontrol yang diberikan oleh ayah dan ibu di rumah. Menurut Mazdalifah & Moulita (2021), pengawasan idealnya dilakukan agar penggunaan media digital dalam sehari-hari tetap terkontrol. Kategori sedang ini menandakan bahwa mayoritas orang tua di TK Muslimat NU 28 Hasyim Asy'ari telah berupaya melakukan pembatasan, namun belum sepenuhnya mampu membebaskan anak dari keterikatan layar gadget, mengingat tuntutan hiburan digital seperti menonton YouTube atau bermain game interaktif yang sangat menarik bagi anak prasekolah.

Meskipun masuk dalam kategori sedang, durasi penayangan layar ini harus tetap diwaspadai. Sesuai dengan rekomendasi dari *American Academy of Pediatrics* (AAP) yang diadaptasi dalam studi Linda Veniawati dkk. (2022), anak usia 2 hingga 5 tahun idealnya hanya diberikan alokasi *screen time* maksimal 1 jam per hari. Jika penggunaan gadget harian menetap pada kategori sedang hingga mengarah pada batas tinggi tanpa pengawasan yang ketat, anak berisiko mengalami kecanduan gadget. Faktor eksternal seperti ketersediaan fitur menarik TikTok, YouTube serta kurangnya ketegasan orang tua dalam mengalihkan perhatian anak ke permainan nyata sering kali menjadi pemicu utama anak menghabiskan waktu berjam-jam di depan layar gadget.

Menurut opini peneliti, tingginya angka anak yang berada dalam kategori penggunaan gadget tingkat sedang (76,7) Peneliti mengevaluasi bahwa kategori sedang ini mengindikasikan adanya upaya sadar dari mayoritas orang tua di TK Muslimat NU 28 Hasyim Asy'ari untuk melakukan kontrol dan pembatasan. Namun, peneliti berasumsi bahwa ketidakmampuan orang tua untuk sepenuhnya membebaskan anak dari layar gadget dipicu oleh kuatnya daya tarik fitur-fitur modern seperti YouTube atau game interaktif.

Menurut opini peneliti, hasil penelitian yang menunjukkan bahwa sebagian besar anak berada pada kategori penggunaan gadget sedang menggambarkan bahwa gadget telah menjadi bagian dari aktivitas sehari-hari anak usia prasekolah. Kondisi ini kemungkinan terjadi karena gadget sering dimanfaatkan sebagai media hiburan maupun sarana belajar di rumah. Meskipun demikian, orang tua tetap perlu memberikan pendampingan dan membatasi durasi penggunaan gadget agar anak memiliki waktu yang cukup untuk bermain, berinteraksi, dan melakukan aktivitas lain yang dapat mendukung tumbuh kembangnya secara optimal.

3) Interaksi Sosial

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 4 terkait karakteristik interaksi sosial anak prasekolah di TK Muslimat NU 28 Hasyim Asy'ari Kabupaten Malang, diperoleh bahwa sebagian besar responden memiliki interaksi sosial kategori baik sebanyak 56 anak (65,1%), sedangkan 30 anak (34,9%) memiliki interaksi sosial kategori cukup dan tidak ada anak yang teridentifikasi memiliki interaksi sosial berkategori kurang.

Temuan bahwa mayoritas anak (65,1%) memiliki interaksi sosial yang baik mengindikasikan bahwa proses sosialisasi anak di lingkungan sekolah berjalan dengan efektif. Lingkungan TK Muslimat NU 28 Hasyim Asy'ari yang kondusif melalui metode bermain kelompok, pembiasaan menyapa guru, meminta izin saat meminjam mainan, serta pembentukan karakter berbasis agama terbukti memberikan stimulasi positif bagi kecerdasan interpersonal anak. Mengacu pada teori perkembangan psikososial Erik Erikson, anak usia prasekolah berada pada tahap *initiative versus guilt*. Pada tahap ini, anak didorong untuk aktif mengeksplorasi lingkungan sosialnya melalui inisiatif menjalin hubungan, berkomunikasi lisan, dan bermain secara kooperatif. Hasil kategori baik ini menunjukkan keberhasilan anak dalam membangun rasa percaya diri pada usianya.

Kemampuan interaksi sosial yang baik ini ditopang oleh empat indikator utama, yaitu kemampuan komunikasi verbal, bermain kooperatif, perilaku berbagi, serta ekspresi emosi sosial yang matang. Sesuai dengan teori sosiokultural Lev Vygotsky, perkembangan kognitif dan sosial anak diperoleh secara bertahap melalui hubungan timbal balik dengan orang lain seperti orang tua, guru, dan teman sebaya. Melalui proses penguatan (*reinforcement*) dan peniruan (*modeling*), anak-anak di sekolah belajar memahami emosi temannya, menolong saat kesulitan, serta mengucapkan terima kasih. Aspek-aspek perilaku positif inilah yang membentuk angka persentase interaksi sosial responden tetap dominan berada pada kategori yang optimal.

Opini peneliti, dominasi kategori interaksi sosial yang baik (65,1%) menunjukkan gambaran yang positif bahwa lingkungan sekolah di TK Muslimat NU 28 Hasyim Asy'ari telah berperan dengan baik sebagai wadah sosialisasi sekunder bagi anak usia prasekolah. Peneliti beropini bahwa berbagai kegiatan yang dilakukan secara terstruktur di sekolah, seperti bermain bersama, pembiasaan berbagi mainan, serta kegiatan keagamaan yang melibatkan interaksi antaranak, dapat memberikan stimulasi yang mendukung perkembangan kemampuan sosial anak. Stimulasi tersebut diduga mampu membantu mengimbangi keterbatasan kesempatan anak untuk berinteraksi di lingkungan rumah. Selain itu, berdasarkan teori perkembangan psikososial Erikson, kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak telah mampu mengembangkan inisiatif (*initiative*) dalam menjalin hubungan sosial dan berpartisipasi dalam

berbagai aktivitas bersama teman sebaya, sehingga mereka lebih percaya diri dalam berinteraksi tanpa didominasi oleh perasaan ragu atau bersalah (guilt).

Menurut Opini peneliti, hasil penelitian yang menunjukkan bahwa sebagian besar anak memiliki interaksi sosial dalam kategori baik memberikan gambaran bahwa lingkungan sekolah telah berperan secara positif dalam mendukung perkembangan sosial anak. Berbagai kegiatan di sekolah seperti bermain bersama, bekerja sama, berbagi, serta pembiasaan nilai-nilai keagamaan memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar berkomunikasi dan menjalin hubungan dengan teman sebayanya. Kondisi ini menunjukkan bahwa meskipun penggunaan gadget sudah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari, anak tetap dapat mengembangkan kemampuan sosial apabila memperoleh stimulasi yang baik dari sekolah maupun keluarga.

4) Hubungan Durasi (*Screen Time*) Dalam Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Interaksi Sosial Anak Usia Prasekolah Di TK Muslimat NU 28 Hasyim Asy'ari Kabupaten Malang

Berdasarkan hasil analisis bivariat menggunakan uji statistik *Chi-Square* yang dipaparkan pada tabel 5.4.1, diperoleh nilai signifikansi (*p-value*) sebesar 0,033. Mengingat nilai *p-value* tersebut lebih kecil dari ambang batas signifikansi yang ditetapkan dalam penelitian ($\alpha = 0,05$), maka secara statistik diambil keputusan untuk menolak Hipotesis Nol dan menerima Hipotesis Kerja. Hal ini membuktikan secara empiris bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara durasi (*screen time*) dalam penggunaan *gadget* dengan perkembangan interaksi sosial anak usia prasekolah di TK Muslimat NU 28 Hasyim Asy'ari Kabupaten Malang. Hasil uji statistik juga menghasilkan nilai *Chi-Square* hitung sebesar 4,536, yang mempertegas adanya keterkaitan antarpola kedua variabel tersebut.

Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara durasi penggunaan gadget (*screen time*) dengan perkembangan interaksi sosial anak usia prasekolah. Hubungan yang diperoleh bersifat negatif dengan kekuatan hubungan lemah ($r = -0,246$; $p = 0,023$). Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan durasi penggunaan gadget cenderung diikuti oleh penurunan kemampuan interaksi sosial anak, meskipun pengaruhnya tidak kuat. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa selain penggunaan gadget, terdapat faktor lain yang turut memengaruhi perkembangan interaksi sosial anak, seperti pola asuh orang tua, lingkungan keluarga, interaksi dengan teman sebaya, kegiatan belajar di sekolah, serta stimulasi sosial yang diberikan oleh guru dan orang tua.

Jika ditelaah lebih dalam melalui hasil tabulasi silang (tabel 5), nampak jelas adanya pola hubungan yang berbanding terbalik. Responden yang memiliki tingkat penggunaan *gadget* berkategori rendah menunjukkan presentase interaksi sosial baik yang sangat tinggi, yaitu sebanyak 17 anak (85,0%) dari total kelompoknya. Sebaliknya, pada anak yang penggunaan *gadget*-nya masuk dalam kategori sedang, jumlah anak dengan interaksi sosial baik mengalami penurunan menjadi 39 anak (59,1%), disertai dengan peningkatan jumlah anak yang memiliki interaksi sosial kategori cukup sebesar 40,9% (27 anak). Pola data ini mengonfirmasi bahwa semakin tinggi durasi (*screen time*) yang dihabiskan anak dalam bermain gadget, maka cenderung akan menurunkan kualitas perkembangan interaksi sosial mereka di dunia nyata.

Secara teoretis, hubungan ini terjadi karena durasi penggunaan *gadget* yang tinggi secara mekanis memotong alokasi waktu berharga yang seharusnya digunakan anak untuk bersosialisasi secara aktif. Menurut Yustina (2021), anak dengan durasi penggunaan gadget yang berlebihan cenderung menjadi acuh terhadap lingkungan sekelilingnya, bahkan tidak merespons atau membantah saat dipanggil orang tua. Keterasyikan menatap layar gadget mereduksi kesempatan anak untuk melakukan kontak mata, mengekspresikan emosi, serta melatih kemampuan komunikasi verbal lisan bersama teman sebaya. Akibatnya, anak menjadi kurang memiliki rasa peduli sosial (empati), dan mengalami keterlambatan dalam interaksi

verbal karena berkurangnya komunikatif yang didapatkan dari interaksi langsung (Massaroni dkk., 2023).

Temuan penelitian ini selaras dan memperkuat hukum-hukum teoritis yang ditemukan pada berbagai penelitian terdahulu Pitayanti dkk. (2024) mengemukakan adanya korelasi negatif yang signifikan ($r = -0,362$; $p = 0,001$) di mana peningkatan durasi gadget langsung berimplikasi pada penurunan interaksi sosial. Begitu pula dengan studi Serlan dkk. (2021) di Kupang serta Afifah & Azizah (2023) di Karanglewas yang secara konklusif menyatakan bahwa paparan layar digital di atas batas wajar berisiko tinggi mengganggu stabilitas emosional serta mengasingkan anak dari lingkungan bermain kooperatifnya.

Dalam konteks TK Muslimat NU 28 Hasyim Asy'ari Kabupaten Malang, keberadaan hubungan ini diperkuat oleh fenomena hasil studi pendahuluan peneliti, di mana ditemukan beberapa anak didik yang suka menyendiri dan kurang senang membaur saat jam sekolah akibat kebiasaan bermain gadget di rumah dengan durasi lebih dari 1–2 jam per hari. Paparan radiasi visual dari konten YouTube dan game yang membuat anak enggan menghadapi proses sosial nyata yang membutuhkan kesabaran, seperti menunggu giliran bermain atau berbagi mainan. Oleh karena itu, kontrol ketat, ketegasan, dan pendampingan aktif dari orang tua dalam mengontrol *screen time* mutlak diperlukan agar fase *golden period* anak prasekolah dapat terselamatkan, sehingga kemampuan komunikasi, empati, dan kompetensi sosial anak dapat berkembang secara optimal.

Opini peneliti, hasil analisis yang menunjukkan adanya hubungan yang signifikan secara statistik ($p\text{-value} = 0,033$) mengindikasikan bahwa durasi (*screen time*) dalam penggunaan gadget berkaitan dengan perkembangan interaksi sosial anak usia prasekolah. Berdasarkan hasil tabulasi silang, anak dengan kategori *screen time* rendah memiliki proporsi interaksi sosial yang baik lebih tinggi (85,0%) dibandingkan anak dengan kategori *screen time* sedang (59,1%). Hal ini menunjukkan bahwa semakin rendah durasi penggunaan gadget, semakin baik pula kecenderungan perkembangan interaksi sosial anak. Peneliti beropini bahwa penggunaan gadget dalam durasi yang lebih lama dapat mengurangi kesempatan anak untuk melakukan interaksi langsung dengan orang lain. Padahal, interaksi tatap muka merupakan sarana penting bagi anak untuk melatih berbagai keterampilan sosial, seperti melakukan kontak mata, memahami ekspresi wajah, berkomunikasi secara efektif, bekerja sama, serta belajar menyelesaikan konflik ketika bermain dengan teman sebaya.

Oleh karena itu peneliti beropini, hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan gadget bukan merupakan satu-satunya faktor yang memengaruhi perkembangan interaksi sosial anak. Lingkungan sekolah yang aktif memberikan stimulasi sosial, interaksi dengan teman sebaya, serta pendampingan orang tua kemungkinan turut berkontribusi dalam mempertahankan kemampuan interaksi sosial anak sehingga sebagian besar responden tetap berada pada kategori baik meskipun mayoritas memiliki *screen time* pada kategori sedang.

Opini peneliti, hasil penelitian yang menunjukkan nilai $p\text{-value}$ sebesar 0,033 mengindikasikan bahwa terdapat hubungan antara durasi (*screen time*) penggunaan gadget dengan perkembangan interaksi sosial anak usia prasekolah. Berdasarkan hasil tabulasi silang, anak yang memiliki *screen time* lebih rendah cenderung menunjukkan kemampuan interaksi sosial yang lebih baik dibandingkan anak dengan *screen time* yang lebih tinggi. Hal ini kemungkinan disebabkan karena anak yang menghabiskan lebih sedikit waktu menggunakan gadget memiliki kesempatan yang lebih banyak untuk berinteraksi secara langsung dengan orang tua, guru, maupun teman sebaya. Melalui interaksi tersebut, anak dapat belajar berkomunikasi, bekerja sama, berbagi, memahami perasaan orang lain, serta menyelesaikan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut opini peneliti, hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan gadget bukan merupakan satu-satunya faktor yang memengaruhi perkembangan interaksi sosial anak. Kemampuan sosial anak juga dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor lain, seperti pola asuh

orang tua, lingkungan keluarga, kegiatan di sekolah, serta kesempatan anak untuk bermain bersama teman sebaya. Oleh karena itu, penggunaan gadget tetap perlu diawasi dan dibatasi sesuai usia anak, disertai dengan pemberian stimulasi sosial yang cukup agar perkembangan sosial anak dapat berlangsung secara optimal.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai hubungan *screen time* dalam penggunaan gadget dengan perkembangan interaksi sosial anak usia prasekolah di TK Muslimat NU 28 Hasyim Asy'ari Kabupaten Malang, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Screen time dalam penggunaan gadget pada anak usia prasekolah di TK Muslimat NU 28 Hasyim Asy'ari Kabupaten Malang sebagian besar berada pada kategori sedang.
- 2) Perkembangan interaksi sosial anak usia prasekolah di TK Muslimat NU 28 Hasyim Asy'ari Kabupaten Malang sebagian besar berada pada kategori baik.
- 3) Terdapat hubungan yang signifikan antara screen time dalam penggunaan gadget dengan perkembangan interaksi sosial anak usia prasekolah di TK Muslimat NU 28 Hasyim Asy'ari Kabupaten Malang.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Adjie, E. K. K., Angtoni, M., Destra, E., Satyanegara, W. G., & Kurniawan, J. (2023). Korelasi durasi screen time dengan gangguan tidur anak usia 6-12 tahun. *Maheesa : malahayati health student journal*, 3(7), 1987–1995. <https://doi.org/10.33024/mahesa.v3i7.10653>
- Afifah, L. H., & Azizah, U. (2023). Hubungan screen time terhadap perkembangan sosial anak usia prasekolah di kecamatan karanglewas. *Jurnal Ilmu Kesehatan*, 6(6), 112–118.
- Anggraeni, S. (2019). Pengaruh pengetahuan tentang dampak gadget pada kesehatan terhadap perilaku penggunaan gadget pada siswa sdn kebun bunga 6 banjarmasin. *Faletehan Health Journal*, 6(2), 64–68. <https://doi.org/10.33746/fhj.v6i2.68>
- Aula Nurmasari, N. (2016). Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Keterlambatan Perkembangan Pada Aspek Bicara Dan Bahasa Pada Balita Di Kelurahan Tambakrejo Surabaya (Doctoral dissertation, Universitas Airlangga).
- Batinah, B., Meiranny, A., & Arisanti, A. Z. (2022). Faktor-faktor yang mempengaruhi interaksi sosial pada anak usia dini: Literatur Review. *Oksitosin : Jurnal Ilmiah Kebidanan*, 9(1), 31–39. <https://doi.org/10.35316/oksitosin.v9i1.1510>
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 17(2), 315–330.
- Dianthika, H. (2015). Metode Sosiodrama Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Anak Tunagrahita Ringan Di Slbn-A Citeureup (Doctoral Dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Fahri, L. Moh., & Qusyairi, L. A. H. (2019). Interaksi sosial dalam proses pembelajaran. *Palapa*, 7(1), 149–166. <https://doi.org/10.36088/palapa.v7i1.194>
- Firdaus, W., & Marsudi, M. S. (2021). Konseling remaja yang kecanduan gadget melalui terapi kognitif behavior. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 6(1), 45–52.
- Harmain, H. A., Posangi, S. S., & Datunsolang, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Educator (Directory Of Elementary Education Journal)*, 3(1), 20–35. <https://doi.org/10.58176/edu.v3i1.559>
- Irmayani, Sunarti, & Alam, R. I. (2021). Gambaran perkembangan psikososial anak prasekolah berdasarkan tingkat ketergantungan gadget. *Window of Nursing Journal*, 2(1), 228–236. <https://doi.org/10.33096/won.v2i1.565>
- Jafri, Y., & Defega, L. (2020). Gadget dengan perkembangan sosial dan bahasa anak usia 3–6 tahun. *Jurnal Keperawatan*, 3(1), 12–18.

- Jannah, K., Gupita, N., & Pusparini, D. (2023). Pola pengasuhan orang tua terhadap penerapan screen time di masa generasi alpha usia 4-6 tahun di desa rombu kecamatan palengaan kabupaten pamekasan. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(3), 333–343. <https://doi.org/10.60132/jip.v1i3.45>
- KEPPKN. (2021). Pedoman Dan Standar Etik Penelitian Dan Pengembangan Kesehatan Nasional. Lembaga Penerbit Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan.
- Lee, S., Kim, S., Suh, S., Han, H., Jung, J., Yang, S., & Shin, Y. (2022). Relationship between screen time among children and lower economic status during elementary school closures due to the coronavirus disease 2019 pandemic. *BMC Public Health*, 22(1), 160. <https://doi.org/10.1186/s12889-022-12559-5>
- Mahfuji, M., & Lastriani, K. (2023). Dampak smartphone terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 4-8 tahun di desa serang kecamatan cikarang selatan. *El Banar : Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 6(1), 37–48. <https://doi.org/10.54125/elbanar.v6i1.153>
- Massaroni, V., Delle Donne, V., Marra, C., Arcangeli, V., & Chieffo, D. P. R. (2023). The Relationship between Language and Technology: How Screen Time Affects Language Development in Early Life—A Systematic Review. *Brain Sciences*, 14(1), 27. <https://doi.org/10.3390/brainsci14010027>
- Mau, B., & Gabriela, J. (2021). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan perilaku anak remaja masa kini. *Excelsis Deo: Jurnal Teologi, Misiologi, dan Pendidikan*, 5(1), 99–110. <https://doi.org/10.51730/ed.v5i1.70>
- Mariantika, N. P., & Suardika, K. (2021). Peran Orang Tua Dalam Mengawasi Perkembangan Anak Perilaku Duri Pengaruh Gadget (Media Sosial). <http://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/ganaya>
- Mazdalifah, M., & Moulita, M. (2021). Model Pengawasan Orang Tua Terhadap Penggunaan Media Digital Anak. *Jurnal Pustaka Komunikasi*, 4(1), <https://doi.org/10.32509/pustakom.v4i1.1316>
- Maria, I., & Amalia, E. R. (2018). Perkembangan aspek sosial-emosional dan kegiatan pembelajaran yang sesuai untuk anak usia 4-6 tahun. *Institut Pesantren KH Abdul Chalim Mojokerto*, 2018, 1-15.
- Mariyama, M., Lestari, I. P., & Sari, I. P. (2023). Pengaruh Intensitas dan Jenis Pemakaian dalam Penggunaan Gadget terhadap Tingkat Emosional pada Anak Usia Sekolah. *Indonesian Journal of Nursing and Health Sciences*, 4(2), 113–120.
- Novianti, R., & Garzia, M. (2020). Penggunaan Gadget pada Anak; Tantangan Baru Orang Tua Milenial. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 1000. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.490>
- Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 120–126.
- Notoatmodjo, S. (2018). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nursalam. (2020). *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan: Pendekatan Praktis* (Edisi 5). Jakarta: Salemba Medika.
- Pratiwi, R. G., & Malwa, R. U. (2021). Faktor yang mempengaruhi kecanduan gadget terhadap perilaku remaja. *Jurnal Ilmiah Psyche*, 15(2), 105–112. <https://doi.org/10.33557/jpsyche.v15i2.1550>
- Priyoambodo, G. A. E., & Suminar, D. R. (2021). Hubungan screen time dan perkembangan bahasa anak usia dini: A Literature Review. *Jurnal syntax imperatif: Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 2(5), 327. <https://doi.org/10.36418/syntax-imperatif.v2i5.119>
- Prabandari & Fidesrinur. (2019). Meningkatkan Kemampuan Bekerjasama Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Kooperatif. *Jurnal AUDHI*, Vo.1, No.2, Januari 2019.

- Rustan, E., & Subhan, S. (2018). Komunikasi verbal anak pesisir usia 7-8 tahun pada transaksi penjualan produk kebudayaan dengan turis mancanegara. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 12(1), 12-28
- Saputri, N. G., Ratnawati, A. E., & Oktavia, E. (2023). Hubungan lama penggunaan gadget dengan kemampuan interaksi sosial anak usia prasekolah di TK Masyithoh Ngasem Bantul Tahun 2023. *Nautical : Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 2(6), 371–378. <https://doi.org/10.55904/nautical.v2i6.932>
- Sari, W., Dewi, R., Pamungkas, R. A., & Novardian, N. (2024). Korelasi durasi dan frekuensi screen time terhadap status perkembangan anak usia prasekolah. *Prepotif: jurnal kesehatan masyarakat*, 8(3), 7304–7309. <https://doi.org/10.31004/prepotif.v8i3.38338>
- Serlan, M. A., Khotijah, I., & Bunga, B. N. (2021). Hubungan penggunaan gadget dengan interaksi sosial anak usia dini di Kelurahan Pasir Panjang Kecamatan Kota Lama Kota Kupang. *Jurnal Keperawatan*, 1(1), 22–28.
- Soetjningsih, C. H. (2018). Seri psikologi perkembangan: perkembangan anak sejak pembuahan sampai dengan kanak-kanak akhir. Kencana.
- Soekanto, S., & Sulistyowati, B. (2017). Sosiologi Suatu Pengantar: Rajawali Pers. https://books.google.com/books/about/Sosiologi_Suatu_Pengantar_Edisi_Revisi.html?id=K3PvzwEACAAJ
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Soesana, A., Subakti, H., Karwanto, Fitri, A., Kuswandi, S., Sastri, L., Falani, I., Aswan, N., Hasibuan, F. A., & Lestari, H. (2023). *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (A. Karim, Ed.).
- Wardani, I. R., Zuani, M. I. P., & Kholis, N. (2023). Teori belajar perkembangan kognitif Lev Vygotsky dan implikasinya dalam pembelajaran.
- Witarsa, R., Mulyani Hadi, R. S., Nurhananik, N., & Haerani, N. R. (2018). Pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial siswa sekolah dasar. *Pedagogik : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 9–20. <https://doi.org/10.33558/pedagogik.v6i1.432>
- Wulandari, H., & Fauziah, J. (2024). Pengaruh waktu penggunaan layar (screentime) terhadap perkembangan sosial-emosional pada anak usia dini: *Menelusuri Dampak Era Digital*. <https://doi.org/10.5281/zenodo.13763752>
- Yustina, A. (2021). Kontribusi Pola Asuh Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal 2 Jombang. *Jurnal PAUD*, 2.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press. <https://archive.org/details/mindinsocietydev0000vygo>