



Intensitas Penggunaan Gadget dan Kompetensi Interaksi Sosial Anak Usia 5–6 Tahun di Era Digital: Sebuah *Systematic Literature Review*

Rian Indriani ^a✉, Nur Cholimah ^a, Prayitno ^a

^a Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

DOI: [10.31004/obsesi.v10i4.8534](https://doi.org/10.31004/obsesi.v10i4.8534)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap kemampuan kompetensi interaksi sosial anak usia 5–6 tahun di era digital melalui pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR). Kajian dilakukan menggunakan kerangka PICO dengan menelusuri artikel dari Google Scholar yang dipublikasikan pada tahun 2023–2026. Dari 50 artikel yang ditemukan, sebanyak 16 artikel memenuhi kriteria inklusi dan dianalisis menggunakan teknik sintesis deskriptif. Hasil kajian menunjukkan bahwa sebagian besar penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional, survei, dan eksplanatori. Temuan secara konsisten menunjukkan adanya hubungan negatif yang signifikan antara intensitas penggunaan gadget dan kemampuan kompetensi interaksi sosial anak. Nilai korelasi yang ditemukan berkisar antara sedang hingga sangat kuat ($r = -0,50$ sampai $r = -0,87$) dengan tingkat signifikansi $p < 0,05$. Penggunaan gadget yang berlebihan berkontribusi terhadap penurunan kemampuan komunikasi, empati, kerja sama, dan partisipasi sosial anak. Temuan ini menegaskan pentingnya pengawasan orang tua dan guru dalam mengatur durasi serta kualitas penggunaan gadget guna mendukung perkembangan sosial anak usia dini secara optimal.

Kata Kunci: *gadget, systematic literature review, kompetensi interaksi sosial*

Abstract

This study aimed to analyze the effect of gadget use intensity on the social interaction competence of children aged 5–6 years in the digital era through a Systematic Literature Review (SLR) approach. The review was conducted using the PICO framework by searching articles published between 2021 and 2025 through Google Scholar. Of the 50 articles initially identified, 16 met the inclusion criteria and were analyzed using a descriptive synthesis technique. The findings revealed that most studies employed quantitative approaches with correlational, survey, and explanatory research designs. The results consistently indicated a significant negative relationship between gadget use intensity and children's social interaction competence. The reported correlation coefficients ranged from moderate to very strong ($r = -0.50$ to $r = -0.87$) with significance levels of $p < 0.05$. Excessive gadget use was associated with decreased communication skills, empathy, cooperation, and social participation among children. These findings highlight the importance of parental and teacher supervision in regulating both the duration and quality of gadget use to support the optimal social development of young children. Therefore, balanced and controlled gadget use is essential to fostering healthy social interaction competence in early childhood during the digital era.

Keywords: *gadget, systematic literature review, Peer Interaction Competence*

Copyright (c) 2026 Rian Indriani, et al.

✉ Corresponding author :

E-mail address : riainindriani@gmail.com (Yogyakarta, Indonesia)

Received 27 June 2026, Accepted 19 August 2026, Published 19 August 2026

Pendahuluan

Kemajuan teknologi digital telah merevolusi hampir di setiap aspek kehidupan modern, bahkan untuk dunia pendidikan dan anak-anak (Hasanah & Faziah, 2025). Pada era yang sangat maju ini, penggunaan Gadget menjadi kebutuhan utama baik pada anak maupun orang dewasa. Kemajuan teknologi yang sangat pesat, memunculkan berbagai macam penemuan teknologi modern yang dapat mempermudah kehidupan manusia (Hanum et al., 2024). Gadget pada anak usia dini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran audio-visual yang menarik. Beragam konten edukatif dan aplikasi edukatif dapat diakses sendiri oleh anak pada gadget mereka. Banyak manfaat yang dapat dirasakan dari penggunaan gadget, namun apabila digunakan secara berlebihan dan tanpa adanya kontrol akan menimbulkan dampak negatif terutama bagi anak usia dini (Hadi & Sumardi, 2023). Perkembangan teknologi yang sangat pesat memberikan akses yang mudah pada anak untuk terpapar konten yang mungkin tidak sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Fenomena yang semakin meluas ini, semakin menjadi perhatian peneliti untuk melihat dampaknya pada anak usia dini (Apsari et al., 2023).

Survei yang dilakukan oleh *American Academy of Pediatrics* (AAP) menemukan kurang lebih 75% anak berusia 0-8 tahun sudah terbiasa menggunakan gadget dalam kegiatan sehari-hari, baik untuk hiburan maupun pembelajaran (Susilawati & Hayati, 2025). Penggunaan *gadget* oleh anak usia dini yang semakin luas saat ini telah menjadi perhatian berbagai pihak, khususnya dalam kaitannya dengan perkembangan sosial anak. Aktivitas bermain yang seharusnya menjadi sarana utama untuk meningkatkan interaksi sosial anak dengan teman sebayanya maupun dengan lingkungan, seringkali terganggu dengan keberadaan *gadget* yang membuat anak menjadi ketergantungan (Ramadani et al., 2025). Interaksi sosial sangat penting untuk dikembangkan pada anak usia dini, karena interaksi sosial dapat berperan untuk membentuk pengalaman belajar bagi anak usia dini (Zöggeler-Burkhardt et al., 2023). Intensitas penggunaan *gadget* pada anak usia dini tentu akan mempengaruhi perilaku dan kompetensi interaksi sosial mereka dengan teman sebaya. Fenomena maraknya penggunaan gadget pada anak usia dini, khususnya anak usia 5-6 tahun menjadi fokus dalam penelitian ini untuk dikaji lebih lanjut.

Penggunaan gadget berlebihan membuat anak banyak menghabiskan waktunya hanya dengan bermain gadget dan menyebabkan lupa untuk berinteraksi maupun berkomunikasi dengan lingkungan sekitarnya (Adwiah & Diana, 2023). Hasil wawancara dengan orang tua menunjukkan bahwa orang tua memberikan gadget sebagai alat edukasi, namun seringkali lebih digunakan anak untuk hiburan dan mereka menggunakan *gadget* selama 3-5 jam setiap hari (Hadi & Sumardi, 2023). Penggunaan gadget terlalu berlebihan dan tanpa adanya kontrol dari orang tua, dapat memunculkan dampak negatif terutama pada anak usia dini. Dampak dari penggunaan gadget yang berlebih pada anak usia dini, tidak hanya pada kesehatan fisik saja, namun juga pada perkembangan mental anak, kognitif dan sosial (Widyadhana & Mashudi, 2024). Keterampilan interaksi sosial pada anak usia dini berkorelasi dengan keberhasilan masa depan anak, baik dalam aspek akademik maupun kehidupan sosialnya. Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi keterampilan interaksi sosial anak, seperti penggunaan gadget perlu dikaji kembali secara ilmiah (Nurhafani et al., 2023). Pada era saat ini penggunaan *gadget* banyak di jumpai bahkan untuk pengembangan pembelajaran di sekolah, sehingga guru juga perlu melakukan kontrol pada kemampuan interaksi sosial anak di sekolah.

Memahami hubungan antara perilaku anak, persepsi pengasuh, dan penggunaan gadget dapat membantu untuk menentukan Langkah yang tepat bagaimana cara mengatasinya untuk mengoptimalkan perkembangan anak (Axelsson et al., 2025). Penelitian ini memberikan wawasan bagi orang tua dan pendidik untuk mengawasi serta mengatur intensitas penggunaan gadget pada anak guna mendukung berbagai aspek perkembangan anak terutama perkembangan keterampilan sosial anak (Nurhafani et al., 2023). penelitian tentang penggunaan gadget penting untuk memberikan rekomendasi bagi orang tua dan pendidik dalam mengelola penggunaan teknologi agar perkembangan sosial-emosional anak tetap optimal (Rohana & Reswita, 2025). Dengan memberikan batasan penggunaan gadget pada anak usia dini, akan membantu mengoptimalkan perkembangan sosial, emosional dan perilaku anak. Selain itu juga dapat mendorong interaksi sosial anak secara langsung (Axelsson et al., 2025). Kerjasama antara orang tua dan guru sangat penting dibangun untuk membantu anak mengembangkan kemampuan interaksi sosial mereka dan membatasi intensitas penggunaan *gadget*.

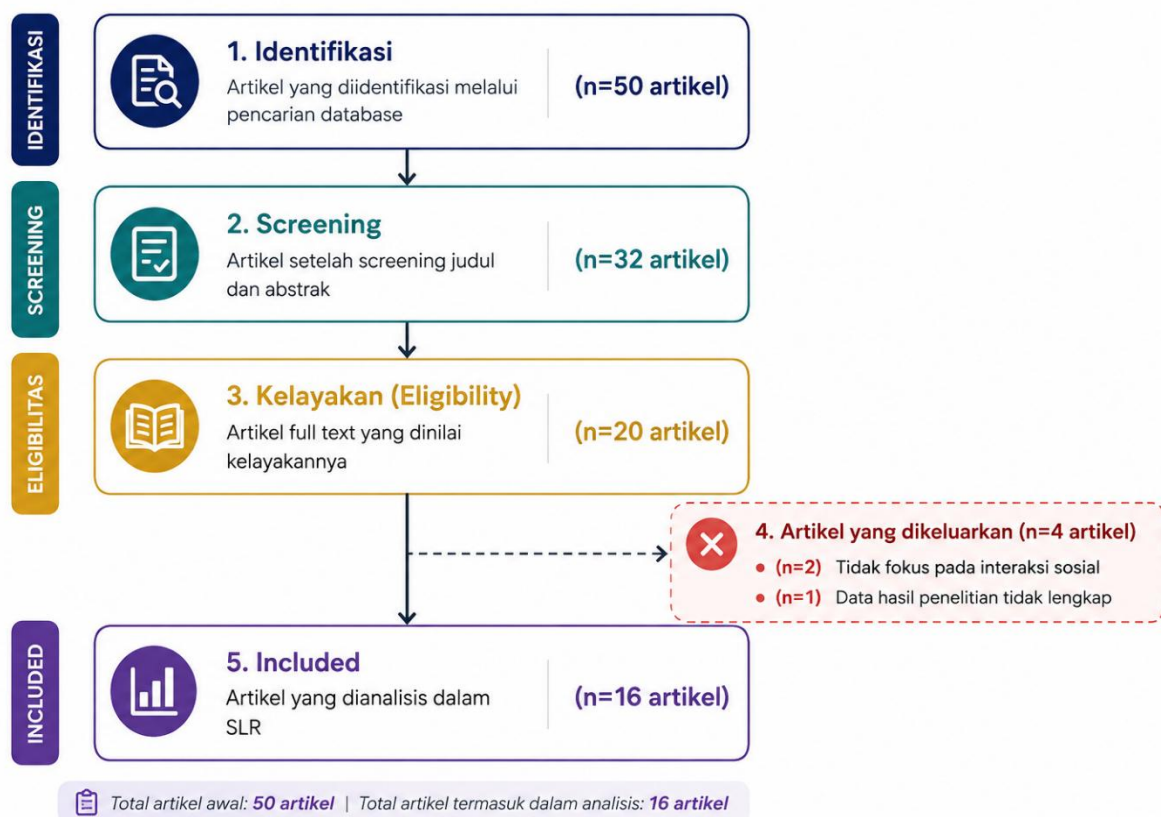
Hasil penelitian yang relevan menunjukkan bahwa paparan berlebihan terhadap gadget pada usia ini dapat mengakibatkan isolasi sosial, dengan anak kehilangan keterampilan dasar seperti berbagi, bekerja sama, dan memahami ekspresi emosional secara langsung. Selain itu, ketergantungan gadget terkait dengan risiko masalah kesehatan mental, termasuk stres, kecemasan, dan kesulitan mengelola emosi (Rizkia Ramadhania Nurbani & Esya Anesty Mashudi, 2023). Faktor-faktor negatif yang dapat muncul dalam

penggunaan *gadget* pada anak usia dini antara lain, durasi penggunaan, jenis konten yang dilihat, pengawasan orang tua, serta usia dan tahap perkembangan anak (Rizkia Arifah & Maknun, 2024). Hasil kajian dari beberapa penelitian menunjukkan bahwa kualitas interaksi antara anak dengan orang dewasa maupun dengan teman sebaya memiliki pengaruh besar terhadap perilaku belajar, kompetensi sosial-emosional, serta perkembangan bahasa anak (Zöggeler-Burkhardt et al., 2023). Interaksi sosial pada anak usia dini bukan hanya sebagai pendukung proses perkembangan anak, tetapi menjadi faktor inti dalam proses belajar anak usia dini (Axelsson et al., 2025). Temuan utama dalam sebuah penelitian menunjukkan disfungsi interaksi sosial pada anak usia dini yang mencakup kemampuan komunikasi dan relasi dengan teman sebaya maupun keluarga (Hanum et al., 2024). Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh intensitas penggunaan gadget pada kemampuan interaksi sosial pada anak. Pada penelitian sebelumnya banyak melihat pengaruh intensitas penggunaan *gadget* pada interaksi sosial anak usia dini, namun tidak menyebutkan rentang usia secara pasti. Pada penelitian ini, peneliti ingin melihat pengaruh intensitas penggunaan *gadget* pada anak usia dini dengan hanya berfokus pada usia 5 hingga 6 tahun saja.

Metodologi

Penelitian ini menggunakan *Systematic Literature Review* (SLR) yang dilakukan dengan cara mengumpulkan, menilai dan mensitasi penelitian terdahulu. Hasil penelusuran awal memperoleh 50 artikel. Selanjutnya dilakukan proses penyaringan berdasarkan judul dan abstrak sehingga tersisa 32 artikel yang relevan. Tahap penilaian kelayakan (*eligibility assessment*) dilakukan melalui pembacaan teks lengkap dan menghasilkan 20 artikel yang memenuhi kriteria penelitian. Setelah proses penilaian kualitas studi, sebanyak 16 artikel dinyatakan layak untuk dianalisis lebih lanjut.

Proses kajian dilakukan mengikuti tahapan Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses; 1) Artikel berupa literature review, systematic review, meta-analysis, atau artikel konseptual. 2) Skripsi, tesis, disertasi, prosiding, dan laporan penelitian yang tidak dipublikasikan dalam jurnal ilmiah. 3) Artikel yang tidak menyediakan data hasil penelitian secara lengkap. 4) Penelitian yang tidak secara spesifik membahas hubungan penggunaan gadget dengan kemampuan interaksi sosial anak. 5) Artikel duplikat yang ditemukan pada proses penelusuran. Alur seleksi artikel dapat dilihat pada diagram pada gambar 1.



Gambar 1. Diagram Prisma

Data dianalisis menggunakan sintesis tematik (*thematic synthesis*) yang dilakukan melalui tiga tahap. Tahap pertama adalah ekstraksi data yang mencakup identitas penelitian, karakteristik sampel, metode penelitian, instrumen, dan hasil utama penelitian. Tahap kedua adalah pengelompokan temuan ke dalam tema-tema utama yang berkaitan dengan intensitas penggunaan gadget dan kemampuan interaksi sosial anak. Tahap ketiga adalah sintesis naratif untuk mengidentifikasi pola hubungan, konsistensi temuan, kekuatan pengaruh, serta faktor-faktor yang memengaruhi kompetensi interaksi sosial anak usia dini.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian yang dilakukan dengan analisis dan membandingkan dari beberapa jurnal atau penelitian lain yang relevan terhadap pengaruh intensitas penggunaan *gadget* pada interaksi sosial anak usia 5-6 tahun menunjukkan hasil yang bervariasi. Berikut ini adalah beberapa instrumen penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh intensitas penggunaan *gadget* pada kompetensi interaksi sosial anak usia 5-6 tahun. Berikut disajikan tabel hasil ekstrasi artikel yang sudah dianalisis

Tabel 1. Ekstrasi artikel

No	Penulis & Tahun	Judul	Sampel	Metode	Temuan Utama
1	(Adwiah & Diana, 2023)	Strategi Orang Tua dalam Mengatasi Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini	Orang tua yang memiliki anak usia 4-6 tahun di kecamatan Umbulharjo Warungboto RT 28 RW 7 kota Yogyakarta (tidak disebutkan jumlahnya)	Kualitatif/ deskriptif	Strategi orang tua seperti pembatasan waktu dan pendampingan efektif mengurangi dampak negatif gadget
2	(Alqifari et al., 2024)	The association between screen time exposure, parent depression, and social communication skills	340 orang tua	Kuantitatif	Screen time tinggi berhubungan dengan penurunan keterampilan komunikasi sosial anak
3	(Huda & Dina fahira, 2025)	Analisis Dampak Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Dini	Kelompok B TK Al Anwar (tidak dirinci jumlah)	Kuantitatif	Intensitas gadget tinggi berdampak pada perilaku sosial negatif anak
4	(Misirli et al., 2025)	The impact of touchscreen digital exposure on children's social development	15 artikel	Systematic Review	Paparan touchscreen berdampak pada perkembangan sosial dan komunikasi anak
5	(Nirmala et al., 2026)	Digital Media and Social Interaction in Early Childhood	25 artikel	Systematic Literature Review	Media digital memengaruhi interaksi sosial anak usia dini secara signifikan
6	(Nolan & Moore, 2025)	Peer-to-peer interactions in digital technology use	23 anak	Kualitatif/ review	Interaksi anak dengan teknologi tetap dapat membentuk interaksi sosial, tetapi berbeda bentuk
7	(Nurafifah et al., 2023)	Hubungan penggunaan gadget dengan kemampuan berempati anak	10 anak	Kuantitatif korelasional	Penggunaan gadget tinggi menurunkan kemampuan empati anak

No	Penulis & Tahun	Judul	Sampel	Metode	Temuan Utama
8	(Nuraini & Wardhani, 2023)	Hubungan Durasi Bermain dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak	30 siswa	Kuantitatif	Durasi penggunaan gadget berkorelasi dengan perkembangan sosial emosional anak
9	(Nurhafani et al., 2023)	The Influence of Children's Gadget Use Intensity on Social Skills	237 orang tua	Kuantitatif	Intensitas penggunaan gadget berpengaruh negatif pada keterampilan sosial anak
10	(Oktilenia & Zulkarnaen, 2024)	Pengaruh Gadget pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini	5 orang tua	Kualitatif/deskriptif	Gadget mempengaruhi penurunan interaksi sosial anak
11	(Pitayanti et al., 2024)	Hubungan Penggunaan Gadget dengan Interaksi Sosial Anak Usia 3–5 Tahun	42 siswa	Kuantitatif korelasional	Terdapat hubungan signifikan antara penggunaan gadget dan interaksi sosial
12	(Syakuro et al., 2023)	Ethics of Early Childhood Communication from Qur'an Perspective	17 siswa	Kualitatif	Penggunaan gadget mempengaruhi etika komunikasi anak dalam perspektif nilai agama
13	(Tasya Erlinawati, 2023)	Hubungan Durasi dan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial Anak	45 orang tua	Kuantitatif korelasional	Durasi dan intensitas gadget berhubungan dengan perkembangan sosial anak
14	(Widyaningrum et al., 2024)	Hubungan Kecanduan Gadget dengan Interaksi Sosial Siswa	144 siswa	Kuantitatif	Kecanduan gadget menurunkan kualitas interaksi sosial
15	(Yudha & Nurhasanah, 2023)	Analisis Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini	35 orang tua	Kualitatif/deskriptif	Penggunaan gadget mempengaruhi pola interaksi sosial anak di sekolah
16	(Yuniarni et al., 2023)	Pengembangan Buku Saku Panduan Penggunaan Gadget untuk Anak Usia Dini	2 kelompok (10 dan 20 orang)	Research & Development (R&D)	Buku panduan efektif untuk mengarahkan penggunaan gadget yang lebih sehat pada anak

Analisis 16 artikel tahun 2023–2026, sebagian besar penelitian menunjukkan bahwa intensitas penggunaan gadget yang tinggi berpengaruh negatif terhadap kemampuan interaksi sosial anak usia dini. Dampak yang sering ditemukan meliputi berkurangnya kemampuan berkomunikasi, berempati, bekerja sama, dan berinteraksi dengan teman sebaya. Namun, beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan gadget dapat memberikan manfaat apabila digunakan secara terbatas, edukatif, dan didampingi oleh orang tua. Dengan demikian, pengawasan orang tua dan pengaturan durasi penggunaan gadget menjadi faktor penting dalam mendukung perkembangan sosial anak usia dini.

Berdasarkan analisis terhadap 16 artikel yang ditelaah, metode penelitian yang paling banyak digunakan adalah metode kuantitatif, khususnya desain korelasional dan cross-sectional, yang digunakan untuk menguji hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan perkembangan interaksi sosial anak usia dini. Sebanyak 9 artikel menggunakan pendekatan kuantitatif dengan analisis statistik untuk mengukur tingkat signifikansi hubungan antarvariabel. Terdapat beberapa penelitian yang menggunakan metode kualitatif untuk

mengeksplorasi peran orang tua dan pengalaman penggunaan gadget pada anak. Penelitian Systematic Literature Review (SLR) juga digunakan untuk mensintesis temuan dari berbagai studi terkait dampak media digital terhadap perkembangan sosial anak. Satu penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) untuk mengembangkan media edukasi berupa buku panduan penggunaan gadget bagi orang tua. Secara keseluruhan, dominasi metode kuantitatif menunjukkan bahwa penelitian mengenai penggunaan gadget dan interaksi sosial anak usia dini lebih banyak difokuskan pada pengujian hubungan dan pengaruh antarvariabel secara empiris. Berikut penyajian tabel hasil penelitian yang relevan

Tabel 2. Hasil penelitian lain yang relevan

No	Peneliti & Tahun	Hasil Penelitian	Hasil Analisis Data
1	Adwiah & Diana (2023)	Orang tua menerapkan pembatasan waktu, pendampingan, dan pemilihan konten untuk mengurangi dampak negatif gadget terhadap perkembangan sosial anak.	Analisis kualitatif menunjukkan strategi pengawasan dan pendampingan orang tua efektif mendukung perkembangan sosial anak.
2	Alqifari et al. (2024)	Paparan screen time yang tinggi berhubungan dengan rendahnya kemampuan komunikasi sosial anak prasekolah. Depresi orang tua turut memengaruhi hasil tersebut.	Analisis regresi menunjukkan hubungan signifikan antara screen time dan keterampilan komunikasi sosial ($p < 0,05$).
3	Huda & Fahira (2025)	Intensitas penggunaan gadget yang tinggi menyebabkan penurunan perilaku sosial anak usia dini.	Uji statistik menunjukkan pengaruh signifikan penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak ($p < 0,05$).
4	Misirli et al. (2025)	Paparan layar sentuh yang berlebihan cenderung menghambat perkembangan komunikasi dan interaksi sosial anak.	Hasil systematic review menunjukkan mayoritas studi menemukan hubungan negatif antara penggunaan perangkat digital dan perkembangan sosial anak.
5	Nirmala et al. (2026)	Media digital memengaruhi pola interaksi sosial anak usia dini baik secara positif maupun negatif tergantung durasi dan pendampingan orang tua.	Hasil SLR menunjukkan penggunaan digital yang terkontrol dapat mendukung pembelajaran, namun penggunaan berlebihan berdampak pada interaksi sosial.
6	Nolan & Moore (2025)	Teknologi digital dapat memperluas bentuk interaksi teman sebaya ketika digunakan secara kolaboratif.	Analisis kualitatif menunjukkan perangkat digital dapat memfasilitasi interaksi sosial jika digunakan dalam aktivitas bersama.
7	Nurafifah et al. (2023)	Terdapat hubungan antara penggunaan gadget dan kemampuan empati anak sebagai bagian dari kompetensi sosial.	Korelasi sangat kuat dan signifikan ($r = 0,872$; $p < 0,05$).
8	Nuraini & Wardhani (2023)	Durasi bermain gadget yang lebih lama berhubungan dengan perkembangan sosial emosional yang lebih rendah.	Uji Chi-Square menunjukkan hubungan signifikan antara durasi bermain gadget dan perkembangan sosial emosional ($p < 0,05$).
9	Nurhafani et al. (2023)	Intensitas penggunaan gadget memengaruhi keterampilan sosial anak usia dini.	Analisis regresi menunjukkan pengaruh signifikan intensitas penggunaan gadget terhadap keterampilan sosial anak ($p < 0,05$).
10	Oktilenia & Zulkarnaen (2024)	Gadget memberikan dampak terhadap perkembangan sosial anak usia dini, terutama pada kemampuan berinteraksi dengan lingkungan sekitar.	Analisis menunjukkan adanya pengaruh signifikan penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak.
11	Pitayanti et al. (2024)	Penggunaan gadget berhubungan dengan kualitas interaksi sosial anak usia 3–5 tahun.	Uji korelasi menunjukkan hubungan signifikan antara penggunaan gadget dan interaksi sosial anak ($p < 0,05$).
12	Syakuro et al. (2023)	Penggunaan gadget berlebihan dapat memengaruhi etika komunikasi anak menurut perspektif Al-Qur'an.	Analisis isi menunjukkan perlunya pengawasan penggunaan gadget untuk menjaga etika komunikasi anak.
13	Tasya & Erlinawati (2023)	Durasi dan intensitas penggunaan gadget yang tinggi berhubungan dengan rendahnya perkembangan sosial anak prasekolah.	Uji statistik menunjukkan hubungan signifikan antara durasi dan intensitas penggunaan gadget dengan perkembangan sosial anak ($p < 0,05$).

No	Peneliti & Tahun	Hasil Penelitian	Hasil Analisis Data
14	Widyaningrum et al. (2024)	Kecanduan gadget berkaitan dengan rendahnya interaksi sosial siswa.	Analisis korelasi menunjukkan hubungan negatif yang signifikan antara kecanduan gadget dan interaksi sosial ($p < 0,05$).
15	Yudha & Nurhasanah (2023)	Anak dengan penggunaan gadget tinggi cenderung memiliki kemampuan interaksi sosial yang lebih rendah.	Analisis deskriptif menunjukkan dominasi kategori interaksi sosial rendah pada kelompok pengguna gadget intensif.
16	Yuniarni et al. (2023)	Pengembangan buku saku panduan penggunaan gadget membantu orang tua mengoptimalkan perkembangan anak usia dini.	Validasi ahli dan uji kelayakan menunjukkan buku saku sangat layak digunakan sebagai panduan penggunaan gadget.

Berdasarkan hasil sintesis literatur dari 16 penelitian yang dianalisis, ditemukan adanya kecenderungan hasil yang konsisten mengenai pengaruh penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia dini. Mayoritas penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang tinggi, baik dilihat dari durasi, intensitas, maupun screen time, memiliki hubungan negatif terhadap perkembangan kemampuan sosial anak. Temuan ini memperlihatkan bahwa semakin tinggi frekuensi penggunaan gadget, maka semakin rendah kualitas interaksi sosial anak dengan lingkungan sekitarnya.

Penelitian yang dilakukan oleh Adwiah dan Diana (2023) menegaskan bahwa peran orang tua menjadi faktor penting dalam meminimalkan dampak negatif penggunaan gadget melalui pembatasan waktu penggunaan, pendampingan saat anak menggunakan perangkat digital, serta pemilihan konten yang sesuai dengan usia anak. Temuan ini diperkuat oleh Yuniarni et al. (2023) yang mengembangkan buku saku panduan penggunaan gadget sebagai media edukasi bagi orang tua untuk mengoptimalkan perkembangan anak usia dini, agar penggunaannya dapat memberikan manfaat positif bagi perkembangan anak.

Beberapa penelitian kuantitatif menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dan aspek sosial anak. Nuraini dan Wardhani (2023), Tasya dan Erlinawati (2023), Pitayanti et al. (2024), serta Yudha dan Nurhasanah (2023) menemukan bahwa anak yang memiliki durasi dan intensitas penggunaan gadget lebih tinggi cenderung menunjukkan kemampuan interaksi sosial yang lebih rendah dibandingkan anak dengan penggunaan gadget yang lebih terkontrol. Hasil tersebut menunjukkan bahwa semakin banyak waktu yang dihabiskan anak untuk berinteraksi dengan perangkat digital, semakin berkurang kesempatan anak untuk berlatih berkomunikasi dan berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya maupun lingkungan sekitarnya.

Temuan serupa juga ditunjukkan oleh Nurhafani et al. (2023), Oktlenia dan Zulkarnaen (2024), Huda dan Fahira (2025), serta Widyaningrum et al. (2024) yang melaporkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dan kecanduan gadget berhubungan dengan rendahnya keterampilan sosial dan interaksi sosial anak. Anak yang terlalu sering menggunakan gadget cenderung lebih pasif dalam kegiatan sosial, kurang responsif terhadap lingkungan, dan memiliki keterampilan komunikasi yang lebih rendah dibandingkan anak yang menggunakan gadget secara terbatas.

Selain memengaruhi interaksi sosial, penggunaan gadget juga ditemukan berhubungan dengan kemampuan empati anak. Penelitian Nurafifah et al. (2023) menunjukkan adanya hubungan yang sangat kuat antara penggunaan gadget dan kemampuan empati anak. Hasil ini mengindikasikan bahwa pola penggunaan gadget dapat memengaruhi kemampuan anak dalam memahami perasaan orang lain dan membangun hubungan sosial yang positif.

Pada tingkat internasional, penelitian Alqifari et al. menemukan bahwa paparan screen time yang tinggi berhubungan dengan rendahnya kemampuan komunikasi sosial anak prasekolah. Bahkan, faktor psikologis orang tua, seperti depresi, turut berkontribusi terhadap perkembangan kemampuan komunikasi sosial anak. Selanjutnya, hasil systematic review yang dilakukan oleh Misirli et al. menunjukkan bahwa sebagian besar penelitian menemukan hubungan negatif antara penggunaan perangkat digital berbasis layar sentuh dengan perkembangan sosial dan komunikasi anak.

Meskipun demikian, tidak seluruh penelitian memandang teknologi digital sebagai faktor yang sepenuhnya merugikan. Nolan dan Moore (2025) menemukan bahwa penggunaan teknologi digital secara kolaboratif dapat memperluas bentuk interaksi sosial antarteman sebaya. Hasil serupa juga dilaporkan oleh Nirmala et al. (2026) yang menyimpulkan bahwa media digital dapat memberikan manfaat bagi perkembangan anak apabila digunakan secara terarah, sesuai kebutuhan perkembangan, serta didampingi oleh orang tua atau pendidik.

Secara keseluruhan, hasil sintesis menunjukkan bahwa mayoritas penelitian menegaskan adanya hubungan negatif antara penggunaan gadget yang berlebihan dengan kompetensi interaksi sosial anak usia dini. Namun demikian, dampak tersebut dapat diminimalkan melalui pengawasan orang tua, pembatasan durasi penggunaan, pemilihan konten yang sesuai, serta pemanfaatan teknologi digital secara edukatif dan kolaboratif. Temuan ini mengindikasikan bahwa keberhasilan penggunaan gadget dalam mendukung perkembangan anak tidak hanya ditentukan oleh keberadaan teknologi itu sendiri, tetapi juga oleh kualitas pendampingan dan pengelolaan penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari.

Simpulan

Berdasarkan hasil *Systematic Literature Review* terhadap 16 artikel yang memenuhi kriteria inklusi, dapat disimpulkan bahwa intensitas penggunaan gadget yang tinggi cenderung berhubungan dengan penurunan kemampuan interaksi sosial anak usia dini. Temuan ini menjawab tujuan penelitian, yaitu menganalisis pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap kompetensi interaksi sosial anak usia 5–6 tahun di era digital. Sebagian besar penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat berdampak pada rendahnya kemampuan komunikasi, interaksi sosial, perilaku sosial, keterampilan sosial, dan empati anak. Sebaliknya, penggunaan gadget yang terkontrol dan disertai pendampingan orang tua atau pendidik dapat meminimalkan dampak negatif serta mendukung perkembangan anak secara lebih optimal.

Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan implikasi bagi orang tua dan pendidik untuk lebih memperhatikan durasi, frekuensi, serta kualitas penggunaan gadget pada anak usia dini. Pendampingan yang konsisten, pembatasan waktu penggunaan, dan pemilihan konten yang sesuai dengan tahap perkembangan anak perlu dilakukan untuk menjaga keseimbangan antara aktivitas digital dan interaksi sosial langsung. Dari sisi teoretis, penelitian ini memperkuat kajian mengenai pengaruh lingkungan digital terhadap perkembangan sosial anak usia dini dan menegaskan bahwa penggunaan gadget merupakan salah satu faktor yang berperan dalam pembentukan kompetensi interaksi sosial anak.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji durasi penggunaan gadget yang optimal bagi anak usia dini dengan mempertimbangkan karakteristik usia dan jenis aktivitas digital yang dilakukan. Selain itu, penelitian mendatang dapat mengeksplorasi faktor-faktor mediasi atau moderasi, seperti pola asuh orang tua, kualitas pendampingan, status sosial ekonomi keluarga, serta jenis konten digital yang diakses anak, sehingga diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai hubungan antara penggunaan gadget dan perkembangan interaksi sosial anak usia dini.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan puji dan syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga artikel ilmiah ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan bantuan dalam proses penyusunan artikel ini, khususnya kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, serta motivasi selama proses penelitian dan penulisan.

Daftar Pustaka

- Adwiah, A. R., & Diana, R. R. (2023). Strategi Orang Tua dalam Mengatasi Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 2463–2473. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3700>
- Alqifari, A., Albarrak, R. I., Alrubais, Y. F., Alawaji, M. A., Alkhalifah, R. H., Alqifari, H. N., & Suleiman, M. (2024). The association between screen time exposure, parent depression, and development of social communication skills among preschool children in Qassim Region. *Middle East Current Psychiatry*, 31(51), 1–6. <https://doi.org/10.1186/s43045-024-00439-0>
- Apsari, N. C., Nurfaiziah, L. S., & Asiah, D. H. S. (2023). Dampak Penggunaan Gawai (Gadget) terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Dini. *Social Work Journal*, 13(1), 11–22. doi.org/10.40927/share.v13i1.40927
- Axelsson, E. L., Metse, A., Nanthakumar, S., Paech, G., Quinn, A. A., Purcell, K., Asis, A., & Robbins, I. (2025). Screen Time and Behaviour in Preschool-Aged Children: Relationships With Caregiver Perceptions. *Australasian Journal of Early Childhood*, 0–19. <https://doi.org/10.1177/18369391251376711>
- Hadi, R., & Sumardi, L. (2023). Penggunaan Gadget oleh Anak Usia Dini. *JIIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(2), 1062–1066. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i2.1324>
- Hanum, A., Batubara, J., & Deliani, N. (2024). Analisis Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan

- Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Dan Pendidikan*, 2(4), 2985–7309.
- Hasanah, N. I., & Fiaziah, N. (2025). Literasi bahasa di rumah: Pemahaman orang tua terhadap keterlambatan berbicara anak. *Jurnal Warna : Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 10(2), 93–102. <https://doi.org/10.24903/jw.v10i2.2117>
- Huda, K., & Dina fahira. (2025). Analisis Dampak Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Dini Di Masa Mendatang Kelompok B TK Al Anwar Tahun 2024/2025. *Journal Transformation of Mandalika*, 6(6), 238–243. <https://doi.org/10.36312/jtm.v6i5.5031>
- Misirli, A., Fotakopoulou, O., Dardanou, M., & Komis, V. (2025). The impact of touchscreen digital exposure on children ' s social development and communication : a systematic review. *Frontiers in Psychology*, 16(October), 1–18. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1613625>
- Nirmala, B., Agusniatih, A., & Setianingsih, H. P. (2026). JCD : Journal of Childhood Development Digital Media and Social Interaction in Early Childhood : A Systematic Literature Review. *Journal of Childhood Development*, 6(1), 40–58. <https://doi.org/10.25217/jcd>
- Nolan, A., & Moore, D. (2025). Broadening the Notion of Peer-To-Peer Interactions When Young Children Engage With Digital Technology. *Early Childhood Education Journal*, 53, 1341–1353. <https://doi.org/10.1007/s10643-024-01662-4%0A>
- Nurafifah, L., Hayati, T., & Hidayat, H. (2023). Hubungan penggunaan gadget dengan kemampuan berempati anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 12(2), 162–175. <https://doi.org/10.21831/jpa.v12i2.46932>
- Nuraini, F., & Wardhani, J. D. (2023). Hubungan Durasi Bermain Gadget dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak. *Jurnal Obsesi*, 7(2), 2245–2256. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4198>
- Nurhafani, M., Kurniawati, Y., Pranoto, S., & Nuzulia, S. (2023). The Influence of Children's Gadget Use Intensity on Their Social Skills. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 17(2), 407–424. <https://doi.org/10.21009/jpud.172.15>
- Oktilenia, T., & Zulkarnaen. (2024). Pengaruh Gadget pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 357–365. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i1.544>
- Pitayanti, A., Kuswanto, K., & Suryawan, N. W. (2024). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Anak Usia (3-5 Tahun). *Jurnal Publikasi Ilmu Psikologi*, 2(1), 28–38. <https://doi.org/10.61132/observasi.v2i1.82>
- Ramadani, F., Khodijah, S., Rizki, C. A., & Hasanuddin, M. (2025). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *JUPAUD - Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(01), 14–19. <https://doi.org/10.56872/elathfal.v1i01.273>
- Rizkia Arifah, B., & Maknun, L. (2024). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Multidisciplinary Indonesian Center Journal (MICJO)*, 1(4), 1870–1875. <https://doi.org/10.62567/micjo.v1i4.264>
- Rizkia Ramadhania Nurbani, & Esya Anesty Mashudi. (2023). Ketergantungan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education*, 8(2), 100–105. <https://doi.org/10.51529/ijiece.v8i2.503>
- Rohana, & Reswita. (2025). Pedagogical Insights into the Impact of Gadget Use on Social- Emotional Development in Early Childhood. *International Journal of Paedagogy*, 3(2), 87–100. doi.org/10.31849/ijp.v1i01.29856%0APedagogical
- Susilawati, E., & Hayati, D. J. (2025). Persepsi Guru Dan Orang Tua Terhadap Pengaruh Gadget Dalam Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Aura: Jurnal Pendidikan Aura*, 6(2), 173–181. <https://doi.org/10.37216/aura.v6i2.2518>
- Syakuro, M. A., Reswari, A., & Prastyo, D. (2023). The Use of Gadgets on Ethics of Early Childhood Communication From the Perspective of the Qur'an. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 5093–5109. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4133>
- (2023,1) Tasya, A., & Erlinawati, A. . Hubungan Durasi dan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 11, 69–78. DOI 10.26714/jkj.11.1.2023.69-78
- Widyadhana, S. A., & Mashudi, E. A. (2024). Dampak Negatif Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 4685–4694. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i1.8409>
- Widyaningrum, Y. P., Yuliejantiningih, Y., & Setiawan, A. (2024). Hubungan Kecanduan Gadget dengan Interaksi Sosial Siswa. *Journal on Education*, 07(01), 3725–3732. <https://doi.org/10.31004/joe.v7i1.6961>
- Yudha, R. P., & Nurhasanah. (2023). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini di TK Az Zaitun. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(September), 7123–7130. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i9.2518>

- Yuniarni, D., Linarsih, A., Miranda, D., Halida, & Lukmanulhakim. (2023). Pengembangan Buku Saku Panduan Penggunaan Gadget untuk Optimalisasi Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 2820–2828. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4145>
- Zöggeler-Burkhardt, L., Embacher, E. M., & Smidt, W. (2023). Social relationships, interactions and learning in early childhood—theoretical approaches, empirical findings and challenges. *Early Child Development and Care*, 193(11–12), 1199–1203. <https://doi.org/10.1080/03004430.2023.2260976>