

Pola Interaksi dan Komunikasi Anak Usia 3-4 Tahun dalam Penggunaan Gadget di KB Tunas Jaya

Sabna Anggraini¹, Diah Wahyuningsih²

Institut Studi Islam Muhammadiyah Pacitan¹ Institut Studi Islam Muhammadiyah Pacitan²

naudnakris@gmail.com¹, diah18@isimupacitan.ac.id²

Abstract

The interaction between children and digital devices has become increasingly individualistic, exertive a profound influence on both verbal and non-verbal communicative competencies. During gadget use, children frequently manifest specific physical gestures and facial expressions as integral components of their interactive experience. From a linguistic perspective, digital technology serves as a double-edged sword: while educational media can bolster vocabulary acquisition and linguistic mimicry, unsupervised usage threatens to diminish the quality of traditional face-to-face engagement. This research explores the interaction dynamics of children aged 3–4 years at KB Tunas Jaya, specifically examining the nuances of their communication patterns. Utilizing a descriptive qualitative approach, data were obtained through extensive interviews with eight parents to capture a holistic view of domestic digital habits. The results indicate that children engaging with screens for over 60 minutes daily exhibit a marked preference for non-verbal cues over spoken language, leading to a noticeable deficit in vocabulary range. Therefore, proactive mediation and consistent oversight from educators and parents are imperative to ensure that technology serves as a constructive tool for development. Absent such intervention, the potential for social withdrawal and communicative developmental delays escalates, underscoring the vital importance of early-stage digital literacy.

Keywords: *interaction patterns, verbal communication, nonverbal communication, early childhood, gadget use*

Abstrak

Pola interaksi anak dengan perangkat gawai (*gadget*) cenderung bersifat individualistik, yang secara signifikan memengaruhi perkembangan kemampuan komunikasi verbal dan nonverbal mereka. Saat berinteraksi dengan gawai, anak-anak sering kali menggunakan bahasa tubuh dan ekspresi wajah tertentu sebagai bagian dari pengalaman interaktif mereka. Dalam aspek linguistik, penggunaan gawai dapat berfungsi sebagai pedang bermata dua; di satu sisi, perangkat ini dapat membantu memperkaya kosakata dan meningkatkan kemampuan meniru bahasa melalui konten edukatif, namun di sisi lain berpotensi mengurangi frekuensi komunikasi langsung secara tatap muka apabila penggunaannya tidak diawasi dengan baik. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara mendalam pola interaksi anak usia 3–4 tahun dalam konteks penggunaan gawai di KB Tunas Jaya, dengan fokus utama pada dimensi komunikasi verbal dan nonverbal. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif, dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara mendalam kepada 8 orang tua wali murid untuk mendapatkan pemahaman komprehensif mengenai kebiasaan digital anak di rumah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak menggunakan gawai lebih dari 60 menit, lebih cenderung menggunakan bahasa tubuh daripada mengucapkan melalui bahasa verbalnya, sehingga perbendaharaan kosakatanya lebih sedikit. Oleh karena itu, diperlukan pendampingan aktif dan bimbingan konsisten dari guru serta orang tua untuk memastikan bahwa penggunaan gawai terintegrasi dalam lingkungan anak dengan cara yang

Sabna Anggraini_ Diah Wahyuningsih_Pola Interaksi dan komunikasi Anak Usia 3-4 tahun dalam penggunaan Gadget di KB Tunas Jaya_CHILD KINGDOM_Vol_04_No_01

mendukung perkembangan komunikasi mereka secara optimal. Tanpa intervensi tersebut, risiko isolasi sosial dan hambatan komunikasi meningkat, sehingga literasi digital sejak dini menjadi sangat krusial.

Kata Kunci: *pola interaksi, komunikasi verbal, komunikasi nonverbal, anak usia dini, gadget*

Pendahuluan

Teknologi yang semakin berkembang memberikan banyak kemudahan pada manusia untuk melakukan banyak hal. Salah satu hasil dari adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi ialah *gadget*. *Gadget* merupakan suatu istilah yang digunakan dalam menyebut beberapa macam jenis alat teknologi yang sifatnya semakin berkembang pesat dan memiliki fungsi khusus, contohnya *smartphone*, *iphone*, computer dan tab. *Smartphone* menjadi salah satu jenis *gadget* yang banyak digunakan oleh orang-orang, hampir setiap rumah memiliki *smartphone*. *Gadget* menjadi sesuatu yang sangat disukai oleh banyak orang baik orang dewasa atau anak-anak karena kecanggihannya (Rizkia Arifah & Maknun, 2024)

Anak-anak dikenalkan oleh orang tuanya pada *gadget* bahkan banyak yang sebelum anak mampu untuk berbicara dan membaca. Banyak dari kalangan orang tua yang memberikan tontonan yang menarik bagi anak-anak karena merasa konten itu cocok untuk anak atau ketika anak menangis, orang tua mendiamkannya dengan cara memberikan *gadget* pada anak sehingga karena keseringan, makin lama anak menjadi ketagihan untuk melihatnya lagi. Kebanyakan orang tua juga memberikan *gadget* pada anaknya agar anak tidak mengganggu aktivitas yang sedang dilakukan oleh (Maesyaroh, 2020) orang tua atau tidak bermain ke luar rumah. Penggunaan *gadget* pada anak-anak ada batasannya agar tidak terjadi hal negatif yang dapat mengganggu perkembangan dan pertumbuhan anak-anak seperti yang dijelaskan oleh WHO bahwa ada batasan *screen time* atau durasi untuk melihat layar (Hidayat & Maesyaroh, 2022)

Penggunaan *gadget* pada anak usia dini semakin meningkat dalam beberapa tahun terakhir. Anak-anak usia 3-4 tahun di KB Tunas Jaya juga tidak terkecuali. Penggunaan *gadget* dapat mempengaruhi pola interaksi dan komunikasi anak, baik secara verbal maupun nonverbal.

Kehidupan di era modern dan serba gawai sekarang ini telah mengalami banyak perpindahan. Salah satunya pada bagaimana cara bergaul. Bergaul dalam istilahnya interaksi adalah hal yang sudah sering dilakukan. Interaksi adalah satu pertalian social antar individu sedekimian rupa sehinggai ndividu yang bersangkutan saling mempengaruhi satu sama lain. (Fitri & Rusdiani, 2024). Sedangkan pengertian sosial Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), adalah hal-hal yang berkenaan dengan masyarakat atau sifat-sifat kemasyarakatan yang memperhatikan kepentingan umum. Sehingga dapat disimpulkan interaksi social adalah suatu hubungan individu dengan individu yang saling mempengaruhi kepentingan umum.

Interaksi sosial merupakan hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang perorangan, antara kelompok manusia, atau antara perorangan dengan kelompok manusia. Hernawan juga menjelaskan interaksi sosial adalah salah satu prinsip integritas kurikulum pembelajaran yang meliputi keterampilan berkomunikasi, bekerja sama untuk

menumbuhkan komunikasi yang harmonis antara individu dengan lingkungannya. Craib interaksi sosial menghasilkan makna-makna, dan makna-makna membentuk dunia kita. Sedangkan makna berarti maksud dari semua tindakan, baik yang jelas maupun tidak. Baik yang tertulis maupun tidak dimiliki masyarakat. Makna-makna tersebut terus berubah dan berkembang. Masa pra sekolah adalah masa keemasan (*golden age*) dimana stimulasi seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya, dimana 80% perkembangan kognitif anak telah tercapai pada usia prasekolah. Perkembangan pada anak prasekolah mencakup perkembangan motorik, personal sosial dan bahasa.⁵ Perkembangan yang terjadi pada anak sering kali orang tua banyak yang kurang memahami, hingga mereka kurang mengerti kecepatan dan keterlambatan yang terjadi pada perkembangan anak mereka. Padahal jika telah terjadi keterlambatan perkembangan pada anak, anak membutuhkan penanganan yang cepat agar tidak berdampak bagi berkelanjutan mereka (Rohmawati & Rofi'ah, 2022),

Komunikasi secara umum merupakan suatu proses pertukaran kata-kata/gagasan dan perasaan, atau penyampaian pesan di antara dua orang. Komunikasi antar individu secara tatap muka atau biasa disebut komunikasi antar pribadi memungkinkan komunikan dan komunikator menangkap reaksi atau *feedback* secara langsung maupun reaksi secara verbal dan nonverbal. Komunikasi antar manusia berurusan dengan beberapa level atau konteks diantaranya komunikasi secara kelompok, antar personal dan intrapersonal. komunikasi antarpersonal, publik, komunikasi organisasi, komunikasi massa. Komunikasi antarpersonal terjadi sedikitnya dua orang. Misalnya Sebuah percakapan selama antar dua orang, panggilan telepon. Komunikasi antarpersonal yang efektif tergantung pada kemampuan pengirim untuk menyampaikan makna pesan yang tepat (Nurannisa et al., 2023)

Anak usia dini berada pada tahap pra-operasional di mana pembelajaran harus berlangsung melalui pengalaman konkret dan aktivitas bermain (Alfadhilah, 2025), fase ini merupakan momentum penting pembentukan rasa percaya diri, kemandirian, serta inisiatif yang menjadi dasar pembentukan karakter (Erikson, 1963). (Sania & Sirozi, 2025)

Anak usia dini adalah anak yang berada pada usia 0-8 tahun. Menurut Beichler dan Snowman (dalam Yulianti, 2010: 7), anak usia dini adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun. Sedangkan hakikat anak usia dini adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosioemosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. Dari berbagai definisi, peneliti menyimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia 0-8 tahun yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan, baik fisik maupun mental. Menurut Augusta masa anak usia dini sering disebut dengan istilah "golden age" atau masa emas. Pada masa ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat dan hebat. Perkembangan setiap anak tidak sama karena setiap individu memiliki perkembangan yang berbeda. Makanan yang

bergizi dan seimbang serta stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan tersebut. Apabila anak diberikan stimulasi secara intensif dari lingkungannya, maka anak akan mampu menjalani tugas perkembangannya dengan baik. (Yuliafarhah Nawaa & Siagian Irwan, 2023)

Bahasa merupakan alat komunikasi yang diperoleh manusia sejak lahir. Setiap manusia tidak terlepas oleh bahasa. Kemampuan berbahasa diperoleh secara berjenjang sesuai dengan tingkatan usianya. Pada saat anak belajar berbahasa, bahasa pertama yang diperoleh terlebih dahulu yang dikenal sebagai bahasa ibu, yaitu bahasa lisan berupa kata-kata atau kalimat dari lingkungan keluarganya. Bahasa ibu adalah bahasa pertama yang dikuasai anak sejak awal hidupnya melalui interaksi dengan keluarga dan lingkungan sekitar anak. Hal ini karena bahasa yang didengarkan dan digunakan sehari-hari, kemudian anak mengadakan respon dan karena setiap anak yang lahir telah dilengkapi dengan seperangkat peralatan yang memperoleh bahasa ibu. Alat ini disebut dengan *Language Acquisition Device* (LAD) atau lebih dikenal dengan nama piranti pemerolehan bahasa. (Firdhayanty, 2021)

Menurut Permendikbudristek Nomor 8 Tahun 2024 tentang Standar Isi Pendidikan, standar isi PAUD mengatur capaian perkembangan anak yang mencakup beberapa aspek, salah satunya perkembangan bahasa. Peraturan ini ditetapkan pada 13 Maret 2024 dan menjadi acuan penyusunan pembelajaran PAUD (“Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2024 Tentang Standar Isi Pada PAUD, Jenjang Pendidikan Dasar Dan Jenjang Pendidikan Menengah,” 2024)

Untuk anak usia 3–4 tahun (kelompok bermain), kemampuan bahasa yang diharapkan berkembang meliputi:

1. Memahami Bahasa (reseptif)

Anak mulai mampu:

- a. Memahami instruksi atau perintah sederhana.
- b. Memahami pertanyaan sederhana dari orang dewasa.
- c. Mengerti cerita pendek atau percakapan sederhana.
- d. Menunjukkan respons terhadap cerita, lagu, atau percakapan.

2. Mengungkapkan Bahasa (ekspresif)

Anak mampu:

- a. Berbicara dengan kalimat sederhana untuk menyampaikan keinginan atau pengalaman.
- b. Menyebutkan nama benda, orang, atau kegiatan di sekitarnya.
- c. Bertanya atau menjawab pertanyaan sederhana.
- d. Menceritakan kembali pengalaman singkat dengan kata-kata sederhana.

3. Keaksaraan Awal

Anak mulai:

- a. Menunjukkan minat pada buku cerita dan gambar.
- b. Meniru perilaku membaca (misalnya membuka buku dan “membaca” gambar).
- c. Mengenali beberapa simbol, gambar, atau tanda sederhana.

Sehingga bisa disimpulkan bahwa anak 3-4 tahun perkembangan

bahasanya berfokus pada verbal, nonverbal dan keaksaran awalnya.

Berdasarkan banyaknya pengaruh pola asuh dan penggunaan *gadget* di sekitar anak usia dini di KB Tunas Jaya, yang akhirnya ada pengaruh yang muncul di KB Tunas Jaya. Anak-anak yang seharusnya bisa berinteraksi secara baik, namun dengan adanya pengaruh banyaknya bermain gawai, anak-anak cenderung pasif dan menggunakan bahasa tubuh untuk mengutarakan ekspresinya.

Penelitian ini bertujuan untuk memahami pola interaksi dan komunikasi anak usia 3-4 tahun dalam konteks penggunaan *gadget*. Bagaimana pola interaksi dan komunikasi anak usia 3-4 tahun di KB Tunas Jaya dalam konteks penggunaan *gadget*, khususnya dalam aspek verbal dan nonverbal. Penggunaan gawai yang tepat seharusnya menjadi alat untuk menambah kosakata anak, namun orangtua yang sibuk dan cenderung senang ketika anak diam (anak bisa ditinggal aktifitas) mengakibatkan anak menjadi banyak diam.

Adanya penelitian ini diharapkan orangtua pada umumnya, calon orangtua dan khalayak dapat memahami bahwa penggunaan gawai di era sekarang harus dipergunakan dengan seksama dan bijaksana.

Metode

Metode dalam penelitian ini adalah kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan pendekatan yang digunakan untuk memahami makna, pengalaman, dan pandangan subjektif dari individu atau kelompok dalam konteks sosial tertentu (Fadila & Khaddafi, 2025)

Penelitian ini menggunakan desain deskriptif. Desain penelitian berorientasi pada pemecahan masalah, yang berarti bahwa suatu penelitian dilakukan karena suatu masalah ada dan solusi ilmiah diinginkan. Proses ini dibuat untuk mencegah prasangka dan meningkatkan tingkat probabilitas yang paling relevan dengan penyelidikan. (Dani et al., 2015)

Salah satu strategi yang digunakan dalam pendekatan kualitatif ini adalah wawancara mendalam. Proses pengumpulan informasi untuk tujuan penelitian melalui sesi tanya jawab yang dilakukan secara langsung antara pewawancara dan responden, atau orang yang diwawancarai, dengan atau tanpa menggunakan panduan wawancara, dan ketika pewawancara dan informan terlibat dalam kehidupan sosial yang relatif, dikenal sebagai wawancara mendalam. Penggalan yang dilakukan untuk mengetahui pendapat mereka berdasarkan *perspective* responden dalam memandang sebuah permasalahan. Teknik wawancara ini dilakukan oleh seorang pewawancara dengan mewawancarai satu orang secara tatap muka (*face to face*).

Subjek penelitian adalah sumber tempat memperoleh keterangan penelitian atau lebih tepat dimaknai sebagai seseorang atau sesuatu yang mengenyainya ingin diperoleh keterangan. Sesuatu yang dalam dirinya melekat masalah yang ingin diteliti dan menjadi tempat diperolehnya data dalam penelitian akan menjadi subjek penelitian. Subjek penelitian jika berbentuk orang ada yang disebut dengan responden dan ada pula yang disebut dengan informan. Sebenarnya, keduanya pada dasarnya adalah subjek penelitian.

Hanya saja, istilah responden banyak digunakan untuk penelitian kuantitatif sementara istilah informan digunakan secara khusus pada penelitian kualitatif. Dalam penelitian kualitatif, subjek penelitian adalah 'orang dalam' pada latar penelitian yang menjadi sumber informasi. Subjek penelitian juga dimaknai sebagai orang yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar penelitian. Untuk menentukan siapa yang dipilih menjadi subjek penelitian, penelitian kualitatif menggunakan kriteria berikut:

1. mereka sudah cukup lama dan intensif menyatu dalam kegiatan atau bidang yang menjadi kajian penelitian;
2. mereka terlibat penuh dalam bidang atau kegiatan tersebut; dan
3. mereka memiliki waktu cukup waktu untuk dimintai informasi. (Data et al., 2025).

Subjek dalam penelitian ini adalah delapan wali murid KB Tunas Jaya yang dilaksanakan dalam waktu satu minggu.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menemukan bahwa:

1. Pola Interaksi

Anak-anak usia 3-4 tahun di KB Tunas Jaya cenderung menggunakan gadget secara individual, dengan waktu penggunaan rata-rata 60 menit per hari.

2. Komunikasi Verbal

Anak-anak lebih banyak menggunakan bahasa sederhana dan instruksi singkat saat berinteraksi dengan gadget, anak lebih cenderung bermain sendiri atau mendekati pada guru

3. Komunikasi Nonverbal

Anak-anak menggunakan bahasa tubuh dan ekspresi wajah untuk mengekspresikan emosi dan kebutuhan saat menggunakan gadget.

Penelitian dilakukan di KB Tunas Jaya, dengan waktu penelitian selama 1 bulan.

Subjek Penelitian adalah orangtua yang menjadi wali muri KB Tunas Jaya Perubahan pola interaksi dan komunikasi ada pada tabel berikut:

no	Kemampuan	Lebih dari 1 jam	Kurang dari 1 jam
1	Verbal	Banyak individual	Capaian perkembangan bagus
2	Non verbal	Cenderung menggunakan bahasa tubuh	Jarang memakai <i>gesture</i>

table 1. hasil interaksi anak dalam penggunaan gadget

Anak anak banyak yang cenderung menggunakan bahasa tubuh untuk berkomunikasi apabila lebih lama menggunakan *gadget*.

PEMBAHASAN

1. Pola interaksi

Interaksi anak usia dini banyak terkait dengan interaksi sosial. Anak yang bermain *gadget* lebih dari satu jam akan berbeda interaksinya dengan anak yang bermain *gadget* kurang dari satu jam. Anak usia dini akan

mengalami perkembangan dalam berinteraksi terhadap lingkungan sekitarnya, anak cenderung lebih senang dengan berbagai hal baru yang diperolehnya, salah satunya ialah bermain *gadget*. Menurut Dandandalam (Jannah et al., 2024)) dampak dari bermain *gadget* juga sangat berbahaya bagi anak usia dini diantaranya yaitu: mengakibatkan perubahan fisik pada anak-anak. Sedangkan dampak psikologis dari *gadget* antara lain anak akan sering menghindar daripada harus bersosialisasi bertemu dengan orang lain. Selain itu, anak-anak juga lebih cenderung kurang berkonsentrasi terhadap kehidupannya karena yang mereka pikirkan hanyalah *gadget*. Seringnya waktu yang dihabiskan oleh anak usia dini untuk bermain *gadget* atau dunia maya tentunya akan berpengaruh terhadap daya pikir anak yang berlebihan. Kegemaran anak bermain *gadget* dapat mempengaruhi pergaulan sosial atau interaksi anak terhadap lingkungan sekitarnya. Selain itu, dengan bermain *gadget* anak-anak akan merasa jauh dan asing dengan lingkungan sekitar maupun dengan teman sebayanya.

Anak yang sering bermain HP dengan durasi lebih dari satu jam akan lebih sering menyendiri dan asyik dengan HP nya. Pada aspek sosial-emosional, durasi penggunaan gadget yang berlebihan berpotensi menurunkan minat anak untuk berinteraksi dengan teman sebaya. Beberapa anak menunjukkan perilaku tantrum atau kesulitan mengendalikan emosi ketika gadget mereka diambil, yang menunjukkan adanya ketergantungan atau kecanduan terhadap perangkat tersebut. Sebaliknya, penggunaan gadget secara bersama-sama dalam kelompok, misalnya menonton film edukasi atau bermain aplikasi bersama, dapat menumbuhkan perilaku kooperatif dan kemampuan sosial anak. Hal ini menandakan bahwa konteks penggunaan gadget sangat mempengaruhi dampak sosial yang muncul. (Putra & Nst, 2025)

2. Komunikasi verbal

Komunikasi verbal didefinisikan sebagai segala bentuk komunikasi yang melibatkan penggunaan kata-kata, baik secara tertulis maupun lisan (bahasa lisan). Mereka berkomunikasi dan menjelaskan fakta, data, dan informasi, bertukar perasaan dan pandangan, berdebat dan berdiskusi, serta mengungkapkan perasaan, emosi, pikiran, ide, atau niat mereka melalui kata-kata. Dalam komunikasi verbal, bahasa sangat penting. Makna denotatif hadir dalam komunikasi lisan. Bahasa adalah media yang sering digunakan, karena pendapat seseorang dapat disampaikan kepada orang lain melalui bahasa (Didik, 2023)

Anak-anak di KB Tunas Jaya lebih sedikit kosakatanya yang sering bermain HP lebih dari satu jam.

Hasil penelitian di atas diperkuat dengan beberapa riset yang mendukung bahwa anak yang dipengaruhi oleh gadget memiliki gangguan bicara, keterbatasan kosakata, ketidakjelasan artikulasi, dan masalah perkembangan emosional dalam (Novianti & Garzia, 2020)) *gadget* memiliki efek negatif pada perkembangan bicara anak karena interaksi antara orang tua dan anak merupakan faktor kunci stimulasi kemampuan berbicara anak

untuk meningkatkan kefasihan berbicara. Oleh karena itu, kurangnya komunikasi dan interaksi antara orang tua dan anak dapat menunda kemampuan balita dalam berbicara lancar. Komunikasi nonverbal

Komunikasi nonverbal merupakan bentuk interaksi yang mengandalkan medium selain bahasa verbal, seperti ekspresi wajah, gerak tubuh, pandangan mata, variasi vokal, dan bentuk isyarat lain.(Indriyawati et al., 2025)

Anak-anak KB Tunas Jaya yang bermain Hp lebih dari satu jam akan cenderung lebih senang menyendiri dengan mainannya daripada bersosialisasi dengan temannya. ketika ditanya lebih sering diam.

Anak yang cenderung memiliki kebiasaan bermain *gadget* lebih dari 1 kali sehari dengan waktu penggunaan lebih dari 60 menit. Hal ini akan membuat anak malas bergerak dan beraktivitas, kurang berinteraksi dengan lingkungannya dan menghambat proses sosialisasi anak karena anak asyik dengan gadget yang di miliki dan kelamaan anak dapat merasa bergantung/ kecanduan pada gadget tersebut sehingga akan mempengaruhi intraksi sosial anak menjadi kurang baik.(Pitayanti Asrina, Kuswanto Kuswanto, 2024)

Penggunaan gadget yang berlebihan dapat menurunkan intensitas interaksi tatap muka. Waktu yang dihabiskan anak-anak di dunia digital sering kali menggantikan kesempatan untuk berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya maupun keluarga. Padahal, interaksi nyata sangat penting dalam membangun empati, memahami ekspresi non-verbal, serta mengembangkan keterampilan komunikasi interpersonal yang menjadi fondasi dalam kehidupan sosial.(Febriani & Kurniawan, 2025)

Selain itu, banyak anak yang lebih memilih bermain dengan gadget daripada berinteraksi langsung dengan teman sebaya mereka, yang dapat mengganggu perkembangan keterampilan sosial mereka. Kekhawatiran orang tua mengenai konten yang tidak pantas dan dampak kesehatan dari penggunaan gadget juga semakin meningkat. Banyak orang tua merasa khawatir bahwa anak-anak mereka terpapar konten negatif atau berbahaya melalui internet.(Hayati et al., 2024)

Keterbatasan sampel adalah kekurangan dalam penelitian ini, sehingga hasil yang di dapat pastinya subjektifitas yang berbeda apabila ada penelitian selanjutnya.

Kesimpulan

Penggunaan gadget pada anak usia 3-4 tahun di KB Tunas Jaya mempengaruhi pola interaksi dan komunikasi anak, baik secara verbal maupun nonverbal. Orang tua dan guru perlu memantau dan mengarahkan penggunaan gadget anak untuk mendukung perkembangan komunikasi mereka.

Adanya penelitian ini diharapkan adanay pengetahuan baru sehingga penggunaan gadget di era sekarang dapat dipergunakan secara bijak. Data yang muncul diatas telah benar bahwa penggunaan gadget yang berlebihan

akan berdampak jelek bagi anak usia dini.

Keberagaman sampel dan jumlah sampel yang lebih banyak diperlukan apabila ada penelitian selanjutnya, sehingga akan lebih meyakinkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan besar dampak negatifnya.

Daftar Pustaka

- Dani, R., Kasanah, U., & Syamsul, E. M. (2015). *Desain penelitian*.
- Data, S., Penelitian, S., & Terkait, I. (2025). *Jurnal edukatif*, 3(2), 271–276.
- Didik, K. P. (2023). *Jurnal mudabbir*, 3, 27–35.
- Fadila, F., & Khaddafi, M. (2025). *Pengumpulan data dalam penelitian kualitatif*. 13446–13449.
- Febriani, N., & Kurniawan, F. A. (2025). Dampak penggunaan gadget terhadap pola komunikasi dan keseimbangan sosial generasi alpha di era digital. *Journal of Smart Education and Learning*, 2(2), 93–102. <https://doi.org/10.53088/jsel.v2i2.2353>
- Firdhayanty, F. (2021). Pemerolehan bahasa anak usia 3 sampan 4 tahun: kajian psikolinguistik. *Wahana Literasi: Journal of Language, Literature, and Linguistics*, 1(1), 45–50. <https://doi.org/10.59562/wl.v1i1.27466>
- Fitri, U., & Rusdiani, N. I. (2024). Analisis kemampuan interaksi sosial anak usia dini di tempat penitipan anak (pocenter). *BUHUTS AL ATHFAL: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 4(1), 16–27. <https://doi.org/10.24952/alathfal.v4i1.10584>
- Hayati, N., Elmanora, & Muhammad Faesal. (2024). Pengaruh penggunaan gadget terhadap pola komunikasi dalam keluarga. *Keluarga: Jurnal Ilmiah Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 10(1), 38–49. <https://doi.org/10.30738/keluarga.v10i1.14054>
- Hidayat, A., & Maesyaroh, S. S. (2022). Penggunaan gadget pada anak usia dini. *JURNAL SYNTAX IMPERATIF : Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 1(5), 356. <https://doi.org/10.36418/syntax-imperatif.v1i5.159>
- Indriyawati, N. K., Jelantik, S. K., & Widaswara, R. Y. (2025). Komunikasi nonverbal alam pembelajaran di pendidikan anak usia dini jnana vidya. *Jurnal Ilmu Komunikasi : Gelis*, 2(1), 61–74. <https://doi.org/10.63577/lis.v2i1.101>
- Jannah, M., Zakaria, R., & Arlianti, N. (2024). Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak di desa peuniti kecamatan baiturrahman kota banda aceh tahun 2024. *Jurnal Kesehatan Tambusai*, 5(4), 11515–11523. <https://doi.org/10.31004/jkt.v5i4.37067>
- Maesyaroh, S. . (2020). Dampak penggunaan gadget pada anak usia dini. *Syntax Imperatif:Ilmu Sosial Dan Imperaif*, 2(5), 306–312.
- 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>
- Nurannisa, N., Iyan Royani, & Ulfah Aisyah. (2023). Komunikasi dalam pembelajaran anak usia dini di RA Salsabila Kabupaten Ciamis. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 5(1), 168–174. <https://doi.org/10.35473/ijec.v5i1.2038>
- Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2024 Tentang Standar Isi Pada PAUD, Jenjang pendidikan Dasar dan Jenjang Pendidikan Menengah. (2024). *Peraturan*

- Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi Nomor 8 Tahun 2024 Tentang Penyiapan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar dan Jenjang Pendidikan Menengah, 2.
https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/1711638896_manage_file.pdf
- Pitayanti Asrina, Kuswanto Kuswanto, S. W. N. (2024). Hubungan penggunaan gadget dengan interaksi sosial anak usia (3-5 Tahun) asrina pitayanti tersebut karena terlalu sering menggunakannya . Padahal , dampaknya tidak main-main , dari (Siwi : Sulistyowati : Safitri ; 2019). Agar penggunaan gadget . *Anak*. 2(1).
<https://journal.arikesi.or.id/index.php/Obsesrvasi/article/view/82/86>
- Putra, R. T., & Nst, N. (2025). Pengaruh gadget terhadap aspek-aspek perkembangan anak usia 3-4 Tahun". *ICENI (Insan Cita Pendidikan)*, 4(2), 1-5.
- 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>
- Rohmawati, E., & Rofi'ah, R. (2022). Dampak gadget terhadap interaksi sosial pada anak usia dini di dusun sumuran desa sumurgayam kecamatan paciran kabupaten lamongan tahun 2022. *Conseils: Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam*, 2(2), 24-30.
- Sania, F., & Sirozi, M. (2025). Analisis masa keemasan dan implikasinya terhadap pendidikan anak usia dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(6), 3259-3267. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i6.7533>
- Yuliafarhah Nawaa, & Siagian Irwan. (2023). Keterlambatan berbicara pada balita Usia 3-4 Tahun di lingkungan Kp. Utan RT002/RW002 Jakasetia, Bekasi Selatan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 705-713.
<https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/5349>