

**DAMPAK DAN STRATEGI PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP
KETERAMPILAN SOSIAL ANAK USIA DINI DI KELUARGA
MILENIAL**



SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar sarjana pada program
Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Oleh:
Fairuz Afra Rafifah
NIM 2102225

**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS DAERAH PURWAKARTA
2025**

LEMBAR HAK CIPTA

Dampak Dan Strategi Penggunaan *Gadget* Terhadap Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Di Keluarga Milenial

oleh :

Fairuz Afra Rafifah

2102225

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

©Fairuz Afra Rafifah 2025

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2025

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang.

**Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan di
cetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis**

LEMBAR PENGESAHAN

FAIRUZ AFRA RAFIFAH

**DAMPAK DAN STRATEGI PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP
KETERAMPILAN SOSIAL ANAK USIA DINI DI KELUARGA
MILENIAL**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing :

Dosen Pembimbing I



Jojo Rentu Maranatha, M.Pd

NIP. 198411262018032001

Dosen Pembimbing II



Dr. Suci Utami Putri, M.Pd

NIP. 198302162008012004

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGPAUD



Dr. Asep Kurnia Javadinata, M.Pd

NIP. 198009292008011023

Dampak dan Strategi Penggunaan Gadget Terhadap Keterampilan Sosial Anak Usia Dini di Keluarga Milenial

Fairuz Afra Rafifah

Fairuzafra13@upi.edu

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak dan strategi penggunaan gadget terhadap keterampilan sosial anak usia dini di keluarga milenial. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada meningkatnya intensitas penggunaan gadget di kalangan anak usia dini yang berpotensi memberikan pengaruh positif maupun negatif terhadap keterampilan sosial dan orang tua memberikan strategi untuk meminimalisirkan penggunaan gadget terhadap keterampilan sosial pada anak. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data seperti wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi dengan teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan teori Miles dan Huberman pada lima keluarga milenial di Kota Depok dengan anak usia 4–6 tahun. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan gadget memiliki dampak positif, seperti meningkatkan komunikasi, bahasa, serta kreativitas anak jika didampingi orang tua. Namun, tanpa pendampingan orang tua, gadget berdampak negatif pada kemampuan bersosialisasi dan menurunnya kontrol emosi pada anak. Dalam penelitian ini menjelaskan adanya strategi tentang meminimalisirkan penggunaan gadget pada anak, seperti orang tua membuat aturan dan jadwal pada anak, pengawasan yang aktif atau pengawasan fleksibel serta memfasilitasi anak dengan aktivitas *non-gadget* untuk keluar ruangan, seperti melakukan kegiatan fisik, kegiatan *staycation* serta membuat prakarya. Dari hasil implikasi bahwa orang tua dapat bekerja sama dalam memfasilitasi kegiatan di luar ruangan, serta membuat aturan jadwal dalam mendukung perkembangan keterampilan sosial anak usia dini.

Kata kunci: gadget, keterampilan sosial, anak usia dini, keluarga milenial

***The Impact and Strategies of Gadget Use on Early Childhood Social Skills in
Millennial Families***

Fairuz Afra Rafifah

Fairuzafra13@upi.edu

ABSTRACT

This study aims to determine the impact and strategies of gadget use on early childhood social skills in millennial families. The background of this study is based on the increasing intensity of gadget use among young children, which has the potential to have both positive and negative effects on social skills. Parents provide strategies to minimize gadget use on children's social skills. This study used a descriptive qualitative method with data collection techniques such as in-depth interviews, observation, and documentation. Data analysis techniques were conducted using Miles and Huberman's theory in five millennial families in Depok City with children aged 4–6 years. The results showed that gadget use has positive impacts, such as improving communication, language, and creativity in children when accompanied by parents. However, without parental guidance, gadget use negatively impacts children's social skills and decreases emotional control. This study explains strategies for minimizing children's gadget use, such as parents establishing rules and schedules for their children, active or flexible supervision, and facilitating children with non-gadget activities outside, such as physical activity, staycations, and crafts. The results imply that parents can collaborate in facilitating outdoor activities and creating schedules to support the development of early childhood social skills.
The Impact and Strategies of Gadget Use on the Social Skills of Early Childhood in Millennial Families

Keywords: gadgets, social skills, early childhood, millennial families

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA	i
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
1.4.1 Manfaat secara teoritis.....	7
1.4.2 Manfaat Secara Praktis	7
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Perkembangan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini.....	9
2.1.1 Pengertian Keterampilan Sosial	9
2.2 Konsep Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini.....	12
2.2.1 Pengertian Gadget	12
2.3. Dampak Positif Penggunaan Gadget Anak Usia Dini.....	14
2.3.1. Dampak Negatif Penggunaan Gadget	16
2.4. Karakteristik Keluarga Milenial	18
2.4.1 Karakteristik Generasi Alpha	21
BAB 3 METODE PENELITIAN	22
3.1 Desain Penelitian	22
3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian	22
3.3 Instrumen Penelitian	23
3.3.1 Observasi	24
3.3.2 Wawancara	28
3.4 Teknik Analisis Data	36
3.5 Isu Etik.....	40
BAB 4.....	41

TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....	41
4.1 Temuan Hasil Penelitian.....	41
4.1.1. Dampak Positif dan Negatif dalam Penggunaan Gadget Terhadap Keterampilan Sosial Anak Usia Dini	41
4.1.2 Dampak Positif	42
4.1.3 Dampak Negatif	46
4.1.4. Pola Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini dalam Keluarga Milenial	48
4.1.5 Durasi Penggunaan Gadget	49
4.1.6 Jenis Konten Yang Diakses Anak	50
4.1.7 Strategi Orang Tua Milenial dalam Meminimalkan Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini	53
4.2 Pembahasan	62
4.2.1 Dampak Positif dan Negatif dalam Penggunaan Gadget Terhadap Keterampilan Sosial Anak Usia Dini	62
4.2.2 Pola Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini dalam Keluarga Milenial	74
4.2.3 Strategi Orang Tua Milenial dalam Meminimalkan Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini	80
BAB 5.....	89
SIMPULAN DAN SARAN	89
5.1 Kesimpulan.....	89
5.2 Implikasi.....	90
5.3 Rekomendasi	91
DAFTAR PUSTAKA.....	92
LAMPIRAN	96

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 kisi-kisi lembar observasi.....	25
Tabel 3.2 Lembar Observasi Keterampilan Sosial Anak	26
Tabel 3.3 Kisi-kisi lembar wawancara	29
Tabel 3.4 Sistem Pengkodean Analisis Data.....	37
Tabel 3.5 Contoh Penerapan Kode dan Cara Membacanya	39

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Komponen Analisis Data (Miles & Huberman 1984, dlm buku Sugiyono 2013)	37
Gambar 4.1 Anak Meningkatkan Kemampuan Komunikasi.....	64
Gambar 4.2 Anak Meningkatkan Kemampuan Bahasa	67
Gambar 4.3 Anak Merangsang Kreativitas dan Imajinasi.....	69
Gambar 4.4 Anak Menurunnya Kemampuan Bersosialisasi.	71
Gambar 4.5 Anak Menurunnya Kemampuan Mengatur Emosi	73
Gambar 4.6 Durasi Penggunaan Gadget.	76
Gambar 4.7 Jenis Konten Yang Diakses Anak.....	78
Gambar 4.8 Pola Pengawasan Orang Tua	84
Gambar 4.9 Aktivitas Seni dan kreativitas.	87
Gambar 4.10 Aktivitas Keluar Rumah.	87

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keputusan Dosen Pembimbing	97
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian	99
Lampiran 3. Kartu Bimbingan.....	101
Lampiran 4. Instrumen Observasi	103
Lampiran 5. Lembar Observasi Dampak Penggunaan Gadget	108
Lampiran 6. Instrumen Wawancara	137
Lampiran 7. Member Check.....	142
Lampiran 8. Hasil Wawancara Orang Tua	147
Lampiran 9. Dokumentasi Observasi.	186
Lampiran 10. Dokumentasi Wawancara	196

DAFTAR PUSTAKA

- Adhatul, P., & Widjayatri, R. D. (2016). Peran Orang Tua Milenial Dalam Mendidik Generasi Alpha Di Era Digital. *Qurroti : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 1–23.
- Adrian, K. (2024). *Screen Time, Ini Dampak dan Tips Membatasinya*. Alodokter. <https://www.alodokter.com/screen-time-ini-dampak-dan-tips-membatasinya>
- Adzani, A. D., & Mulyadi, S. (2022). Studi Kasus Keterampilan Sosial Anak Usia Dini dari Orangtua yang Mengalami Hambatan Pendengaran. *Jurnal Paud Agapedia*, 6(1), 107–112.
- A.M. Huberman., & M.B Miles. (1984). Analisis Data Kualitatif. Jakarta: Universitas Pendidikan Indonesia.
- APJII. (2020). Laporan Survei Internet APJII 2019 – 2020. Asosiasi Penyelenggara Jasa <https://apjii.or.id/survei>.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2024). APJII Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang. [https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang#:~:text=Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia \(APJII\) mengumumkan jumlah pengguna internet,jiwa penduduk Indonesia tahun 2023.](https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang#:~:text=Asosiasi%20Penyelenggara%20Jasa%20Internet%20Indonesia%20(APJII)%20mengumumkan%20jumlah%20pengguna%20internet,jiwa%20penduduk%20Indonesia%20tahun%202023.)
- Arifah, B. R., & 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>.
- Bronfenbrenner, U. (1979). *The ecology of human development: Experiments by nature and design*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Buulolo, A. H. (2024). DAMPAK PENGGUNAAN GADGET BAGI ANAK USIA DINI DI DESA EHO HILISIMAETANO. *Counseling For All: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 4(1), 46-60.
- Creswell, J. W. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches (Fifth ed.)*. In *SAGE Publications*. SAGE Publications. <https://doi.org/10.4324/9780429469237-3>
- Dewi, N. L. M. A., Astutik, W., & Widayati, K. (2021). Pengaruh Keterlibatan Orangtua Membuat Mainan Kardus terhadap Durasi Penggunaan Gadget Anak Prasekolah. *Media Karya Kesehatan*, 4(1), 99–108. <https://doi.org/10.24198/mkk.v4i1.30025>
- Faruk. (2015). *Pengantar sosiologi sastra : dari strukturalisme genetik sampai post-modernisme*. Pustaka Pelajar.
- Fauziah, F., Elan, E., & Aprily, N. M. (2023). Dampak Gadget pada Anak Usia Dini. *Jurnal Paud Agapedia*, 7(2), 190–193. <https://doi.org/10.17509/jpa.v7i2.63939>
- Haura, F. M., Kurniawati, Y., & Pranoto, S. (2022). Peran Screen Time dan Gadget terhadap Kemampuan Bahasa pada Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana Universitas Negeri Semarang*, 396–401.
- Hurlock, E. B. (1996). *Psikologi Perkembangan*. Erlangga.
- Insan, F. Al, Adhika, F. A., & Fadilla, A. N. (2020). Perancangan Prototipe Aplikasi Edukasi Untuk Orang Tua Tentang Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *E-Proceeding of Art & Design*, 7(2), 2350–2364.

- Irawan, A. M. A., Umami, Z., Yusuf, A. M., & Harna, H. (2020). Aktivitas Fisik, Durasi Tidur Dan Tingkat Kecukupan Energi Pada Anak Obesitas Di Sd Islam Al Azhar 1Irawan, a. M. a., Umami, Z., Yusuf, a. M., & Harna, H. (2020). Aktivitas Fisik, Durasi Tidur Dan Tingkat Kecukupan Energi Pada Anak Obesitas Di Sd Islam Al. *JURNAL AL-AZHAR INDONESIA SERI SAINS DAN TEKNOLOGI*, 5(4), 186.
- Leuwol, N. V., Gaspersz, S., Tupamahu, M. S., & Wonmaly, W. (2023). Karakteristik kepemimpinan ideal di era generasi milenial. *Journal on Education*, 5(2), 4292-4302.
- Leuwol, N. V., Manuhutu, M. A., Gaspersz, S., Uktolseja, L., Manurung, T., & Tindage, J. (2021). Smart is an art-pembentukan karakter milenial meleak teknologi dan cerdas bernarasi dalam media sosial. *J-DEPACE (Journal of Dedication to Papua Community) Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 11-20.
- Madigan, S., Thiemann, R., & Deneault, A.-A. (2020). Associations between Screen Use and Child Language Skills: A Systematic Review and Meta-Analysis. *JAMA Pediatric*, 174(2), 665–675.
- Maharani, F., & Siswanto. (2024). Dampak penggunaan gadget pada kemampuan berkomunikasi Anak (studi kasus pada anak usia 3 – 6 tahun di paud tahfidz amin khothab banjarmasin utara). *PERSUASI (Jurnal Tugas Akhir Mahasiswa Ilmu Komunikasi)*, 1(2), 268–284.
- Martiasuti, K. (2020). PENGARUH PERSEPSI NILAI ANAK TERHADAP GAYA PENGASUHAN PADA KELUARGA DENGAN ANAK USIA DINI. *JKKP (Jurnal Kesejahteraan Keluarga Dan Pendidikan)*, 7(01), 15–25. <https://doi.org/10.21009/JKKP.071.02>
- Miranti, P., & Putri, L. D. (2021). Waspada Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Cendekiawan Ilmiah PLS*, 6(1), 2745–3944. <https://doi.org/10.56872/elathfal.v1i01.273>
- Nabila Salsabina Itha Ishmah Aurora, Arum Meiranny, & Endang Susilowati. (2024). Faktor yang Mempengaruhi Sosial-Emosional Anak Usia Dini: Literature Review. *Media Publikasi Promosi Kesehatan Indonesia (MPPKI)*, 7(4), 768–777. <https://doi.org/10.56338/mppki.v7i4.4940>
- Nelfi Yanti, Silvianetri, N. Y. S. (2022). Dampak Gadget Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Siswa Di Sdit Madani Islamic School Payakumbuh. *Ibtida'iy : Jurnal Prodi PGMI*, 7(2), 49. <https://doi.org/10.31764/ibtidaiy.v7i2.12291>
- Nuraini, F., & Wardhani, J. D. (2023). Hubungan Durasi Bermain Gadget dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 2245–2256. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4198>
- Nurrisa, T. M., & Rakhmawati, N. I. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Pendahuluan Anak usia dini dengan rentang usia 0-6 tahun berada di tahap perkembangan yang. *JAMBURA Early Childhood Education Journal*, 5(1), 172–183.
- Pratiwi, H., Koenarso, D. A. P., & Yarliani3, I. (2023). Navigating temper tantrums in restrictive mediation: Insight from practitioners. *Insight: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 25(1), 127–144. <https://doi.org/10.26486/psikologi.v25i1.3304>
- Purwadi, H., & Fitriyani, L. (2023). Hubungan Durasi Penggunaan Gadget terhadap Personal Sosial pada Anak Usia 1-6 Tahun di Kota Depok. *MAHESA :*

- Malahayati Health Student Journal*, 3(9), 2682–2690.
- Rachmat, I. F. M. (2021). Pengembangan Game Edukasi Mencari Perbedaan Gambar Buah Untuk Anak Usia Dini 4 – 6 Tahun. *Insan Pembangunan Sistem Informasi Dan Komputer (IPSIKOM)*, 9(1). <https://doi.org/10.58217/ipsikom.v9i1.183>
- Radliya, N. R., Apriliya, S., & Zakiyyah, T. R. (2017). Pengaruh penggunaan gawai terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini. *Jurnal Paud Agapedia*, 1(1), 1-12.
- Rahmawati, S., & Azizah, N. (2023). Pengaruh Durasi Penggunaan Gadget terhadap Regulasi Emosi Anak Usia Dini . *Jurnal Zaman Keemasan*, 7(1), 23–30.
- Ridwan, R., Rohana, R., & Ayu, H. N. F. (2023). Strategi Pengembangan Perpustakaan Perguruan Tinggi Di Era Digital (Studi Upt Perpustakaan Uin Mataram). *Shaut Al-Maktabah: Jurnal Perpustakaan, Arsip dan Dokumentasi*, 15(2), 151-165.
- Rini, N. M., Pratiwi, I. A., & Ahsin, M. N. (2021). Dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak usia sekolah dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 7(3), 1236-1241.
- Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2022 Tentang Standar Isi Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, , 14 (22 C.E.).
- Salehudin, M. (2020). Literasi Digital Media Sosial Youtube Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5(2), 106–115.
- Saniyyah, L., Setiawan, D., & Ismaya, E. A. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2132–2140. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.1161>
- Santoso, B., & Dewi, N. (2023). Pengaruh Jenis Konten Gadget terhadap Perkembangan Anak Usia Dini . *Jurnal Pendidikan Anak*, 12(2), 89–98.
- Sari, D. P., & Budiyanto. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1371–1379.
- Sitorus, M., Amalia, K. T., Ramita, & Af-idah, S. (2024). Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Paud Agapedia*, 8(2), 217–222. <https://doi.org/10.62383/risoma.v2i4.168>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Vitrianingsih, Khadijah, S., & Ceria, I. (2018). Hubungan Peran Orang Tua Dan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Anak Pra Sekolah Di Tk Gugus Ix Kecamatan Depok Sleman Yogyakarta. *Jurnal Formil (Forum Ilmiah) Kesmas Respati*, 3(2), 101. <https://doi.org/10.35842/formil.v3i2.178>
- Widya, R. (2020). Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Anak Usia Dini Dan Penanganannya Di PAUD Ummul Habibah. *Jurnal Abdi Ilmu*, 13(1), 29–34.
- Wijanarko, J., & Setiawati, E. (2016). *Ayah Ibu Baik Parenting Era Digital : Pengaruh Gadget pada Perilaku dan Kemampuan Anak Menjadi Orang Tua Bijak di Era Digital*. Keluarga Indonesia Bahagia.

- Yumarni, V. (2022). PENGARUH GADGET TERHADAP ANAK USIA DINI Vivi. *JURNAL LITERASIOLOGI*, 8(2), 107–119.
- Yunisari, D., & Yusra. (2020). Kesan Peran Orang Tua dalam Pengembangan Kecerdasan Emosional Anak Usia 4-6 Tahun di Aceh Besar. *Buah Hati*, 7(1), 29–38.
- Zulaikhah, D., Sirojuddin, A., & Aprilianto, A. (2020). ANALISIS PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KURIKULUM 2013 BAGI ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS. *Tafkir: Interdisciplinary Journal Of Islamic Education*, 1(1), 54–71.
<https://doi.org/10.31538/Tijie.V1i1.6>