

Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Kemampuan Regulasi Diri Anak Usia Dini

Aisyah Nur¹, Adharina Dian Pertiwi², Tri Wahyuningsih³, Malpaleni Satriana⁴

¹ Universitas Mulawarman, Kota Samarinda, Indonesia

² Universitas Mulawarman, Kota Samarinda, Indonesia

³ Universitas Mulawarman, Kota Samarinda, Indonesia

⁴ Universitas Mulawarman, Kota Samarinda, Indonesia

¹aisyahnurrr04@gmail.com, ²adharinapertiwi@fkip.unmul.ac.id, ³tri.wahyuningsih@fkip.unmul.ac.id, ⁴malpaleni@fkip.unmul.ac.id

INFO ARTIKEL Diterima: 06/03/2026; Direvisi: 16/03/2026; Disetujui: 19/05/2026

ABSTRAK

KATA KUNCI

Anak Usia Dini;
Gadget;
Perkembangan Sosial
Emosional;
Regulasi Diri

PAUD merupakan salah satu fase yang sangat krusial dalam proses pembentukan karakter anak dalam upaya pengembangan Sumber Daya Manusia yang berkualitas di masa mendatang. Mengacu pada Permendikbud Nomor 147 Tahun 2014, PAUD berfokus pada anak sejak lahir hingga usia 6 tahun yang dapat membantu proses pertumbuhan maupun perkembangan jasmani dan Rohani anak. Perkembangan teknologi masa kini menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari, sehingga penggunaan *gadget* tidak hanya pada orang dewasa melainkan ke anak usia dini. Adanya penggunaan perangkat digital yang berlebihan pada anak menjadi suatu hal yang perlu diberikan perhatian khusus dalam ranah pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dampak dari adanya penggunaan *gadget* terhadap kemampuan regulasi diri anak usia 5-6 tahun di TK Kecamatan Sungai Pinang. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif melalui kuesioner yang diisi oleh orang tua murid lalu dilakukan analisis data menggunakan uji regresi linear sederhana. Hasil analisis data menunjukkan 57% penggunaan *gadget* berdampak negatif terhadap kemampuan regulasi diri anak. Meningkatnya penggunaan *gadget*, maka berdampak dengan menurunnya kemampuan anak dalam mengendalikan emosi, perilaku, dan menjalin hubungan sosial di lingkungan sekitarnya. Dari penelitian ini, maka penting adanya pendampingan dari orang tua serta pembatasan penggunaan *gadget* untuk dapat mendukung aspek perkembangan pada anak, khususnya aspek perkembangan sosial emosional.

ABSTRACT

KEYWORDS

Early Childhood;
Gadget;
Self Regulation;
Social Emotional
Development

Early Childhood Education (PAUD) is a crucial stage in children's character development and serves as the foundation for improving the quality of future human resources. According to the Regulation of the Minister of Education and Culture No. 147 of 2014, PAUD focuses on children from birth to six years of age and supports their physical and psychological development. In today's digital era, technological advancement has become an integral part of daily life, and gadget use is no longer limited to adults but has also extended to early childhood. Excessive gadget use among children has become an important issue that requires special attention in the field of education. This study aims to examine the impact of gadget use on the self-regulation skills of children aged 5-6 years in a kindergarten located in Sungai Pinang District. The study employed a quantitative research method using questionnaires completed by parents. The collected data were analyzed using a simple linear regression test. The results of the analysis indicated that gadget use contributed negatively to children's self-regulation skills by 57%. Increased gadget use was found to negatively affect children's ability to control emotions and behavior, as well as their ability to establish social relationships within their environment. Therefore, parental supervision and limitations on gadget use are essential to support children's development, particularly in the area of social-emotional development.

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memiliki peranan fundamental sebagai salah satu titik tolak dalam proses pembentukan karakter bangsa dengan terbentuknya Sumber Daya Manusia (SDM) yang tidak hanya mampu secara intelektual, melainkan juga dengan memiliki wawasan luas, tanggung jawab sosial, memiliki kreativitas tinggi, sikap proaktif dan partisipatif serta semangat mandiri (Rizqiyatunnisa & Mahdi, 2021). Mengacu pada Permendikbud Nomor 147 Tahun 2014 yang menjelaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini merupakan jenjang Pendidikan yang berfokus pada anak sejak usia baru lahir hingga 6 tahun. Pada jenjang ini, anak memperoleh stimulasi pendidikan secara sistematis guna mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan jasmani maupun rohani pada anak agar memiliki kesiapan yang lebih matang untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Pada masa ini lah anak seringkali menunjukkan tingkat responsivitas yang tinggi terhadap adanya rangsangan maupun stimulus yang diberikan (Satriana et al., 2022). Selain itu, saat berada di usia ini anak akan mengalami masa keemasan (*golden age*), yaitu saat mereka berada di usia dini. Dan disaat ini lah otak akan mengalami perkembangan yang sangat pesat sehingga merupakan awal mula terjadinya suatu proses pertumbuhan dan perkembangan pada manusia (Yusuf et al., 2023). Berdasarkan pada Undang Undang Sistem Pendidikan Nasional Nasional yang menjelaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini ini dapat diselenggarakan baik dalam jalur formal, non formal, maupun informal. Dengan adanya pendidikan ini tentunya akan mengarah pada pertumbuhan maupun perkembangan anak dalam enam aspek perkembangan (Latief, 2020). Adapun keenam aspek perkembangan yang dimaksud meliputi aspek perkembangan nilai agama dan moral, aspek perkembangan fisik motorik, aspek perkembangan kognitif, aspek perkembangan bahasa, aspek perkembangan sosial emosional serta aspek perkembangan seni (Efiawati et al., 2021). Terdapat beberapa faktor yang memiliki keterkaitan dengan kualitas pertumbuhan maupun perkembangan pada anak, salah satunya adalah teknologi (Novianti & Garzia, 2020). Dengan terciptanya teknologi tentu akan mampu memberikan kemudahan dalam melakukan segala aktivitas hingga membuat sebagian besar manusia menjadi ketergantungan sebab tidak mampu mengatur penggunaan teknologi, misalnya seperti pada penggunaan *gadget* (Amelia, 2023). Perkembangan teknologi masa kini telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari. Akibatnya, pada penggunaan *gadget* ini tidak lagi hanya terdapat pada orang dewasa, melainkan juga telah merambah ke kalangan anak-anak, khususnya pada anak usia dini. Adanya hal ini tentunya tidak dapat dihindari, sebab berbagai macam fitur canggih yang terdapat pada *gadget* seperti sosial media maupun game yang mampu menarik perhatian anak usia dini (Octaviana & Asih, 2022). Sehingga dari adanya penggunaan teknologi masa kini terhadap para penggunanya tentu tidak hanya memiliki dampak positif, melainkan juga dampak negatif yang perlu untuk mendapat perhatian khusus (Winata et al., 2022).

Pada teknologi masa kini, khususnya *Gadget* dapat diartikan sebagai salah satu istilah yang seringkali digunakan untuk menyebut beberapa macam jenis alat teknologi yang sifatnya akan terus berkembang seiring dengan perkembangan zaman saat ini misalnya seperti *smartphone*, komputer, dan tab (Rahayu et al., 2021). Selain itu, penggunaan *gadget* juga dapat diartikan sebagai pemanfaatan suatu alat elektronik yang digunakan oleh manusia dari berbagai jenis kalangan yang didalamnya tersedia berbagai macam jenis layanan fitur maupun aplikasi yang bertujuan untuk mengoptimalkan serta memberikan kemudahan kepada penggunanya, yang artinya berbagai macam jenis aktivitas dalam kehidupan sehari-hari dapat dilakukan oleh manusia agar menjadi lebih praktis (Yumarni, 2022). Pada umumnya, terdapat beberapa intensitas dalam penggunaan *gadget* yang terbagi dalam tiga tingkatan, yaitu diantaranya mencakup kategori tinggi, kategori sedang

dan kategori rendah (Hartania et al., 2023). Saat ini, kalangan anak usia dini sudah terlibat secara signifikan dengan perangkat teknologi digital, baik dalam konteks aktivitas bermain maupun dalam aktivitas belajar (Maghfirah et al., 2022). Umumnya, sebagian besar pengalaman yang diperoleh oleh anak saat menggunakan teknologi yaitu dengan melalui bermain game dan melihat video youtube (Lada et al., 2023). Seiring dengan kemajuan teknologi saat ini, anak juga seringkali mengakses aplikasi lain yang tentunya selalu diperbaharui setiap tahunnya misalnya seperti WhatsApp, Instagram, maupun TikTok (Tuhuteru et al., 2023). Adanya penggunaan *gadget* ini dapat membuat anak cenderung menjadi lebih aktif dalam mengembangkan maupun mengasah bakat yang telah mereka miliki dengan melalui aplikasi yang tersedia pada *gadget* (Afdalia & Gani, 2023). Selain itu, pemanfaatan penggunaan *gadget* yang dilakukan dengan tepat akan dapat mendukung perkembangan kreativitas anak yang dapat dilihat pada saat anak mampu menciptakan sebuah karya yang lebih kompleks (Nada Nafiah et al., 2021). Namun di samping itu, perangkat elektronik yang dilakukan secara berlebihan juga tentunya berpotensi dapat menimbulkan dampak buruk, khususnya bagi anak. Misalnya seperti anak akan menjadi kurang berinteraksi, lebih pendiam, maupun lebih senang menyendiri yang dimana hal ini dapat membuat anak akan cenderung menjadi lebih individualis dan sulit untuk bergaul (Batinah et al., 2022). Tentunya hal ini dapat memungkinkan terjadinya pembentukan karakter sosial yang baru bagi anak, yaitu terbentuknya sikap apatis pada kondisi lingkungan disekitarnya (Haeriah et al., 2023).

Dari adanya hal ini maka kemampuan regulasi diri bagi anak usia dini sangatlah dibutuhkan oleh mereka. Sebab dalam kemampuan regulasi diri ini sendiri merupakan salah satu proses seseorang dalam menata suatu aktivitas untuk dapat mencapai tujuan tertentu dengan melalui proses perencanaan, mengarahkan, serta memonitori diri (Maimanah et al., 2022). Morisson (dalam Laini, 2021) mengemukakan bahwa regulasi diri merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk mengatur emosi maupun perilaku agar anak mampu membangun hubungan secara positif dengan orang lain. Saat anak mampu mengendalikan emosi dan perilakunya, maka mereka akan dapat membangun hubungan sosial secara positif dengan orang di lingkungan sekitarnya (Alfidha et al., 2022). Selain itu, pada saat anak mampu memahami aturan dengan baik maka anak akan menjadi lebih terarah dalam kemampuan regulasi dirinya, karena anak mampu mengetahui dan membedakan antara perbuatan yang diperbolehkan dan yang tidak diperbolehkan (Nugraheni et al., 2021). Adanya pendampingan yang dilakukan secara terus-menerus dari orang tua juga dapat mendukung perkembangan anak secara menyeluruh. Sebab peran orang tua dalam proses perkembangan anak disini tidak hanya sebatas mendidik dan memberikan perlindungan fisik, melainkan juga mencakup tanggung jawab atas fundamental dalam pembentukan karakter anak dengan berperan aktif sebagai model bagi anak (Nadiatulfath & Kurniati, 2024).

Berdasarkan dari temuan pada penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Suryaningsih (2021) dengan judul “Pengaruh *Gadget* bagi Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini” menunjukkan adanya hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa dengan adanya penggunaan *gadget* akan sangat membantu perkembangan bahasa pada Anak Usia Dini jika dilakukan dengan dampingan orang tua yang mengarahkan serta memberikan batasan pada penggunaan *gadget* dalam sehari, yaitu maksimal 3 jam. Penelitian lain juga dilakukan oleh Agustin (2021) yang berjudul “Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun di TK Se-Kecamatan Bangkinang Kota Kabupaten Kampar” yang menunjukkan bahwa adanya hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan kemampuan motorik kasar siswa dan hubungan ini bernilai negatif, yang artinya jika intensitas dalam penggunaan gadget yang dilakukan

siswa semakin tinggi, maka kemampuan motorik kasar siswa akan semakin kurang/rendah. Adanya penelitian lain yang dilakukan oleh Setiawani & Saidah (2022) dengan judul “Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Kelas V SD 77 Rejang Lebong” menunjukkan bahwa dalam penggunaan gadget berdampak pada perkembangan psikologi anak sekolah dasar 77 Rejang Lebong. 10 anak di kelas V yang menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 2 jam perhari mengalami perubahan perilaku dan dampak yang ditimbulkan yaitu dampak positif, karena anak menjadi lebih mudah untuk mencari informasi tentang pembelajaran dan memudahkan mereka untuk berkomunikasi dengan teman, namun adapula dampak negatif yang ditimbulkan dari gadget, yaitu anak yang menggunakan gadget menjadi lebih mudah marah, suka membangkang, menirukan tingkah laku dalam gadget serta berbicara sendiri pada gadget. Dari adanya hal ini menunjukkan bahwa dalam penggunaan gadget memberikan dampak yang beragam terhadap perkembangan anak, namun besar kecilnya dampak yang diberikan dapat dipengaruhi oleh dampingan orang tua maupun intensitas penggunaan pada gadget. Adanya indikator perilaku yang sejalan dengan aspek regulasi diri seperti mengontrol diri, mengendalikan emosi dan mengendalikan perilaku. Namun, pada penelitian sebelumnya belum secara spesifik mengkaji bagaimana penggunaan gadget dapat mempengaruhi kemampuan regulasi diri pada anak usia 5-6 tahun di jenjang TK, khususnya TK Kecamatan Sungai Pinang. Sehingga hasil dari penelitian lain pada usia dan karakteristik yang berbeda belum tentu dapat diterapkan secara langsung. Oleh karena itu penelitian ini dilakukan untuk dapat mengetahui dampak penggunaan gadget terhadap kemampuan regulasi diri anak usia 5-6 tahun pada lokasi penelitian yang telah ditentukan.

Berdasarkan dari kegiatan pra penelitian yang telah dilakukan sejak tanggal 22 Juli hingga tanggal 22 Oktober tahun 2024, peneliti melihat bahwa terdapat anak yang cenderung mengalami kesulitan dalam mengelola emosi maupun perilaku mereka. Contohnya pada kegiatan menggambar pola batik di kelas, terdapat anak yang menangis karna mengalami kesulitan dalam menggambar pola batik tersebut. Selain itu pada saat akhir proses pembelajaran, tepatnya dalam kegiatan *recalling*, terdapat beberapa anak yang terlihat sangat antusias untuk menjawab pertanyaan yang diberikan bahkan membuat mereka kesulitan dalam mengendalikan perilaku mereka sehingga membuat mereka menjawab pertanyaan dengan berteriak bahkan sambil berdiri. Namun tidak hanya itu, terdapat juga anak yang lebih tertarik untuk bermain *gadget* dirumah daripada harus belajar di sekolah. Dari adanya penggunaan yang berlebihan terhadap suatu konten digital ini, tentunya akan dapat mengurangi waktu bermain pada anak. Hal ini juga diperkuat dengan adanya hasil wawancara yang telah dilakukan dengan salah satu guru di sekolah, yang dimana dijelaskan bahwa sebagian besar dari peserta didik di salah satu TK di Kecamatan Sungai Pinang ini diberikan fasilitas *gadget* oleh orang tua nya di rumah. Dengan adanya hal ini, maka tentu berpotensi dapat mempengaruhi perilaku anak selama proses pembelajaran di sekolah maupun pada saat anak berada dirumah, baik secara positif maupun secara negatif yang dapat dilihat pada saat anak sulit untuk fokus maupun kesulitan dalam mengelola emosi maupun perilaku mereka. Dan dari adanya kegiatan pra penelitian ini, peneliti melakukan observasi dengan tujuan agar dapat mengetahui dan mengidentifikasi dampak dari adanya penggunaan *gadget* terhadap kemampuan regulasi diri, khususnya pada anak usia 5-6 tahun.

METODOLOGI

Jenis penelitian yang digunakan dalam adalah penelitian kuantitatif, yang artinya selama proses pelaksanaan dalam penelitian ini akan lebih banyak mengandalkan penggunaan data numerik yang meliputi proses pengumpulan data, analisis, penafsiran, hingga pada tahap penarikan kesimpulan yang pada umumnya akan lebih banyak

menyajikan data dalam bentuk gambar, table, grafik, atau bentuk penyajian lainnya (Machali, 2021). Dalam penelitian kuantitatif, terdapat beberapa metode yang dapat digunakan, contohnya seperti metode survei, eksperimen, komparatif, korelasi dan kuasi eksperimen. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan metode survei. Metode survei ini dipilih sebagai pendekatan utama dalam pengumpulan data ini. Dan teknik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan teknik *Purposive Sampling*, dengan tujuan untuk dapat menentukan sampel dalam penelitian ini. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu melalui kuesioner. Penelitian ini dilakukan pada bulan April-September 2025, sedangkan tempat pelaksanaan dilakukan di TK yang berlokasi di Kecamatan Sungai Pinang Kota Samarinda, tepatnya di TKS Santo Fransiskus Assisi, TK Islam Bunga Bangsa dan TK Aisyiyah Bustanul Athfal 7 Samarinda. Jumlah populasi dalam penelitian ini yaitu sebanyak 1.230, yang merupakan total keseluruhan dari peserta didik di TK Kecamatan Sungai Pinang, dan jumlah sampel yang diperlukan akan ditentukan berdasarkan dari perhitungan rumus solvin, yaitu sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

Keterangan:

- n = Besarnya sampel
- N = Populasi (1.230)
- e = Tingkat error (dalam penelitian ini 10%)

$$n = \frac{1230}{1+1230(0,1)^2} = \frac{1230}{13,30} \approx 92,4$$

Dari hasil perhitungan sampel tersebut, maka peneliti akan mengambil jumlah sampel sebanyak 93.

Tabel 1 Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Regulasi Diri Anak Usia 5-6 Tahun

Variabel	Indikator	Jumlah	No. Item Instrumen
Kemampuan Regulasi Diri	1. Kemampuan mengatur diri	8	1,2,3,4,5,6,7,8
	2. Kemampuan mengendalikan emosi	17	9,10,11,12,13,14,15, 16,17,18,19,20,21, 22,23,24,25
	3. Kemampuan mengendalikan perilaku	10	26,27,28,29,30,31, 32,33,34,35

Tabel 2 Kisi-Kisi Instrumen Penggunaan Gadget

Variabel	Indikator	Jumlah	No. Item Instrumen
Penggunaan Gadget	1. Durasi dan frekuensi	5	1,2,3,4,5
	2. Aplikasi yang digunakan	6	6,7,8,9,10,11
	3. Peraturan penggunaan	4	12,13,14,15

Tabel 3 Item Instrumen Penggunaan Gadget

No.	Penggunaan Gadget
A. Durasi dan frekuensi	
1.	Orang tua memberikan batasan waktu saat anak menggunakan gadget.
2.	Orang tua memberikan di waktu yang sama saat anak bermain gadget (hanya di siang

atau sore hari)

3. Orang tua memberikan rentang waktu 1-30 menit untuk anak bermain *Gadget*.
4. Orang tua memberikan rentang waktu 31-60 menit untuk anak bermain *Gadget*.
5. Orang tua memberikan rentang waktu lebih dari 60 menit untuk anak bermain *Gadget*.

B. Aplikasi yang digunakan

6. Orang tua terlibat dalam pemilihan aplikasi yang akan digunakan oleh anak.
7. Orang tua mengetahui aplikasi yang diunduh oleh anak telah sesuai dengan rating usianya.
8. Orang tua melihat apa saja aplikasi yang digunakan oleh anak.
9. Orang tua mengevaluasi apa saja aplikasi yang digunakan oleh anak.
10. Anak menggunakan *gadget* untuk melihat konten hiburan.
11. Anak menggunakan *gadget* sebagai sumber belajar.

C. Peraturan Penggunaan

12. Anak mengunduh aplikasi tanpa sepengetahuan orang tua.
13. Anak menggunakan *gadget* sesuai dengan kesepakatan waktu yang telah diberikan.
14. Anak mengunduh aplikasi ketika telah diizinkan oleh orang tua.
15. Anak bermain *gadget* sesuai dengan kesepakatan waktu yang telah diberikan.

Tabel 4. Hasil Uji Validasi Kemampuan Regulasi Diri

Variabel	Indikator	Pernyataan	rhitung	rtabel	Keterangan	
Kemampuan Regulasi Diri	Kemampuan	Pernyataan 1	0,785	0,374	Valid	
		Pernyataan 2	0,833	0,374	Valid	
		Pernyataan 3	0,511	0,374	Valid	
		Pernyataan 4	0,477	0,374	Valid	
		Pernyataan 5	0,795	0,374	Valid	
	Kemampuan Mengendalikan Emosi	Kemampuan Mengendalikan Emosi	Pernyataan 6	0,436	0,374	Valid
			Pernyataan 7	0,446	0,374	Valid
			Pernyataan 8	0,835	0,374	Valid
			Pernyataan 9	0,862	0,374	Valid
			Pernyataan 10	0,835	0,374	Valid
			Pernyataan 11	0,843	0,374	Valid
			Pernyataan 12	0,910	0,374	Valid
			Pernyataan 13	0,873	0,374	Valid
			Pernyataan 14	0,904	0,374	Valid
			Pernyataan 15	0,786	0,374	Valid
			Pernyataan 16	0,846	0,374	Valid
			Pernyataan 17	0,776	0,374	Valid
			Pernyataan 18	0,739	0,374	Valid
			Pernyataan 19	0,787	0,374	Valid
		Pernyataan 20	0,787	0,374	Valid	
		Pernyataan 21	0,787	0,374	Valid	
		Pernyataan 22	0,655	0,374	Valid	
		Pernyataan 23	0,788	0,374	Valid	
		Pernyataan 24	0,570	0,374	Valid	
	Pernyataan 25	0,482	0,374	Valid		
Kemampuan Mengendalikan Perilaku	Kemampuan Mengendalikan Perilaku	Pernyataan 26	0,830	0,374	Valid	
		Pernyataan 27	0,846	0,374	Valid	
		Pernyataan 28	0,848	0,374	Valid	
		Pernyataan 29	0,890	0,374	Valid	

Pernyataan 30	0,833	0,374	Valid
Pernyataan 31	0,872	0,374	Valid
Pernyataan 32	0,835	0,374	Valid
Pernyataan 33	0,879	0,374	Valid
Pernyataan 34	0,883	0,374	Valid
Pernyataan 35	0,858	0,374	Valid

Tabel 5 Hasil Uji Validasi Penggunaan Gadget

Variabel	Indikator	Pernyataan	rhitung	rtabel	Keterangan
Penggunaan Gadget	Durasi dan Frekuensi	Pernyataan 1	0,566	0,374	Valid
		Pernyataan 2	0,525	0,374	Valid
		Pernyataan 3	0,562	0,374	Valid
		Pernyataan 4	0,421	0,374	Valid
		Pernyataan 5	0,390	0,374	Valid
	Aplikasi yang digunakan	Pernyataan 6	0,794	0,374	Valid
		Pernyataan 7	0,822	0,374	Valid
		Pernyataan 8	0,853	0,374	Valid
		Pernyataan 9	0,836	0,374	Valid
		Pernyataan 10	0,608	0,374	Valid
	Peraturan Penggunaan	Pernyataan 11	0,730	0,374	Valid
		Pernyataan 12	0,394	0,374	Valid
		Pernyataan 13	0,791	0,374	Valid
		Pernyataan 14	0,714	0,374	Valid
		Pernyataan 15	0,794	0,374	Valid

Adapun beberapa rangkaian pengujian statistik pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan beberapa uji, diantaranya seperti uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji linearitas, uji heteroskedastisitas, uji homogenitas, uji regresi linear sederhana dan uji koefisien determinasi (R^2). Berdasarkan pada hasil tabel diatas dapat dilihat bahwa angka yang terdapat pada kolom r_{hitung} untuk setiap item pernyataan memiliki angka yang lebih besar daripada r_{tabel} . Untuk $df = 30-2 = 28$ dan $\alpha 0,05$ dan didapatkan nilai r_{tabel} sebesar 0,374. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa seluruh item yang terdapat pada indikator penggunaan gadget dan kemampuan regulasi diri dinyatakan valid sehingga dapat digunakan sebagai instrument penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Reliability Statistics		Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items	Cronbach's Alpha	N of Items
.902	15	.980	35

Gambar 1 Hasil Uji Reliabilitas

Berdasarkan pada nilai *cronbach's alpha* pada gambar 1 yang diperoleh dalam variabel penggunaan gadget yaitu sebesar 0,902 dan pada variabel kemampuan regulasi diri diperoleh sebesar 0,980. Adanya kedua nilai tersebut memiliki jumlah nilai yang lebih

besar dari nilai kriteria *Cronbach's Alpha* (α) yang telah ditetapkan, yaitu sebesar 0,060. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa seluruh instrumen yang terdapat pada kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini telah memenuhi kriteria reliabilitas, sehingga dapat dipergunakan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		93
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	9.29988480
Most Extreme Differences	Absolute	.049
	Positive	.049
	Negative	-.046
Test Statistic		.049
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.
 b. Calculated from data.
 c. Lilliefors Significance Correction.
 d. This is a lower bound of the true significance.

Gambar 2 Hasil Uji Normalitas

Berdasarkan gambar 2 pada nilai signifikansi yang dihasilkan dari uji normalitas diperoleh nilai sebesar 0,200. Nilai tersebut telah melebihi kriteria signifikansi standar, yaitu sebesar 0,05. Maka dari itu dapat dinyatakan bahwa asumsi normalitas pada variabel penelitian ini telah terpenuhi kriteria signifikansi sehingga dapat diartikan bahwa data yang diperoleh telah terdistribusi normal dan memenuhi kriteria untuk dapat melakukan analisis statistik lebih lanjut.

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Y.TOTAL * X.TOTAL	Between Groups	(Combined)	1801.024	18	100.057	.438	.974
		Linearity	166.410	1	166.410	.729	.396
		Deviation from Linearity	1634.613	17	96.154	.421	.976
	Within Groups		16888.804	74	228.227		
	Total		18689.828	92			

Gambar 3 Hasil Uji Linearitas

Berdasarkan gambar 3, pada hasil yang diperoleh dengan melalui uji linearitas menunjukkan bahwa nilai *Deviation from Linearity* menunjukkan angka sebesar 0,976 yang artinya angka tersebut telah melebihi kriteria signifikansi yang ditetapkan, yaitu sebesar 0,05. Maka dari itu, dapat dinyatakan bahwa secara statistik terdapat hubungan linear yang signifikan antara variabel dependen (kemampuan regulasi diri) dan variabel independen (penggunaan *gadget*).

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	7.147	3.602		1.984	.050
	X1	.005	.075	.008	.072	.943

a. Dependent Variable: ABS_RES

Gambar 4 Hasil Uji Heteroskedastisitas

Berdasarkan gambar 4, dari hasil pengujian heteroskedastisitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,943 yang artinya nilai tersebut telah melebihi tingkat alpa, yaitu dengan jumlah sebesar 0,05. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa asumsi kesamaan varians residual (homoskedastisitas) dalam model regresi ini telah terpenuhi sehingga diartikan bahwa data dalam penelitian ini atidak mengalami heteroskedastisitas.

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Y.TOTAL	Based on Mean	1.129	15	74	.347
	Based on Median	.546	15	74	.905
	Based on Median and with adjusted df	.546	15	52.260	.901
	Based on trimmed mean	1.075	15	74	.394

Gambar 5 Hasil Uji Homogenitas

Berdasarkan gambar 5, pada jumlah nilai statistik yang ditunjukkan pada uji homogenitas (Y total) diperoleh angka sebesar 0,347. Yang artinya nilai ini telah melebihi kriteria signifikansi yang telah ditentukan, yaitu sebesar 0,05. Artinya varians antar kelompok pada penelitian ini menunjukkan karakteristik homogen serta memiliki varians yang sama.

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients			Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	183.314	6.008		30.512	.000
	X1	-1.380	.125	-.758	-11.079	.000

a. Dependent Variable: Y.TOTAL

Gambar 6 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Berdasarkan gambar 6, dapat dilihat bahwa percobaan secara parsial yaitu dengan membandingkan jumlah nilai t hitung dengan jumlah nilai t tabel serta nilai signifikansi yang diperoleh. Adapun kriteria yang digunakan untuk dapat menyatakan terdapat adanya pengaruh yang signifikan adalah jika jumlah nilai t hitung mampu melebihi jumlah nilai t tabel dan nilai signifikansi berada dibawah angka 0,05. Dalam penelitian ini, variabel Penggunaan *Gadget* (X) berdampak signifikan terhadap variabel Kemampuan Regulasi Diri (Y). Selain itu, tingkat kepercayaan yang digunakan dalam penelitian ini sebesar 95% atau = 0,05. Berdasarkan hasil perhitungan, angka yang diperoleh pada nilai t tabel berjumlah sebesar 1,662. Dan setelah dilakukannya analisis, diperoleh bahwa nilai t hitung berjumlah sebesar 11,079, yang artinya $11,079 > 1,662$, sehingga dinyatakan bahwa pada variabel penggunaan *gadget* (X) ini berdampak terhadap variabel Kemampuan Regulasi Diri (Y).

Dari adanya nilai unstandardized B menunjukkan nilai sebesar -1,380 yang artinya bahwa dalam setiap bertambahnya jumlah pada angka variabel independen ini, maka akan membuat angka dependen menjadi berkurang. Dengan kata lain, jika variabel independent meningkat, maka variabel dependen akan cenderung mengalami penurunan. Nilai negatif dalam uji ini menunjukkan bahwa adanya hubungan negatif yang terjadi antara variabel independent dan variabel dependen, sehingga dapat disimpulkan bahwa

semakin tinggi penggunaan *gadget* pada anak usia 5-6 tahun di TK Kecamatan Sungai Pinang akan membuat kemampuan regulasi diri mereka semakin berkurang.

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.758 ^a	.574	.570	9.351

a. Predictors: (Constant), X1

Gambar 7 Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Berdasarkan gambar 7, diperoleh hasil analisis pada perhitungan koefisien determinasi (R^2) menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh sebesar 0,570 sehingga dapat diartikan bahwa dari adanya penggunaan *gadget* ini mampu memberikan dampak negatif sebesar 57% pada perkembangan kemampuan regulasi diri anak, khususnya dengan usia 5-6 tahun di TK Kecamatan Sungai Pinang.

Pembahasan

Anak usia dini memiliki beberapa karakteristik tertentu yang sangat khas dan berbeda jika dibandingkan dengan orang yang sudah dewasa (Ningrum et al., 2024). Izzah menjelaskan bahwa terdapat beberapa karakteristik pada anak usia dini, yaitu seperti anak memiliki sifat yang unik, egosentris, aktif dan energik, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi serta memiliki antusias dalam berbagai macam hal. Selain itu juga anak usia dini bersifat eksploratif, spontan, senang akan fantasi, lebih mudah mengalami stress, masih kurang mempertimbangkan saat sedang melakukan sesuatu, mempunyai daya perhatian yang pendek, memiliki gairah yang besar untuk belajar. Selain itu anak usia dini juga belajar berdasarkan pengalaman, serta semakin menunjukkan minat terhadap teman (Brahmana & Pasaribu, 2023). Selain itu, anak usia dini juga memiliki beberapa karakteristik tersendiri yang dimana mereka akan melihat dunia berdasarkan pada sudut pandang dan kepentingannya sendiri sehingga mereka akan beranggapan bahwa dunia merupakan tempat yang penuh akan berbagai macam hal yang menarik dan menakutkan yang membuat mereka memiliki rasa ingin tahu yang besar (Yenti, 2021). Armanila & Lubis (2023) menjelaskan bahwa pada anak usia dini terdapat pola pertumbuhan dan perkembangan yang mencakup koordinasi motorik halus dan kasar, intelegensi seperti daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi dan kecerdasan spiritual, perkembangan sosial emosional yang mencakup sikap, perilaku dan agama, serta perkembangan bahasa.

Perkembangan sosial anak usia dini merupakan suatu proses yang dilalui oleh anak dalam mengembangkan keterampilan interpersonalnya melalui belajar dengan tujuan untuk menjalin persahabatan serta meningkatkan pemahaman dalam dirinya mengenai orang lain dan juga proses anak belajar mengenai penalaran moral maupun perilaku (Ummah & Fitri, 2020). Pada dasarnya, setiap perkembangan memerlukan adanya perlakuan maupun stimulasi, contohnya dengan melatih anak untuk dapat mengekspresikan emosi, memberikan kesempatan agar anak dapat memberikan reaksi saat mendapat gangguan, mengajarkan anak mengenai emosi dalam dirinya serta mengajarkan anak untuk dapat bekerja sama, bermain bersama, meminjam dan meminjamkan, maupun mengajarkan mengenai perilaku prososial (Bening & Ichsan, 2022). Berbagai macam faktor mampu mempengaruhi perkembangan sosial emosional pada anak usia dini. Tirtayani dkk menjelaskan bahwa salah satu faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan sosial pada anak dapat berasal dari keluarga, misalnya seperti status ekonomi, kebutuhan, sikap, perilaku, gaya hidup maupun pola asuh yang

diberikan akan membentuk kebiasaan pada anak yang secara logika juga merupakan bagian dari pola hidupnya (Khairunnisa, 2023). Maka dari itu pola hidup ini lah yang dapat mengubah kemampuan regulasi diri pada seseorang. Faqumala menjelaskan bahwa dalam regulasi diri yang baik mampu membuat anak mampu mengendalikan emosi, mengikuti aturan di sekolah serta mengendalikan rasa marah yang dapat membuat anak mampu mempelajari strategi dalam memecahkan suatu masalah yang terjadi. Sehingga tentu dapat membuat anak menjadi lebih berani, lebih memahami perasaan orang lain serta dapat menunjukkan hal positif baik dari segi perilaku maupun cara bicaranya terhadap orang lain (Fitrizqi & Susanto, 2021). Adanya kemampuan dalam meregulasi diri dapat membuat seseorang belajar mengenai pentingnya mengatur waktu serta mengontrol dirinya, terutama saat sedang dihadapkan dengan suatu hal yang sulit (Somad et al., 2022).

Berdasarkan pada hasil temuan dan analisis penelitian yang telah dilakukan mengenai dampak penggunaan *gadget* terhadap kemampuan regulasi diri anak usia 5-6 tahun di TK Kecamatan Sungai Pinang dengan responden sebanyak 93 yang terdiri dari berbagai kriteria, yaitu orang tua yang memfasilitasi *gadget* pada anaknya, orang tua yang memiliki anak berusia 5 hingga 6 tahun dan terdaftar dan aktif di TK Kecamatan Sungai Pinang, serta Taman Kanak-Kanak dengan predikat akreditasi A di Kecamatan Sungai Pinang. Adapun hasil pada pengujian statistik melalui uji t menunjukkan angka sebesar 11,079 dan menunjukkan nilai signifikan $< 0,05$ yang menandakan bahwa dalam penggunaan *gadget* mampu memberikan dampak terhadap kemampuan regulasi diri anak usia 5-6 tahun, khususnya di TK Kecamatan Sungai Pinang. Jumlah nilai yang dihasilkan pada nilai t hitung yang lebih besar daripada angka t tabel mengindikasikan bahwa adanya hubungan yang signifikan dalam penggunaan *gadget* dan kemampuan regulasi diri. Angka sebesar -1,380 menunjukkan bahwa dengan meningkatnya penggunaan *gadget* justru berhubungan dengan menurunnya kemampuan regulasi diri pada anak. Analisis regresi linear yang dilakukan berdasarkan pada nilai determinasi (R^2) menunjukkan angka sebesar 0,570, sehingga dapat diartikan bahwa dari adanya penggunaan *gadget* ini mampu memberikan dampak negatif sebesar 57% terhadap kemampuan regulasi diri anak usia 5-6 tahun di TK Kecamatan Sungai Pinang. Sehingga hasil dari penelitian menunjukkan bahwa adanya penggunaan *gadget* cenderung berdampak negatif terhadap kemampuan regulasi diri anak usia 5-6 tahun. Maka dari itu dapat ditarik kesimpulan bahwa H_a diterima.

Adapun salah satu faktor yang menjadi penyebab menurunnya kemampuan regulasi diri dalam penggunaan *gadget* ini mencakup durasi penggunaan, aplikasi yang digunakan, dan peraturan penggunaan. Sejalan dengan Yenita (2025), yang mengemukakan bahwa penggunaan *gadget* secara berlebihan jika tidak diberikannya batasan waktu maupun pengawasan yang memadai seringkali mengakibatkan permasalahan terhadap kemampuan anak dalam berkonsentrasi yang tentunya tidak hanya dalam kegiatan belajar, melainkan juga dalam kegiatan bermain. Selain itu juga anak akan cenderung menjalani gaya hidup yang kurang aktif, sehingga dari adanya penggunaan perangkat digital pada anak ini memerlukan peran aktif dari orang tua dalam bentuk pengawasan maupun pengarahan yang tepat dengan tujuan agar dapat dimanfaatkan secara optimal sebagai sarana yang mendukung perkembangan anak, bukan malah sebagai penghambat perkembangannya. Faktor kedua yaitu aplikasi yang digunakan. Anak yang tidak diawasi oleh orang tua dalam penggunaan *gadget* nya akan cenderung mengakses berbagai macam aplikasi hiburan yang membuat mereka seringkali meniru hal yang berasal dari *gadget* tersebut. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rawanita & Mardhiah (2024) yang menjelaskan bahwa orang tua memiliki peran penting untuk pemilihan aplikasi yang digunakan anak. Sebab jika

dibiarkan sendiri akan membuat anak leluasa mengakses berbagai hal pada *gadget*, sehingga adanya pendampingan ini menunjukkan sebagai salah satu upaya orang tua dalam menjaga anak agar tidak terpapar informasi yang tidak sesuai pada usia anak dan berpotensi memberikan dampak buruk terhadap perkembangannya.

Faktor ketiga yaitu peraturan penggunaan. Hal ini juga menjadi faktor penyebab menurunnya kemampuan regulasi diri anak dalam penggunaan *gadget*. Adanya peraturan yang diberikan dalam penggunaan *gadget* ini dilakukan agar anak dapat memberikan batasan dalam bermain *gadget* sehingga tidak mengganggu waktu tidur, belajar, bermain, maupun berinteraksi dengan lingkungan disekitarnya. Dalam penelitiannya, Nugroho (2022) menyebutkan adanya pemberian peraturan terkait dengan pemanfaatan perangkat digital pada anak menjadi suatu keharusan dengan tujuan agar anak mampu melakukan rutinitas harian mereka guna membangun karakter disiplin dan bertanggung jawab dalam memenuhi kewajibannya, sehingga para orang tua dituntut untuk mampu menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi masa kini agar dapat mengenal konten maupun aplikasi yang terdapat pada *gadget*.

Dengan demikian, maka perlu dipahami bahwa dalam peraturan penggunaan berperan sebagai penghubung yang menentukan kemampuan regulasi diri yang baik pada seseorang. Artinya, mereka yang mampu mengatur diri sendiri baik dalam mengendalikan perilaku, emosi, maupun membangun hubungan sosial secara positif dengan orang di lingkungan sekitarnya. Adanya pemanfaatan perangkat digital secara berlebihan pada anak justru akan cenderung memberikan dampak negatif terhadap kemampuan regulasi diri mereka, artinya frekuensi penggunaan *gadget* yang tinggimampu menghambat kemampuan untuk mengendalikan perilaku, emosi serta menurunnya kemampuan dalam membangun hubungan sosial di lingkungan sekitarnya. Sehingga dari penggunaan *gadget* ini membutuhkan adanya pengawasan dan bimbingan khusus dari orang tua guna meminimalisir dampak negatif yang diberikan terhadap penggunaannya, khususnya pada anak-anak.

Hal ini menunjukkan bahwa adanya pengendalian emosi dan perilaku penting guna membina hubungan sosial secara positif. Penurunan kemampuan regulasi diri pada anak merupakan salah satu bentuk hilangnya aspek perilaku aktif yang seharusnya dapat membantu anak dalam beradaptasi di lingkungan sekitarnya. Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan adanya penggunaan *gadget* tanpa batasan yang memadai berpotensi menghambat dan cenderung mengalami kesulitan dalam mengatur diri mereka yang sehingga mampu mengganggu perkembangan sosial emosionalnya.

KESIMPULAN

Hasil analisis data yang membahas mengenai "Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Kemampuan Regulasi Diri Anak Usia 5-6 Tahun di TK Kecamatan Sungai Pinang" yang melalui uji statistik dengan menggunakan aplikasi SPSS, serta pembahasan yang telah dijelaskan dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan dilakukannya penelitian ini menunjukkan dengan adanya intensitas penggunaan *gadget* yang tinggi maka kemampuan regulasi diri anak akan mengalami penurunan dan sebesar 57% dari penggunaan *gadget* mampu memberikan dampak negatif pada kemampuan regulasi diri anak yang berusia 5-6 tahun di TK Kecamatan Sungai Pinang. Berdasarkan tujuan penelitian yaitu untuk mengeksplorasi dampak penggunaan *gadget* terhadap kemampuan regulasi diri anak usia 5-6 tahun khususnya di TK Kecamatan Sungai Pinang, durasi penggunaan, aplikasi yang digunakan, dan peraturan dalam penggunaan *gadget* menjadi faktor penyebab menurunnya kemampuan regulasi diri pada anak yang dapat dilihat melalui kemampuan mereka dalam mengendalikan emosi, perilaku, serta menjalin hubungan sosial yang

positif dengan lingkungan di sekitarnya. Sehingga menurunnya kemampuan regulasi diri ini berpotensi dapat mengganggu perkembangan sosial emosional anak, sebab penting bagi mereka dapat mengendalikan emosi, perilaku, serta beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih ditujukan kepada TK di Kecamatan Sungai Pinang Kota Samarinda dan para subjek penelitian yang telah memberikan persetujuan serta dengan sukarela bersedia dalam pengisian lembar kuesioner yang diberikan maupun pihak-pihak lain yang mendukung kelancaran selama berlangsungnya proses penelitian.

REFERENSI

- Afdalia, A. P., & Gani, I. (2023). Dampak Pengaruh Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *Al-Irsyad Al-Nafs, Jurnal Bimbingan Penyuluhan Islam*, 10(1), 87–96.
- Alfidha, N., Sujarwo, S., & Hurriyati, D. (2022). Psikoedukasi tentang Regulasi Diri pada Anak Berkebutuhan Khusus di Desa Banding Agung. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(02), 87–94. <https://doi.org/10.47492/eamal.v2i2.1594>
- Amelia, S. (2023). Pengaruh Teknologi Terhadap Pendidikan di Era Society 5.0. *Proceedings Series of Educational Studies*, 0(2023: Prosiding Seminar Nasional Departemen Manajemen Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas), 323–328. <http://conference.um.ac.id/index.php/pses/article/view/8151/2469>
- Armanila, & Lubis, M. (2023). Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Air Di Tk Alfath Medan. *ANSIRU PAI : Pengembangan Profesi Guru Pendidikan Agama Islam*, 7(1), 171. <https://doi.org/10.30821/ansiru.v7i1.16123>
- 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>
- Bening, T. P., & Ichsan, I. (2022). Analisis Penerapan Pengetahuan Orang Tua dalam Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 8(3), 853. <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i3.829>
- Brahmana, N., & Pasaribu, M. (2023). Pengembangan Karakter Anak Usia Dini (3-7 Tahun) di Sekolah Rendah (Al-Qudwah) Selangor Malaysia. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 892–901. <https://doi.org/10.56832/edu.v3i1.331>
- Efiawati, E., Fauziyah, D. N., Syafrida, R., & Parapat, A. (2021). Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini Di PAUD MPA Daycare. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 172–186. <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v4i2.9676>
- Fitrizqi, S., & Susanto, H. (2021). Validitas Konstruk (CFA) dan Model Rasch Alat Ukur Regulasi Diri untuk Anak Usia 3-7 tahun. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 159–178. <https://doi.org/10.26877/paudia.v10i1.8058>
- Haeriah, Muttaqijn, I., & Kurniawan, E. Y. (2023). Dampak Penggunaan Media Digital Terhadap Perkembangan Perilaku Sosial Anak Usia 7 Tahun. *Jurnal Pendidikan : SEROJA*, 2(4), 520–528. <http://jurnal.anfa.co.id/index.php/seroja>
- Hartania, A., Puspitasari, E., & Zulkifli, N. (2023). Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Komunikasi Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pertiwi Desa Muara Lembu Kecamatan Singingi Kabupaten Kuantan Singingi. *Innovative:*

- Journal Of Social ...*, 3, 689–698. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/364>
- Khairunnisa, Y. P. (2023). Kebiasaan Gaya Hidup Hedonisme terhadap Perkembangan Kepribadian Anak. *JUBIKOPS: Jurnal Bimbingan Konseling Dan Psikologi*, 3(1), 37.
- Lada, M. S. R., Wijayanti, R., & Anggraini, H. (2023). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Mengelola Emosi Diri Anak di Taman Kanak-Kanak. *Lucerna: Jurnal Riset Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2), 84–92. <https://doi.org/10.56393/lucerna.v3i2.1831>
- Laini, A. (2021). Pengaruh Keterlibatan Orangtua dan Regulasi diri Terhadap Perilaku Prososial Anak TK di Masa Pandemi Covid-19 Se-Kecamatan Sagulung. *Journal On Teacher Education*, 3(1), 94–108. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jote.v3i1.3597>
- Latief, S. (2020). *Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sebagai Pondasi Pembentukan Karakter dalam Era Revolusi 4.0 dan Society 5.0: Teknik dan Keberlanjutan Pendidikan Karakter*. 3(Juni).
- Machali, I. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif* (A. Q. Habib (ed.)). Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Maghfirah, F., Satriana, M., Nurliana, A. D., Haryani, W., & Jafar, F. S. (2022). *Media Digital Menstimulasi Keterampilan Numerasi Anak Usia Dini di Lembaga PAUD*. 6(6), 6027–6034. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3370>
- Maimanah, A. C., Munib, A., Latipah, E., & Subaidi, S. (2022). Menumbuh-Kembangkan Minat, Efikasi Diri, Dan Regulasi Diri Pada Anak. *Jurnal Buah Hati*, 9(1), 27–43. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v9i1.1671>
- Nada Nafiah, Q., Hibana, & Surahman, S. (2021). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini Era Pandemi Covid-19. *Jurnal Smart Paud*, 4(2), 152–164. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.36709/jspaud.v4i2.19044> Available
- Nadiatulfath, & Kurniati, E. (2024). Peran orang tua dalam mengelola emosi anak usia dini melalui bermain. *Jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 7(4), 369–377.
- Ningrum, S. A. K., Supriatin, E., & Karwati, A. (2024). Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini bagi Tumbuh Kembang Anak. *Recqa: Research Early Childhood Qurrota A'yun*, 1(1), 41–53. <https://jurnal.rakeyansantang.ac.id/index.php/plamboyan/article/view/320>
- Novianti, R., & Garzia, M. (2020). Penggunaan Gadget pada Anak; Tantangan Baru Orang Tua Milenial. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 1000–1010. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.490>
- Nugraheni, A., Rahmawati, A., & Pudyaningtyas, A. R. (2021). Hubungan Antara Regulasi Diri Dengan Kesiapan Sekolah Anak Usia 5-6 Tahun. *Kumara Cendekia*, 9(3), 162. <https://doi.org/10.20961/kc.v9i3.51491>
- Nugroho, R., Artha, I. K. A. J., Nusantara, W., Cahyani, A. D., & Patrama, M. Y. P. (2022). Peran Orang Tua dalam Mengurangi Dampak Negatif Penggunaan Gadget. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5425–5436. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2980>
- Octaviana, E., & Asih, S. W. (2022). Analisis Penggunaan Gadget pada Perkembangan Sosial Emosional Anak di PAUD Darul Aman Kabupaten Temanggung. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sains Islam Interdisipliner*, 1(1), 53–62. <https://doi.org/10.59944/jipsi.v1i1.15>

- Permendikbud Nomor 147. (2014). Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 10–27.
- Rahayu, N. S., Elan, & Mulyadi, S. (2021). Analisis Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 5(5), 356. <https://doi.org/10.36418/syntax-imperatif.v1i5.159>
- Rawanita, M., & Mardhiah, A. (2024). *Strategi Orang Tua dalam Mengelola Penggunaan Gadget Anak Usia Dini di Gampong Tanjung Deah Darussalam*. 1(3), 274–294. <https://doi.org/https://doi.org/10.71153/wathan.v1i3.152>
- Rizqiyatunnisa, & Mahdi, N. I. (2021). Penyelenggaraan Paud Formal , Non Formal Dan. *BUHUTS AL-ATHFAL : Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 1(1), 61. <file:///C:/Users/USER/Downloads/3242-9690-1-PB.pdf>
- Satriana, M., Haryani, W., Jafar, F. S., Maghfirah, F., Dewi, A., Sagita, N., & Septiani, F. A. (2022). *Media Pembelajaran Digital dalam Keterampilan Literasi Anak Usia 5-6 Tahun Menstimulasi*. 10, 408–414. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/paud.v10i3.51579>
- Somad, N. A., Malay, M. N., & Wahyuni, C. (2022). Regulasi Diri Dalam Belajar Mahasiswa Ditinjau Dari Orientasi Tujuan Dan Kelekatan Teman Sebaya. *Jurnal Ilmiah Psyche*, 16(2), 61–82. <https://doi.org/10.33557/jpsyche.v16i2.2104>
- Tuhuteru, L., Keloko, A. B., Rumfot, S., Pandji, V. C., & Hariyadi, A. (2023). Peran Media Sosial Terhadap Pembentukan Karakter Pada Anak Usia Dini. *Judika (Jurnal Pendidikan Unsika)*, 11(1), 111–117. <https://doi.org/10.35706/judika.v11i1.8643>
- Ummah, S. A., & Fitri, N. A. N. (2020). Pengaruh lingkungan keluarga terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini. *Jurnal Program Studi PGRA*, 6, 84–88. <https://jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/seling/article/view/624/504>
- Winata, W., Susanto, A., Suryadi, A., Satriana, M., & Rohaeni, S. (2022). *Model Pengasuhan Anak Usia 3-4 Tahun Berbasis Practical Life di Homeschooling Tunggal*. 6(2), 680–692. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1492>
- Yenita, R., Iskandar, R., Panca, U., & Bekasi, S. (2025). *Pengaruh Pola Asuh Orang Tua terhadap Gangguan Konsentrasi Anak dalam Penggunaan Gadget Usia 5-6 Tahun*. 5(April), 105–112. <https://doi.org/https://doi.org/10.54371/jiepp.v5i1.683>
- Yenti, Y. (2021). Pentingnya Peran Pendidik dalam Menstimulasi Perkembangan Karakter Anak di PAUD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 2045–2051. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1218%0Ahttps://jptam.org/index.php/jptam/article/download/1218/1088>
- Yumarni, V. (2022). *Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini*. 8, 53–54. <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v8i2.369>
- Yusuf, R. N., Al Khoeri, N. S. T. A., Herdiyanti, G. S., & Nuraeni, E. D. (2023). Urgensi Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak. *Jurnal Plamboyan Edu (JPE)*, 1(1), 37–44. <https://jurnal.rakeyansantang.ac.id/index.php/plamboyan/article/view/320>