

DAMPAK KECANDUAN GADGET PADA PERKEMBANGAN ANAK USIA 5-6 TAHUN
(Penelitian Kualitatif di BKB Paud Kuntum Melati Kelurahan Cililitan)

Agnes Rulika Triwiyanti

4012211007

ABSTRAK

Perkembangan zaman yang semakin modern, mengakibatkan banyak perkembangan yang maju pesat terutama *gadget*. Dalam penelitian di Bkb Paud Kuntum Melati di Kelurahan Cililitan Kecamatan Kramatjati banyaknya orangtua atau hampir setengahnya orangtua memberikan akses *gadget* kepada anak usia dini untuk menenangkan anak yang rewel. Tujuan dari penelitian ini untuk dapat mengetahui penggunaan *gadget* dan dampak yang terjadi dalam penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial emosional. Jenis penelitian ini yang digunakan adalah kualitatif deskriptif menggunakan pendekatan studi kasus. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dokumentasi berjumlah 5 anak dengan usia 5-6 tahun di bkb paud kuntum melati kelurahan Cililitan. Dari hasil penelitian tersebut menjelaskan bahwa penggunaan *gadget* pada anak usia dini di bkb paud kuntum melati digunakan untuk bermain game, menonton video melalui chanel youtube, film animasi, konten edukasi, tiktok. Durasi anak yang bermain *gadget* dalam waktu sehari bermacam-macam waktunya dan rata-rata sekitar 2-3 jam dalam sehari. Dari penelitian tersebut dari 10 anak, yang kecanduan *gadget* adalah 5 anak. Rata-rata dari wawancara dengan orangtua bahwa kecanduan *gadget* kebanyakan berdampak negatif dari pada positifnya.

Kata Kunci : Penggunaan *gadget*, dampak positif dan negative penggunaan *gadget*, anak usia dini.

**The Impact of Gadget Addiction on the Development of Children Aged 5-6 Years
(Qualitative Research at the Kuntum Melati Early Childhood Education Center, Cililitan
Village)**

Agnes Rulika Triwiyanti

4012211007

ABSTRACT

Increasingly modern times have resulted in many rapidly advancing developments, especially gadgets. A study at the Kuntum Melati Early Childhood Education Center (BKB PAUD) in Cililitan Village, Kramatjati District, found that nearly half of parents provided gadget access to their young children to calm down fussy children. The purpose of this study was to determine gadget use and its impact on social-emotional development. This study used a descriptive qualitative approach using a case study approach. Data collection techniques used interviews, observation, and documentation on five children aged 5-6 years at the Kuntum Melati Early Childhood Education Center (BKB PAUD) in Cililitan. The results of this study indicate that gadget use among early childhood children at the Kuntum Melati Early Childhood Education Center (BKB PAUD) is primarily for playing games, watching videos on YouTube, animated films, educational content, and TikTok. The children's daily usage time varies, averaging around 2-3 hours. The study found 5 children, from 10, are addicted to gadgets. Interviews with parents revealed that gadget addiction has more negative impacts than positive ones.

Keywords: Gadget use, positive and negative impacts of gadget use, early child