Volume 9 Issue 6 (2025) Pages 2761-2768
Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online)

Analisis Pengembangan Instrumen Kecanduan Gadget pada Anak Usia 5-6 Tahun

Alfina Nur Khoirani[1]✉, Amir Syamsudin[2]
Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia[(1,2)]
DOI: 10.31004/obsesi.v9i6.7159

Abstrak

Kecanduan *gadget* pada anak usia dini menjadi isu penting karena berdampak pada aspek sosial, emosional, fisik, dan psikologis anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menganalisis instrumen kecanduan *gadget* pada anak usia 5–6 tahun. Metode yang digunakan adalah penelitian pengembangan/*research and development* dengan pendekatan deskriptif kuantitatif berbasis teori. Penyusunan instrumen dilakukan berdasarkan teori kecanduan *gadget* yang telah ada. Validasi isi menggunakan analisis Aiken dengan 3 *expert judges* sedangkan uji empiris dilakukan pada 30 responden menggunakan analisis korelasi item-total dan reliabilitas Cronbach's Alpha. Maka, sebanyak 5 butir dinyatakan valid secara isi dimana nilai Aiken's V ≥ 0,92. Hasil uji empiris menunjukkan semua item valid dengan nilai r > 0,374 dan reliabel dengan nilai α = 0,869. Sebanyak 49 orang tua yang memiliki anak berusia 5–6 tahun menjadi responden dalam penelitian ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa instrumen ini valid, reliabel, dan layak digunakan sebagai alat ukur untuk mendeteksi kecanduan *gadget* pada anak usia 5-6 tahun.

Kata Kunci: *Anak Usia Dini, Pengembangan Instrumen, Kecanduan Gadget.*

Abstract

Gadget addiction in young children is an important issue because it affects children's social, emotional, physical, and psychological aspects. This study aims to develop and analyze a gadget addiction instrument for children aged 5–6 years. The method employed is a research and development study with a quantitative descriptive approach, grounded in theory. The instrument was developed based on existing theories of gadget addiction. Content validation was conducted using Aiken's analysis with three expert judges, while empirical testing was performed on 30 respondents using item-total correlation analysis and Cronbach's Alpha reliability. Thus, 5 items were deemed valid in terms of content, with Aiken's V ≥ 0.92. The empirical test results showed that all items were valid, with r > 0.374, and reliable, with α = 0.869. A total of 49 parents with children aged 5–6 years participated as respondents in this study. The results of the study indicate that this instrument is valid, reliable, and suitable for use as a measurement tool to detect gadget addiction in children aged 5–6 years.

Keywords: *Early childhood, Instrument Development, Gadget addiction*

Copyright (c) 2025 Alfina Nur Khoirani & Amir Syamsudin
✉ Corresponding author:
Email Address: alfinanur.2024@student.uny.ac.id (Yogyakarta, Indonesia)
Received 7 June 2025, Accepted 2 November 2025, Published 2 November 2025

DOI: 10.31004/obsesi.v9i6.7159

Pendahuluan

Teknologi informasi ialah jenis teknologi yang digunakan untuk menghasilkan, menganalisis, meringkas, dan mentransformasikan data dengan berbagai cara untuk menyediakan informasi yang akurat, terkini, berkualitas tinggi, dan relevan untuk berbagai pengguna individu dan kelompok (Lily et al., 2025). Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berdampak nyata pada aspek kehidupan manusia, termasuk dalam dunia pendidikan dan tumbuh kembang anak usia dini. Usia dini berada dalam rentang usia 0 hingga 8 tahun di mana proses pertumbuhan dan perkembangan terjadi secara menyeluruh di berbagai aspek untuk kehidupan anak di masa depan (Ginting et al., 2023). Usia ini ialah tahap krusial dalam perkembangan karakter, emosional, dan keterampilan sosial anak sehingga penggunaan teknologi digital pada fase ini harus diperhatikan secara serius oleh orang tua, pendidik, maupun pembuat kebijakan guna memastikan tidak terhambatnya proses perkembangan anak secara menyeluruh (Maulidian & Sativa, 2025). Oleh karena itu, usia 5-6 tahun tergolong kelompok yang sangat rentan terhadap pengaruh *gadget* karena pada periode ini anak cenderung mengalami proses perkembangan yang intens dan bergantung pada rangsangan dari lingkungan sekitar.

Salah satu perubahan yang tampak signifikan di era digital ialah semakin tingginya frekuensi penggunaan *gadget* seperti *smartphone* dan tablet oleh anak usia dini (Yulianto et al., 2025). *Gadget* merupakan alat komunikasi modern yang berfungsi sebagai alat komunikasi dan memfasilitasi pencarian informasi, bisnis, hiburan, dan tugas-tugas lainnya (Sarah et al., 2025). Sejatinya, kemajuan teknologi tersebut berperan penting dalam pendidikan anak karena dapat mendukung proses belajar secara lebih efektif (Daulay & Daulay, 2025). Namun, dibalik manfaat tersebut, terdapat dampak negatif yang perlu diwaspadai terkait potensi kecanduan *gadget* pada anak.

Kecanduan *gadget* pada anak merujuk pada kondisi ketergantungan yang berlebihan terhadap perangkat elektronik yang berdampak negatif terhadap perkembangan sosial, emosional, fisik, serta psikologis anak. Kwon (dalam Dalimunthe et al., 2025) juga memaparkan bahwa kecanduan *smartphone* merujuk pada perilaku ketergantungan yang kuat sehingga menimbulkan permasalahan sosial seperti kecenderungan menarik diri dari lingkungan, kesulitan menjalani rutinitas harian, serta hambatan mengontrol dorongan atau impuls. Meningkatnya ketergantungan *gadget* di kalangan anak-anak menjadi masalah serius karena dapat memberikan dampak buruk terhadap proses tumbuh kembang anak (Sinambela & Simanjuntak, 2025). Kondisi ini mengakibatkan anak sulit melepaskan diri dari *gadget* dalam menjalani aktivitas sehari-hari. Anak juga mengalami kesulitan untuk fokus pada lingkungan nyata, lebih memilih menyendiri bermain *gadget* dibandingkan berinteraksi dan bermain bersama teman seusianya, serta cenderung kurang aktif atau enggan melakukan aktivitas fisik (Megiati et al., 2025).

Lebih lanjut, tanda kecanduan *gadget* pada anak meliputi durasi penggunaan yang berlebihan, perubahan perilaku, gangguan pola tidur, dan penurunan kemampuan bersosialisasi. Selaras dengan penelitian Berliana et al., (2022) yang memaparkan bahwa anak dengan durasi penggunaan *gadget* lebih dari 2 jam per hari cenderung menunjukkan perubahan perilaku. Sementara itu, Syifa et al., (2019) menyoroti bahwa pemakaian *gadget* lebih dari 2 jam per hari bisa memicu perubahan perilaku seperti mudah marah, cenderung membangkang, meniru perilaku yang dilihat di *gadget*, hingga berbicara sendiri saat menggunakannya. Maka dari itu, diperlukan upaya guna mereduksi dampak negatif kecanduan *gadget* pada anak. Sejalan dengan hal tersebut, penelitian Pitri et al., (2025) menyoroti bahwa strategi pembimbingan yang efektif dapat berperan dalam meminimalkan efek negatif dari penggunaan *gadget* sekaligus memperdalam pemahaman tentang pola pengasuhan digital di tengah perkembangan teknologi. Maka dari itu, diperlukan upaya untuk mengidentifikasi dan menilai tingkat kecanduan *gadget* pada anak sehingga dapat dilakukan tindakan pencegahan dan intervensi yang tepat sejak dini.

Sebagai respons terhadap permasalahan tersebut, pengembangan instrumen untuk mengukur tingkat kecanduan *gadget* menjadi sangat penting sebagai bagian dari upaya pemantauan dan deteksi dini terhadap anak yang berpotensi mengalami kecanduan. Instrumen yang memiliki validitas dan reliabilitas tinggi akan sangat membantu orang tua, pendidik, dan tenaga ahli seperti

DOI: 10.31004/obsesi.v9i6.7159

psikolog dalam mengenali gejala kecanduan *gadget* secara lebih objektif dan menyeluruh. Melalui proses analisis dan pengembangan instrumen ini, diharapkan tercipta alat ukur yang efektif serta mengacu pada tahapan perkembangan anak usia 5-6 tahun sehingga langkah-langkah penanganan dan pencegahan kecanduan *gadget* dapat dilakukan dengan lebih maksimal.

Merujuk pada latar belakang di atas, penelitian ini dimaksudkan guna menganalisis proses pengembangan instrumen kecanduan *gadget* bagi anak usia 5–6 tahun guna menghasilkan alat ukur yang tepat, akurat, dan relevan dengan kebutuhan saat ini. Diharapkan dengan adanya instrumen yang tepat dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan pemahaman mengenai pola penggunaan *gadget* dan potensi kecanduan pada anak serta memperkuat upaya preventif demi mendukung perkembangan anak secara optimal di era digital.

Metodologi

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan atau RnD dengan pendekatan deskriptif kuantitatf berbasis teori dari penelitian Sari & Mitsalia, Wulandari & Hermiati, dan Sigman mengenai tanda kecanduan *gadget* pada anak. Metode yang digunakan meliputi penyusunan butir instrumen berdasarkan teori dan indikator kecanduan *gadget* pada anak. Proses validasi instrumen menggunakan analisis aiken dengan mengumpulkan penilaian ahli terhadap setiap pernyataan, kemudian dihitung nilai V-hitung untuk memastikan relevansi pernyataan. Pernyataan yang memiliki nilai V-hitung kurang dari V-tabel dihapus atau direvisi. Aiken's V adalah metode kuantitatif untuk menilai validitas isi suatu instrumen dengan mengukur tingkat kesepakatan para ahli (*expert judges*) terhadap relevansi setiap item pada konstruk yang diukur, biasanya melalui penilaian skala likert (Aiken, 1985).

Instrumen kemudian divalidasi oleh tiga orang ahli (n = 3) yang diminta memberikan penilaian terhadap setiap butir menggunakan skala Likert 1 hingga 5, di mana 1 berarti "kurang layak sekali" dan 5 berarti "sangat layak sekali". Data dianalisis menggunakan rumus Aiken's V:

$$V = \frac{\sum s}{n(c-1)}$$

dengan $s = r - l$, di mana r adalah skor yang diberikan oleh ahli, l adalah skor terendah dalam skala (yaitu 1), n adalah jumlah ahli, dan c adalah jumlah kategori skor (yaitu 5). Nilai Aiken's V yang diperoleh dari setiap butir instrumen kemudian dibandingkan dengan nilai kritis V-tabel yang dalam hal ini adalah 0,92 untuk n = 3 dan c = 5 pada tingkat kepercayaan tertentu.

Setelah dilakukan validasi isi oleh para ahli menggunakan analisis Aiken, instrumen kemudian diuji secara empiris terhadap 30 responden guna mengukur validitas dan reliabilitas secara statistik. Responden didasarkan pada *purposive sampling* dengan kriteria orang tua yang memiliki anak usia 5-6 tahun dan data diperoleh dengan menyebarkan *google form*. Validitas empiris diuji menggunakan metode *Corrected Item-Total Correlation* dan reliabilitas instrumen diuji memakai koefisien *Cronbach's Alpha* dengan bantuan SPSS versi 26.

Hasil dan Pembahasan

Hasil analisis menunjukkan bahwa 5 dari 11 item memiliki nilai V ≥ 0,92, yang berarti butir-butir tersebut valid secara isi. Item tersebut meliputi anak tetap menggunakan *gadget* saat makan, anak menggunakan *gadget* lebih dari 120 menit sehari untuk bermain, anak marah saat *gadget* diambil atau dibatasi, anak tantrum saat *gadget* diambil atau dibatasi, dan anak lebih memilih bermain *gadget* dibandingkan berinteraksi dengan teman sebaya.

Instrumen kemudian diuji secara empiris pada 30 responden untuk mengukur validitas dan reliabilitas secara statistik. empiris diuji menggunakan metode *Corrected Item-Total Correlation*, yang mengukur korelasi antara masing-masing item dengan total skor instrumen. Kriteria validitas item ditentukan berdasarkan nilai korelasi minimal > 0,374 (berdasarkan jumlah responden n = 30, dengan df = 28 dan taraf signifikan 5%).

DOI: 10.31004/obsesi.v9i6.7159

Tabel 1. Corrected Item-Total Correlation

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Pernyataan_1	8.2333	15.289	.599	.865
Pernyataan _2	7.8000	15.752	.629	.857
Pernyataan _3	8.3667	13.137	.794	.815
Pernyataan _4	8.3667	13.689	.792	.816
Pernyataan _5	8.3000	15.734	.667	.849

Tabel 1 menunjukkan bahwa kelima pernyataan yang diuji memiliki nilai korelasi sebagai berikut pernyataan 1 = 0,599; pernyataan 2 = 0,629; pernyataan 3 = 0,794, pernyataan 4 = 0,792; dan pernyataan 5 = 0,667. Semua nilai tersebut berada di atas batas minimal sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh butir instrumen valid secara statistik dan mampu mengukur konstruk yang dimaksud secara akurat.

Tabel 2. Reliability Statistics

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.869	5

Selanjutnya, hasil tabel 2 memaparkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,869 yang berada di atas batas minimum reliabilitas yang diterima, yaitu 0,70. Ini menandakan bahwa instrumen memiliki tingkat konsistensi internal yang tinggi, serta dapat dipercaya dalam mengukur variabel secara berulang. Dengan demikian, instrumen penelitian yang terdiri dari 5 butir terpilih telah memenuhi standar validitas dan reliabilitas dan bisa dipergunakan sebagai instrument pengukuran yang valid dan berkualitas dalam konteks penelitian.

Tabel 3 Statistik Kecanduan Gadget

Statistics

Kecanduan Gadget		
N	Valid	49
	Missing	0
Mean		44.33
Median		48.00
Mode		48
Std. Deviation		15.096
Range		52
Minimum		20
Maximum		72

Sebanyak 49 orang tua yang memiliki anak usia 5-6 tahun turut serta dalam uji pengembangan instrumen. Tabel 3 menjelaskan bahwa nilai rata-rata (mean) skor kecanduan *gadget* anak sebesar 44,33. Ini menunjukkan bahwa secara umum tingkat kecanduan *gadget* anak berada di kisaran menengah. Nilai ini memberikan gambaran umum seberapa besar ketertarikan atau ketergantungan anak terhadap penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari.

Jika dilihat dari modus, yaitu nilai yang paling sering muncul, didapat angka 48. Ini berarti banyak anak dalam kelompok tersebut memiliki tingkat kecanduan *gadget* pada skor 48. Selain itu, median atau nilai tengah dari seluruh data juga adalah 48, yang menunjukkan bahwa setengah dari anak-anak memiliki skor kecanduan di bawah 48 dan setengahnya lagi di atas 48. Kesamaan antara modus dan median ini menunjukkan bahwa data cukup seimbang dan tidak terlalu condong ke satu sisi.

DOI: 10.31004/obsesi.v9i6.7159

Standar deviasi sebesar 15,096 menunjukkan adanya variasi yang cukup besar dalam tingkat kecanduan *gadget* antar anak. Artinya, meskipun rata-rata berada di angka 44,33, ada banyak anak yang skornya jauh lebih rendah atau sebaliknya. Hal ini bisa disebabkan oleh perbedaan pola pengasuhan, akses terhadap *gadget*, atau pengaruh lingkungan sekitar. Nilai minimum 20 dan maksimum 72, serta rentang 52, terlihat bahwa tingkat kecanduan *gadget* pada anak sangat bervariasi. Ada anak yang memiliki skor kecanduan rendah (hanya 20), sementara ada juga yang sangat tinggi hingga 72. Ini menunjukkan pentingnya pengawasan dan kontrol dari orang tua agar penggunaan *gadget* tetap seimbang dan tidak berlebihan.



Gambar 1. Kategorisasi kecanduan *gadget* dalam 4 kategori

Gambar 1 memaparkan bahwa sebagian besar anak berada dalam kategori sedang dan tinggi. Secara rinci, sebanyak 4 anak (8,2%) termasuk dalam kategori rendah dengan skor ≤ 21,67. Selanjutnya, 19 anak (38,8%) masuk dalam kategori sedang dengan skor antara 21,68 hingga 44,32. Kategori tinggi yang mencakup skor antara 44,33 hingga 66,97 mencatat jumlah tertinggi yaitu 20 anak (40,8%). Sementara itu, 6 anak (12,2%) termasuk dalam kategori sangat tinggi dengan skor ≥ 66,98.

Tabel 4. Rata-rata pernyataan kecanduan gadget pada anak

No	Pernyataan	Rata-rata (%)
1	Anak tetap menggunakan *gadget* saat makan	47%
2	Anak menggunakan *gadget* lebih 120 menit sehari untuk bermain	50%
3	Anak marah saat gadgetnya diambil atau dibatasi	46%
4	Anak tantrum saat gadgetnya diambil atau dibatasi	40%
5	Anak lebih memilih bermain *gadget* dibandingkan berinteraksi dengan teman sebaya	38%

Kecanduan *gadget* pada anak dapat dikenali melalui berbagai tanda atau gejala yang muncul dalam perilaku dan keseharian anak. Berdasarkan instrumen kecanduan *gadget* dengan 5 pernyataan yang valid, maka pada pernyataan pertama yaitu anak tetap menggunakan *gadget* saat makan, data lapangan menunjukkan sebanyak 47% anak tidak dapat melepaskan *gadget* bahkan saat sedang melakukan aktivitas dasar seperti makan. Temuan ini berkaitan dengan alasan orang tua yang sering menyuguhkan *gadget* kepada anak seperti untuk menenangkan anak ketika rewel, membantu anak lebih cepat tidur atau makan dengan baik, serta memberikan kesempatan orang tua agar bisa menyelesaikan pekerjaan rumah atau beristirahat sejenak (Irfan & Azmin, 2022; Mawarni et al., 2024). Lebih lanjut, Novitasari (2019) dan Yumarni (2022) juga memaparkan bahwa anak yang kecanduan *gadget* cenderung mengabaikan aktivitas penting seperti makan dan mandi. Ini menunjukkan bahwa *gadget* telah menjadi bagian tak terpisahkan dari keseharian dan mendominasi perhatian anak.

Penyataan kedua menunjukkan bahwa sebanyak 50% anak menggunakan *gadget* lebih dari 120 menit sehari hanya untuk bermain. Durasi yang tinggi melebihi dua jam setiap harinya akan memicu anak ketergantungan dengan *gadget*. Hal ini sesuai dengan pendapat Sari dan Mitsalia (dalam Widya, 2020) yang menyatakan bahwa penggunaan harian yang melampaui dua jam setiap

DOI: 10.31004/obsesi.v9i6.7159

harinya termasuk kategori intensitas tinggi dan berpotensi menyebabkan kecanduan. Hal tersebut juga dipaparkan oleh Rini et al., (2021) bahwa ketergantungan *gadget* pada anak usia dini terjadi ketika anak menggunakan secara berkelanjutan selama lebih dari dua jam setiap hari cenderung menunjukkan perilaku menolak atau protes jika tidak diberikan, dan tidak mampu melewati satu hari tanpa menggunakan *gadget*.

Lebih lanjut Zuhro et al., (2024) menyarankan bahwa durasi penggunaan *gadget* sebaiknya disesuaikan dengan usia anak, misalnya maksimal satu jam per hari untuk usia 2–5 tahun dengan jadwal yang konsisten seperti setelah anak menyelesaikan tugas sekolah atau aktivitas fisik. Secara umum, disarankan agar anak menggunakan *gadget* tidak lebih dari dua jam tiap harinya (Megiati et al., 2025). Durasi yang berlebihan tersebut mengindikasikan bahwa *gadget* menjadi media utama hiburan anak dan mulai menggantikan aktivitas lain yang lebih bermanfaat.

Pernyataan ketiga dan keempat berkaitan dengan respon emosional anak saat penggunaan *gadget* dibatasi atau dihentikan. Sebanyak 46% anak menunjukkan emosi marah dan 40% anak menunjukkan perilaku tantrum ketika gadgetnya dibatasi. Ini merupakan kondisi *gadget freak* di mana anak mempergunakan *gadget* lebih dari dua jam sehari lalu menunjukkan reaksi menangis dan marah saat *gadget* diambil serta mengalami tantrum (Rahma & Hasanah, 2025). Banyak anak menunjukkan kemarahan atau bahkan tantrum ketika *gadget* diambil atau dilarang penggunaannya. Temuan ini selaras dengan Setyarini et al., (2023) yang menyoroti bahwa penggunaan *gadget* secara berlebihan bisa mengakibatkan anak kesulitan dalam mengenali emosinya dan lebih mudah melampiaskan kemarahan. Lebih lanjut, Widya (2020) dan Wijayanti (dalam Oktaviani et al., 2019) juga menyebutkan bahwa anak yang kecanduan akan memperlihatkan reaksi emosional yang kuat seperti marah, frustasi, dan tantrum saat akses ke *gadget* dihentikan. Ini mengindikasikan adanya ketergantungan emosional dan kehilangan kontrol diri pada anak.

Pernyataan kelima menggambarkan bahwa 38% anak memilih menghabiskan waktu dengan *gadget* alih-alih berinteraksi dengan teman sebayanya. Hal ini sejalan dengan penelitian Berliana et al., (2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* berlebihan bisa menurunkan minat pada interaksi sosial karena anak enggan berinteraksi dengan teman dan kurang peduli terhadap lingkungan sekitarnya. Lebih lanjut, dampak negatif penggunaan *gadget* meliputi berkurangnya ketertarikan anak terhadap aktivitas lain serta menurunnya kemampuan berinteraksi secara sosial (Adwiah & Diana, 2023; Sinambela & Simanjuntak, 2025). Terlalu fokus pada *gadget* cenderung membuat anak mengalami isolasi sosial dan kehilangan kemampuan bersosialisasi secara sehat dengan lingkungan sekitar.

Hasil penelitian mengindikasikan bahwa seluruh pernyataan mengenai perilaku yang diamati di lapangan selaras dengan teori yang ada mengenai tanda kecanduan *gadget* pada anak. Kecanduan *gadget* pada anak ditunjukkan dengan gejala seperti penggunaan berlebihan, pengabaian aktivitas sehari-hari, gangguan emosional, dan penurunan interaksi sosial. Variasi skor yang cukup besar menunjukkan bahwa faktor seperti pola asuh orang tua, akses terhadap *gadget*, dan lingkungan sosial sangat memengaruhi tingkat kecanduan *gadget* pada anak. Hal tersebut didukung oleh Nurkiyah et al., (2025) yang menyoroti bahwa pola asuh yang tepat sangat penting dalam mengatur pemakaian *gadget* pada anak dengan keterlibatan orang tua, guru, dan lingkungan sekitar untuk membentuk kebiasaan teknologi yang sehat agar perkembangan anak tetap optimal tanpa terpengaruh dampak negatif dari penggunaan *gadget* yang berlebihan. Maka dari itu, orang tua memegang peran krusial dalam mengawasi, membimbing, dan mengatur pemakaian *gadget* secara bijak. Orang tua juga diharapkan dapat menjadi teladan yang baik dalam penggunaan teknologi serta menyediakan alternatif kegiatan yang lebih sehat dan mendidik guna membantu anak tumbuh secara seimbang baik secara sosial, emosional, maupun fisik.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa pengembangan instrumen kecanduan *gadget* pada anak usia 5–6 tahun telah memenuhi kriteria valid dan reliabel. Dari 49 responden, mayoritas anak berada dalam kategori sedang hingga tinggi pada tingkat kecanduan *gadget* dengan rata-rata skor 44,33. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen mampu mendeteksi variasi perilaku

DOI: 10.31004/obsesi.v9i6.7159

penggunaan *gadget* dengan baik. Instrumen yang dikembangkan terbukti valid, reliabel, dan layak digunakan untuk menilai tingkat kecanduan *gadget* pada anak usia 5-6 tahun dan menjadi alat bantu bagi orang tua, guru, dan peneliti dalam mendeteksi dan mencegah kecanduan *gadget* sejak dini.

Penelitian ini tidak terlepas dari sejumlah keterbatasan yang penting untuk diperhatikan dalam menafsirkan hasil serta merancang studi lanjutan. Jumlah responden yang terlibat hanya sebanyak 49 orang tua dengan anak berusia 5–6 tahun. Jumlah ini masih relatif kecil dan belum merepresentasikan populasi anak usia dini secara luas. Makanya, temuan dalam penelitian ini belum dapat digeneralisasi secara menyeluruh. Fokus usia anak yang diteliti cukup terbatas, yaitu hanya pada rentang usia 5–6 tahun. Hal ini membuat instrumen yang digunakan belum dapat diaplikasikan secara optimal pada kelompok usia dini lainnya, seperti anak usia 3–4 tahun atau anak usia sekolah dasar yang juga rentan terhadap kecanduan *gadget*. Instrumen yang dikembangkan pun hanya terdiri dari lima pernyataan. Meskipun telah terbukti valid dan reliabel, instrumen tersebut masih belum mencakup secara menyeluruh dimensi perilaku kecanduan gadget yang kompleks. Selain itu, metode pengumpulan data yang dilakukan melalui kuesioner orang tua bersifat subjektif dan berpotensi menimbulkan bias persepsi karena kemungkinan orang tua memberikan jawaban yang dianggap lebih sosial dapat diterima sehingga dapat memengaruhi keakuratan data yang dikumpulkan.

Saran untuk penelitian selanjutnya agar studinya melibatkan jumlah responden yang lebih banyak agar hasilnya lebih representatif. Selain itu, rentang usia anak perlu diperluas, tidak hanya terbatas pada usia 5–6 tahun agar instrumen yang digunakan dapat diterapkan pada kelompok usia dini lainnya. Instrumen pengukuran juga sebaiknya dikembangkan dengan jumlah pernyataan yang lebih banyak dan cakupan aspek perilaku yang lebih luas. Metode pengumpulan data sebaiknya tidak hanya bergantung pada kuesioner, tetapi juga dilengkapi dengan wawancara atau observasi untuk mengurangi potensi bias subjektif.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih sebesar-besarnya kepada pihak yang telah berkontribusi baik secara langsung maupun melalui dukungan tak terlihat, termasuk dosen pembimbing dan semua responden yang telah berkenan menyisihkan waktunya serta berbagi informasi yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian ini. Terima kasih juga ditujukan kepada editor dan reviewer jurnal yang telah membantu meningkatkan kualitas artikel ini melalui masukan dan perbaikannya.

Daftar Pustaka

Adwiah, A. R., & Diana, R. R. (2023). Strategi orang tua dalam mengatasi dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(2), 2463–2473. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3700

Aiken, L. R. (1985). Three coefficients for analyzing the reliability and validity of ratings. *Educational And Psychological Measurement*, *45*(1), 131–142. https://doi.org/10.1177/0013164485451012

Berliana, D., Rosidah, L., & Sayekti, T. (2022). Pengaruh penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *3*(1), 23–37. https://doi.org/10.19105/kiddo.v3i1.5065

Dalimunthe, I. S., Arfandi, M., & Hamidah, H. (2025). Strategi pemerintahan desa dalam menanggulangi kecanduan gadget melalui program ramah anak. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, *22*(1), 215–230. https://doi.org/10.25299/ajaip.2025.vol22(1).21791

Daulay, M. I., & Daulay, D. H. (2025). Pemanfaatan artificial intelligence (ai) untuk anak usia dini. *Jurnal Mutiara Pendidikan*, *5*(1), 158–167. https://doi.org/10.29303/jmp.v5i1.8681

Ginting, E., Sartika, Z., Puspitasari, C., & Anggraini, F. (2023). Pengaruh dampak perkembangan teknologi terhadap penggunaan gadget pada anak usia dini. *Unes Journal of Scientech Research*, *8*(1), 22–31.

Irfan, I., & Azmin, N. (2022). Strategi pendampingan orang tua terhadap dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan anak di Kecamatan Sape. *Pedagogos: Jurnal Pendidikan*, *4*(2), 8–11. https://doi.org/10.33627/gg.v4i2.748

DOI: 10.31004/obsesi.v9i6.7159
Lily, N. M., Tabun, N. L., Maarang, M., & Dony, P. M. T. (2025). Persepsi orang tua terhadap dampak penggunaan gadget pada anak usia 4-6 tahun. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, *9*(1), 97–107. https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v9i1.6345

Maulidian, M., & Sativa, F. E. (2025). Perubahan perilaku sosial anak usia dini sebagai dampak pembatasan gadget oleh orangtua di Lombok Timur. *Jurnal Psimawa : Diskursus Ilmu Psikologi Dan Pendidikan*, *8*(1), 114–122. https://doi.org/10.36761/jp.v8i1.5791

Mawarni, D., Purba, H., & Pulungan, E. N. (2024). Problematika penggunaan gadget pada anak usia dini di masa pandemi covid-19 lingkungan V Kelurahan Tanjung Rejo Kecamatan Medan Sunggal. *Ta'rim : Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, *5*(4), 238–247. https://doi.org/10.59059/tarim.v5i4.1720

Megiati, Y. E., Pratiwi, N. K., Basir, R. R., & Mariyanih, D. (2025). Penggunaan gawai bagi anak usia dini. *Kapas: Kumpulan Artikel Pengabdian Masyarakat*, *3*(3), 338–346. https://doi.org/10.30998/ks.v3i3.3874

Novitasari, N. (2019). Strategi pendampingan orang tua terhadap intensitas penggunaan gadget pada anak. *Al Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, *3*(2), 167–188. https://doi.org/10.35896/ijecie.v3i2.77

Nurkiyah, E., Yenita, R., & Iskandar, R. (2025). Pengaruh Pola Asuh Orang Tua terhadap Gangguan Konsentrasi Anak dalam Penggunaan Gadget Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, *5*(1), 105–112. https://doi.org/10.54371/jiepp.v5i1.683

Oktaviani, S., Nisa, J., & Baroroh, U. (2019). Hubungan antara penggunaan gadget dengan perkembangan balita. *Indonesia Jurnal Kebidanan*, *3*(2), 44–51. https://doi.org/10.26751/ijb.v3i2.738

Pitri, L., Adrias, A., & Zulkarmaini, A. P. (2025). Analisis strategi pendampingan orang tua terhadap penggunaan gadget pada siswa kelas 1 sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, *4*(3), 146–159. https://doi.org/10.51574/judikdas.v4i3.2934

Rahma, A., & Hasanah, H. (2025). Pengaruh pola asuh orang tua terhadap pencegahan gadget freak pada anak. *Ash-Shobiy: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Dan Al-Qur'an*, *4*(1), 42–55. Rini, N. M., Pratiwi, I. A., & Ahsin, M. N. (2021). Dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak usia sekolah dasar. *Jurnal Educatio*, *7*(3), 1236–1241. https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1379

Sarah, S., Zulfah, Z., & Mujahidah, M. (2025). Fenomena sosial penggunaan gadget pada anak dalam perspektif pendidikan Islam di Dusun Taipa Desa Majannang Kecamatan Maros Baru Kabupaten Maros. *Jurnal Al-Manar*, *1*(2), 46–57.

Setyarini, D. I., Rengganis, S. G., Ardhiani, I. T., & Mas'udah, E. K. (2023). Analisis dampak screen time terhadap potensi tantrum dan perkembangan anak usia dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(2), 2496–2504. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3376

Sinambela, J. L., & Simanjuntak, M. (2025). Strategi mengatasi dampak negatif kebiasaan penggunaan gadget. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, *14*(1), 1085–1094. https://doi.org/10.58230/27454312.1395

Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan psikologi pada anak sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, *3*(4), 527–533.

Widya, R. (2020). Dampak negatif kecanduan gadget terhadap perilaku anak usia dini dan penanganannya di PAUD Ummul Habibah. *Jurnal Ilmiah Abdi Ilmu*, *13*(1), 29–34.

Yulianto, E., Mansoer, Z., & Mappapoleonro, A. M. (2025). Peran orang tua dalam mengendalikan penggunaan gawai dan implikasinya terhadap perkembangan motorik anak usia dini. *Jurnal Cerlang Pendidikan Anak Usia Dini (JCPAUD)*, *2*(1), 1–14. Yumarni, V. (2022). Pengaruh gadget terhadap anak usia dini. *Jurnal Literasiologi*, *8*(2), 107–119. https://doi.org/10.47783/literasiologi.v8i2.369

Zuhro, S. F., Sapriyadi, S., Wardhani, A. R. S. K., Azizah, A. N., Rinarso, B. D., & Aulia, I. F. (2024). Sosialisasi dampak positif dan negatif penggunaan gadget anak usia dini pada TK Mutiara Pelangi. *Jurnal Abdimas Kartika Wijayakusuma*, *5*(3), 642–648. https://doi.org/10.26874/jakw.v5i3.482