SOSMANIORA (Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora)
https://journal.literasisains.id/index.php/sosmaniora
DOI: 10.55123/sosmaniora.v4i3.6172
e-ISSN 2829-234| p-ISSN 2829-2359
Vol. 4 No. 3 (September 2025) 802-812
Submitted: July 30, 2025 | Accepted: August 08, 2025 | Published: September 10, 2025

Gadget Sebagai Agen Sosialisasi Baru dalam Keluarga Postmodern: Balita di Era Digital

Deska Fitriyani[1], Ainul Zulqoifah Asmawati[2], Yuanita Dwi Hapsari[3], Nabila Tahira[4]
[1,2,3,4]Program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Sriwijaya, Palembang, Indonesia
Email: [1]deskafitriyani@fisip.unsri.ac.id.com

Abstrak

Artikel ini menelaah peran gadget sebagai agen sosialisasi baru dalam keluarga postmodern, dengan fokus pada balita di era digital. Penelitian ini menggunakan pendekatan studi literatur untuk mengkaji temuan dari artikel akademik, laporan penelitian, dan kajian relevan yang terbit dalam lima tahun terakhir. Unit analisis penelitian adalah interaksi balita dengan gadget dalam konteks keluarga postmodern yang dipandang sebagai ruang sosial baru tempat nilai, norma, dan perilaku terbentuk. Populasi mencakup literatur ilmiah mengenai penggunaan gadget pada anak usia dini di era digital, sementara sampel ditentukan melalui seleksi artikel yang relevan berdasarkan kriteria inklusi, seperti keterkaitan dengan sosialisasi keluarga, peran teknologi dalam pengasuhan, dan dampaknya terhadap perkembangan balita. Hasil kajian menunjukkan bahwa gadget tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, melainkan juga sebagai agen sosialisasi yang membentuk pola komunikasi, interaksi, serta perkembangan kognitif dan sosial. Namun, keberadaan gadget menghadirkan implikasi ganda: memberikan peluang stimulasi perkembangan sekaligus risiko berkurangnya interaksi tatap muka dengan orang tua. Oleh karena itu, keluarga postmodern perlu mengembangkan pola asuh adaptif yang mampu menyeimbangkan pemanfaatan gadget dengan interaksi sosial konvensional.

Kata Kunci: Gadget, Agen Sosialisasi, Keluarga Postmodern, Balita.

Abstract

This article examines the role of gadgets as new agents of socialization in postmodern families, with a particular focus on toddlers in the digital era. Using a literature study approach, the research systematically reviews findings from academic articles, research reports, and relevant studies published within the last five years. The unit of analysis is toddlers' interaction with gadgets in the context of postmodern families, which are viewed as new social spaces where values, norms, and behaviors are formed. The research population consists of scholarly literature on gadget use in early childhood during the digital era, while the sample was selected based on inclusion criteria, namely relevance to family socialization, the role of technology in parenting, and its impact on toddlers' development. The findings indicate that gadgets function not only as entertainment devices but also as agents of socialization that shape communication patterns, interaction, as well as cognitive and social development. However, gadgets bring dual implications: they provide opportunities for developmental stimulation yet also pose risks of reduced face-to-face interactions with parents. Therefore, postmodern families must adopt adaptive parenting strategies that balance gadget use with conventional social interactions.

Keywords: *Gadget, Socialization Agent, Postmodern Family, Toddlers.*

PENDAHULUAN

Memasuki dunia digital kehidupan masyarakat turut dibarengi dengan pertumbuhan ilmu pengetahuan, teknologi dan komunikasi mutakhir. Menilik sejarah peradaban, teknologi memengaruhi tindakan manusia dalam memenuhi kebutuhan hidup, membentuk struktur sosial, ekonomi, politik, dan budaya. Diawali dengan ditemukannya alat berburu, alat pertanian, kincir angin, mesin uap, internet, dan

Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

sekarang robotika, kecerdasan buatan (AI) serta *internet of thing* (IoT). Secara teknis hal ini mencerminkan inovasi terbarukan, dan secara sosiologis menjelaskan transformasi besar dalam struktur masyarakat. Fenomena masyarakat yaitu internet menjadi ruang sosial baru. Ketika berada di tempat umum seringkali individu atau kelompok yang kita ditemui sedang menggunakan gadget (salah satu teknologi populer), baik ketika berjalan, duduk sendiri, bahkan saat berbicara dengan orang lain gadget tidak lepas dari genggaman mereka.

Saat ini gadget mudah didapatkan karena harga jual beragam, masyarakat dari tiap lapisan ekonomi bisa membelinya. Hampir semua aktivitas manusia memanfaatkan gadget, baik pendidikan untuk mencari informasi dan pengetahuan, transaksi jual beli, pengembangan bisnis, rapat secara daring, bahkan gadget menjadi simbol gaya hidup untuk mereka yang bekerja (Yumarni & Ma'arif Jambi, 2022). Teknologi menggeser pola interaksi masyarakat dalam ruang publik maupun privat, dimana sebelumnya interaksi secara langsung tatap muka kini dapat dilakukan melalui alat teknologi. Dengan demikian teknologi menjadi agen sosial yang aktif mengonstruksikan identitas, nilai, dan strukstur sosial baru dalam masyarakat kontemporer.

Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2024 menjelaskan penggunaan gadget oleh anak di Indonesia mencapai 33,44%, penggunaan gadget oleh anak usia 0-4 tahun sebanyak 25,5%% dan penggunaan gadget oleh anak usia 5-6 tahun sebanyak 52,76% (kemdikbud, 2024). Data lainnya, survey Komisi Perlindungan Anak Indonesia menjelaskan anak usia sekolah memiliki gadget dan menggunakannya selain kebutuhan belajar dalam durasi cukup lama sebanyak 79% (kemdikbud, 2024). Data UNICEF menjelaskan jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 221 juta orang atau sebanayk 79,5% dari total populasi. Dimana 9,17% merupakan pengguna gadget anak dibawah usia 12 tahun (komdigi, 2025). Berdasarkan data-data tersebut memberikan peringatan pada kita orang tua dan orang dewasa lainnya untuk bijak memberikan gadget pada anak, khususnya balita dalam pemanfaatan gadget. Keluarga sebagai agen sosial pertama memberikan perlindungan dan pengajaran pada anak sebelum terjun ke masyarakat. Keluarga menjadi tempat belajar, bekerja sama, dan berinterkasi yang akan membentuk tingkah laku anak.

Penelitian sebelumnya oleh Rahayu (2023) menjelaskan penggunaan gadget memberikan dampak positif seperti berkembangnya imajinasi anak, menambah kosakata, mengasah kreativitas anak, dan menstimulasi rasa ingin tahu secara alami. Disisi lain dampak negatif gadget menurunkan daya konsentrasi anak, menarik diri dari keramaian, dan emosi anak menjadi sulit di kontrol (Rahayu et al., 2023). Penelitian lain oleh Dewi (2020) menjelaskan aplikasi pada gadget menentukan pembentukan karakter anak, apabila aplikasi yang dipilih mendukung aktivitas belajar maka karakter terbentuk positif dan sebaliknya (Dewi, 2020). Penelitian oleh Apsari (2023). menjelaskan dampak penggunaan gadget dari sisi positif, terlihat dari perilaku sosial anak saat membantu orang lain, bermain bersama, dan berbagi makanan. Sementara sisi negatif, terlihat saat anak mementingkan diri sendiri, tidak suka bermain bersama teman, tidak menghargai milik orang lain, dan lebih memilih bermain sendiri Berdasarkan penelitian terdahulu gadget memberikan dampak positif dan negatif terhadap tumbuh kembang anak. Pada tulisan ini ingin menggali perkembangan anak balita dalam keluarga postmodern, dimana gadget turut serta menjadi agen sosialisasi pembentukan karakter anak.

Gadget menyimpan banyak fitur bermanfaat digunakan oleh berbagai kalangan baik orang dewasa, remaja, maupun balita, yang menjadi salah satu fenomena berkenaan dengan tulisan ini adalah penggunaan gadget oleh Balita (Bayi lima tahun). Fenomena terjadi di pusat keramaian seperti mall, restoran, café, dan taman. Pada gadget terdapat banyak fitur stimulasi indra dan aplikasi kreatif lain yang dirancang untuk anak, gadget telah berkembang menjadi agen sosialisasi baru di era modern saat ini (Zain et al., 2022). Orangtua yang memberi akses gadget ke anak balita merasa gadget dapat menenangkan anak dengan menonton atau bermain game. Anak duduk tenang tanpa mengganggu kenyamanan publik, tidak mengganggu pekerjaan atau aktivitas orangtua, gadget menjadi alat elektronik yang sudah melekat pada balita. Penggunaan gadget dalam durasi panjang dapat memengaruhi sistem emosional anak, memengaruhi interaksi sosial, dalam jangka panjang terjadi perubahan pola sosialisasi karena anak lebih banyak berinteraksi dengan gadget dari pada manusia (Novianti & Garzia, 2020). Dalam sosiologi pemberian gadget pada balita termasuk proses sosial dimana teknologi digital menciptakan interaksi baru antara balita dan gadget.

Perkembangan keluarga mengikuti perubahan masyarakat termasuk budaya dan sistem sosial didalamnya, mulai dari keluarga tradisional, keluarga modern, dan saat ini postmodern yang ditandai dengan era digital (Mas'udah, 2023). Fenomena gadget yang diperuntukan untuk balita relevan dengan keluarga postmodern, karena keluarga postmodern beradaptasi terhadap inovasi teknologi. Pada keluarga modern agen sosialisasi primer mencakup keluarga inti dan agen sosialisasi sekunder mencakup lingkungan bermain maupun sekolah, maka pada keluarga postmodern gadget hadir turut memengaruhi perkembangan dan pembentukan identitas balita.

Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

Penelitian ini berfokus pada bagaimana interaksi balita dengan gadget dalam keluarga sebagai konsekuensi dari pemanfaatan gadget dalam lingkungan rumah tangga. Serta mengetahui strategi adaptasi keluarga postmodern untuk mengelola dampak sosialisasi gadget pada balita. Berdasarkan fenomena tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan pergeseran pola dan dinamika sosialisasi dalam keluarga postmodern sebagai respons terhadap integrasi gadget dalam kehidupan sehari-hari balita. Penelitian ini sangat penting dilakukan untuk mengisi kekosongan penelitian tentang peran gadget terhadap balita dalam keluarga kontemporer era digital saat ini yang ditinjau dari perspektif sosiologi keluarga.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi literatur. Penelitian kualitatif bertujuan untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang realitas sosial yang kompleks dengan menangkap pengalaman subjektif individu, kelompok, atau organisasi dalam lingkungan alami. Pendekatan penelitian ini menekankan pada proses daripada hasil akhir, serta makna yang dipegang oleh peserta terhadap fenomena yang sedang diteliti (Creswell & Poth, 2018). Pendekatan studi literatur digunakan untuk menjelaskan secara mendalam isu-isu sosiologis yang sedang berkembang untuk membangun pemahaman yang komprehensif, mengidentifikasi celah penelitian, serta memperkuat landasan teoritis dan metodologi (Smith, 2018). Strategi penelitian yaitu mengumpulkan data sekunder yang diambil dari berbagai sumber seperti buku akademik, artikel bereputasi nasional (Sinta) dan internasional (Scopus), tesis atau disertasi, dan Laporan lembaga nasional (Kemendikbud, KPAI, Komdigi, dll) maupun internasional (UNICEF). Data kemudian diidentifikasi sesuai dengan topik, dan artikel dalam kurun waktu tahun 2016-2025 sebagai data utama. Dengan memahami sumber-sumber data sekunder, penulis dapat mengidentifikasi kesenjangan untuk penelitian selanjutnya. Teknik analisis data dilakukan dengan mengelompokkan temuan literatur yang berkaitan dengan judul artikel, seperti peran gadget, relasi orang tua dan teknologi, identitas sosial anak, dan perubahan nilai-nilai sosial. Temuan tersebut kemudian dikaji dalam sudut pandang sosiologi yang mengacu pada teori Keluarga Postmodern Judith Stacey. Validitas dan objektivitas data dilakukan melalui pemilihan sumber akademik yang kredibel, triangulasi konsep, dan sintesis kritis terhadap penelitan terdahulu.



Sumber: Data Sekunder Peneliti, (2025)

HASIL

Tahap perkembangan anak menurut kementerian kesehatan dimulai dari periode bayi usia 0-1 tahun, bayi lima tahun (balita) atau usia 1-5 tahun, anak usia 5-9 tahun, anak remaja usia 10-18 tahun. Badan kesehatan dunia (WHO) menekankan bayi yang berusia di bawah 1 tahun tidak boleh terpapar gadget, anak yang berusia 2 tahun hanya boleh menggunakan gadget kurang dari 30 menit dalam sehari. Anak usia 3-4 tahun maksimal 60 menit menggunakan gadget. Masa usia 1-5 tahun merupakan masa tumbuh kembang anak yang sangat penting dimana organ tubuh manusia berkembang pesat, oleh karenanya penting bagi orangtua memanfaatkan tersebut melalui stimulasi sensorik dan motorik. Apsari (2023) menjelaskan pada usia balita anak memiliki karakteristik antara lain (Apsari et al., 2023) : *Egosentris*, dimana belum bisa melibatkan kehadiran orang lain dalam lingkungannya dan lebih mendahulukan kepentingan diri sendiri (Fieldman, 2013). *Memiliki rasa ingin tahu*, bahwa menurut mereka dunia ini penuh dengan hal yang menarik (Santrock, 2021) banyak melakukan eksplorasi, sering bertanya, dan meniru. *Bersifat unik*, tergantung pada latar belakang budaya keluarga masing-masing (Bredekamp, 1987). *Memiliki imajinasi*, anak balita memiliki dunia sendiri dan berpikir sesuai keinginan mereka. *Memiliki daya konsentrasi pendek*, membut mereka cepat beralih pada hal atau kegiatan lain.

Keterbukaan orang tua terhadap teknologi dan internet menjadi salah satu faktor menyediakan fasilitas elektronik di rumah. Kecanggihan ini menawarkan aplikasi atau fitur yang di rancang khusus untuk anak balita dengan tujuan stimulasi tumbuh kembang anak. Orangtua memberikan akses gadget pada anak balita sebagai alat hiburan, menjadi teman yang aman, sekaligus alat pendidikan. Kurangnya reseliensi keluarga

Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

menyebabkan anak balita terus mencari gadget sebagai aktivitas kesehariannya, ketergantungan pada teknologi ini juga memengaruhi norma, kebiasaan, dan gaya hidup anak balita. Hal ini memengaruhi cara keluarga berkomunikasi secara keseluruhan. Oleh karena itu, meskipun keterbukaan orangtua terhadap teknologi memberikan manfaat, penting bagi mereka untuk mengawasi dan memahami literasi digital yang cukup agar penggunaan perangkat elektronik oleh anak-anak sesuai dengan kebutuhan.

Modernisasi ditandai dengan inovasi teknologi dimana negara-negara maju berlomba-lomba membuat perangkat yang dapat digunakan oleh berbagai kalangan. Kebermanfaatan yang ditawarkan tentunya juga menimbulkan dampak negatif begitu pula gadget. Gadget berdampak buruk bagi anak balita karena pola pikirnya belum matang, diantara dampak buruk tersebut adalah perkembangan sosial emosional akan terganggu, kontrol emosi lemah, perkembangan kognitif dan bahasa tidak optimal, dan muncul masalah kesehatan fisik dan mental (Wahyuningtyas et al., 2022).

Berdasarkan studi literatur yang dianalisis, diperoleh beberapa temuan utama yang diklasifikasikan ke dalam empat aspek, yaitu:

Perkembangan Sosial Emosional

Perkembangan sosial merupakan proses belajar individu meniru perilaku dari keluarga, mengikuti apa yang dicontohkan oleh keluarga. Proses sosial tersebut termasuk penanaman nilai-nilai sosial yang dimulai sejak lahir hingga dewasa dan siap terjun ke masyarakat. Meskipun anak-anak belum memahami apa yang mereka tiru, apakah itu sesuatu yang baik atau tidak, diharapkan orang tua memberikan pemahaman yang tepat agar anak-anak dapat memahaminya dan merasakan manfaatnya. Dalam kehidupan sehari-hari, anak-anak yang tinggal di tengah keluarga melek teknologi tidak lagi terkejut dengan keberadaan gadget. Dengan menonton video, anak-anak dapat merespon dan bereaksi terhadap hal-hal menarik dan menyenangkan bagi mereka. Anak akan ikut tersenyum ketika melihat video kartun yang menurutnya lucu, dan anak itu akan tertawa ketika video yang dilihatnya tertawa (Sumarni et al., 2019).

Paparan gadget terlalu dini pada anak balita dapat menghambat proses sosial emosional karena tanpa pendampingan orangtua, anak tidak dapat mengembangkan keterampilan komunikasi langsung, belajar empati, memahami perasaan emosional. Keluarga di perkotaan dan pedesaan telah memperkenalkan gadget pada anak balita, efek lain yang ditimbukan lemahnya kualitas keterikatan emosional anak dan orangtua. Perkembangan sosial emosional balita di era digital dapat dipahami secara sosiologis sebagai konsekuensi dari perubahan teknologi dan sebagai refleksi dari perubahan struktur sosial keluarga. Gadget menjadi representasi dari hubungan baru yang dibentuk antara anak-anak, teknologi, dan keluarga, yang membutuhkan literasi digital dan kesadaran kritis tentang pengasuhan. Relasi ini dapat menyebabkan keterasingan sosial dan kekurangan afeksi pada anak sejak usia dini jika orang tua tidak memiliki kontrol sosial dan tidak bersikap reflektif (Dias et al., 2016).

Penelitian yang dilakukan oleh Farahiyah (2024) menjelaskan dampak positif gadget dalam proses sosial emosional anak yaitu meningkatkan rasa percaya diri, memahami lingkungan sekitar, memperluas jaringan pertemanan anak, meningkatkan kecerdasan dan kemampuan kognitif anak. Dampak negatifnya membuat anak kecanduan dengan gadget, emosi nya tidak terkendali saat diminta berhenti bermain gadget (Fildzah Farahiyah et al., 2024). Sejalan dengan penelitian tersebut, gadget merubah cara anak dalam menghabiskan waktu luang dan pola interaksi dengan lingkungan menjadi terbatas. Anak balita lebih memilih gadget yang membuatnya senang, sementara dampak negatif lain yang ditimbulkan anak kesulitan memahami orang lain, kesulitan mengungkapkan emosi, dan kesulitan mengembangkan keterampilan diri sehingga muncul isolasi sosial yang dapat menyebabkan keterbatasan anak menyelesaikan konflik interpersonal (Nurbani & Mashudi, 2017). Saat dihadapkan pada pilihan kegiatan selain gadget anak tidak menerima ataupun menolak, respon anak menjadi masif tanpa disadari gadget melemahkan kekuatan keluarga sebagai pendidik utama anak (Mardliyah, 2023).

Penggunaan teknologi telah membatasi aktivitas anak-anak di dalam rumah, kurang aktif dalam kegiatan masyarakat, dan terkadang menunjukkan perilaku agresif ketika dijauhkan dari gadget. Efek dari penggunaan gadget bergantung peran orangtua dalam memberikan waktu anak menggunakan gadget. Dampak positif jika gadget untuk kebutuhan sekolah untuk belajar, dan dampak negatif jika untuk hiburan dalam waktu lebih dari satu jam sekedar menonton atau bermain game (Qutoshi, 2020). Perkembangan sosial dan emosional pada fase usia 0-5 tahun turut membentuk karakter anak di masa depan, di fase ini anak berkembang membangun keterampilan, berinteraksi dengan teman sebaya, banyak bermain permainan nyata, dan menyerap banyak nilai-nilai sosial. Maslaah-masalah terlihat pada sosial dan emosional anak menjadi mudah tersinggung, memberontak, tidak sabar, sulit dikontrol, acuh, tidak responsif, dan mengabaikan keberadaan orang lain, kehadiran prang tua harus dapat dirasakan anak melalui komunikasi dan interaksi timbal balik agar dapat menghabiskan waktu berkualitas (Widarto et al., 2025).

Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

Perkembangan Kognitif dan Bahasa

Secara sosiologis, perkembangan bahasa dan kognitif terkait erat dengan proses interaksi sosial. George Herbert Mead menciptakan perspektif interaksionisme simbolik, yang berpendapat bahwa interaksi sosial yang signifikan menyebabkan perkembangan bahasa. Anak-anak memperoleh pengetahuan tentang simbol, termasuk bahasa, melalui peran yang mereka mainkan dalam keluarga dan masyarakat. Namun, proses internalisasi simbol sosial ini berubah ketika perangkat mengambil alih interaksi tatap muka. Anak-anak yang lebih sering berinteraksi dengan layar daripada manusia cenderung mengalami keterlambatan dalam pemahaman bahasa dan pemaknaan sosial terhadap simbol-simbol verbal dan non-verbal. Orang tua hendaknya terlibat dalam memilih aplikasi pendidikan maupun hiburan dan mengawasi penggunaan gadget secara tegas, upaya ini dapat memaksimalkan manfaat teknologi sekaligus mengurangi efek negatifnya terhadap perkembangan anak (Juniarti et al., 2025).

Al Baqi (2025) menjelaskan anak balita yang terpapar layar gadget dengan intensitas tinggi mengalami keterlambatan bicara, tidak percaya diri di depan umum, cenderung tidak tertarik pada hal sekitar. Sementara pada anak balita memiliki batasan dalam penggunaan gadget mengalami perkembangan bicara sesuai dengan usianya (Al Baqi & Afiah, 2025). Penelitian ini sejalan dengan Suri (2021) anak-anak yang lebih suka bermain dengan perangkat elektronik dan lupa untuk berkomunikasi atau berinteraksi dengan teman-temannya, perangkat elektronik berisikan fitur atau program yang mereka gemar. Jika ini dibiarkan berlanjut, hal itu akan sangat merugikan. Masa kanak-kanak adalah masa yang tumbuh kembang maksimal dan dapat mempengaruhi perkembangan lanjutan anak (Suri et al., 2021). Keterlambatan bicara pada anak disebabkan karena komunikasi satu arah hanya antar anak dan layar gadget, orangtua minim berinteraksi dengan anak akibatnya anak tidak mendapat pembelajaran dalam kehidupan nyata dan gadget menjadi salah satu faktor penyebab anak mengalami keterlambatan kognitif dan bahasa (Shivakumar & Varadharajan, 2022)

Jika anak mengalami kendala dalam perkembanagn bahasa maka pada tahap sosialisasi anak juga merasa kesulitan. Namun jika gadget digunakan dengan tepat sesuai dengan kebutuhan anak balita dalam durasi waktu dibawah 60 menit sehari, perkembangan kognitif bersifat positif. Anak mampu memproses informasi, mengingat, menalar, dan mengaitkannya dengan objek lain (Rahayu Z et al., 2022). Anak-anak belajar mengenali dan mengelola emosi mereka, memahami ekspresi sosial, dan menjadi lebih percaya diri dalam berkomunikasi melalui interaksi yang hangat, responsif, dan penuh empati. Arum menjelaskan interaksi yang terjalin antara anak dan orangtua dapat memengaruhi kemampuan berbicara, sosial emosional, kemampuan berbicara anak (Tri et al., 2024)

Dari sudut pandang sosiologis, pola interaksi ini mencerminkan proses sosialisasi primer yang terjadi dalam keluarga, di mana anak-anak pertama kali mengenal nilai, norma, dan simbol sosial seperti bahasa. Anak akan lebih termotivasi untuk berbicara ketika mereka merasa aman dan didengar dalam keluarganya. Oleh karena itu, hubungan emosional yang terbentuk saat anak berinteraksi dengan orang tua membantu memperkuat ikatan afektif dan secara langsung meningkatkan kemampuan berbicara anak. Dalam situasi ini, bahasa tumbuh bukan hanya sebagai kemampuan berbicara, tetapi sebagai produk interaksi sosial yang dipelajari dan dimaknai melalui relasi sosial yang signifikan.

Kesehatan Mental dan Fisik

Bermain gadget seperti menonton video atau bermain game termasuk aktivitas pasif yang membatasi eksplorasi dan perkembangan motorik anak balita, oleh karena itu penggunaannya yang berlebihan dan tanpa kontrol justru menimbulkan konsekuensi terhadap kesehatan mental dan fisik anak balita. Dalam perspektif sosiologi, fenomena ini tidak hanya dapat dipahami sebagai masalah individual, tetapi juga sebagai dampak struktural dan kultural dari perubahan sosial dalam institusi keluarga. Pada penelitian Amin (2021) menjelaskan orangtua mengakui dampak penggunaan gadget berlebihan menyebabkan gangguan perilaku anak dan pola tidur pada anak menjadi tidak teratur (Anwar et al., 2024).

Orangtua mengkhawatirkan kondisi kesehatan anak seperti gangguan tidur, kesulitan berkonsentrasi, kurang olahraga, emosi yang tidak stabil akibat dari penggunaan gadget yang berlebihan. Anak-anak usia dua hingga lima tahun sebaiknya tidak menggunakan ponsel lebih dari satu jam per hari. Anak yang menghabiskan waktu lebih banyak dengan gadget mengurangi waktu interaksi bersama orang lain, metode yang digunakan kuantitatif (Anwar et al., 2024). Dampak penggunaan gadget berlebih juga dijelaskan oleh Zain (2022) dimensi sosial membuat anak memiliki emosi yang tidak terkendali, memiliki kepercayaan diri rendah, menghindari interaksi langsung, dan gagap saat berkomunikasi. Dampak kesehatan mengalami gangguan penglihatan dan sulit berkonsentrasi. Pada anak Balita mengalamai keterlambatan berbicara, keterbatasan kosakata. Orangtua hendaknya memprioritaskan interaksi tatap muka dan mengurangi menjadikan gadget sebagai alternatif cara untuk menenangkan anak (Zain et al., 2022). Penggunaan digital

Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

oleh orang tua dan anak akan memiliki dampak digital yang berbeda, seperti kecanduan, masalah kesehatan dan psikologis, mata terlalu lelah akibat paparan cahaya layar, jam tidur tidak teratur, tidak mendengar dengan baik sehingga lamban merespon ajakan atau perintah, bahkan dapat menyebabkan anak tidak bersemangat menjalani aktivitas sehari-hari. Oleh karena itu, lebih banyak penggunaan digital oleh orang tua dan anak-anak menimbulkan interaksi yang kompleks antara manfaat dan hambatan digital (Norsiah et al., 2023).

Gadget memancarkan radiasi gelombang elektromagnetik kepada pengguna gadget, radiasi tersebut memengaruhi sistem kerja otak sehingga penyakit yang berpotensi muncul adalah sakit kepala, kanker otak, dan alzheimer (Chusna & Al-Muslihun, 2017). Penelitian yang dilakukan oleh (2024) menjelaskan saat anak bermain gadget seringkali tidak memperhatikan posisi tubuh yang tepat, seringkali sambil berbaring, duduk tidak tegap, dan lain sebagainya. Pada saat ini banyak anak mengalami kerusakan mata pada usia muda dan posisi tubuh yang kurang baik (Monasari & Mashudi, 2024). Penjelasan ini selaras dengan penelitian Saputra (2022) dimana saat ini banyak masyarakat belum mengetahui bahaya dari radiasi sinar biru layar gadget pada kesehatan mata, yang dapat menyebabkan gangguan indera penglihatan, kualitas pandangan mata menurun, menyebabkan kelainan mata seperti rabun jauh/ dekat (Saputra et al., 2022)

Dinamika Interaksi dalam Keluarga Postmodern

Tahun 2017 Jaringan Pegiat Literasi Digital (Japelidi) melakukan penelitian mengenai pentingya peran orangtua dalam literasi digital, penelitian tersebut membagi kelompok sasaran literasi digital ke dalam beberapa kelompok, yaitu pelajar (29,55%), mahasiswa (18,5%), masyarakat umum (15,22%), orangtua (12,3%), guru dan dosen (10,14%), komunitas (7,16%), lainnya seperti LSM, media dan pemerintah (6,86%), dalam hal ini orangtua dianggap menjadi kelompok yang harus diikutsertakan karena sebagai aktor penting yang dekat dengan anak (Kurnia et al., 2019). Margaret Mead (1928) menjelaskan Sosiologi Keluarga merupakan kajian pola-pola keluarga di dalam berbagai budaya dan mengkaji bagaimana budaya memengaruhi interaksi sebuah keluarga (Badrudiin & Kurniah, 2023). Pemikiran tersebut berkaitan dengan Japelidi yang melibatkan orangtua pada sasaran penelitiannya, bagaimana budaya digitalisasi ini mengambil tempat tersendiri pada interaksi keluarga.

Gadget telah mengubah lanskap interaksi dalam keluarga, seperti: *Pola Komunikasi*, terjadi pergeseran dari komunikasi tatap muka menjadi mediasi digital. Gadget seringkali menjadi fokus perhatian, mengurangi waktu interaksi yang berkualitas antara balita, orangtua, saudara, dan anggota keluarga. Namun, gadget juga bisa menjadi jembatan komunikasi jarak jauh, misalnya melalui panggilan telepon atau video dengan kakek-nenek yang jauh. *Pembentukan Nilai dan Norma*, konten digital membawa nilai dan norma baru yang mungkin berbeda dari nilai keluarga atau budaya lokal. Balita terpapar pada model peran, gaya hidup, dan narasi yang beragam, yang dapat memengaruhi pandangan dunia mereka. *Konflik dan Harmoni*, penggunaan gadget seringkali menjadi sumber konflik antara orang tua dan balita (misalnya, pembatasan waktu layar). Namun, gadget juga dapat menjadi alat untuk harmoni, misalnya saat orang tua menggunakan aplikasi edukasi untuk membaca dan belajar bersama balita.

Transformasi peran gadget sebagai media hiburan bergeser sebagai agen sosialisasi baru. Parsons (1951) menjelaskan keluarga sebagai agen primer sosialisasi yang paling utama berperan membentuk identitas individu dengan memberikan fondasi untuk perkembangan anak baik pengembangan kepribadian maupun kemampuan sosial terutama dalam pembentukan bahasa, nilai, dan perilaku (Usman Musrayani, 2025). Anak yang memahami perannya sebagai anak, remaja, dan dewasa, dapat menjaga harmonisasi keluarga dan mengurangi potensi konflik. Sejalan dengan penjelasan Baumen (2000) keluarga adalah institusi yang di pengaruhi sosial, ekonomi, dan budaya yang dinamis sehingga akan terus berubah beradaptasi sesuai dengan perkembangan zaman. Beck&Beck Gernsheim, (2002) individualisasi terjadi pada keluarga postmodern membuat keputusan sendiri karena memiliki kebebasan. Seperti hal nya pemberian gadget pada anak (Usman Musrayani, 2025).

PEMBAHASAN

Rekonstruksi Literasi Digital Dalam Pengasuhan

Keluarga dalam perspektif postmodernisme memiliki kemampuan untuk mengubah aturan dan bersifat fleksibel, tidak lagi berfungsi sebagai institusi sosial yang seragam dan stabil. Keluarga tidak memiliki batasan dimana rumah tangga lebih terbuka dan fleksibel (Awaru, 2020). Judith Stacey (1990) memperkenalkan konsep "*postmodern family*" untuk menjelaskan perubahan struktural dan kultural dalam kehidupan keluarga akibat modernitas lanjut, di mana norma-norma tradisional mengenai peran gender, struktur keluarga inti, dan fungsi pengasuhan semakin bergeser (Stacey, 2005). Dalam masyarakat

Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

postmodern, keluarga tidak mengikuti satu pola tetap, melainkan berkembang secara dinamis sesuai kebutuhan dan kondisi sosial ekonomi yang beragam. Fenomena ini relevan dengan munculnya perangkat elektronik sebagai alat sosialisasi baru di dunia postmodern. Pada kelurga tradisional komunikasi bersifat hierarkis dimana anggota keluarga lainnya cenderung pasif sementara yang mememgang kekuasaan adalah orang tua. Seiring perubahan sosial dan teknologi, komunikasi menjadi terbuka. Gadget di era digital tidak hanya menjadi alat hiburan, tetapi juga berfungsi untuk mendidik dan bersosialisasi dengan anak-anak, terutama balita.

Orang tua di zaman modern, yang sering menghadapi tantangan finansial dan waktu, lebih cenderung memberi anak-anak mereka akses ke perangkat digital untuk membantu mereka bersantai, belajar, atau bermain. Fenomena ini menunjukkan bahwa peran sosialisasi telah berubah dari relasi interpersonal ke media digital (Livingstone & Blum-Ross, 2020). Stacey (1990) menjelaskan terjadi interaksi dalam bentuk lain selain tatap muka langsung sehingga keluarga tidak perlu hadir melainkan di jembatani oleh teknologi. Gadget hadir pada keluarga postmodern yang kemudian membentuk hubungan baru antara orang tua-anak (Stacey, 2005).

Ada beberapa alasan orangtua memberikan gadget pada anak balita, antara lain (Norsiah et al., 2023) : (1) saat orang tua bermain gadget, anak menjadi penasaran dan ingin melakukan hal yang sama maka tak jarang banyak keluarga memberikan gadget khusus untuk anaknya. (2) keinginan orangtua agar anaknya mengikuti perkembangan zaman dan melek teknologi. Saat ini sudah banyak tempat-tempat kursus coding atau programer untuk anak yang suka dengan gadget. (3) orang tua yang sibuk bekerja seringkali terbawa sampai ke rumah sehingga anak difasilitasi gadget agar tidak mengganggu. (4) kurangnya pemahaman orangtua dampak jangka panjang membiarkan anak bermain gadget. (5) orang dewasa yang kurang terampil dan minim pengetahuan mengenai gadget seperti *babysitter* atau kakek nenek yang menjaga anak balita.

Pemberian gadget kepada anak usia dini merupakan praktik yang semakin meluas dalam konteks keluarga modern. Sikorska (2020) dalam studinya mengenai penggunaan teknologi digital pada anak usia dini di Polandia menunjukkan bahwa terdapat beragam motif yang melatarbelakangi keputusan orang tua memperkenalkan gadget kepada anak. Muncul kekhawatiran yang berpotensi menimbulkan dampak negatif seperti gangguan konsentrasi, berkurangnya aktivitas fisik, dan keterbatasan interaksi sosial. Penggunaan teknologi digital pada anak usia dini merupakan fenomena kompleks, teknologi digital menjadi bagian integral sebagai sarana hiburan, pembelajaran, maupun komunikasi. Praktik ini selalu bersifat ambivalen, di satu sisi membawa manfaat, tetapi di sisi lain menimbulkan kekhawatiran terkait waktu layar, kecanduan, dan menurunnya kualitas interaksi sosial anak. Meskipun gadget dapat menjadi sarana pembelajaran dan hiburan, terdapat pula kekhawatiran serius mengenai dampak jangka panjang terhadap kualitas interaksi sosial, kesehatan, dan perkembangan anak (Sikorska, 2022).

Sebagian besar orangtua memiliki keterbatasan dalam pengasuhan anak di bidang digital, orangtua hanya menggunakan konten internet dasar seperti membuka youtube. Pengalaman mereka tidak sampai pada pola pemilihan konten maupun fitur yang baik untuk mendorong perkembangan kemampuan anak. Fenomena ini memperkuat temuan Sholihah (2022) yang menunjukkan keputusan orangtua memberikan gadget pada anak dipengaruhi beberapa faktor, antara lain: keluarga yang berasal dari status ekonomi menengah ke bawah cenderung memberikan gadget kepada anak sebagai alat pengalih perhatian dan solusi ketika orangtua terlalu sibuk, meski secara praktis dianggap efisien namun secara psikososial beresiko. Pola pengasuhan memengaruhi kontrol terhadap penggunaan gadget oleh anak (Sholihah et al., 2022). Penggunaan gadget oleh anak tidak lepas dari dinamika struktural keluarga, kemampuan orang tua untuk memahami teknologi, dan pola relasi sosial yang dibentuk dalam praktik pengasuhan.

Penggunaan teknologi digital dalam pengasuhan dilatarbelakangi beragam kebutuhan, Sebagian orang tua menggunakan gadget untuk menenangkan anak saat menangis dan sebagian orang tua menggunakannya sebagai alat pendidikan dan hiburan. Penelitian yang dilakukan Najmudin (2023) tidak semua orang tua memiliki pengetahuan tentang aplikasi dan layanan yang disediakan teknologi digital, seperti generasi imigran digital yang lahir pada tahun jauh sebelum era digital (tahun kelahiran sebelum 1980) mereka harus beradaptasi dengan perubahan teknologi yang cepat dan berhadapan dengan anak yang tumbuh di era digital. Penelitian Najmudin mememilih orangtua dengan pendapatan kelas menengah bawah sebagai informan, mereka cenderung memiliki banyak pertimbangan untuk memberikan fasilitas pendukung stimulasi anak karena keterbatasan biaya dan pengetahuan teknologi (Najmudin et al., 2023)

Jefferson (2023) mengkaji secara mendalam fenomena penggunaan gadget secara berlebihan dibandingkan bermain permainan tradisional. Anak usia di bawah delapan tahun memiliki akses terhadapt gadget dan sebagian besar mereka telah memiliki gadget pribadi. Pergeseran ini berpengaruh pada perkembangan sosial anak mengingat aktivitas permainan tradisional menjadi media perkembangan bahasa, emosional,

Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

kognitif, dan keterampilan sosial. Gadget dapat mengurangi kesempatan anak berlatih keterampilan sosial. Alasan orang tua memberikan gadget untuk mengalihkan perhatian anak saat orang tua sibuk kerja atau mengurus rumah tangga, adanya persepsi gadget sebagai aplikasi edukatif berbasis digital dapat mempercepat perkembangan otak anak karena sifatnya yang canggih di bandingkan dengan permainan tradisional. Selain itu pemberian gadget sebagai bentuk adaptasi era digitalisasi saat ini. Jefferson menambahkan faktor lingkungan sosial juga berpengaruh pada keluarga di kawasan urban dengan minim ruang bermain sehingga mengandalkan gadget sebagai alternatif hiburan anak (Jefferson, 2023).

Penelitian yang dilakukan oleh Waqidil dalam Asgaf (2024) menemukan bahwa tingkat pendidikan orang tua yang lebih tinggi dapat meningkatkan pengetahuan mereka tentang tumbuh kembang anak dan balita. Sebaliknya, tingkat pendidikan orang tua yang lebih rendah maka rendah pula pengetahuan tentang tumbuh kembang anak dan balita. Pendidikan orang tua tidak berdampak langsung pada pertumbuhan dan perkembangan anak namun pendidikan ibu berdampak secara tidak langsung pada pertumbuhan dan perkembangan balita melalui faktor lain seperti produktivitas dan efisiensi perawatan kesehatan. Stimulasi lingkungan yang bersifat interaktif dan komunikatif memiliki peran fundamental bagi perkembangan bahasa dan bicara anak usia dini. (Asgaf et al., 2024).

Mengingat kompleksitas dampak gadget pada sosialisasi balita, penting untuk merekomendasikan perlunya rekonstruksi literasi digital dalam pengasuhan. Literasi digital bukan hanya tentang kemampuan menggunakan teknologi, tetapi juga kemampuan untuk memahami, mengevaluasi, dan menciptakan konten digital secara kritis. Dalam konteks pengasuhan, beberapa hal yang dapat orangtua lakukan dalam literasi digital, yaitu (Mas'udah, 2023):

1. Memahami manfaat dan resiko yang muncul, Orang tua perlu memahami secara mendalam potensi positif dari gadget seperti aplikasi edukasi dan potensi negatif dari gadget seperti paparan konten tidak sesuai umur untuk penggunaan gadget pada balita.
2. Membangun batasan, menetapkan batasan waktu penggunaan gadget dan jenis konten yang boleh diakses balita. Orangtua dapat mengunci aplikasi agar balita tidak diarahkan keluar dari konten yang dipilih orangtua. Upaya ini membantu mencegah dampak negatif pada perkembangan emosional dan sosial anak.
3. Mediasi aktif, orang tua tidak boleh hanya menyerahkan gadget kepada anak dan membiarkannya bermain sendiri. Orangtua perlu terlibat aktif dalam menemani anak saat menggunakan gadget, menjelaskan konten, dan menjadikan gadget sebagai interaksi sosial
4. Menjadi contoh teladan, orang tua perlu menunjukkan perilaku penggunaan gadget yang bijaksana, karena anak belajar dari contoh. Jika orang tua terlalu sering menggunakan gadget, anak akan cenderung meniru perilaku tersebut.
5. Mengembangkan alternatif interaksi, penting untuk tetap berinteraksi sosial secara langsung guna menyeimbangkan paparan digital seperti bermain bersama, membaca buku, atau aktivitas di luar ruangan.

Pada keluarga yang memiliki anak lebih dari satu orangtua cenderung melonggarkan kebebasan pada anak yang kecil, bahwa jika tidak ada masalah terkait penggunaan perangkat digital pada anak yang lebih besar. Mungkin persepsi bahwa anak bungsu dalam keluarga membutuhkan pendekatan khusus dan lembut berperan, karena usia balita (Sivrikova et al., 2021). Studi literatur ini hanya menganalisis data sekunder yang ada. Untuk mengetahui efek jangka panjang penggunaan perangkat pada balita di berbagai konteks sosial-ekonomi, penelitian masa depan dapat menggunakan metode studi kasus atau pendekatan jangka panjang. Selain itu, penelitian yang lebih khusus harus dilakukan tentang fungsi *augmented reality* (AR) dan *virtual reality* (VR) yang semakin meningkat dalam interaksi anak-anak.

Fenomena penggunaan gadget pada balita dalam keluarga postmodern memperlihatkan adanya transformasi sosialisasi yang semakin kompleks. Stacey (1990) menekankan bahwa keluarga postmodern tidak lagi dipahami sebagai entitas tunggal dengan pola yang kaku, melainkan sebagai ruang sosial yang dinamis, plural, dan terbuka terhadap perubahan teknologi. Dengan demikian, pemberian gadget pada balita tidak hanya merupakan pilihan praktis orangtua, tetapi juga cerminan dari adaptasi keluarga terhadap tuntutan zaman. ari perspektif sosiologi keluarga, Parsons (1951) melihat keluarga sebagai agen sosialisasi primer yang berperan penting dalam pembentukan kepribadian anak. Namun, dalam keluarga postmodern, fungsi tersebut kini sebagian dialihkan kepada teknologi digital yang hadir dalam bentuk gadget. Livingstone & Blum-Ross (2020) menegaskan bahwa hal ini menciptakan bentuk baru sosialisasi di mana anak-anak belajar nilai, norma, dan keterampilan bukan hanya dari orangtua, tetapi juga dari media digital. Dengan kata lain, keluarga postmodern dituntut untuk tidak hanya adaptif terhadap teknologi, tetapi juga reflektif dalam menjaga fungsi dasarnya sebagai ruang pembentukan identitas sosial anak.

Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

KESIMPULAN

Perkembangan teknologi digital telah merevolusi struktur dan dinamika keluarga, khususnya dalam konteks keluarga postmodern. Gadget kini berfungsi tidak hanya sebagai alat hiburan, tetapi juga sebagai agen sosialisasi baru yang turut membentuk identitas sosial, nilai, dan perilaku anak balita dalam lingkungan keluarga. Temuan dari beberapa artikel menunjukkan bahwa interaksi anak balita dengan gadget menggantikan sebagian peran sosialisasi primer yang sebelumnya dijalankan langsung oleh orangtua. Pergeseran ini berdampak signifikan terhadap perkembangan sosial emosional, kognitif dan bahasa, serta kesehatan fisik dan mental balita. Secara sosiologis, fenomena ini mencerminkan transformasi dalam struktur keluarga sebagaimana dikemukakan oleh Judith Stacey (1990) dalam teori keluarga postmodern, bahwa keluarga kini bersifat fleksibel, plural, dan adaptif terhadap perubahan sosial dan teknologi. Gadget sebagai produk budaya digital telah menjadi bagian dari praktik pengasuhan yang tidak dapat dihindari, namun jika tidak diiringi dengan literasi digital yang memadai dari pihak orangtua, maka dapat menimbulkan konsekuensi negatif seperti keterasingan sosial anak, keterlambatan bicara, dan gangguan perilaku, dan masalah kesehatan.

Saran

Hasil penelitian dan pembahasan menghasilkan beberapa saran yang dapat dipertimbangkan, yaitu:

1. Penting bagi keluarga postmodern melakukan rekonstruksi literasi digital dalam pengasuhan, yang mencakup pemahaman akan manfaat dan risiko penggunaan gadget, penetapan batasan waktu dan konten, serta pendampingan aktif saat anak menggunakan perangkat digital. Teknologi seharusnya menjadi alat pendukung dalam proses sosialisasi, bukan sebagai pengganti relasi sosial yang hangat dan bermakna dalam keluarga. Pemanfaatan gadget yang bijak dan reflektif menjadi kunci dalam menjaga keseimbangan antara kemajuan teknologi dan perkembangan sosial anak di era digital.
2. Lembaga pemerintah dapat melindungi generasi muda melalui penyaringan berbagai aplikasi, video youtube, dan konten lainnya sesuai dengan kebutuhan pertumbuhan dan perkembangan anak bayi lima tahun. Selain itu dapat mengembangkan edukasi digital ramah anak.
3. Penelitian selanjutnya dapat mendalami dampak jangka panjang penggunaan gadget pada balita di berbagai konteks sosial-ekonomi melalui studi kasus. Selain itu, sangat penting untuk menyelidiki bagaimana teknologi baru seperti *augmented reality* (AR) virtual reality (VR) mempengaruhi interaksi anak-anak. Dengan adanya rekomendasi ini, diharapkan penggunaan gadget akan lebih berfokus pada manfaatnya, sehingga mendukung peran keluarga dalam sosialisasi anak daripada menggantikan peran mereka.

DAFTAR PUSTAKA

Al Baqi, S., & Afiah, N. (2025). Screen Time vs. Speaking Time: A Qualitative Comparison of Speech Development in Toddlers with Different Gadget Use Patterns. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak, 11*(1), 49–68. https://doi.org/10.14421/al-athfal.2025.111-04

Anwar, A., Ali Tarar, M., Bano, S., Saleem, S., Akhwand, Z., Akhtar, N., Khan, D., & Pakistan, P. (2024). *Parent's Perception Regarding the Effects of Excessive Use of Mobile Phone on Children's Health: A Sociological Study in City Dera Ghazi Khan*.

Apsari, N. C., Siti Nurfauziah, L., Hasanah Siti Asiah, D., Csr, P., Sosial dan Pemberdayaan Masyarakat FISIP Unpad, K., & Sarjana Ilmu Kesejahteraan Sosial FISIP Unpad, P. (2023). *Dampak Penggunaan Gawai (Gadget) Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Dini*. https://doi.org/10.40927/share.v13i1.40927

Asgaf, W. O. N. A., Ramadhani, R., & Trisnawaty. (2024). The Relationship between Intensity of Gadget Use and Speech and Language Development in Toddlers. *Media Publikasi Promosi Kesehatan Indonesia (MPPKI)*, *7*(11), 2699–2705. https://doi.org/10.56338/mppki.v7i11.6137

Awaru, A. O. T. (2020). *Sosiologi Keluarga.*

Badrudiin, Prof. Dr. S., & Kurniah, S. A. (2023). *Sosiologi Keluarga: Dinamika dan Tantangan Masyarakat Modern* (Efitra, Ed.; Pertama). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Chusna, P. A., & Al-Muslihun, S. (2017). *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Katakter Anak*.

Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches.* Sage Publications.

Dewi, E. R. (2020). Hubungan Media Sosial dalam Pembentukan Karakter Anak. *Indonesian Journal of Learning Education and Counseling*, *3*(1). https://doi.org/10.31960/ijolec.v3i1.586

Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

Dias, P., Brito, R., Ribbens, W., Daniela, L., Rubene, Z., Dreier, M., Gemo, M., Di Gioia, R., & Chaudron, S. (2016). The role of parents in the engagement of young children with digital technologies: Exploring tensions between rights of access and protection, from 'Gatekeepers' to 'Scaffolders.' *Global Studies of Childhood*, *6*(4), 414–427. https://doi.org/10.1177/2043610616676024

Fildzah Farahiyah, Nita Rosalita, & Okti Hazrati. (2024). The Impact of Gadgets on the Social and Emotional Development of Early Childhood. *INTERDISIPLIN: Journal of Qualitative and Quantitative Research*, *1*(2), 80–90. https://doi.org/10.61166/interdisiplin.v1i2.9

Jefferson, A. D. (2023). *Perceived Effect of Preschoolers' Excessive Mobile Technology Use and Limited Engagement in Traditional Play on Social Development: A Qualitative Generic Study*.

Juniarti, W. I., Murniati, Triana, N. Y., & Putri, N. R. I. A. T. (2025). Exploring the effect of digital applications on toddlers' cognitive and language abilities: Frequency and duration. *BIO Web of Conferences*, *152*, 01025. https://doi.org/10.1051/bioconf/202515201025

kemdikbud. (2024, September). *Penyuluhan Dampak Kecanduan Gadget Pada Anak*. https://lldikti5.kemdikbud.go.id/home/detailpost/penyuluhan-dampak-kecanduan-gadget-pada-anak

komdigi. (2025, February). *Komitmen Pemerintah Melindungi Anak di Ruang Digital*.

Kurnia, N., Wendratama, E., Adiputa, W. M., & Poerwaningtias, I. (2019). *Literasi Digital Keluarga: Teori dan Praktik Pendampingan Orangtuan Terhadap Anak dalam Berinternet*. Gadjah Mada University Press.

Livingstone, S., & Blum-Ross, A. (2020). *Parenting for a Digital Future*. Oxford University PressNew York. https://doi.org/10.1093/oso/9780190874698.001.0001

Mardliyah, S. (2023). Dilema Keluarga di Era Digitalisasi: Antara Kecanduan Gadget, Gangguan Emosional, Perilaku Sosial pada Anak Usia Dini dan Tawaran Sekolah Alternatif. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(1), 661–673. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3530

Mas'udah, Dr. S. (2023). *Sosiologi Keluarga: Konsep, Teori, dan Permasalahan Keluarga* (pertama). KENCANA.

Monasari, S., & Mashudi, E. A. (2024). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kesehatan Mata dan Postur Tubuh Pada Anak Usia Dini. *Thufuli : Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *6*(1), 12–21. https://doi.org/10.33474/thufuli.v6i1.21195

Najmudin, M. F., Sardin, S., & Sulistiono, E. (2023). Case Study: Parenting Use of Digital Technology in Preschool Children by Middle-Class Digital Immigrant Parents. *Journal of Family Sciences*, *8*(2), 220–235. https://doi.org/10.29244/jfs.v8i2.49805

Norsiah, A. H., Mohd Rashid, Yazan, M. F., & Amin, N. A. (2023). Gadgets, Parents, and Children: Navigating The Digital Landscape in Families. *International Journal of Education, Psychology and Counseling*, *8*(52), 531–542. https://doi.org/10.35631/IJEPC.852041

Novianti, R., & Garzia, M. (2020). Penggunaan Gadget pada Anak; Tantangan Baru Orang Tua Milenial. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(2), 1000. https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.490

Nurbani, R. R., & Mashudi, E. A. (2017). *Association of Indonesian Islamic Early Childhood Education Study Program*. *2*(1).

Qutoshi, S. B. (2020). The Impact of Technological Gadgets on the Socialization of Children at Early Childhood Developmental Stage. *Journal of Development and Social Sciences*, *1*(III), 55–66. https://doi.org/10.47205/jdss.2020(1-iii)6

Rahayu, N. K. S., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2023). Studi Literatur Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, *9*(1), 344–349. https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i1.822

Rahayu Z, S. P., Tri Mutya, M. F., Rahmi, & Muliati, R. (2022). Pengaruh Gadget terhadap Tumbuh Kembang Anak pada Masa Early Childhood. *Psyche 165 Journal*, *15*(4), 140–145. https://doi.org/10.35134/jpsy165.v15i4.201

Saputra, R. D., Sudarti, S., & Yushardi, Y. (2022). Resiko Radiasi Blue Light Terhadap Siklus Tidur dan Pengaruh nya Pada Mata Manusia . *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, *6*(2), 190–197. https://doi.org/10.37478/optika.v6i2.2215

Shivakumar, S., & Varadharajan, S. (2022). *Early Gadget Exposure among Young Children and its Association with Cognitive and Socio-Emotional Development*.

Sholihah, W., Allenidekania, A., & Rachmawati, I. N. (2022). Faktor yang Mempengaruhi Orang Tua Memberikan Gadget pada Anak. *Jurnal Keperawatan Silampari*, *5*(2), 1121–1131. https://doi.org/10.31539/jks.v5i2.3551

Sikorska, M. (2022). 'Addictive' for children and 'helpful' to parents: electronic devices as a non-human actor in family relations. *Journal of Family Studies*, *28*(3), 841–857. https://doi.org/10.1080/13229400.2020.1759446

Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

Sivrikova, N., Nemudraya, E., Gilyazeva, N., Gnatyshina, E., & Moiseeva, E. (2021). The sibling as a factor of parental control over the use of gadgets by children. *SHS Web of Conferences*, *119*, 05001. https://doi.org/10.1051/shsconf/202111905001

Smith, B. (2018). Doing a Literature Review: Releasing the Research Imagination. *Journal of Perioperative Practice*, *28*(12), 318–318. https://doi.org/10.1177/1750458918810149

Stacey, Judith. (2005). *In the name of the family : rethinking family values in the postmodern age*. Beacon Press.

Sumarni, S., Tri Yuni Pertiwi, S., Dwi Andika, W., Tria Astika, R., & Umam, R. (2019). Behavior in Early Childhood (2-3) Years: A Case Study on the Use of Gadgets in Social Environments. In *International Journal of Innovation, Creativity and Change. www.ijicc.net* (Vol. 8, Issue 8). www.ijicc.net

Suri, O. I., Dewi, A., & Dwieke, F. (2021). Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Pada Anak Usia Pra Sekolah. *Jurnal Kesehatan*, *12*(2), 228–233.

Tri, A. P. S., Novitawati, & Sulaiman. (2024). Pengaruh Interaksi Orang Tua: Screen Time terhadap Kemampuan Sosial Emosional dan Berbicara Anak Taman Kanak-Kanak. In *Journal of Education Research* (Vol. 5, Issue 3).

Usman Musrayani. (2025). *Teori dan Isu Kontemporer Mengenai Keluarga: Sosiologi Keluarga* (Mario, Ed.). PT. Nas Media Indonesia.

Wahyuningtyas, R., Rochanah, R., & Izatovna, T. S. (2022). Impacts of Gadget on Early Childhood Development: How to Solve the Addiction Gadget? *Bulletin of Early Childhood*, *1*(1), 58. https://doi.org/10.51278/bec.v1i1.411

Widarto, T. A. A. S., Maulidia, R., & Lasana, K. (2025). The Relationship Between The Intensity of Gadget Use With Social Interaction and Emotional Development of Preschool Children (4-6 Years). *PROFESIONAL HEALTH JOURNAL*, *7*(1), 270–279. https://doi.org/10.54832/phj

Yumarni, V., & Ma'arif Jambi, S. (2022). *Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini* (Vol. 8). www.kompas.com

Zain, Z. M., Jasmani, F. N. N., Haris, N. H., & Nurudin, S. M. (2022). *Gadgets and Their Impact on Child Development*. 6. https://doi.org/10.3390/proceedings2022082006

Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)