



**Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini**

e-ISSN: 2723-6390, hal. 357-365

Vol. 5, No. 1, Juli 2024

DOI: 10.37985/murhum.v5i1.544

## Pengaruh Gadget pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini

Thalia Oktilenia<sup>1</sup>, dan Zulkarnaen<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Surakarta

**ABSTRAK.** Anak-anak lupa berinteraksi dan berkomunikasi dengan lingkungan sekitarnya karena terlalu banyak menghabiskan waktu dengan bermain gadget. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana gadget berdampak pada anak usia dini. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian ini menggunakan data yang terdiri dari 5 orang tua orang tua dan anak-anak yang berusia tiga hingga enam tahun. Teknik pengumpulan data termasuk wawancara dan observasi yang berlokasi di TK Alam Surya Mentari. Analisis data melibatkan pengurangan, presentasi, dan menarik kesimpulan. Pada anak usia dini, perlu memperhatikan indikator tentang sosial emosional yang digunakan untuk menganalisis perkembangan sosial emosional anak, yaitu pengenalan diri (*self-awareness*), manajemen diri (*self-management*), pengenalan sosial (*self-awareness*), keterampilan membangun hubungan (*relationship skill*) dan pengambilan keputusan yang bertanggungjawab (*responsible decition-making*). Berdasarkan hasil pengamatan, menunjukkan bahwa gadget pada anak usia dini dapat menyebabkan anak menjadi manja, tidak mendengarkan orang tua mereka, dan memengaruhi interaksi sosial anak. Salah satu cara orang tua mengatasi dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial adalah dengan mendampingi, membatasi, dan mengawasi anak mereka untuk bermain secukupnya.

**Kata Kunci :** Dampak; Gadget; Strategy Orang Tua

**ABSTRACT.** Children forget to interact and communicate with the surrounding environment because they spend too much time playing gadgets. The purpose of this study was to find out how gadgets impact early childhood. This study used a descriptive qualitative approach. This study used data consisting of 5 parents, parents and children aged three to six years. Data collection techniques include interviews and observations located at TK Alam Surya Mentari. Data analysis involves subtracting, presenting, and drawing conclusions. In early childhood, it is necessary to pay attention to indicators about social emotional that are used to analyze children's social-emotional development, namely self-awareness, self-management, social recognition (*self-awareness*), relationship building skills (*relationship skills*) and responsible decision-making (*responsible decition-making*). Based on observations, it shows that gadgets in early childhood can cause children to become spoiled, not listen to their parents, and affect children's social interaction. One way parents cope with the impact of gadget use on social development is by accompanying, limiting, and supervising their children to play moderately

**Keyword :** Impact; Gadgets; Parent Strategy

Copyright (c) 2024 Thalia Oktilenia dkk.

✉ Corresponding author : Thalia Oktilenia

Email Address : devindaht@gmail.com

Received 25 Maret 2024, Accepted 28 April 2024, Published 30 April 2024

## PENDAHULUAN

Di era yang sangat maju seperti ini, gadget sudah menjadi kebutuhan utama bagi orang dewasa dan anak-anak. Gadget dapat membantu melakukan aktivitas lain dan berkomunikasi. Akan tetapi, anak cenderung menggunakan gadget terlalu lama dan tidak tepat sehingga menjadi tidak peduli dengan lingkungan keluarga dan tempat tinggal [1]. Akibatnya, banyak dari anak-anak tidak mendengarkan apa yang diperintahkan orang tua mereka, anak cenderung menjadi manja dan ingin berdekatan dengan orang tua mereka dengan dalih ingin bermain gadget sehingga dapat mempengaruhi interaksi sosial anak. Maka dari itu, pentingnya peran orang tua dalam membimbing anak saat bermain gadget. Diantara yang berdampak perkembangan anak adalah perkembangan sosial. Dalam perkembangan sosial terdapat perilaku prososial dan anti sosial. Perilaku prososial merupakan aktivitas dalam hubungan dengan orang lain [2]. Menurut Johnson dkk., menjelaskan bahwa anak prasekolah merupakan periode sensitif untuk pengembangan keterampilan prososial, dimana relatif sedikit yang diketahui tentang proses mendorong dan menghambat perkembangan prososial selama periode ini [3]. Walker menjelaskan keterampilan sosial adalah perilaku yang dipelajari, digunakan individu dalam situasi interpersonal untuk memperoleh, memelihara penguatan dari lingkungannya, bukanlah dibawa sejak lahir diperoleh melalui proses belajar dari orang tua sebagai figur paling dekat dengan anak, belajar dari teman sebaya dan lingkungan masyarakat [4].

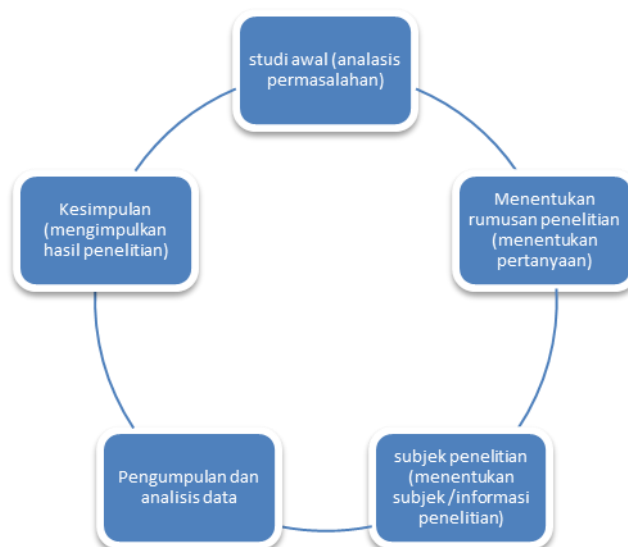
Orang tua sering memberikan gadget kepada anak-anak mereka yang masih balita, meskipun peran orang tua sangat penting dalam menjaga dan mengawasi penggunaan gadget oleh anak-anak mereka [5]. Apabila anak-anak hanya senang berada di depan gadget mereka di masa usia dini, perkembangan sosial mereka mungkin tidak optimal. Perlu diketahui bahwa masa perkembangan anak yang sangat sensitif, dari usia 1-5 tahun, dikenal sebagai usia emas [6]. Setiap aspek kecerdasan intelektual, emosi, dan spiritual telah mengalami perkembangan yang luar biasa pada saat ini. Perkembangan ini akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan selanjutnya. Ada kemungkinan bahwa anak-anak yang bermain dengan gadget tersebut daripada berinteraksi dengan orang lain atau memperhatikan lingkungan sekitar [7]. Kecanduan yang berlebihan menyebabkan anak menjadi kecanduan dan mengganggu interaksi dan komunikasi sosial mereka. Hal ini menyebabkan anak terlalu fokus pada gadget dan tidak memperhatikan apa yang terjadi di sekitarnya. Akibatnya, mereka lebih senang bermain dengan gadget yang tidak berguna daripada bermain dengan teman sebaya mereka. [6].

Penelitian saat ini terkait dengan penelitian berikut: penelitian Pangastuti membahas tentang bagaimana gadget memengaruhi perkembangan sosial anak usia dini, melihat perkembangan sosial mereka yang menggunakan gadget tersebut [8]. Penelitian Adwiah membahas cara orang tua mengatasi dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini [6]. Penelitian tambahan Abdullah membahas bagaimana dampaknya pada anak-anak ketika mereka menggunakan gadget mereka selama pandemic [1]. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penelitian sebelumnya meneliti gadget pada anak usia dini dengan tujuan untuk mencegah anak-anak usia dini bermain gadget terlalu sering. Berdasarkan penelitian terdahulu, terdapat

kebaruan pada penelitian saat ini yang terletak pada umur anak usia dini. Dimana sasaran pengamatan adalah anak usia tiga sampai 6 tahun dan orang tua murid sebagai narasumber. Karena itu, penulis ingin menyelidiki bagaimana gadget mempengaruhi perkembangan sosial anak usia dini. Untuk mengetahui efek penggunaan gadget pada anak usia dini dan strategi apa yang digunakan orang tua untuk mencegah anak menjadi kecanduan bermain. Peneliti juga berharap penelitian ini akan membawa banyak keuntungan. Di antaranya adalah sebagai sumber data tentang dampak gadget terhadap perkembangan sosial anak di usia dini.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif jenis dekriptif, yang berarti data yang diperoleh di lapangan adalah fakta-fakta atau fenomena yang terjadi, bukan data simbol atau angka. Oleh karena itu, data dan informasi yang diperoleh peneliti akan diperiksa secara sistematis, teratur, dan sistematis untuk menemukan data yang relevan tentang strategi orang tua untuk mengetahui pengaruh gadget pada anak usia dini. Penelitian ini dilakukan di TK Alam Surya Mentari Jl. Laweyan, kecamatan Laweyan, kota Surakarta RT 003/RW 11. Sebelum memulai penelitian, peneliti harus mendapatkan izin dari kepala sekolah TK Alam Surya Mentari. Selanjutnya, penelitian awal dilakukan melalui observasi untuk mengidentifikasi masalah yang akan diteliti. Wawancara dan observasi adalah dua teknik untuk mengumpulkan subjek penelitian. Sebelum melakukan wawancara dengan 5 orangtua orang tua murid, peneliti melakukan observasi kepada anak usia tiga sampai enam tahun untuk mengetahui kondisi anak di sekolah dan masalah yang diteliti. Selanjutnya, penelitian ini melakukan wawancara dengan menggunakan wawancara semi-terstruktur jenis wawancara yang dapat dilakukan di lapangan untuk mendapatkan data yang jelas dan terbuka tentang subjek penelitian. Orang tua anak usia dini diwawancarai sesuai dengan protokol penelitian. Gambar 1 menunjukkan bagan yang menunjukkan desain penelitian.



**Gambar 1. Desain Penelitian**

Untuk memulai teknik analisis data, reduksi data dilakukan terlebih dahulu. Hasil dari wawancara dan observasi di lapangan digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi yang relevan dengan subjek penelitian. Informasi ini kemudian dicatat, dirangkum, dan dipilih untuk memenuhi masalah utama penelitian. Selanjutnya, data yang diperoleh dari wawancara dan observasi tentang dampak penggunaan gadget terhadap anak-anak usia dini disajikan dalam bentuk tulisan deskripsi. Langkah selanjutnya adalah pengambilan keputusan dan verifikasi. Kesimpulan ditarik dengan mengurangi dan menampilkan data hasil wawancara dan observasi. Selain itu, data yang diperoleh melalui triangulasi sumber, pemeriksaan data dari berbagai sumber, dan pemeriksaan informasi dan data yang diperoleh melalui wawancara dengan informan dievaluasi.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pengaruh Gadget terhadap perkembangan sosial anak. Perilaku perkembangan untuk menyesuaikan diri dengan aturan masyarakat disebut perkembangan sosial. Gadget adalah contoh nyata dari kemajuan teknologi yang sangat memengaruhi perilaku dan pemikiran masyarakat. Penggunaan gadget memengaruhi perilaku orang dewasa dan anak-anak, termasuk kemampuan mereka untuk berinteraksi sosial. Sudah jelas bahwa gadget memiliki efek positif dan negatif tergantung pada bagaimana digunakan. Untuk menghasilkan hasil yang diharapkan, peneliti mewawancarai orang tua siswa yang menunggu anaknya pulang sekolah. Berikut adalah hasil wawancara tersebut: Asyik bermain gadget mengakibatkan kurangnya fokus sehingga mereka tidak mendengar panggilan orang tua ketika Bermain. Dampaknya adalah anak terbiasa mengabaikan dan menyepelkan panggilan orang tua mereka. Karena itu, orang tua harus mengambil gadget dari tangan anak dan mengajaknya berbicara agar tidak terjadi sesuatu yang tidak diinginkan. "Jika anak saya bermain dengan gadget, dia sulit diajak bicara. Selalu menunda makan dan menangis saat gadget diambil" (LH, 11 Desember 2023). "Saya sering mencari anak saya, tetapi dia tidak ada dan tidak menjawab panggilan. Ternyata dia duduk di samping bawah kursi dan bermain game." (SAA, 11 Desember 2023)

Hasil penelitian [9] menunjukkan bahwa tidak mendengarkan saat fokus bermain gadget dapat berdampak buruk pada kesehatan, perkembangan anak, kecenderungan kriminal, perilaku, dan fungsi otak anak. Anak-anak tidak mengikuti perintah orang tua dan tidak menanggapi panggilan telepon. Mereka juga lebih suka bermain sendiri menggunakan gadget daripada bergabung dengan teman seusianya. Ini menyebabkan mereka menjadi cuek dan tidak peduli terhadap lingkungan sekitar. Hasil wawancara di atas menunjukkan bahwa anak-anak yang bermain gadget di rumah tidak mendengarkan orang tua mereka. Ini sedikit berbeda dengan peristiwa yang terjadi di sekolah dan di rumah, di mana hasil observasi menunjukkan bahwa anak-anak lebih aktif dan mendengarkan instruksi guru saat berada di sekolah. Meskipun ada beberapa anak yang tidak mendengarkan dengan baik di kelas.

Ketegasan orang tua diperlukan agar anak tidak manja dan memanfaatkan kesempatan kepada orang tua mereka. Gadget memengaruhi perkembangan sosial dan kesehatan mental anak. Anak-anak yang tidak dibatasi penggunaan gadget oleh orang tua mereka dapat menjadi tidak peduli dan menganggap orang tua mereka itu sayang terhadap mereka. Orang tua akan mengambil gadget yang digunakan anak jika mereka menyadari bahwa anak menjadi kecanduan dan tidak mendengarkan mereka. Kebanyakan anak akan menangis atau marah. program psikoedukasi penggunaan gadget pada anak usia dini dapat meningkatkan pengetahuan orang tua tentang aturan penggunaan gadget terhadap anak usia dini. Sehingga program ini dapat mencegah pengaruh buruk yang ditimbulkan oleh gadget terhadap anak usia dini [10]. Dengan menerapkan *Picture Timetable* (merupakan sebuah jadwal yang dibuat oleh orang tua dengan tujuan agar aktivitas digital dan non digital anak dapat seimbang), aktivitas anak terjadwal sehingga kegiatan anak tidak sebatas bermain gadget [11]. Tanggung jawab orang tua terhadap anaknya tampil dalam aneka macam bentuk, tanggung jawab orang tua diantaranya adalah menanamkan rasa cinta sesama anak, memberikan kasih sayang, memperlakukan anak dengan lemah lembut, menanamkan pendidikan akhlak dan lain-lain [12].

Anak-anak akan berteriak sekuat tenaga agar gadget tersebut dikembalikan. Mereka akan dengan cepat meminta gadget tersebut kepada orang tua mereka di mana pun. Hasil wawancara dengan orang tua siswa dapat dilihat di sini. "Saya sibuk bekerja, jadi ketika anak saya sudah 6 tahun, saya memberinya HP, yang menenangkan dia dan saya. Tapi dampaknya baru terasa sekarang, dia jadi manja dan merengek apabila tidak diberikan HP" (HRR, 11 Desember 2023). "Jika saya batasi satu hari untuk tidak bermain game Pow, dia akan merengek dan bilang kalau hewan peliharaannya belum dikasih makan, dia jadi ikut-ikutan membeli makanan yang ada di aplikasi itu" (TK, 11 Desember 2023). Menginginkan sesuatu dengan berbagai cara, membuat anak menjadi manja dan ketergantungan [6] menyatakan bahwa gadget dapat membuat anak menjadi sombong dan membanggakan diri. Hasil penilaian di sekolah mendukung hasil penilaian di atas, yang menunjukkan bahwa anak-anak senang menangis dan menginginkan sesuatu. Hasil penilaian di atas juga menunjukkan bahwa anak-anak senang menangis dan menginginkan sesuatu. Untuk mendapatkan apa yang mereka inginkan, mereka melakukan berbagai cara.

Gadget dapat menghilangkan ketertarikan anak untuk melakukan aktivitas lain seperti Interaksi Sosial karena pengaruh gadget. Mempengaruhi perkembangan sosial, penggunaan gadget menjadi kebiasaan membuat anak menjadi lebih sendiri dan jarang berinteraksi dengan teman sebayanya. Mereka hanya menghabiskan waktu dengan gadget dan jarang bermain dengan teman sebayanya. Ini membuat mereka kurang bersemangat untuk bermain dengan teman sebayanya dan kurang menunjukkan sikap kerja sama ketika bermain game. "Kebiasaan anak saya bermain gadget ini adalah dia lebih sering bermain sendiri daripada bermain dengan orang lain. karena kemampuan berinteraksi dan bersosialisasinya menjadi berkurang. Oleh karena itu, sebagai orang tua, saya membiarkan dia bermain di luar rumah selama setengah jam untuk membantunya berinteraksi dan mempelajari hal-hal baru di lingkungan bermainnya."

Selain mempengaruhi kemampuan sosial anak, gadget juga mempengaruhi kemampuan sosial mereka. Pebriana dalam penelitiannya tentang dampak gadget, dia menemukan bahwa anak-anak yang sering menggunakan gadget menjadi kurang berinteraksi dan bersosialisasi dengan teman sebayanya, menjadi kurang peka dan tidak peduli terhadap lingkungannya [13]. Maola & Lestari juga menemukan hal yang sama tentang dampak gadget terhadap perkembangan sosial anak [14]. Hasil dari wawancara di atas menunjukkan bahwa anak malas dan jarang berinteraksi dengan teman sebayanya. Hasil observasi yang dilakukan di sekolah dan hasil wawancara didukung oleh temuan wawancara. Memang benar bahwa ada anak-anak yang aktif dan suka menyendiri di sekolah. Beberapa anak terkesan tidak memiliki kebebasan untuk bermain dengan siswa lain.

Strategi Orang Tua Mengatasi Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Anak Usia Dini. Strategi adalah pendekatan yang diterapkan secara keseluruhan yang melibatkan penerapan konsep, perencanaan, dan pelaksanaan tindakan dalam jangka waktu tertentu. Untuk mencapai tujuan, strategi yang efektif memerlukan kerja tim yang baik, penyelesaian masalah, identifikasi faktor pendukung berdasarkan rasionalitas, dan penggunaan taktik dan ide secara efektif. Biasanya, strategi digunakan untuk mencapai tujuan dan diterapkan. Strategi ini juga dapat didefinisikan sebagai cara orang tua dan anak bertindak untuk mencapai tujuan yang telah digariskan. Orang tua dapat mengatasi dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini dengan mendampingi, mengawasi, membatasi, atau membiarkan anak bermain di luar rumah untuk membiarkan mereka berinteraksi dan bersosialisasi dengan dunia luar.

**Mendampingi Anak saat Bermain Gadget,** Orang tua mengawasi dan mengontrol apa yang diakses dan dimainkan oleh anak saat mereka menggunakan gadget. Orang tua bergantian menemani anak dan tidak memakai gadget di depan mereka jika tidak diperlukan, dan langsung mendampingi anak saat mereka bermain permainan. “Karena anak saya juga sering bermain dengan gadget, saya kadang-kadang bergantian dengan bapaknya untuk mendampinginya ketika dia bermain. Tujuan saya adalah untuk memastikan bahwa dia tidak terlalu lama memainkan gadget dan membuatnya lebih mudah untuk mengendalikannya.” (LH, 11 Desember 2023)

Orang tua memantau dan mendampingi anak mereka ketika mereka bermain gadget. Mereka tidak membiarkan anak mereka bermain tanpa pengawasan dan juga mengawasi permainan apa pun yang mereka buka untuk mencegah kejadian yang tidak diinginkan terjadi. Sangat setuju dengan pendapat [5] bahwa penting bagi orang tua untuk mendampingi anak-anak saat mereka bermain gadget untuk mengurangi hal-hal yang tidak diinginkan. Selain itu, [8] mengatakan bahwa perlu ada pengawasan dan dorongan untuk membatasi anak-anak untuk bermain gadget. Bentuk-bentuk pengawasan orang tua sangat penting dilakukan dalam penggunaan gadget pada anak agar anak tidak kecanduan gadget dan perkembangannya tidak terganggu [15].

**Membatasi Waktu Anak Bermain Gadget,** Orang tua membatasi atau menentuka waktu yang dihabiskan anak untuk bermain gadget selama 30 menit hingga 1 jam, sehingga anak tidak hanya berkonsentrasi pada gadget tersebut setiap hari. Mereka juga membatasi jumlah waktu yang dihabiskan anak untuk bermain gadget dan

tidak membiarkan anak terlalu lama menggunakannya. Jika anak tidak mendengarkan, orang tua akan langsung mengambil gadget dan menghentikannya. “Saya sendiri tidak melarang anak saya membuka dan menggunakan gadget selama waktu yang relatif lama. Biasanya, saya memberinya 1 jam atau lebih dalam sehari, misalnya 10 menit di siang hari dan kemudian 10 atau 20 menit lagi di sore hari.” (HRR,11 Desember 2023). “Saya tidak melarang anak saya membuka dan menggunakan gadget, tapi saya mengurangi waktu yang dia habiskan untuk bermain gadget, kadang-kadang saya kasih waktu 30 menit atau lebih, kalau terlalu lama saya tegur” (TK,11 Desember 2023)

Ada pendapat bahwa orang tua harus membatasi penggunaan gadget anak usia dini [16] Mereka berpendapat bahwa orang tua harus membatasi penggunaan gadget anak usia dini dengan memberikan jadwal atau waktu yang tepat. Selain itu, [17] menyatakan bahwa penggunaan gadget dan aplikasi yang sering digunakan harus dibatasi. Ini karena gadget tersebut tidak sesuai atau tidak layak untuk usianya. Karena itu orang tua perlu mempunyai pengetahuan terkait apa dampak penggunaan gadget, dan bagaimana penggunaan gadget yang ramah bagi perkembangan anak usia dini [18].

**Menasehati Anak ketika Menggunakan Gadget,** Selama anak menggunakan gadget, orang tua harus memberi tahu anak-anak cara yang baik dan benar untuk menggunakannya. Orang tua harus memberi contoh yang baik, seperti mengatur kecerahan layar dan menghindari menonton dengan jarak yang terlalu dekat saat bermain gadget. “Saya memberi tahu anak saya bahwa ketika dia bermain dengan gadget, dia harus menonton video untuk memastikan bahwa matanya tidak terlalu dekat. Saya juga memberi tahu dia cara bermain game dengan benar sehingga dia memiliki waktu untuk berinteraksi dengan saya daripada hanya bermain dengan gadget.”(PBM, 11 Desember 2023).

Orang tua menunjukkan kasih sayang kepada anak mereka dengan memberi mereka teguran, seperti memberi mereka nasehat apabila mereka melakukan kesalahan dalam penggunaan gadget mereka dan menggunakannya dengan cara yang sama berulang kali agar mereka dapat menggunakannya dengan cara yang positif [6]. Selain itu, ditemukan bahwa orang tua menjalin hubungan persahabatan dengan anak mereka dengan menemani, menghibur, dan mensehatkannya tanpa menyakiti anak mereka [19]. Dengan hadirnya permainan tradisional ini, orang tua dan masyarakat perlu memberikan respon yang positif agar dunia anak yang semulanya terfokus ke gadget sehingga menyebabkan terganggunya aspek perkembangan mereka perlahan-lahan dapat membuat anak tidak lagi fokus ke gadget dan mampu untuk menyelesaikan tugas perkembangan mereka yang seharusnya [20]. Gawai tidak hanya memberikan pengaruh negatif akan tetapi juga memiliki pengaruh dampak positif kepada anak yang dapat pengawasan serta pengarahan dari orang tua untuk memanfaatkan gawai dalam memudahkan kegiatan sehari-hari seperti belajar membaca, menulis hingga mewarnai [21].

## KESIMPULAN

Penelitian ini terbatas pada informan, yaitu 5 wali murid siswa dan pengamatan hanya dilakukan pada anak usia tiga sampai enam tahun. Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan bahwa orang tua dapat mengatasi pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak dengan berbagai cara, seperti mendampingi dan terlibat langsung dengan anak saat mereka menggunakan gadget tersebut dan mengontrol apa yang mereka mainkan. Mereka juga dapat membatasi jumlah waktu yang dihabiskan anak untuk menggunakan gadget tersebut agar mereka terbiasa untuk tidak menggunakannya terlalu sering dan mencegah kecanduan. Selain itu, orang tua juga dapat memberikan nasihat dan memberikan pengertian jika yang dilakukan oleh anak tidak sesuai dengan keinginan mereka. Penelitian ini baru saja mencapai tahap peninjauan strategi pengasuhan, jadi penelitian tambahan diperlukan untuk mendukungnya.

## PENGHARGAAN

Tak lupa memanjatkan puji syukur kepada Allah SWT serta ungkapan terima kasih untuk kedua orang tua penulis yang telah memberikan dukungan penuh atas kelancaran tugas akhir ini. Serta ucapan terima kasih kepada dosen pembimbing atas bimbingan dan arahannya hingga tugas akhir ini selesai.

## REFERENSI

- [1] S. Abdulatif and T. Lestari, "Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak di Masa Pandemi," *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 5, no. 1, pp. 1490–1493, 2021, [Online]. Available: <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/1125>
- [2] E. N. Junita and L. Anhusadar, "Parenting Dalam Meningkatkan Perkembangan Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun," *Yaa Bunayya J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 2, pp. 57–63, 2021, doi: 10.24853/yby.v5i2.11002.
- [3] N. Rakhma Ardhiani and D. Darsinah, "Strategi Pengembangan Perilaku Prosocial Anak dalam Menunjang Aspek Sosial Emosional," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, pp. 540–550, Jul. 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i1.263.
- [4] H. Machmud, N. Alim, and L. Ulviya, "Keterampilan Sosial Anak Suku Bajo di Sulawesi Tenggara," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, p. 787, Feb. 2020, doi: 10.31004/obsesi.v4i2.459.
- [5] Y. Ariston and F. Frahasini, "Dampak Penggunaan Gadget bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar," *J. Educ. Rev. Res.*, vol. 1, no. 2, p. 86, Dec. 2018, doi: 10.26737/jerr.v1i2.1675.
- [6] A. R. Adwiah and R. R. Diana, "Strategi Orang Tua dalam Mengatasi Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 2, pp. 2463–2473, May 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i2.3700.
- [7] Putri Sofiatul Maola and T. Lestari, "Pengaruh Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar," *J. Educ. Psychol. Couns.*, vol. 3, no. 1, pp. 219–225, 2021, [Online]. Available: <https://ummaspul.e-journal.id/Edupsycouns/article/view/1403>



- [8] R. Pangastuti, "Fenomena Gadget dan Perkembangan Sosial bagi Anak Usia Dini," *Fenom. Gadget Dan Perkemb. Sos. Bagi Anak Usia Dini*, vol. 2, no. 2, pp. 165–174, 2017, doi: 10.51529/ijiece.v2i2.69.
- [9] M. A. Subarkah, "Pengaruh Gadget terhadap Perkembangan Anak," *Rausyan Fikr J. Pemikir. dan Pencerahan*, vol. 15, no. 1, pp. 1–19, Feb. 2019, doi: 10.31000/rf.v15i1.1374.
- [10] M. Zulfah, K. Azamiah, H. Agustiani, and L. V. Pebriani, "Program Psikoedukasi Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, pp. 234–244, 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i1.197.
- [11] H. Fatichah and L. Madyawati, "Picture Timetable Mengatasi Kecanduan Gadget pada Anak," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, pp. 789–798, Dec. 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i2.389.
- [12] M. Shaleh, "Pola Asuh Orang Tua dalam Mengembangkan Aspek Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, pp. 86–102, Mar. 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i1.144.
- [13] P. H. Pebriana, "Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 1, p. 1, Jun. 2017, doi: 10.31004/obsesi.v1i1.26.
- [14] P. S. Maola and T. Lestari, "Pengaruh Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar," *EduPsyCouns J. Educ. Psychol. Couns.*, vol. 3, no. 1, pp. 219–225, 2021, [Online]. Available: <https://ummaspul.ejournal.id/Edupsycouns/article/view/1403>
- [15] W. Sari, H. Machmud, and L. Anhusadar, "Pengawasan Orang Tua terhadap Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini," *BOCAH Borneo Early Child. Educ. Humanit. J.*, vol. 3, no. 2, pp. 73–83, Mar. 2024, doi: 10.21093/bocah.v3i2.8251.
- [16] Y. Rismala, Aguswan, D. E. Priyantoro, and Suryadi, "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini," *El-Athfal J. Kaji. Ilmu Pendidik. Anak*, vol. 1, no. 01, pp. 46–55, Dec. 2021, doi: 10.56872/elathfal.v1i01.273.
- [17] T. Mukarromah, "Dampak Penggunaan Gadget pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak," 2017. [Online]. Available: <https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/1089>
- [18] D. A. S. Jasmidalis, O. Purnamasari, and L. Zulhaini, "Edukasi Gadget Ramah Anak Usia Dini bagi Orang Tua," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, pp. 1–10, Jan. 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i1.149.
- [19] A. D. Hartanti, A. Abdurrahmansyah, and M. Adil, "Tahfiz Qur'an dengan Metode Tasmi' dan Sambung Ayat (Strategi Pengorganisasian, Penyajian, dan Pengelolaannya di Pondok Pesantren Al-Lathifiyyah Palembang)," *Al-Fikru J. Ilm.*, vol. 15, no. 2, pp. 97–112, Aug. 2021, doi: 10.51672/alfikru.v15i2.42.
- [20] A. Zahra Tifani and N. Nurhanifah, "Implikasi Permainan Latto-Latto terhadap Aspek Perkembangan Anak yang Kecanduan Gadget," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, pp. 125–135, Apr. 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i1.169.
- [21] S. Pradona and W. Qarni, "Analisis Dampak Penggunaan Gawai terhadap Perkembangan Psikososial Anak," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, pp. 460–469, Jul. 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i1.248.