



## Analisis Dampak Negatif *Gadget* terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di Daerah X

Mediyana Samrotul Puadah, Huriyah Rachmah, Dewi Mulyani\*

Prodi Pendidikan Guru PAUD, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Bandung, Indonesia

### ARTICLE INFO

#### Article history :

Received : 11/8/2022

Revised : 24/11/2022

Published : 20/12/2022



Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

Volume : 2

No. : 2

Halaman : 81-86

Terbitan : Desember 2022

### ABSTRAK

Penelitian ini bertolak pada fenomena keranjingan *gadget* pada anak usia 5-6 tahun, hal ini sejatinya akan menimbulkan berbagai dampak negatif pada anak, pada usia ini dikenal dengan periode golden age dimana anak ada pada fase terpenting dalam periode perkembangannya. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan: (1) pola penggunaan *gadget*; (2) Sikap orang tua terhadap perilaku keranjingan *gadget* pada anak; (3) Dampak negatif penggunaan *gadget* terhadap perkembangan interaksi sosial anak usia 5-6 tahun di Desa X. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Teknik Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi dan studi dokumen. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah catatan lapangan, kamera dan alat perekam percakapan. Analisis data berupa unitisasi data, kategorisasi dan penafsiran data serta uji keabsahan data. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa di daerah X anak mulai dikenalkan pada *gadget* di usia 2-3 tahun, dan yang sering di akses adalah youtube, game dan media sosial. Orang tua melakukan pengawasan dan membuat regulasi berkenaan pola penggunaan *gadget*. Dampak negatif yang ditimbulkan dari perilaku keranjingan *gadget* antara lain anak-anak mereka menjadi pemarah dan agresif, malas belajar, malas bersosialisasi baik dengan teman maupun keluarga, malas bergaul juga menjadi lebih tertutup pada orang lain.

**Kata Kunci :** Dampak Negatif Gadget; Interaksi Sosial.

### ABSTRACT

This research is based on the phenomenon of gadget addiction in children aged 5-6 years, this will actually cause various negative impacts on children, at this age known as the golden age period where children are in the most important phase in their development period. The purpose of this study was to describe: (1) the pattern of gadget use; (2) the attitude of parents towards gadget avid behavior in children; (3) the negative impact of using gadgets on the development of social interaction of children aged 5-6 years in the village of X. This study uses a descriptive method with a qualitative approach. Techniques Data collection is done by interview, observation and document study. The results of this study indicate that in the X area, children are introduced to gadgets at the age of 2-3 years, and what is often accessed is YouTube, games and social media. Parents supervise and make regulations regarding the pattern of gadget use. The negative impacts caused by gadget avid behavior include their children becoming angry and aggressive, lazy to study, lazy to socialize with friends and family, lazy to get along and become more closed to others.

**Keywords :** Negative Impact of Gadgets; Social Interaction.

© 2022 Jurnal Riset Pendidikan Guru PAUD Unisba Press. All rights reserved.

## A. Pendahuluan

Pendidikan awal di masa kanak-kanak memiliki kiprah yg penting bagi pertumbuhan & perkembangan anak selanjutnya. Albert & Miller berpendapat bahwa pada pengembangan program aktivitas bermain (kurikulum) bagi anak usia dini seharusnya sarat menggunakan kegiatan bermain yang mengutamakan kebebasan bagi anak buat bereksplorasi & beraktivitas, sedangkan orang dewasa (orang tua & guru) seharusnya lebih berperan sebagai fasilitator dalam ketika anak membutuhkan donasi buat memecahkan perkara yang dihadapi (Sujiono & Sujiono, 2010). Pendidikan pertama pada anak adalah lingkungan keluarga, sehingga anak pertama kali menerima bimbingan dan pendidikan bukan berdasarkan lingkungan sekolah melainkan berdasarkan lingkungan keluarga. Keluarga mempunyai tugas pokok sebagai pendidikan pertama bagi anak, yaitu menjadi acuan dasar tentang pendidikan keagamaan, nilai budaya, dan nilai moral menjadi modal bagi anak dalam bersosialisasi di lingkungan masyarakat.

Anak usia dini, ditinjau berdasarkan rentang usia menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional merupakan anak sejak lahir hingga usia enam tahun. Menurut undang-undang, anak usia tujuh & delapan tahun tidak termasuk pada kategori usia dini lantaran mereka dipercaya telah masuk dalam usia sekolah dasar. Oleh karena itu program perawatan pengasuhan, pendidikan, & pembelajaran untuknya diberikan misalnya layaknya untuk orang dewasa (Suryana, 2012). Anak usia dini memiliki karakteristik yang unik karena mereka berada pada proses tumbuh kembang yang sangat pesat dan fundamental bagi kehidupan berikutnya. Secara psikologis anak usia dini memiliki karakteristik yang khas dan berbeda dengan anak yang usianya di atas delapan tahun. Anak usia dini yang unik memiliki karakteristik sebagai berikut : (1) Bersifat egosentris naif; (2) Relasi sosial yang primitif; (3) Kesatuan jasmani dan rohani yang hampir tidak terpisahkan; (4) Sikap hidup yang disionomis (Marsudi, 2006).

Pandemi Covid-19 telah mengubah proses belajar siswa dari pembelajaran konvensional ke digital. Sebelum adanya pandemi, kegiatan belajar siswa difokuskan pada guru sebagai pendidik melalui bermain, sedangkan kegiatan pembelajaran berlangsung di fasilitas sekolah, namun saat ini proses pembelajaran menjadi pendidik utama. Belajar dari rumah merupakan tantangan bagi orang tua. Di awal pandemi COVID-19, tiga dari lima keluarga sulit beradaptasi dengan proses pembelajaran sebagai pendidik anak. Kesulitan tersebut disebabkan oleh kebiasaan orang tua mendelegasikan misi pendidikan kepada lembaga sekolah. Peran sentral orang tua dalam pendidikan anak di era pandemi memberikan keberhasilan karena umumnya orang tua merupakan pendidik utama bagi anak usia dini. Hal tersebut sudah dilaksanakan orang tua selama terdapat aturan untuk belajar dari rumah. Menciptakan lingkungan belajar telah direalisasikan oleh orang tua sesuai dengan strategi masing-masing keluarga. Pandemi ini juga sekaligus memberikan dampak bagi anak dimana biasanya pembelajaran berlangsung *klasikal* saat ini menjadi digital yang ditandai dengan pembelajaran melibatkan perangkat elektronik atau *gadget*.

Proses pembelajaran hampir semuanya di sampai guru ke anak dengan perantara gadget tersebut. *Gadget* adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. *Gadget* (bahasa Indonesia:acang) adalah suatu istilah yang berasal dari bahasa Inggris untuk merujuk suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna yang umumnya diberikan terhadap suatu yang baru. *Gadget* dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. (Chusna, 2017). Keberadaan *gadget* yang merupakan salah satu wujud kemajuan dalam bidang teknologi baru membuat seseorang yang mampu mengaplikasikannya merasa selangkah lebih maju dari kondisi sebelumnya. Karena bagaimanapun juga, keberadaannya mempermudah kehidupan dan memiliki pengaruh yang luar biasa bagi kehidupan. *Gadget* memiliki pengaruh besar terhadap kehidupan manusia, demikian pula terhadap anak-anak. Dari segi psikologis, masa kanak-kanak adalah masa keemasan dimana anak-anak belajar mengetahui siapa yang belum diketahuinya. Jika masa kanak-kanak sudah keranjingan dan terkena dampak negatif oleh *gadget*, maka perkembangan anak pun akan terhambat, karena pengalaman masa kecil mempunyai pengaruh yang kuat terhadap perkembangannya kemudian. Memberikan *gadget* pada anak tanpa adanya pengawasan orang dewasa atau orang yang lebih tua memang akan cenderung menimbulkan beberapa dampak negatif. Kasus di atas telah memberikan sedikit dampak *gadget* pada kesehatan fisik bahkan mental anak.

Penelitian lain yang dilakukan oleh (Subarkah, 2019) tentang Pengaruh *Gadget* Terhadap Perkembangan Anak menyimpulkan bahwa *gadget* memang dibutuhkan untuk sarana komunikasi terhadap segalanya. Tetapi pengawasan serta bimbingan orang tua terhadap anak harus selalu dilakukan. Karena jika orang tua terlena dengan anak yang bisa bermain *gadget* lama-lama anak hanya bisa bermain *gadget* dan tidak bisa berkomunikasi dengan lingkungan sekitarnya.

Interaksi sosial itu memiliki karakteristik yang dinamis dan tidak statis. Hal ini berarti bahwa karakteristik interaksi sosial dapat ditinjau dari berbagai segi sesuai dengan ciri interaksi yang dilakukan manusia. Artinya bahwa karakteristik interaksi akan dapat dilihat secara detail pada model interaksi yang dilakukan oleh manusia. Ketergantungan terhadap *gadget* pada anak disebabkan karena lamanya durasi dalam penggunaan *gadget*. Bermain *gadget* dengan durasi yang cukup panjang dan dilakukan setiap hari, bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang anti sosial. Dampak yang ditimbulkan dari hal ini sebenarnya adalah dapat membuat anak lebih bersikap individualis karena lama kelamaan menyebabkan lupa berkomunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan di sekitarnya maupun lingkungan sekolahnya. Dampak negatif *gadget* pada anak usia 5-6 tahun di desa Sagulin Panjang terdapat perbedaan satu sama lain, mungkin perbedaan ini di dasarkan pada kondisi psikologis dan terkait konten yang mereka akses, secara umum dampak yang ditimbulkan: (1) kebanyakan anak menjadi tempramen/ pemarah; (2) malas bergaul dengan teman, keluarga, kerabat lainnya; (3) terhambatnya perkembangan. Sebagian besar anak menggunakan *gadget* hanya untuk bermain game saja tanpa memanfaatkan *gadget* untuk belajar ataupun mengerjakan tugas sekolah. Hal tersebut dipengaruhi karena lemahnya pengawasan orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah dasar. Setiap harinya anak hanya akan memainkan *gadget* untuk bermain *game* di dalam rumah. Seharusnya anak memanfaatkan *gadget* sebagai media belajar untuk mempermudah dalam belajar di rumah. Orang tua seharusnya memasukkan banyak aplikasi yang bisa dimanfaatkan untuk anak belajar sehingga prestasi anak di sekolah akan meningkat dengan penggunaan *gadget* sebagai alat bantu belajar

Berdasarkan latar belakang tersebut, adapun tujuan penelitian yang dilakukan diantaranya adalah untuk mengetahui pola penggunaan *gadget* pada anak usia 5-6 tahun, sikap orang tua terhadap perilaku kecanduan pada anak usia 5-6 tahun dan dampak negatif penggunaan *gadget* terhadap perkembangan interaksi sosial anak usia 5-6 tahun.

## **B. Metode Penelitian**

Penulis menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Kualitatif-Deskriptif dilakukan dalam konteks natural atau kewajaran, apa adanya. Jadi, perlakuan tidak diperbolehkan. Tidak ada pengukuran numerical yang menggunakan angka. Tetapi dilakukan pemaknaan atas apa yang ditemukan. Data lebih merupakan deskripsi yang bersifat verbal. Objek penelitian ini yaitu anak usia 5-6 tahun berjumlah 10 orang di daerah X, Kota Tasikmalaya.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya ialah observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data yang dilakukan meliputi utilisasi, kategorisasi dan penafsiran data.

## **C. Hasil dan Pembahasan**

### **Pola Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia 5-6 Tahun di Desa X**

Hampir semua kalangan masyarakat memiliki *gadget*, faktanya *gadget* tak hanya digunakan oleh orang dewasa atau lanjut usia. Di kalangan remaja (12-21 tahun) dan dewasa atau lanjut usia (60 tahun ke atas), tapi pada anak-anak (7-11 tahun) dan lebih ironisnya lagi *gadget* digunakan untuk anak-anak (3-6 tahun) yang seharusnya belum layak menggunakan *gadget* (Novitasari & Khotimah, 2016). Anak usia dini dilahirkan di dunia dengan rasa ingin tahu yang tinggi serta mengimitasi apa saja yang dilakukan oleh orang disekitarnya yang dirasa menarik. Hal tersebut menjadikan betapa besarnya peran lingkungan sekitar dalam memberikan kontribusi pada pembentukan perilaku sosial anak. Mengajarkan perilaku prososial pada anak sedini mungkin, akan membawa dampak yang positif dan melekat pada pribadi anak, sampai anak kelak tumbuh dan berkembang menjadi dewasa bahkan sampai menua (Ariyanto, 2016).

Ketergantungan terhadap *gadget* pada anak disebabkan karena lamanya durasi dalam penggunaan *gadget*. Bermain *gadget* dengan durasi yang cukup panjang dan dilakukan setiap hari, bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang anti sosial. Peneliti menemukan anak menggunakan *gadget* bisa sampai 6-8 jam lebih dalam sehari. Kegiatan ini menyita waktu anak untuk bermain bersama teman sebaya dan waktu mengerjakan tugas sekolah serta waktu istirahat anak. Durasi ini terlalu lama untuk anak usia 5-6 tahun dimana seharusnya durasi yang sesuai untuk anak usia Sekolah dasar dalam menggunakan *gadget* adalah maksimal 2-3 jam dalam sehari. Penggunaan *gadget* di kalangan anak usia 5-6 tahun di Desa X hampir di atas 5 jam, hal ini karena mereka kecanduan pada permainan atau tontonan yang mereka akses. Mereka kebanyakan menonton youtube, bermain game memainkan sosial media dan aplikasi hiburan lainnya, hal ini seharusnya bisa dihindarkan dengan pengawasan yang ketat dari orang tua mereka perihal durasi penggunaan *gadget* mereka. Sedangkan usai dini merupakan tahap perkembangan dari kecerdasan motorik, kecerdasan berfikir, kecerdasan emosional, bahasa serta komunikasi ini menunjukkan bahwa anak usia dini adalah aset masa depan suatu bangsa yang harus diperhatikan dalam setiap tahap masa perkembangan (Mayenti & Sunita, 2018).

Pada anak usia dini ini, anak mengalami perkembangan dalam tahap mengeksplorasi dan berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitarnya. Anak usia dini biasanya cenderung senang dengan hal-hal yang baru yang didapatkan melalui aktivitas bermain. Tidak jarang pula anak bermain dan memuaskan rasa penasarannya mereka melalui *gadget*, karena *gadget* merupakan hal yang menarik bagi mereka apalagi ditambah dengan aplikasi game online yang terdapat pada *gadget*, sehingga kebanyakan dari mereka menghabiskan waktu seharian untuk bermain *gadget*. Padahal anak seusia mereka harus bermain dan berbaur dengan teman-teman sebayanya (Pebriana, 2017).

### **Sikap Orang Tua terhadap Perilaku Keranjingan Gadget pada Anak Usia 5-6 Tahun di Desa X**

Pengasuhan yang diberikan dan diterapkan oleh orang tua akan sangat mempengaruhi tumbuh kembang dan keberhasilan anak pada perkembangan selanjutnya, mulai dari kepribadian, mental, moral, sosial dan spiritualnya. Oleh sebab itu, peranan orang dewasa yaitu orang tua sangat penting bagi perkembangan anak. Keberhasilan semua aspek perkembangan anak sangat bergantung pada lingkungan kehidupan anak. Selain keluarga, lingkungan sekolah memiliki peran yang sama dalam pembentukan perilaku anak (Ariyanto, 2016). Peran orang tua untuk membatasi anak dalam penggunaan *gadget* begitu sangat penting agar perkembangan sosialnya tidak terganggu, orang tua memiliki peran utama dalam membatasi anak bermain *gadget* karena anak menggunakan *gadget* di rumah. Orang tua seharusnya mengontrol dan membimbing anak ketika bermain *gadget* bukannya melepas anak begitu saja menggunakan *gadget*. Ketika anak sedang bermain *gadget* orang tua harus selalu di samping anak untuk memastikan apa anak menggunakan *gadget* untuk hal yang positif ataupun negatif.

Hal yang paling penting sebagai respon orang tua terhadap penggunaan *gadget* anak mereka, maka orang tua harus membuat semacam regulasi dan pengawasan berkenaan dengan pola penggunaan *gadget* anak mereka. Lingkungan masyarakat atau lingkungan diluar tempat tinggal anak adalah salah satu tempat keseharian yang dihabiskan oleh anak ketika anak sudah selesai dari aktivitas sekolah dan aktivitas di rumah. Peran lingkungan masyarakat juga tidak kalah penting dibandingkan dengan peran keluarga dan peran di sekolah. Penggunaan *gadget* yang tanpa pengawasan orang tua atau guru ini dapat berdampak buruk bagi siswa, karena siswa lebih sering memandang *gadget* daripada bermain dengan teman sebaya seperti bermain bola, atau bermain yang melakukan aktivitas fisik (Syifa et al., 2019).

Dari hasil wawancara yang telah peneliti lakukan mengenai cara yang dilakukan oleh orang tua dalam mengantisipasi dampak penggunaan *gadget* terhadap kurangnya interaksi sosial adalah dengan mengurangi tingkat penggunaan *gadget* baik dari kalangan anak usia dini. Adapun hal tersebut dilakukan melalui pemberian Batasan waktu penggunaan *gadget*, mengawasi anak Ketika menggunakan *gadget* dan memberi edukasi terkait dampak negatif penggunaan *gadget*.

### **Dampak Negatif Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di Desa X**

Ketergantungan terhadap *gadget* pada anak disebabkan karena lamanya durasi dalam penggunaan *gadget*. Bermain *gadget* dengan durasi yang cukup panjang dan dilakukan setiap hari, bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang anti sosial. Dampak yang ditimbulkan dari hal ini sebenarnya adalah dapat membuat anak

lebih bersikap individualis karena lama kelamaan menyebabkan lupa berkomunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan di sekitarnya maupun lingkungan sekolahnya. Hal tersebut sangat membahayakan prestasi anak di sekolah karena bagaimana tidak, ketika anak sudah terbiasa bersikap individualis di rumah maka akan terbawa juga ke sekolah beberapa siswa tentang durasi penggunaan *gadget*.

Dampak negatif *gadget* pada anak usia 5-6 tahun di desa X terdapat perbedaan satu sama lain, mungkin perbedaan ini didasarkan pada kondisi psikologis dan terkait konten yang mereka akses, secara umum dampak yang ditimbulkan: (1) kebanyakan anak menjadi tempramen dan pemarah; (2) malas bergaul dengan teman, keluarga, kerabat lainnya; (3) terhambatnya perkembangan. Dampak negatif lain berkenaan dengan penggunaan *gadget* antara lain: a) Menyebabkan kecanduan, terutama bila anak terbiasa bermain dengan *gadget*. Anak akan terus-menerus menggunakan *gadget* dan perkembangan interaksi sosial menjadi sangat terhambat di kalangan teman sebaya maupun keluarga; b) Anak belum mampu menyaring semua yang mereka tonton karena mereka masih anak-anak tidak mampu mengenal mana yang baik dan mana yang buruk dan juga radiasi dari *gadget* dapat merusak mata anak; c) Anak menjadi malas belajar karena sibuk dengan *gadget* dan juga akan berdampak terhadap sosial anak; d) Hampir setiap anak menggunakan ponsel atau tablet tampak namun ini tidak baik; dan e) Jika terus-menerus dilakukan apalagi dengan volume yang terlalu besar akan berbahaya bagi kesehatan telinga (Sari & Miranda, 2019).

#### **D. Kesimpulan**

Pola penggunaan *gadget* pada anak usia 5-6 tahun di daerah X berdasarkan hasil wawancara dengan 10 orang tua anak secara umum dapat disimpulkan bahwa, disana anak mulai dikenalkan pada *gadget* di usia 2-3, dengan rata-rata penggunaan dalam sehari berkisar di 4-8 jam tergantung aktivitas anak. Secara umum anak-anak disana mengakses Game, Youtube dan Media Sosial ketika menggunakan *gadget* mereka. Hampir semua responden menginginkan kedepannya jika anak mereka menggunakan *gadget* nya mungkin lebih baik diarahkan untuk mengakses tayangan yang lebih islami dan edukatif juga pada game yang lebih mengarahkan pada pendidikan.

Orang tua di daerah X yang memiliki anak 5-6 tahun memiliki sikap berkenaan dengan pola keranjingan anak-anak mereka pada *gadget* mereka, antara lain : membuat regulasi dan sanksi yang berkenaan dengan pola penggunaan *gadget* anaknya guna menekan perilaku keranjingan pada *gadget*. Pengawasan yang mereka lakukan pada anak mereka adalah bentuk tindakan preventif dan kuratif mereka pada keranjingan *gadget* anak-anak mereka.

Perubahan sikap dan perilaku sosial anak berusia 5-6 tahun jelas terlihat Ketika sebelum dan sesudah mengenal *gadget*, hampir sebagian besar responden memaparkan bahwa sebelum mengenal *gadget*, anak-anak mereka begitu antusias ketika diajak bermain dengan teman sebayanya, juga begitu responsif ketika diajak berkomunikasi dengan anggota keluarganya yang lain. Dampak negatif yang ditimbulkan oleh perilaku keranjingan *gadget* antara lain yaitu anak-anak mereka menjadi pemarah dan agresif, malas belajar, malas bersosialisasi baik dengan teman maupun keluarga, malas bergaul juga menjadi lebih tertutup. Beberapa orang tua menyepakati bahwa anak harus mulai di kenalkan dengan *gadget*, karena zaman sudah berubah dan teknologi sudah berkembang tapi semua juga menyepakati bahwa *gadget* bagi anak 5-6 tahun sebatas hanya untuk mendukung proses pendidikannya saja tidak lebih dari itu.

#### **Daftar Pustaka**

- Ariyanto, F. L. T. (2016). Perilaku Sosial Anak Usia Dini di Lingkungan Lokalisasi Guyangan (Studi Kasus pada Anak Usia 5-6 Tahun). *Jurnal PGPAUD Trunojoyo*, 3(1), 1–75. <https://doi.org/https://doi.org/10.21107/pgpaustrunojoyo.v3i1.3482>
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media gadget pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 17(2), 315–330. <https://doi.org/https://doi.org/10.21274/dinamika.2017.17.2.315-330>
- Marsudi, S. (2006). *Permasalahan Dan Bimbingan Di Taman Kanak-kanak*. UMS.

- Mayenti, F., & Sunita, I. (2018). DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI DI PAUD DAN TK TARUNA ISLAM PEKANBARU. *Jurnal Photon*, 9(1), 208–213.
- Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 5(3), 182–186.
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1–11.
- Sari, M., & Miranda. (2019). DAMPAK GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK USIA DINI (STUDI KASUS GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK USIA DINI DESA PANGGOI MUARA DUA KOTA LHOKSEUMAWE). *Jurnal Saree*, 1(1), 100–116.
- Subarkah, M. A. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak. *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(1), 125–139. <https://doi.org/10.31000/rf.v15i1.1374>
- Sujiono, Y. N., & Sujiono, B. (2010). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta : Indeks.
- Suryana, D. (2012). *Dasar-Dasar Pendidikan TK*. Universitas Terbuka.
- 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.