

**PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP INTERAKSI SOSIAL ANAK
USIA 5-6 TAHUN DI PAUD MUTIARA HATI KOTA MATARAM**

Maria Ulfa^{1*}, Gunawan², Baik Nilawati Astini³, Ika Rachmayani⁴
^{1,3,4}Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Mataram
²Pendidikan Fisika, Universitas Mataram
e-mail: ulfa18729@gmail.com

Abstract

This research is motivated by the use of gadgets which continues to increase from year to year. The use of gadgets is not only used by adults, but almost all groups, including teenagers, children and even toddlers, use gadgets in their daily lives. The tendency to use gadgets excessively and inappropriately causes children's social interactions to become disrupted. This research aims to measure the influence of gadget use on the social interactions of children aged 5-6 years at PAUD Mutiara Hati Mataram City. This research uses quantitative research with an ex-post facto method. The sample used in this research was 25 group B children at PAUD Mutiara Hati Mataram City. Sampling in this study used saturated sampling, namely a sampling technique when all members of the population are used as samples using a Likert scale. The analysis technique is in the form of analysis prerequisite tests and hypothesis testing. The analysis prerequisite tests include: normality test, homogeneity test, and linearity test. Meanwhile, hypothesis testing uses linear regression testing. The results of the hypothesis test show a p value ($0.000 < 0.05$), which means H_a is accepted and H_o is rejected, so it can be concluded that there is an influence between the use of gadgets on the social interaction of children aged 5-6 years at PAUD Mutiara Hati Mataram City. The influence between gadget use and social interaction is positive, which means that the better or wiser you are in using gadgets, the higher the child's social interaction and vice versa.

Keywords: *Early childhood, Social interaction, Use of gadgets*

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh penggunaan gadget yang terus meningkat dari tahun ke tahun. Penggunaan gadget tidak hanya digunakan oleh orang dewasa tetapi hampir semua kalangan termasuk remaja, anak-anak, bahkan balita sudah menggunakan gadget dalam kesehariannya. Kecenderungan penggunaan gadget yang berlebihan dan tidak tepat menyebabkan interaksi sosial pada anak menjadi terganggu. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur pengaruh penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun di PAUD Mutiara Hati Kota Mataram. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode ex-post facto. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah anak kelompok B di PAUD Mutiara Hati Kota Mataram, sejumlah 25 orang. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan sampling jenuh yaitu teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel dengan menggunakan skala Likert. Teknik analisis berupa uji prasyarat analisis dan uji hipotesis. Adapun uji prasyarat analisis meliputi: uji normalitas, uji homogenitas, dan uji linieritas. Sedangkan uji hipotesis menggunakan uji regresi linier. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai $p (0,000) < 0,05$ yang berarti H_a diterima dan H_o ditolak, maka dapat disimpulkan ada pengaruh antara penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun di PAUD Mutiara Hati Kota Mataram. Adapun pengaruh antara penggunaan gadget dan interaksi sosial adalah positif yang artinya semakin baik atau

bijak dalam penggunaan gadget maka semakin tinggi interaksi sosial anak begitupun sebaliknya.

Kata Kunci: Anak usia dini, Interaksi sosial, Penggunaan gadget

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi semakin berkembang dengan pesat sesuai dengan perkembangan zaman. Teknologi muncul dalam berbagai macam jenis dan fitur dari teknologi selalu baru dari hari ke hari. Kebutuhan teknologi merupakan salah satu kebutuhan penting saat ini. Hal ini disebabkan karena teknologi sangat dibutuhkan untuk keperluan banyak hal. Teknologi sangat mudah didapatkan karena tersedia dengan mudah, murah, dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kantong ekonomi penggunanya (Sianturi, 2021). Gadget merupakan salah satu bentuk nyata dari berkembangnya Ipteks pada zaman sekarang (Pebriana, 2017). Gadget adalah suatu benda elektronik yang digunakan sebagai komunikasi oleh manusia seperti handphone, komputer dan lainnya (Syahyudin, 2020). Pengguna gadget tidak hanya berasal dari kalangan pekerja maupun pebisnis, tetapi hampir semua kalangan termasuk remaja, anak-anak, bahkan balita sudah memanfaatkan gadget dalam aktivitas kehidupan sehari-hari (Saniyyah et al., 2021).

Data dari Badan Pusat Statistik (BPS) menunjukkan 67,88% penduduk Indonesia yang berusia 5 tahun ke atas sudah memiliki ponsel atau handphone pada tahun 2022. Persentase tersebut meningkat dibanding 2021 yang masih 65,87%, sekaligus menjadi rekor tertinggi dalam sedekade terakhir. Penggunaan gadget yang terus meningkat membuat kehidupan manusia mengalami perubahan. Perubahan dapat mengenai nilai-nilai sosial, norma-norma sosial, pola-pola perilaku organisasi, susunan lembaga kemasyarakatan, tindakan sosial, lapisan-lapisan dalam masyarakat, kekuasaan dan wewenang, interaksi sosial dan lain sebagainya. Perubahan tersebut juga terjadi pada anak dan berdampak pada aspek perkembangan anak.

Aspek perkembangan sosial merupakan salah satu aspek yang penting untuk dikembangkan sebagai bekal bagi kehidupan anak di masa sekarang dan masa yang akan datang (Berliana et al., 2022). Perkembangan sosial anak adalah bagaimana anak usia dini berinteraksi dengan teman sebaya, orang dewasa dan masyarakat luas agar dapat menyesuaikan diri dengan baik sesuai apa yang diharapkan oleh bangsa dan negara (Mayar, 2013). Perkembangan sosial dapat diartikan pula dengan perkembangan yang mencakup pengembangan kemampuan anak berhubungan sosial atau berinteraksi dengan orang lain (Nurhasanah, 2016).

Secara umum interaksi sosial dapat diartikan sebagai hubungan yang terjadi dalam sekelompok individu yang saling berhubungan baik dalam berkomunikasi maupun melakukan tindakan sosial (Saputri & Pambudi, 2018). Interaksi sosial pada anak usia dini adalah hubungan antara anak dengan teman sebaya, orang tua, guru, dan orang lain baik di rumah, sekolah, maupun di lingkungan sekitar. Kemampuan sosial yang harus dimiliki anak usia 5-6 tahun, yaitu bersikap kooperatif dengan teman, menunjukkan sikap toleran, mengekspresikan emosi dalam situasi yang berbeda (kebahagiaan, kegembiraan, antusias, dan lain-lain), memahami peraturan dan disiplin, serta mengenal tata krama dan sopan santun serta menghargai nilai-nilai sosial budaya setempat (Wiyani, 2014). Dalam perkembangan sosial, agar anak memiliki kemampuan yang sesuai dengan yang diharapkan anak harus bisa bersosialisasi dengan baik, baik itu bersama temannya ataupun saat bertemu dengan orang baru sesuai dengan tahapan-tahapan perkembangan anak dan usianya (Fahrudin et al., 2022).

Penggunaan gadget pada anak usia dini dapat mempengaruhi perkembangan anak, salah satunya interaksi sosial. Fitur-fitur menarik pada gadget menyebabkan anak lebih

tertarik menggunakan gadget dibandingkan berinteraksi dengan teman sebaya maupun lingkungan sekitar. Hal ini menyebabkan anak cenderung menggunakan gadget secara berlebihan atau bahkan menjadi kecanduan.

Gadget memang memberikan kemudahan bagi kehidupan, namun dengan adanya kemudahan dalam mengakses berbagai media informasi dan teknologi, menyebabkan anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas (Munisa, 2020). Anak cenderung duduk diam bermain gadget dan menikmati dunianya. Lama kelain membuat anak melupakan kesenangan bermain dengan teman sebanyaknya maupun bersama anggota keluarganya. Hal tersebut dapat berdampak buruk bagi kesehatan maupun tumbuh kembang anak seperti anak menjadi pribadi yang lebih tertutup, anak suka menyendiri, kesehatan mata dan otak terganggu, terlibat perilaku kekerasan, terpapar radiasi, dan lain sebagainya.

Gadget memberikan pengaruh terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak terutama pada aspek interaksi sosial anak, menimbulkan kecanduan dalam penggunaan gadget, masalah etika yang berhubungan dengan sikap, moral, dan perilaku anak, menurunnya kecerdasan intelektual karena otak telah dipengaruhi oleh gadget dan tak lupa pula dengan kesehatan anak baik fisik maupun psikis (Susilo, 2019). Saat ini, banyak orang tua yang sudah mengenalkan gadget pada anak usia dini. Ketika anak menggunakan gadget, anak belum dapat memanfaatkan gadget dengan benar sehingga memerlukan pengawasan dari orang tua. Namun tidak sedikit orang tua yang tidak mengawasi anak saat menggunakan gadget. Hal ini menyebabkan anak lupa waktu, menonton tayangan yang tidak sesuai usia, dan banyak dampak negatif lainnya. Perhatian orang tua terhadap anaknya terutama ketika anak bermain gadget tidak dapat dianggap sepele (Ulfayana et al., 2021). Oleh sebab itu, orang tua seharusnya mengajarkan kepada anak tentang pemanfaatan gadget dengan benar, memberikan batasan waktu dalam menggunakan gadget, serta memberikan pengawasan kepada anak ketika menggunakan gadget.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada orang tua peserta didik di PAUD Mutiara Hati, didapatkan bahwa mayoritas peserta didik di PAUD Mutiara Hati sudah menggunakan gadget ketika berada di rumah. Beberapa orang tua peserta didik memberikan batas waktu dan pengawasan saat anak menggunakan gadget, tetapi ada beberapa orang tua juga yang tidak membatasi anak dalam menggunakan gadget. Hal tersebut dapat mempengaruhi interaksi sosial anak yaitu anak lebih senang bermain gadget dari pada berinteraksi dengan lingkungan sekitar, anak cenderung tidak mepedulikan sekitar dan fokus pada gadget. Sehubungan dengan hal tersebut penelitian ini bertujuan untuk mengukur pengaruh penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun di PAUD Mutiara Hati Kota Mataram.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif, dengan menggunakan metode *ex post facto*. Penelitian *ex post facto* meneliti hubungan sebab-akibat yang tidak dimanipulasi atau tidak diberi perlakuan (dirancang dan dilaksanakan) oleh peneliti (Nana, 2010). Lokasi penelitian ini dilaksanakan di PAUD Mutiara Hati Kota Mataram. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah anak kelompok B di PAUD Mutiara Hati Kota Mataram sejumlah 25 orang. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan sampling jenuh yaitu teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket, observasi, dan dokumentasi. Penggunaan angket pada penelitian ini ditujukan kepada orang tua masing-masing anak untuk mendapatkan data tentang penggunaan gadget pada anak. Observasi dilakukan peneliti untuk pengambilan data tentang interaksi sosial pada anak. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrumen berupa angket dan lembar observasi dengan menggunakan skala Likert dengan bentuk checklist yang terdiri dari empat jawaban.

Metode analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji linieritas, dan uji regresi linier sederhana dengan bantuan SPSS 25.0 for windows. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui normal atau tidaknya suatu penyebaran data. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang akan diuji homogen. Uji linieritas digunakan untuk mengetahui asumsi hubungan antar variabel bebas dengan terikat merupakan hubungan yang linier. Regresi linear sederhana adalah metode statistik yang berfungsi untuk menguji sejauh mana hubungan sebab akibat antara variabel faktor penyebab terhadap variabel akibatnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan hasil yang didapat dari penelitian ini terangkum dalam angket dan lembar observasi yang dikumpulkan, kemudian diolah sehingga diperoleh data interaksi sosial dan data penggunaan gadget anak.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Kategori Penggunaan Gadget

No	Rentang Skor Nilai	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	38-59	4 orang	16%	Kurang Baik
2	60-75	5 orang	20%	Cukup Baik
3	76-90	15 orang	60%	Baik
4	91-96	1 orang	4%	Sangat Baik
	Total	25 orang	100%	

Berdasarkan data pada Tabel 1, maka dapat terlihat bahwa dari 25 anak terdapat 4 anak (16%) dengan penggunaan gadget yang kurang baik, 5 anak (20%) dengan penggunaan gadget yang cukup baik, 15 anak (60%) dengan penggunaan gadget yang baik, 1 anak (4%) dengan penggunaan gadget yang sangat baik. Dari data tersebut menunjukkan rata-rata tingkat penggunaan gadget anak usia 5-6 tahun di PAUD Mutiara Hati Kota Mataram masuk dalam kategori baik. Anak tetap menggunakan gadget tetapi masih dalam batas wajar. Penggunaan gadget pada anak mendapatkan pengawasan yang baik dari orang tua sehingga tetap ada kontrol terkait dengan waktu penggunaan, peraturan penggunaan, aplikasi yang digunakan, dan pemberian penggunaan. Dengan adanya pengawasan yang baik dari orang tua menyebabkan anak terhindar dari dampak negatif penggunaan gadget.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Kategori Interaksi Sosial Anak

No	Rentang Skor Nilai	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	42-53	4 orang	16%	Rendah
2	54-62	5 orang	20%	Sedang
3	63-72	14 orang	56%	Tinggi
4	73-76	2 orang	8%	Sangat Tinggi
	Total	25 orang	100%	

Berdasarkan data pada Tabel 2, maka dapat terlihat bahwa dari 25 anak terdapat 4 anak (16%) dengan interaksi sosial yang rendah, 5 anak (20%) dengan interaksi sosial yang sedang dan 14 anak (56%) dengan interaksi sosial yang tinggi, 2 anak (8%) dengan interaksi sosial yang sangat tinggi. Dari data tersebut rata-rata tingkat interaksi sosial anak usia 5-6 tahun di PAUD Mutiara Hati Kota Mataram masuk dalam kategori tinggi yang menandakan anak memiliki kemampuan perubahan tingkah laku dalam bentuk emosi yang positif saat berinteraksi sosial dengan orang lain. Anak dapat bekerja sama, toleransi, mengekspresikan emosi, disiplin, dan menghargai sesama dengan baik.

Uji Prasyarat

Sebelum dilakukan uji hipotesis peneliti terlebih dahulu melakukan uji prasyarat terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas, dan uji linieritas dengan bantuan SPSS 25.0 *for windows*. Hasil uji normalitas, homogenitas, dan linieritas disajikan sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Prasyarat

Uji	Signifikansi (p)	Kaidah	Keterangan
Normalitas	0,200	$p > 0,05$	Normal
Homogenitas	0,257	$p > 0,05$	Homogen
Linieritas	0,765	$p > 0,05$	Linier

Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai signifikansi $0,200 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji homogenitas diketahui nilai $0,257 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa data berasal dari populasi yang sama (homogen). Berdasarkan hasil uji linieritas diketahui nilai $0,765 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan linier antara penggunaan gadget dengan interaksi sosial anak.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji regresi linier sederhana dengan bantuan SPSS 25.0 *for windows*.

Tabel 4. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana

Pengaruh Variabel	N	Sig. (p)	Kaidah	Keterangan
X-Y	25	0,000	$P < 0,05$	Ha diterima

Berdasarkan uji hipotesis diketahui nilai $0,000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan H_a diterima dan H_o ditolak artinya ada pengaruh antara penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun di PAUD Mutiara Hati Kota Mataram.

Hasil penelitian yang telah diuraikan menunjukkan bahwa ada pengaruh antara penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun di PAUD Mutiara Hati Kota Mataram. Adapun pengaruh antara penggunaan gadget dan interaksi sosial adalah positif yang artinya semakin baik atau bijak dalam penggunaan gadget maka semakin tinggi interaksi sosialnya begitupun sebaliknya. Hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Munisa (2020) yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara penggunaan gadget dengan interaksi sosial anak usia dini di TK Panca Budi Medan. Kemudian, penelitian yang dilakukan oleh Berliana et al (2022) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun di TKIT Al-Muhajirin Cilegon. Penelitian yang dilakukan oleh Serlan et al (2021) juga menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dengan interaksi sosial. Artinya, semakin tinggi penggunaan gadget maka semakin rendah interaksi sosial anak usia dini begitupun sebaliknya.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan ada perubahan pola interaksi sosial antara anak yang menggunakan gadget lama dengan yang tidak. Pola interaksi sosial anak yang menggunakan gadget lama yaitu kerja sama anak belum berkembang dengan baik, anak belum dapat mengendalikan emosi yang dirasakannya (memukul, teriak), dan anak belum dapat menaati aturan yang berlaku. Hal ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Syifa et al (2019) menunjukkan bahwa anak yang menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 2 jam

perhari mengalami perubahan perilaku. Penggunaan gadget ini berpengaruh pada perkembangan psikologi anak seperti anak mudah marah, menirukan tingkah laku dalam gadget serta berbicara sendiri pada gadget. Selain itu, penggunaan gadget juga berdampak pada kedisiplinan, anak menjadi malas melakukan apapun, berkurangnya waktu belajar dan sering bermain game dan menonton Youtube.

Penelitian yang dilakukan oleh Rohmawati et al (2022) menunjukkan bahwa terdapat dampak positif dan negatif dari penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia dini. Dampak positif yang disebabkan oleh gadget antara lain; anak lebih kreatif dan inovatif dalam mencari inspirasi untuk mengekspresikan isi hatinya, anak dapat lebih berwawasan luas dan tidak tertinggal oleh zamannya. Adapun dampak negatif membuat anak menjadi kecanduan dan ketergantungan pada gadget, anak menjadi lebih menyendiri dan tidak berinteraksi sosial dengan teman sebayanya dengan baik.

Dalam mengurangi ataupun menghindari dampak negatif dari penggunaan gadget pada interaksi sosial anak diperlukan dukungan dan peran orang tua serta guru. Orang tua dan guru diharapkan juga ikut serta mengawasi anak saat menggunakan gadget guna menghindari hal-hal yang tidak diinginkan. Pengawasan ataupun batasan dalam penggunaan gadget pada anak yang dapat dilakukan oleh orang tua yaitu dengan cara membatasi waktu penggunaan, memberikan peraturan penggunaan, memantau aplikasi yang digunakan, membatasi pemberian penggunaan, dan memberikan aktivitas lain yang menyenangkan sehingga anak teralihkan dalam menggunakan gadget. Selain perlu adanya pembatasan waktu penggunaan gadget pada anak orang tua juga diharapkan lebih mengenalkan anak terhadap kehidupan sekitarnya (Nasution et al, 2022). Peran guru dalam meminimalisir dampak negatif dari penggunaan gadget pada anak dengan cara memberikan bimbingan dan pemahaman terkait dengan penggunaan gadget yang tepat pada anak selain itu guru juga dapat memberikan aktivitas yang menyenangkan pada anak sehingga anak teralihkan dari penggunaan gadget seperti mengenalkan permainan tradisional. Penelitian yang dilakukan oleh Yuniarni (2019) peran guru dalam meminimalisir dampak negatif gadget pada anak dapat dilakukan dengan cara mengadakan parenting class yaitu pertemuan rutin dengan para orang tua untuk memberikan sosialisasi mengenai dampak negative penggunaan gadget terhadap anak, dan mengalihkan pemakaian gadget tersebut dengan mengenalkan pada anak berbagai bentuk permainan tradisional. Orang tua dihimbau untuk turut serta bermain dengan anak, sehingga anak akan bertambah minatnya dalam memainkan permainan tersebut. Penelitian yang dilakukan oleh Pebriana (2017) menunjukkan bahwa dalam penggunaan gadget yang dibatasi dan selalu dilakukan pengawasan maka akan terhindar dari dampak negatif.

Menurut Wulansari (2017) ada beberapa strategi efektif yang dapat dilakukan orang tua dalam penggunaan gadget pada anak yaitu membatasi penggunaan gadget, memberikan jadwal waktu yang tepat untuk bermain gadget, tidak memberikan akses penuh dalam penggunaan gadget pada anak, menetapkan wilayah bebas gadget di tempat-tempat tertentu, mengajarkan pada anak tentang pentingnya menahan diri untuk bermain gadget, dan memberikan contoh baik pada anak dengan cara melakukan aktivitas positif yang dapat dilakukan orang tua dan anak.

SIMPULAN (PENUTUP)

Berdasarkan hasil yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh antara penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun di PAUD Mutiara Hati Kota Mataram. Adapun pengaruh antara penggunaan gadget dan interaksi sosial adalah positif yang artinya semakin baik atau bijak dalam penggunaan gadget maka semakin tinggi interaksi sosial anak begitupun sebaliknya semakin kurang atau buruk dalam penggunaan gadget maka semakin rendah interaksi sosial anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Berliana, D., Rosidah, L., & Sayekti, T. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(1), 23-37.
- Fahrudin, F., Rachmayani, I., Astini, B. N., & Safitri, N. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak. *Journal of Classroom Action Research*, 4(1), 49-53
- Mayar, F. (2013). Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Sebagai Bibit Untuk Masa Depan Bangsa. *Al-Ta lim Journal*, 20(3), 459-464.
- Munisa. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini Di TK Panca Budi Medan. *Jurnal Ilmiah Abdi Ilmu*, 13(1), 102–114.
- Nana, S. S. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nasution, T., Ariani, E., & Emayanti, M. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini. *Journal Of Science And Social Research*, 5(3), 588-594.
- Nurhasanah. 2016. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Lombok Barat: Arga Puji Press.
- 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.
- Rohmawati, E., & Rofi'ah, R. (2022). Dampak Gadget Terhadap Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini Di Dusun Sumuran Desa Sumurgayam Kecamatan Paciran Kabupaten Lamongan Tahun 2022. *Conseils: Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, 2(2), 24-30.
- Saniyyah, L., Setiawan, D., & Ismaya, E. A. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2132–2140.
- Saputri, A. D., & Pambudi, D. A. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Intraksi Sosial Anak Usia Dini. In *Annual Conference on Islamic Early Childhood Education (ACIECE)*, 3(p), 265-278.
- Serlan, M. A., Irul, K., & Bunga, B. N. (2021). Hubungan Penggunaan Gadget dengan Interaksi Sosial Anak Usia Dini di Kelurahan Pasir Panjang Kecamatan Kota Lama Kupang. *Haumeni Journal of Education*, 1(1), 1-8.
- Sianturi, Y. R. U. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1), 276–284. <https://doi.org/10.31316/jk.v5i1.1430>
- Susilo, B. (2019). Dampak positif perkembangan teknologi informasi terhadap tumbuh kembang anak. *SINDIMAS*, 1(1), 139-143.

- Syahyudin, D. (2020). Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Dan Komunikasi Siswa. *Gunahumas*, 2(1), 272–282. <https://doi.org/10.17509/ghm.v2i1.23048>
- Ulfayana, R., Nurhasanah, N., Astini, B. N., & Rachmawati, I. (2021). Hubungan Antara Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Anak Kelompok B Di Mataram Tahun 2021. *Jurnal Mutiara Pendidikan*, 1(2), 60-66.
- Wiyani, N. A. (2014). *Mengelola & Mengembangkan Kecerdasan Sosial & Emosi Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Wulansari, N. M. D. (2017). *Didiklah Anak Sesuai Zamannya: Mengoptimalkan Potensi Anak di Era Digital*. Visimedia.